



## TORNEIOS INTERASSOCIAÇÕES 2016/2017 - REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO -

### 1. ÂMBITO E VALIDADE DESTE DOCUMENTO

- 1.1 As normas contidas neste documento vigorarão para a época 2016/17 e apenas no âmbito da organização dos Torneios InterAssociações.
- 1.2. Todos os restantes aspectos omissos serão regidos pelos Regulamentos FPB (Regulamento Geral, de Provas e de Disciplina).

### 2. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 2.1. ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES:

A organização das competições para a época 2016/17 fica assim distribuída:

- AB PORTO:** Sub 14 Femininos e Masculinos;  
**AB AVEIRO:** Sub 16 Femininos e Masculinos;  
Sub 19 Femininos e Sub 18 masculinos;

#### 2.2. SORTEIOS

Salvo casos excepcionais, os sorteios deverão ser realizados com, pelo menos, 10 (dez) dias de antecedência, relativamente ao início das correspondentes provas.

#### 2.3. CALENDÁRIOS

- 2.3.1. Salvo casos excepcionais, **após a realização dos respectivos sorteios e envio dos calendários provisórios**, deverão os clubes, informar a Associação organizadora **no prazo máximo de 4 (quatro) dias úteis**, das respectivas marcações definitivas dos jogos na condição de visitado. **(ver contactos abaixo referenciados)**

**§ Único** – O incumprimento do previsto neste número por parte de um Clube na condição de visitado, confere à Associação organizadora a possibilidade de marcar jogos, para horas e locais julgados convenientes.

- 2.3.2. A ordem dos jogos e das jornadas que não se realizarem nas datas para as quais foram marcados, terão que se realizar antes da jornada seguinte, salvo se a Associação organizadora considerar conveniente para a organização da prova.

#### 2.4. ENVIO DO BOLETIM DE JOGO

A equipa visitada ou considerada como tal, solicitará ao Marcador, no final de cada jogo, o correspondente Boletim (cor branca) que terá de ser remetido à Associação organizadora, até às 18h00 do segundo dia útil posterior ao jogo.

O não cumprimento desta determinação implicará as seguintes multas:

- a) Atrasos até 5 dias úteis. € 20  
b) Atrasos superiores a 5 dias úteis €60

**Pretende-se que a disponibilização de resultados no portal da FPB, seja o mais célere possível. Assim, os clubes considerados como visitados são responsáveis por inserir os resultados dos seus jogos no SA do portal da FPB até 48 horas após a realização dos mesmos. Este procedimento não dispensa o envio imediato do boletim de jogo, para a Associação organizadora (ver 2.1.), por correio electrónico (devidamente digitalizado), enquanto o respectivo original seguirá via CTT:**

**AB PORTO** [secretaria@abp.pt](mailto:secretaria@abp.pt);  
**AB AVEIRO** [geral@abaveiro.pt](mailto:geral@abaveiro.pt);

#### 2.5. CAMPOS DOS JOGOS

- 2.5.1. Todos os recintos deverão estar homologados pelo Conselho Técnico da respectiva Associação.
- 2.5.2. Todos os recintos terão de estar dotados de equipamento técnico adequado, conforme prevê o Artº 4º das Regras Oficiais:
- Placas numeradas de 1 a 5, correspondentes ao número de faltas cometidas por cada jogador;



- Dois indicadores para as faltas das equipas, que devem ser vermelhos (de preferência de forma triangular) e de maneira que quando colocados sobre a mesa dos oficiais possam ser perfeitamente visíveis pelos jogadores, treinadores e árbitros, a ser colocado no momento em que uma equipa cometa a 4ª falta por período;
- Quadro de marcação dos pontos das equipas, no mínimo marcador manual.
- Indicador de posse de bola

§ Único - A falta do equipamento será punida com uma multa de € 50 (cinquenta euros) por cada jogo.

## 2.6. ALTERAÇÕES DE JOGOS

- 2.6.1. Quaisquer alterações de, dias ou horários da realização de jogos previamente marcados no respectivo calendário, ficam condicionados à prévia autorização da Associação Organizadora, que, pela maneira julgada conveniente, informará os interessados da sua decisão.
- 2.6.2. Todos os pedidos de alteração da realização dos jogos previamente marcados no respectivo calendário, carecem de concordância do clube adversário.
- 2.6.3. Só serão apreciados pela Associação organizadora os pedidos de alteração de jogos que derem entrada nos respectivos serviços administrativos com 10 (dez) dias de antecedência à data da realização do jogo em questão.

