

**REGULAMENTO
ESPECÍFICO DE
BASQUETEBOL
XIRA2027**

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
REGULAMENTO GERAL	5
2. INSCRIÇÕES.....	4
3. ESCALÕES ETÁRIOS, DATAS DOS ENCONTROS E TEMPO DE JOGO	4
4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA	5
5. ARBITRAGEM	6
6. CLASSIFICAÇÃO	7
7. PRÉMIOS.....	7
8. OUTRAS INFORMAÇÕES	7
DIREITOS DE IMAGEM.....	8
PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS.....	8
CASOS OMISSOS.....	8
APOIO ÀS EQUIPAS	8

INTRODUÇÃO

O Regulamento Específico de Basquetebol aplica-se a todas as competições realizadas no âmbito do Programa dos Encontros Desportivos Concelhios e em conformidade com o estipulado nas Regras Oficiais do Basquetebol aprovadas pela Federação Portuguesa de Basquetebol, com adaptação adequada das regras às condições de realização dos jogos, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes.

REGULAMENTO GERAL

2. INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições das equipas no XIRA2027 deverão ser realizadas até 6ª feira da semana anterior à data dos convívios.

2.2. Além dos Clubes de Vila Franca Xira serão convidados outros Clubes da AB Lisboa, AB Santarém ou AB Setúbal.

2.3. As equipas devem confirmar a sua presença nos Encontros na semana anterior ao convívio.

O XIRA2027 será articulado com os Convívios da ABL (Sub12, Sub10 e Sub8) e do Desporto Escolar (Infantis A e B).

3. ESCALÕES ETÁRIOS, DATAS DOS ENCONTROS E TEMPO DE JOGO

3.1 ESCALÕES ETÁRIOS

Ano Nascimento		
<i>Sub8</i>	<i>Sub10</i>	<i>Sub12</i>
2019 / 2020	2017 / 2018	2015 / 2016

As escolas participantes poderão utilizar atletas 1 ano mais velhos, desde que não sejam federados.

3.2 TEMPO DE JOGO:

ESCALÕES	TEMPO DE JOGO	OBSERVAÇÕES
Sub8, Sub10 e Sub12	1º período - (8') 2º período - (8') 3º período - (8') Intervalos: Entre períodos - 1'	- Tempo de jogo “ CORRIDO ”

3.3. As equipas poderão ser masculinas, femininas ou mistas.

3.4. Os jogos iniciam-se às 9h30, nos dias e locais mencionados pela organização.

3.4.1. Os jogos serão disputados no formato 4x4, com exceção dos Sub8 que poderão jogar no formato 3x3, por séries fazendo vários jogos entre si ou todos contra todos, conforme o número dos presentes.

3.4.2. Os jogos serão disputados em 3 períodos de 8 minutos;

3.4.3. Nenhum atleta poderá jogar mais do que 2 períodos por jogo;

3.4.4. Todos os atletas inscritos deverão jogar, pelo menos, 1 período completo por jogo;

3.4.5. As equipas que apresentem o mínimo de 8 jogadores deverão cumprir na íntegra as alíneas 3.5.3. e 3.5.4.

3.4.6. As equipas que se apresentem com mais de 8 atletas poderão utilizar 4/5 atletas em cada um dos 2 primeiros períodos, realizando substituições livres entre eles, cumprindo sempre as alíneas 3.5.3. e 3.5.4.

3.5. O resultado final do jogo será definido pela soma de:

3.5.1. Pontos marcados durante o jogo por cada equipa;

3.5.2. Pontos relativos ao número de atletas presentes em cada jogo:

3.5.2.1. até 5 atletas – 0 pontos

3.5.2.2. 6 ou 7 atletas – 5 pontos

3.5.2.3. 8 atletas – 10 pontos

3.5.2.4. 9 ou 10 atletas – 20 pontos

3.5.3. Pontos relativos à presença de Árbitro / Oficial de Mesa:

3.5.3.1. Árbitro/ Oficial de mesa – 15 pontos

3.5.4. Pontos relativos às faltas sofridas durante o jogo:

3.5.4.1. Por não haver paragens para a realização de lances-livres pois o tempo é corrido, e no sentido de valorizar o fair-play, cada falta feita durante o jogo contará como 1 ponto para a equipa adversária, mantendo a posse de bola.

4. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

4.1. Cada equipa é constituída do seguinte modo:

- **10** Jogadores no máximo e **4** jogadores no mínimo, por equipa;
- 1 Treinador/Professor responsável pelo Clube/Escola;
- 1 Árbitro / 1 Oficial de mesa.

