



C.U.L. de Basquetebol

ANEXO A - RGP

I - Disposições Iniciais

Artigo 1º (Âmbito)

O estipulado neste Regulamento revoga todas as disposições anteriores contidas no Regulamento Geral de Provas (RGP) sobre a mesma matéria, passando a matéria nova a completá-lo, no que concerne ao Campeonato Universitário de Lisboa de Basquetebol.

II - Inscrições e Participação

Artigo 2º (Inscrição de equipas e atletas)

Não existe limite na inscrição de atletas.

Artigo 3º (Datas e Prazos)

Os prazos e datas para as inscrições, sorteios, indicação de campos, horários de realização dos jogos e os calendários dos mesmos serão divulgados pela ADESL, através do seu site oficial.

III - Competição

Artigo 6º (Pontuação)

A pontuação atribuída a cada equipa e por jogo segundo o resultado obtido é:

- a. Vitória: 2 pontos.
- b. Derrota: 1 ponto.

Artigo 7º (Desempates)

1. Em caso de empate em pontos entre duas ou mais equipas, o desempate será feito recorrendo aos critérios seguintes e pela ordem indicada:

- a. Menor número de faltas de comparência;
- b. O maior número de pontos por vitória, empate ou derrota, obtidos nos jogos disputados entre si;
- c. A maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos nos jogos disputados entre si;
- d. O maior número de golos marcados nos jogos disputados entre si;
- e. A maior diferença entre o número de golos marcados e sofridos em toda a fase do Campeonato;
- f. O maior número de golos marcados em toda a fase do Campeonato.
- g. Sorteio.

2. A determinação da(s) equipa(s) melhor classificada(s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:

- a. Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
- b. Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - i. Menor número de faltas de comparência;
 - ii. Melhor pontuação obtida;
 - iii. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos na prova;
 - iv. O maior número de golos marcados obtidos na prova;
 - v. Menor pontuação disciplinar obtida na prova;
 - vi. Melhor resultado com a equipa 1ª classificada do grupo;
 - vii. Sorteio.

Artigo 8º (Regras Oficiais)

1. O Campeonato Universitário de Lisboa (CUL) de Basquetebol decorrerá, no geral, de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas para esta matéria.
2. No CUL de Basquetebol o tempo de jogo é:
 - a. 4 períodos de 8' (até 10' de intervalo entre o 2º e 3º período);
 - b. Na Final: 4 períodos de 10' (até 10' de intervalo entre o 2º e 3º período).
3. Prolongamento:
 - a. Em jogos de 4 períodos de 8': 4';
 - b. Em jogos de 4 períodos de 10': 5'.
4. Faltas Individuais:

- a. Em jogos de 4 períodos de 8´ cada jogador(a) será excluído do jogo à 4ª falta individual.
- b. Em jogos de 4 períodos de 10´ cada jogador(a) será excluído do jogo à 5ª falta individual.

IV - Organização de Jogos

Artigo 9º

(Organização dos jogos)

1. O CUL organiza-se sob a égide da ADESL que deverá:
 - a. Garantir a nomeação dos árbitros para cada jogo;
 - b. Divulgar no site oficial os horários e locais da realização dos jogos, bem como das respetivas alterações;
 - c. Fornecer o boletim de jogo à equipa de arbitragem e às equipas participantes na prova.
2. A equipa considerada como visitada é responsável pelo correto estado e colocação do marcador e dos bancos.
3. Os dirigentes, treinadores e capitães de equipa devem zelar pelo cumprimento dos códigos de ética e espírito desportivo no desenrolar dos jogos.

Artigo 10º

(Boletim de Jogo)

1. Todos os jogos ou encontros serão registados em boletins de jogos, segundo modelo próprio ou aprovado pela ADESL e devidamente assinados pelos capitães das equipas e pelo árbitro ao jogo.
2. Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de doze jogadores, e três oficiais, dos quais um Treinador, dois Delegado
3. No Boletim de jogo é obrigatório constar um Agente Desportivo que atue exclusivamente como delegado ou treinador

Artigo 11º

(Arbitragens)

1. Os jogos das competições oficiais organizadas pela ADESL serão dirigidos, salvo caso fortuito ou de força maior, por uma dupla de árbitros e dois cronometristas/oficiais de mesa.
2. No caso de não comparência dos cronometristas/oficiais de mesa, compete aos capitães ou dirigentes da equipa visitada indicar ao árbitro e no ato de entrega dos cartões de jogador, o cronometrista ao jogo (encarregue da cronometragem, marcação da marcha do marcador e preenchimento do Boletim de Jogo).
3. Cabe, em exclusivo, à equipa de arbitragem nomeada decidir se existem as condições necessárias para o jogo se iniciar ou concluir, cabendo em última instância à

ADESL julgar as ocorrências verificadas no jogo, ratificando ou revogando o resultado do jogo.

4. A equipa de arbitragem deverá apresentar-se no local de jogo até 20 minutos antes da hora marcada para o seu início.
5. A ausência de equipa de arbitragem não deve ser fundamento para a não realização da competição. Nesse caso e pela ordem indicada o jogo deve decorrer:
 - a. Arbitrado por um só árbitro;
 - b. Arbitrado por um árbitro oficial presente na assistência e a convite dos dois capitães de equipa;
 - c. Arbitrado por uma pessoa qualificada para o efeito que esteja na assistência e de acordo com os dois capitães de equipa;
 - d. Arbitrado por duas pessoas nomeadas por cada uma das equipas.
 - e. Arbitrado pelos capitães das 2 equipas.
6. O não cumprimento do ponto anterior por parte de uma ou das duas equipas intervenientes deve ser justificado por escrito e enviado à ADESL até 24 horas após a realização do encontro, cabendo à ADESL em última instância julgar e decidir sobre os seus fundamentos.
7. A equipa de arbitragem é responsável pelo preenchimento do boletim de jogo, no qual deve explicitar sucintamente os factos ocorridos, designadamente os de ordem disciplinar com a indicação clara dos seus intervenientes, causas e efeitos.

Artigo 12º

(Equipamentos)

1. As equipas devem disputar os jogos com os seus equipamentos em condições regulamentares, destacando-se o seguinte:
 - a. Camisolas e Calções de jogadores de campo todas iguais e numeradas.
 - b. Numeração diferente em todas as camisolas.
 - c. Outras referências que permitam a correta identificação dos intervenientes no jogo e autorizadas pela ADESL.

Artigo 13º

(Faltas de Comparência)

1. A falta de comparência implica a derrota da equipa faltosa pelo resultado de 0-20.
2. A equipa que efetue a 2ª falta de comparência em qualquer fase da prova, será desclassificada da prova e a classificação far-se-á de acordo com o estipulado no Regulamento Geral de Provas.

V - Disposições Finais

Artigo 14º

(Casos Omissos)

A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da ADESL.

Artigo 15º
(Disposições finais)

1. A aplicação e interpretação deste regulamento são reservadas à ADESL.
2. Este regulamento foi aprovado em reunião de direção da ADESL.