§ Único - Só em casos muito excepcionais, devidamente comprovados, poderão ser aceites pedidos de alterações efectuados em prazo inferior a 10 (dez) dias e até 5 (cinco) dias, sendo, neste caso, aplicada uma taxa de €50 (cinquenta euros) e em menos de 5 (cinco) dias, de € 100 (cem euros).

- 2.6.4. A Associação organizadora, havendo ou não pedidos dos clubes, pode alterar os calendários quando, segundo o seu critério, tal se torne conveniente ou benéfico para a modalidade.

## 2.7. INSCRIÇÃO DE ATLETAS NO JOGO

- 2.7.1. De acordo com a alínea a) do artigo 181º do Regulamento de Provas da FPB, excepcionalmente para todos os escalões dos Torneios InterAssociações fica estipulado que as Subidas de Escalão não vinculam os atletas, pelo que podem jogar simultaneamente no seu escalão e no escalão superior desde que tenha feito a inscrição para Subida de Escalão na sua Associação (vinheta correspondente).
- 2.7.2. Segundo o Regulamento de Provas da FPB, artigo 182º, os jogadores de S14 e S16 e jogadoras de S14 e S16, terão de observar o intervalo mínimo de 15 (quinze) horas entre os dois jogos de escalões diferentes em que participem, contado a partir da hora de início do primeiro jogo até à hora de início do segundo jogo.

## 3. DISCIPLINA

- 3.1. Os clubes inscritos no Torneio InterAssociações que desistirem ou forem eliminados do referido Torneio, serão punidos com uma multa de 200 (duzentos) euros.
- 3.2. As faltas de comparência em jogos dos Torneios InterAssociações serão punidas com uma multa de 125 (cento e vinte e cinco) euros.
- 3.3. No caso da falta de comparência sem aviso prévio à Associação organizadora e ao clube adversário, o clube faltoso incorrerá no pagamento das respectivas despesas de arbitragem, sendo ainda as verbas citadas acrescidas das despesas totais efectuadas pela equipa adversária.
- 3.4. **Todas as questões de indisciplina merecedoras da respectiva sanção deverão ser avaliadas pelo Conselho de Disciplina da Associação do Clube do elemento prevaricador. Após tomada de decisão o elemento, o clube e a Associação representada deverão ser informados da mesma.**
- 3.5. Todas as sanções pecuniárias reverterão em favor da Associação organizadora da respectiva prova.

## 4. ARBITRAGEM

- 4.1. A nomeação de árbitros para os jogos é da responsabilidade da Associação da área do clube visitado, pelo que o respectivo pagamento deverá ser efectuado de acordo com a respectiva Tabela de Arbitragem, respeitando os respectivos procedimentos inerentes ao pagamento das despesas de arbitragem.
- 4.2. A Associação organizadora compromete-se a avisar com a devida antecedência os clubes intervenientes sempre que não haja disponibilidade de juizes oficiais para a realização dos jogos da sua responsabilidade.



ABLeiria



ASSOCIAÇÃO  
BASQUETEBOL  
BRAGANÇA



#### 4.3. JOGOS SEM ÁRBITROS

No caso da não comparência da Equipa de Arbitragem, os jogos deverão realizar-se, observando-se para o efeito a seguinte metodologia:

- a) O encontro será dirigido por Árbitros Oficiais eventualmente presentes.
- b) Na ausência de Árbitros no recinto de jogo, o encontro deverá ser dirigido por um elemento de cada equipa.
- c) Na ausência de acordo entre os dois Clubes, o jogo será obrigatoriamente dirigido por um componente de cada uma das equipas.

4.4. A equipa ou equipas que se negarem a disputar um jogo, nas condições referidas em 4.3. alínea c) será averbada falta de comparência, e quando tal suceder, no Boletim de Jogo deverão ser expressamente mencionados os motivos determinantes de tal procedimento.