4.2. Em cada encontro o responsável tem de estar inscrito na Ficha de Inscrição e identificado. Sem ela, a equipa não pode jogar, e deve exercer as seguintes funções:

4.2.1. Apresentar em cada encontro a identificação dos jogadores, Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL (ou **fotocópias a cores autenticadas**) ou App gov.pt, sem o qual não poderão jogar;

4.2.1.1. De forma a facilitar o trabalho dos responsáveis das equipas é possível apresentar o original e **uma fotocópia a cores**, que será validada com a assinatura do Técnico/Árbitro de serviço ao jogo, sendo posteriormente colocado o selo branco nas respetivas fotocópias, na Divisão de Desporto e Equipamentos e devolvido no encontro seguinte;

4.2.1.2. As **fotocópias a cores** validadas com a assinatura e selo branco servem de documento de identificação nos seguintes encontros. Todos os atletas, que não tenham fotocópia a cores validada têm que obrigatoriamente apresentar o Cartão de Cidadão, Passaporte, Cartão de Jogador da AFL ou App gov.pt;

4.2.1.3. De referir, que quem não possuir os documentos necessários para o efeito não poderá jogar.

4.2.2. Na Ficha de Inscrição, os jogadores devem ser inscritos com **primeiro e último nome, com letra legível;**

4.2.3. Só podem atuar jogadores presentes no início do encontro e identificados.

4.3. A Competição será regular e contínua conforme a programação do XIRA2027, com encontros mensais de outubro de 2026 a junho de 2027.

5. ARBITRAGEM

5.1. Os jogos são dirigidos no máximo por 2 Árbitros e por 2 Oficiais de Mesa.

5.1.1. As arbitragens são da responsabilidade das equipas participantes, devendo estas disponibilizar dois elementos para dirigir os jogos.

5.1.2. A arbitragem deverá ter especial atenção a:

5.1.2.1. Situações de contato que impliquem desvantagem para o portador da bola ou restantes jogadores;

5.1.2.2. Situações de repetidas falhas no domínio dos passos e dribles;

5.1.3. Substituições corridas ao abrigo das alíneas 3.5.3 e 3.5.7, sem necessidade de paragem do jogo;

5.2. Não são permitidos descontos de tempo;

5.3. Não é permitido que os atletas joguem por mais do que 1 Clube/Escola, ao longo do XIRA2027, nem por mais do que 1 equipa no mesmo Convívio;

5.4. Os Jogos serão regulamentados pelas Regras Oficiais de Minibasquetebol, da responsabilidade da Federação Portuguesa de Basquetebol, com as necessárias adaptações aos recintos disponíveis.

5.5. Todos os casos disciplinares serão analisados pela organização, não havendo recurso das suas decisões;

5.6. Atleta expulso fica desde logo impedido de atuar, aguardando a saída em comunicado do castigo aplicado;

NOTA: Irregularidades e fraude na participação no XIRA2027 implicam a exclusão.

6. CLASSIFICAÇÃO

6.1. Após a realização do Convívio será elaborada a Classificação segundo as regras constantes neste regulamento. No final será vencedor a equipa com o maior número de pontos obtidos no total dos convívios.

7. PRÉMIOS

7.1. Troféus para as equipas vencedoras dos diversos escalões;

7.2. Lembranças a todos os jogadores desde que tenham participado em mais de 50% dos encontros.

8. OUTRAS INFORMAÇÕES

8.1. É proibido o uso de qualquer tipo de joias (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início do jogo. Não é permitido o uso de fita adesiva para as cobrir.

8.2. É permitido o uso de óculos, desde que sejam adequados para a prática desportiva, produzidos de materiais flexíveis e resistentes a impactos, garantindo a segurança do jogador e dos demais atletas.

8.3. Cada entidade deve, junto dos seus atletas, exigir atestado médico que considere o atleta apto para a prática desportiva.

8.4. Todos os Encontros programados estão cobertos por um seguro desportivo.

DIREITOS DE IMAGEM

Informa-se que a Câmara Municipal, pode proceder à recolha de imagens, sob a forma de fotografias, de vídeos e/ou áudio, ficando as mesmas disponíveis no seu arquivo digital.

Informa-se ainda que no decorrer do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2027, pode existir por parte de terceiros captação e divulgação de imagem, através de fotografia e/ou vídeo, podendo a mesma ser divulgada através das redes sociais.

PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

Informa-se que a recolha e o tratamento dos dados pessoais por parte da Câmara Municipal, cumpre o disposto no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados, aprovado pelo Regulamento (UE) 2016/679, do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados, tendo como finalidade a inscrição no Programa Encontros Desportivos Concelhios XIRA2027.

Para mais informações sobre as práticas de privacidade do Município de Vila Franca de Xira, consulte a nossa página em www.cm-vfxira.pt/politicaodeprivacidade ou envie um e-mail para protecaodedados@cm-vfxira.pt.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste Regulamento Específico, que possam surgir no decorrer do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2027, serão analisados e resolvidos pela organização (Divisão de Desporto da Câmara Municipal de Vila Franca de Xira).

APOIO ÀS EQUIPAS

A organização técnica dispõe de plataformas para dar suporte às equipas:

- **Internet** – No site www.cm-vfxira.pt, encontram-se todas as informações emanadas do Programa Encontros Concelhios Desportivos – XIRA2027, nomeadamente; calendário de jogos, comunicados e todas as informações de interesse para os Clubes.
- **Correio eletrónico** – Todos os emails deverão ser endereçados para: desporto@cm-vfxira.pt
- **Telefone** – 263 285 600

Estes contatos estão disponíveis em dias úteis, entre as 9h e as 12h30 e as 14h e as 17h30. A resposta a questões via email poderá demorar até 48h.

Vila Franca de Xira
29 de julho de 2026