4.5. Na falta de Oficiais de Mesa, compete ao Clube visitado providenciar a sua substituição, cabendo-lhe igualmente a apresentação de 2 (dois) Apitos, Boletim de Jogo, Cronómetro, Placa de Faltas (dos jogadores), Marcador e Indicador das 4 (quatro) Faltas.

#### 5. PRÉMIOS

5.1. A equipa vencedora terá direito a troféu com inscrição apropriada. Nos escalões cujas Finais se disputem em sistema de FINAL FOUR, as equipas finalistas terão direito a medalhas comemorativas, com inscrição apropriada (16 por comitiva).



---

REGULAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO



REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA OS ESCALÕES DE SUB-14 E DE SUB-16

O Regulamento a ser aplicado em todas as provas do escalão de Sub-14 e de Sub-16, Masculinos e Femininos, na época de 2016/2017 e seguintes é o das Regras Oficiais da FPB/FIBA, com as alterações e ajustamentos a seguir indicados.



**Atribuição de responsabilidades**

1 - A responsabilidade pelo cumprimento do Regulamento Técnico-Pedagógico cabe aos treinadores das equipas e aos Clubes, respondendo estes, nos termos previstos neste e nos demais regulamentos federativos em vigor, pelo seu incumprimento.



2 - Aos juizes caberá garantir a aplicação das regras do jogo, com as adaptações constantes do Regulamento Técnico-Pedagógico, devendo mencionar em relatório eventuais situações de violação deste regulamento, para efeitos de determinação de eventual atribuição de derrota administrativa.



3 – Caso se verifique uma situação de violação das normas deste regulamento, os juizes devem alertar o treinador responsável para o facto de estar a incorrer numa infracção punível com uma derrota administrativa; caso o treinador persista em violar o regulamento, os juizes devem dar continuidade ao jogo e mencionar em relatório a infracção cometida.



**Disposições Gerais**

4 - A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Sub-14 não é obrigatória devendo, no entanto, ser da responsabilidade do cronometrista a determinação dos 24 segundos, sempre que o aparelho de 24 segundos não exista.



**Definições**

5 - *Derrota Administrativa*

a) O incumprimento de qualquer das disposições constantes deste Regulamento Técnico-Pedagógico, é punido com derrota administrativa; nesta situação, o resultado será de 20-0 a favor da equipa não infractora ou o resultado será o do Boletim de Jogo, caso a equipa infractora perca por uma diferença superior a 20 (vinte) pontos.



b) Será averbada derrota administrativa e atribuído 1 (um) ponto na classificação à equipa que utilize num jogo menos de 10 jogadores - no escalão de Sub-14 - e menos de 8 jogadores – no escalão de Sub-16.



c) Caso o disposto na alínea anterior se aplique às duas equipas participantes no jogo, será averbada a ambas derrota administrativa e atribuído 1 (um) ponto na classificação, sendo o resultado do boletim 0-0.



**Equipas**

6 - É obrigatório que as equipas se apresentem, com um mínimo de 10 (dez) jogadores/as em SUB-14 e de 8 (oito) jogadores/as em SUB-16 e também que todos/as tenham participação efectiva no jogo, segundo as regras definidas neste Regulamento; a utilização efectiva do 11º e 12º jogadores não é obrigatória.



### Substituições



7 - Os jogadores que participaram efectivamente no primeiro período serão substituídos no segundo período por outros cinco jogadores que jogarão, por sua vez, todo o tempo deste período.



8 - No decurso dos dois primeiros períodos não há substituições, a não ser as que sejam forçadas (lesão, motivos disciplinares, limite de faltas) ou as que se realizem para permitir a utilização do 11º e 12º jogadores/as.



9 - Na segunda parte (terceiro e quarto períodos) as substituições e o tempo de jogo de cada jogador em campo estarão de acordo com o critério do treinador.



10 - As equipas que se apresentem com 11 (onze) jogadores/as poderão utilizar 6 (seis) jogadores/as no 1º ou 2º período, fazendo substituições livremente entre os 6 (seis) jogadores/as, que deverão ser devidamente assinalados no boletim de jogo; as equipas que se apresentem com 12 (doze) jogadores/as poderão utilizar 6 (seis) jogadores/as no 1º período e 6 (seis) jogadores/as no 2º período, fazendo substituições livremente entre os 6 (seis) jogadores/as, que deverão ser devidamente assinalados no Boletim de Jogo.



11 - No caso de uma equipa que se apresente com 12 (doze) jogadores/as, a utilização dos 11º e/ou 12º jogadores/as durante a segunda parte do jogo (3º e 4º períodos), bem como o tempo de jogo a eles destinados será de acordo com o critério do treinador, independentemente do número de jogadores que a outra equipa inscreva no Boletim de Jogo.



12 - Nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos de uma partida, tendo que descansar, no mínimo, um período completo até final do terceiro período, não sendo, como tal, considerada para esse cômputo a contagem de segundos ou de minutos de descanso entre períodos interpolados.



a) Em caso de substituição por acumulação de faltas, lesão evidente ou sanção disciplinar, o período em que se verifique essa ocorrência é considerado como um período completo jogado, quer para o substituído, quer para o substituto.



b) Na eventualidade de uma equipa ficar reduzida a 4 ou menos jogadores/as em campo, por acumulação de faltas ou por lesão evidente, e se houver um só substituto/a no “banco”, ele/a poderá substituir o/a jogador/a desqualificado/a ou lesionado/a, independentemente do tempo e períodos que tenha jogado anteriormente.



c) Se no banco estiverem dois/duas ou mais substitutos/as, entrará em jogo aquele/a que tiver menos pontos marcados até ao momento.

### ORIENTAÇÕES PARA O ESCALÃO DE SUB-14

O escalão de Sub-14 é aquele onde a competição começa a ser mais formal (por exemplo: jogos com árbitros; campo e altura das tabelas às dimensões reais; aplicação das regras oficiais de jogo de Basquetebol, etc.).

Como tal, deve merecer por parte dos Treinadores uma atenção especial, em virtude de ser uma fase de aprendizagem do jogo, fundamental para o desenvolvimento dos jovens atletas.

Neste sentido, constituem obrigações dos Treinadores de SUB-14:

- Reforçar nos jovens praticantes a importância do respeito por todos os intervenientes no jogo de Basquetebol;
- Utilizar a defesa “homem-a-homem”, como base de todo o trabalho a desenvolver neste escalão;
- Utilização, sempre que possível, de todos os jogadores em todos os jogos, permitindo a sua participação efectiva nos mesmos.



## EXEMPLOS PRÁTICOS E INTERPRETAÇÕES

### ***Neste documento, apresentam-se as Interpretações Oficiais ao Regulamento Técnico- Pedagógico da ABP 2016/2017***



O objectivo deste documento é o de converter os princípios e os conceitos do regulamento técnico-pedagógico em situações práticas e específicas, tal como podem acontecer durante um jogo normal de basquetebol.



A interpretação de diferentes situações pode estimular a mente dos árbitros e complementarão um estudo detalhado inicial do próprio regulamento.



Para salvaguardar a consistência desta interpretação, a “equipa A” é a equipa atacante (inicial) e a “equipa B” é a equipa que defende. A1 a A5, B1 a B5 são jogadores dos cinco iniciais; A6 a A12, B6 a B12 são substitutos.

#### **Exemplo nº 1**

A equipa A de Sub-14 ou Sub-16 apresenta-se com 6 jogadores e a equipa B apresenta-se com 7 jogadores.

#### **Interpretação:**

O jogo deve, obrigatoriamente, realizar-se.No final do jogo, e independentemente do resultado final registado, deve ser averbado no boletim de jogo o resultado de 0-0. (Art. 5)

Numa situação em que vai ser aplicada derrota administrativa às duas equipas, a rotação dos jogadores fica ao critério dos treinadores, desde que todos tomem parte activa do mesmo.

#### **Exemplo nº 2**

A equipa A de Sub-14 apresenta-se com 10 jogadores e a equipa B apresenta-se com 8 jogadores.

#### **Interpretação:**

O jogo realiza-se com a equipa A a utilizar A1 a A5 no 1º período, e A6 a A10 deverão ser utilizados obrigatoriamente no 2º período. A equipa B não está obrigada a respeitar as normas relativas à rotação dos jogadores, uma vez que, por não ter respeitado o número mínimo de jogadores, será punida com derrota administrativa.

Caso no final do tempo regulamentar de jogo, a equipa A não ganhe o jogo ou ganhe por menos de 20 pontos, o resultado a averbar no boletim deverá ser 20-00 favorável à equipa A; caso a equipa A ganhe por mais de 20 pontos, o resultado deverá ser o que resultar da marcha do jogo.

O mesmo princípio é aplicável em jogos do escalão SUB 16, caso uma das equipas apresente menos de 8 (oito) jogadores.

#### **Exemplo nº 3**

A equipa A de SUB 16 apresenta-se com 8 (oito) jogadores e a equipa B apresenta-se com 10 (dez) jogadores qualificados para jogar.

#### **Interpretação:**

O jogo realiza-se com a equipa A a utilizar A1 a A5 no 1º período, e A6 a A8 deverão ser utilizados obrigatoriamente no 2º período. Os jogadores da equipa A utilizados nos 2 períodos iniciais (1º e 2º) não poderão participar no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os 3 períodos iniciais.

A equipa B deve utilizar B1 a B5 no 1º período e B6 a B10 no 2º período, podendo no 3º e 4º períodos realizar as substituições que entender. No 1º e 2º períodos não são autorizadas substituições, excepto em caso de lesão evidente, acumulação de faltas ou sanção disciplinar.

O resultado será p que resultar da marcha de jogo (artº. 7 e 8).

#### **Exemplo nº 4**

O jogador A1 da equipa A, com 10 jogadores qualificados para jogar, sofre uma lesão evidente no 4º minuto do 1º período, sendo substituído por A6.

#### **Interpretação:**

A6 deverá ser utilizado no 2º período e não poderá ser utilizado no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os três períodos iniciais.







Caso A1 recupere da lesão, não poderá ser utilizado no 2º período, podendo ser livremente utilizado na segunda parte.



A utilização de A1 e A6 durante qualquer período de tempo no 1º período é equiparada à utilização em todo o período, sendo regularmente proibida qualquer compensação de tempo.

**Exemplo nº 5**



No decorrer do 2º período de um jogo de Sub-16, o jogador A6 da equipa A, com 8 jogadores inscritos no boletim de jogo, sofre uma lesão e tem de ser substituído. No banco encontram A1, A2 e A3. Qual deve ser o critério para a substituição?

**Interpretação:**



O treinador pode optar por qualquer um dos jogadores, embora o escolhido não possa ser utilizado no 3º período, considerando que todos os jogadores devem descansar pelo menos 1 período completo durante os três períodos iniciais.

**Exemplo nº 6**



As equipas A e B inscreveram 12 jogadores cada no boletim de jogo. O treinador da equipa A utiliza 6 jogadores no 1º período e 5 no 2º, não utilizando um dos jogadores em todo o jogo, enquanto o treinador da equipa B utiliza os seus 12 jogadores, 6 em cada período da 1ª parte.

**Interpretação:**



Legal. A utilização do 11º e 12º jogadores e o tempo a eles destinado será de acordo com o critério do treinador, independentemente do número de jogadores que a outra equipa inscreva no boletim de jogo (artº. 10).

**Exemplo nº 7**



Num jogo de Sub-16, a equipa A inscreve 9 jogadores no boletim de jogo, enquanto a equipa B inscreve 10 jogadores. Dado que a equipa A apenas utilizará 9 jogadores, o treinador da equipa B pode prescindir da utilização do seu 10º jogador?

**Interpretação:**



Não, pois em qualquer circunstância uma equipa que apresente 10 jogadores é obrigada regulamentarmente a colocar os 10 atletas em jogo. A utilização facultativa só se aplica quando as equipas apresentam o 11º e/ou 12º atletas.

**Exemplo nº 8**



No decorrer de um jogo de Sub-14, o árbitro é alertado pelo treinador da equipa B para o facto da equipa A utilizar defesa "zona". Como proceder?

**Interpretação:**



A utilização da defesa "homem-a-homem" é uma orientação nacional para o escalão de Sub-14, não constituindo como tal nenhum tipo de violação ou infracção às Regras Oficiais de Basquetebol, nem ao Regulamento em questão. Não cabe aos juizes impor o cumprimento da referida orientação; devem, sim, registar em relatório a reclamação formulada pelo treinador da equipa B, para efeitos de conhecimento, apreciação e eventual procedimento por parte do Departamento Técnico.

**Exemplo nº 9**

A existência dos aparelhos de 24 segundos em jogos de Sub 14 não é obrigatória, como tal a regra dos 24 segundos não é aplicada nos jogos em que não exista o respectivo aparelho.

**Interpretação:**

Illegal. É da responsabilidade do cronometrista o controlo manual dos 24 segundos sempre que o respectivo aparelho não exista.

**Exemplo nº 10**

Num jogo de Sub-14 ou Sub-16, as duas equipas não apresentaram o número mínimo obrigatório de jogadores. Após os 40 minutos regulamentares, o jogo terminou com o resultado 45-45. O árbitro determinou a continuação do jogo com a disputa dum período suplementar.

**Interpretação:**

Illegal. Considerando que o resultado final será 0-0, não se deve realizar qualquer período suplementar.

**Exemplo nº 11**

Num jogo de Sub-14, a equipa A apresentou 12 jogadores, após ter registado o cinco inicial no boletim de jogo, os oficiais de mesa solicitaram a indicação do 6º jogador que vai ser utilizado no 1º período.

**Interpretação:**

llegal. O treinador não é obrigado indicar o 6º jogador. Compete aos oficiais de mesa controlar o 6º jogador quando é solicitada a primeira substituição. A partir desse momento e até ao final do respectivo período, a rotação de jogadores é livre, mas está limitada aos seis jogadores já utilizados. O mesmo princípio é aplicável no 2º período quanto ao 12º jogador.

**Exemplo nº 12**

Num jogo de Sub-14, o treinador da equipa A decide não utilizar o 9º e o 10º jogador no segundo período. Os árbitros decidem não continuar o jogo.

**Interpretação:**

llegal. Os árbitros devem continuar o jogo, independentemente da opção do treinador da equipa A. Uma vez que esta equipa não cumpriu o regulamento técnico pedagógico deve ser averbada uma derrota administrativa, sendo o resultado final a registar no boletim apurado nos termos do artigo 5º do regulamento técnico pedagógico. Estes factos devem constar de relatório de jogo a elaborar pelo árbitro principal.

**Exemplo nº 13**

Num jogo de Sub-14 a equipa A apresentou 12 jogadores, tendo optado por utilizar apenas 10 jogadores.

**Interpretação**

Legal. A utilização do 11º e 12º é facultativa. O mesmo critério é aplicável num jogo de Sub-16.



**ABLeiria**



ASSOCIAÇÃO  
BASQUETEBOL  
BRAGANÇA







**S14**  
(Femininos e Masculinos)

**SISTEMA DE DISPUTA**

**1ª FASE**

Participam 16 masculinas e 12 Femininas equipas divididas em quatro e três séries, nas quais disputarão uma *poule* a 2 (duas) voltas, "todos contra todos".

Associação	SUB 14 Masculinos	SUB 14 Femininos
AB VIANA CASTELO	1	1
AB BRAGA	2	1
AB BRAGANÇA	1	1
AB VILA REAL	1	1
AB PORTO	4	3
AB AVEIRO	4	3
AB VISEU	1	1
AB COIMBRA	2	1

MASCULINO

SÉRIE A	SÉRIE B	SÉRIE C	SÉRIE D
Bragança	2º Porto	2º Aveiro	1º Aveiro
Vila Real	4º Porto	4º Aveiro	3º Aveiro
1º Porto	1º Braga	3º Porto	2º Coimbra
2º Braga	Viana	1º Coimbra	Viseu

FEMININO

SÉRIE A	SÉRIE B	SÉRIE C
Bragança	2º Aveiro	Viseu
Viana	1º Braga	1º Aveiro
1º Porto	3º Porto	3º Aveiro
Vila Real	2º Porto	Coimbra

CALENDARIZAÇÃO

1ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Fevereiro	Fevereiro	Março	Março	Março	Março
12	19	05	12	19	26

2ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Abril	Abril	Maió	Maió	Maió	Maió
23	30	07	14	21	28

Na 2ª Fase juntam-se o Grupo dos 1os, o grupo dos 2os, o grupo dos 3os e o grupo dos 4os classificados, **nas quais disputarão uma poule a 2 (duas) voltas, "todos contra todos"**; Na competição feminina, o grupo 1 será constituído pelos 1os classificados, juntamente com o melhor 2º; o grupo 2 pelos dois restantes 2os classificados e os dois melhores 3os classificados; e o grupo 3 pelas restantes equipas e também **disputarão uma poule a 2 (duas) voltas, "todos contra todos"**;



**ABLeiria**





**S16**  
(Masculinos)

SISTEMA DE DISPUTA

**1ª FASE**

Participam 16 equipas divididas em quatro séries, nas quais disputarão uma *poule* a 2 (duas) voltas, "todos contra todos".

Associação	SUB 16 Masculinos
AB VIANA CASTELO	1
AB BRAGA	2
AB BRAGANÇA	1
AB VILA REAL	1
AB PORTO	4
AB AVEIRO	4
AB VISEU	1
AB COIMBRA	2

A	B	C	D
Bragança	2º Porto	2º Aveiro	1º Aveiro
Vila Real	3º Porto	4º Aveiro	3º Aveiro
2º Braga	1º Braga	4º Porto	2º Coimbra
1º Porto	Viana do Castelo	1º Coimbra	Viseu

**CALENDARIZAÇÃO**

1ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Fevereiro	Fevereiro	Março	Março	Março	Março
12	19	05	12	19	26

**2ª FASE**

Nesta fase as equipas serão reagrupadas de acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase conforme se segue, incluindo as equipas que saem da Taça nacional:

E	F	G	H
1ºA	2ºA	3ºA	4ºA
1ºB	2ºB	3ºB	4ºB
1ºC	2ºC	3ºC	4ºC
1ºD	2ºD	3ºD	4ºD
3º Taça A	4º Taça A	5º Taça A	6º Taça A
3º Taça B	4º Taça B	5º Taça B	6º Taça B

Jogarão a duas voltas, "todos contra todos".

O Grupo E classifica as equipas intervenientes do 1º ao 6º lugar, o Grupo F classifica do 7º ao 12º, o Grupo G do 13º ao 18º e o Grupo H, classifica do 19º ao 24º;

**2ª FASE**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Maio	Maio	Maio	Maio	Maio	Maio
01	07	13	14	21	28
7ª Jornada	8ª Jornada	9ª Jornada	10ª Jornada		
Junho	Junho	Junho	Junho		
04	10	11	18		



**ABLeiria**





**S16**  
(Femininos)

SISTEMA DE DISPUTA

**1ª FASE**

Participam 12 equipas divididas em três séries, nas quais disputarão uma poule a 2 (duas) voltas, "todos contra todos".

Associação	SUB 16 Femininos
AB VIANA CASTELO	1
AB BRAGA	1
AB LEIRIA	1
AB VILA REAL	1
AB PORTO	3
AB AVEIRO	3
AB VISEU	1
AB COIMBRA	1

A	B	C
Vila Real	2º Porto	1º Aveiro
Braga	2º Aveiro	3º Aveiro
3º Porto	Viana Castelo	Coimbra
1º Porto	Viseu	Leiria

**CALENDARIZAÇÃO**

1ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Fevereiro	Fevereiro	Março	Março	Março	Março
12	19	05	12	19	26

**2ª FASE**

Nesta fase as equipas serão reagrupadas em 3 séries de acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase conforme se segue, incluindo as equipas que saem da Taça nacional:

D	E	F
1ªA	2º	3º (2º melhor)
1ªB	2º	3º (pior)
1ªC	3º (melhor)	4º
2º (melhor)	4º Taça A	4º
3º Taça A	4º Taça B	4º
3º Taça B	5º Taça A	6º Taça A
	5º Taça B	6º Taça B

O Grupo D jogará a duas voltas, "todos contra todos" e os Grupo E e F jogão a uma volta, "todos contra todos".

O Grupo D classifica as equipas intervenientes do 1º ao 6º lugar, o Grupo E classifica do 7º ao 13º, o Grupo F do 14º ao 20º.

**2ª FASE - Grupo D**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Maio 01	Maiol 06	Maio 07	Maio 14	Maio 21	Maio 28
7ª Jornada	8ª Jornada	9ª Jornada	10ª Jornada		
Maio 04	Junho 10	Junho 11	Junho 18		

**2ª FASE - Grupo E e F**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada	7ª Jornada
Maio 07	Maio 14	Maio 21	Maio 28	Junho 04	Junho 11	Junho 18



**ABLEiria**



ASSOCIAÇÃO  
BASQUETEBOL  
BRAGANÇA







**S18**  
(Masculinos)

SISTEMA DE DISPUTA

**1ª FASE**

Participam 16 equipas divididas em quatro séries, nas quais disputarão uma poule a 2 (duas) voltas, "todos contra todos".

Associação	SUB 18 Masculinos
AB VIANA CASTELO	1
AB BRAGA	2
AB LEIRIA	1
AB VILA REAL	1
AB PORTO	4
AB AVEIRO	4
AB VISEU	1
AB COIMBRA	1
AB GUARDA	1

A	B	C	D
4º Porto	2º Porto	2º Aveiro	1º Aveiro
Vila Real	3º Porto	4º Aveiro	3º Aveiro
2º Braga	1º Braga	Viseu	Guarda
1º Porto	Viana do Castelo	1º Coimbra	Leiria

CALENDARIZAÇÃO

1ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Fevereiro	Fevereiro	Março	Março	Março	Março
12	19	05	12	19	26

**2ª FASE**

Nesta fase as equipas serão reagrupadas de acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase conforme se segue, incluindo as equipas que saem da Taça nacional:

E	F	G	H
1ºA	2ºA	3ºA	4ºA
1ºB	2ºB	3ºB	4ºB
1ºC	2ºC	3ºC	4ºC
1ºD	2ºD	3ºD	4ºD
3º Taça A	4º Taça A	5º Taça A	6º Taça A
3º Taça B	4º Taça B	5º Taça B	6º Taça B

Jogarão a duas voltas, "todos contra todos".

O Grupo E classifica as equipas intervenientes do 1º ao 6º lugar, o Grupo F classifica do 7º ao 12º, o Grupo G do 13º ao 18º e o Grupo H, classifica do 19º ao 24º;

**2ª FASE**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Abril 23	Abril 25	Abril 30	Maio 07	Maio 14	Maio 21
7ª Jornada	8ª Jornada	9ª Jornada	10ª Jornada		
Maio 28	Junho 04	Junho 11	Junho 18		



**ABLeiria**





**S19**  
(Femininos)

SISTEMA DE DISPUTA

1ª FASE

Participam 12 (doze) equipas divididas em três séries:

Associação	SUB 16 Femininos
AB VIANA CASTELO	1
AB BRAGA	1
AB LEIRIA	1
AB VILA REAL	1
AB PORTO	3
AB AVEIRO	3
AB VISEU	1
AB COIMBRA	1

A	B	C
Vila Real	2º Porto	1º Aveiro
Bragança	2º Aveiro	3º Aveiro
3º Porto	Viana	Coimbra
1º Porto	Viseu	Leiria

CALENDARIZAÇÃO

1ª FASE					
1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Fevereiro	Fevereiro	Março	Março	Março	Março
12	19	05	12	19	26

2ª FASE

Nesta fase as equipas serão reagrupadas de acordo com as classificações obtidas na 1ª Fase conforme se segue, incluindo as equipas que saem da Taça nacional:

D	E	F
1ªA	2º	3º (2º melhor)
1ºB	2º	3º (pior)
1ºC	3º (melhor)	4º
2º (melhor)	4º Taça A	4º
3º Taça A	4º Taça B	4º
3º Taça B	5º Taça A	6º Taça A
	5º Taça B	6º Taça B

O Grupo D jogará a duas voltas, “todos contra todos” e os Grupo E e F jogão a uma volta, “todos contra todos”.

O Grupo D classifica as equipas intervenientes do 1º ao 6º lugar, o Grupo E classifica do 7º ao 13º, o Grupo F do 14º ao 20º.

**2ª FASE - Grupo D**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada
Abril 23	Abril 30	Maio 01	Maio 07	Maio 14	Maio 21
7ª Jornada	8ª Jornada	9ª Jornada	10ª Jornada		
Maio 28	Junho 04	Junho 11	Junho 18		

**2ª FASE - Grupo E e F**

1ª Jornada	2ª Jornada	3ª Jornada	4ª Jornada	5ª Jornada	6ª Jornada	7ª Jornada
Abril 23	Abril 30	Maio 07	Maio 14	Maio 21	Maio 28	Junho 04



**ABLEiria**



ASSOCIAÇÃO  
BASQUETEBOL  
BRAGANÇA

