



18° CAMPEONATO REGIONAL DE BASQUETE

REGULAMENTO GERAL

LIGA DESPORTIVA PAULISTA - LDP

2026

CAPITULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1º

A **LIGA DESPORTIVA PAULISTA (L.D.P)** é a dirigente máxima do campeonato masculino e feminino de basquetebol, nomeados **CAMPEONATO DE BASQUETE LDP e CONDERÊNCIA ESTADUAL**, os quais a mesma levará a efeito ao abrigo deste regulamento.

Os Campeonatos de Basquetebol da Liga Desportiva Paulista – LDP nas suas diversas categorias tem por objetivo o desenvolvimento do esporte na sua região e a integração esportiva dos municípios participantes.

A Liga Desportiva Paulista tem sua sede administrativa na rua Comandante Salgado nº230, Vila Hortência, Sorocaba, SP, CEP 18020-264, Sala 02 e seu horário de atendimento de forma presencial ou de forma online das 09h00 às 12h00 e das 14h00 às 18h00 de segunda a sexta-feira.

Artigo 2º

O presente regulamento será aplicado, no que couber nas disputas de todas as categorias, masculinas e femininas, do campeonato citado no Capítulo I do Artigo 1º.

Artigo 3º

Os jogos serão realizados segundo a tabela elaborada pelo Departamento Técnico da LDP e apresentada às equipes participantes, bem como o Sistema de Disputa que faz parte integrante deste Regulamento.

Artigo 4º

A LDP se reserva no direito de usar todo e qualquer tipo de material como fotos, vídeos e documentos em campanhas promocionais e institucionais destinadas à divulgação ao público em geral.

PARÁGRAFO 1º: Para o fotografo / Equipe de filmagem ter direito de adentrar a quadra ou realizar uma transmissão, esta deve ser previamente credenciada pelo Departamento Técnico.

PARÁGRAFO 2º: Apenas a LDP tem os direitos de transmissão dos jogos, caso uma equipe queira que um jogo seja transmitido, deve solicitar com 7 (sete) dias de antecedência.

Artigo 5º

A LDP se reserva no direito de utilizar todo e qualquer tipo de material publicitário (faixas, banners, etc.) nos locais das partidas.

CAPÍTULO II – DO PROTOCOLO DOS JOGOS:

Artigo 6º

As partidas terão início no horário previsto na Tabela de Jogos, sendo admitida uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos sobre horário programado. A equipe que não se apresentar nesse prazo, perderá pôr não comparecimento, caracterizando a ausência, ficando a equipe presente declarada vencedora pelo placar de 20 x 00 (Vinte à Zero).

PARÁGRAFO 1º A equipe que não comparecer, caracterizando a ausência terá prazo de 1 (um) dia útil da data marcada da partida para recorrer por escrito (com apresentação de boletim de ocorrência para problemas na estrada), cabendo a diretoria da LIGA DESPORTIVA PAULISTA decidir se é ou não justificável.

PARÁGRAFO 2º Se for caracterizado ausência justificável, a equipe ausente deverá pagar a taxa vigente de R\$ 200,00 para que então a LIGA DESPORTIVA PAULISTA possa marcar uma nova data e horário da partida, sendo que todas as despesas desta nova partida serão de responsabilidade da equipe causadora.

PARÁGRAFO 3º Se for caracterizado ausência não justificável a equipe causadora perderá os pontos da partida, sendo derrotada por 20 x 00 (Vinte à Zero) e também pagará a taxa vigente de R\$ 1.000,00.

PARÁGRAFO 4º Após vencido os 15 (quinze) minutos de espera, mesmo que a equipe mandante queira esperar, será decretado W.O. e as medidas contidas nos parágrafos anteriores serão avaliadas.

PARÁGRAFO 5º Só não será aplicado o W.O. nas seguintes situações:

- a) O transporte da equipe quebrou no meio do caminho;
- b) Houve um acidente no caminho;
- c) Por algum outro motivo a equipe pegou o trânsito parado ou trânsito lento.

Para que estas situações sejam aceitas, a equipe deverá comprovar tais situações bem como horário de saída de sua cidade.

PARÁGRAFO 6º Em situações de rodada dupla, tripla ou demais jogos entre as mesmas equipes no mesmo dia e uma das equipes atrase para o primeiro jogo, deverá ser considerado os mesmos critérios indicados nos parágrafos acima, assim sendo, os demais jogos não terão atrasos.

PARÁGRAFO 7º Se o fato previsto neste artigo ocorrer com as duas equipes, ou seja, nenhuma das equipes comparecerem na quadra de jogo devidamente uniformizadas com até 15 (quinze) minutos após o horário de início da partida, ambas serão declaradas perdedoras pelo placar de 20 x 00 (vinte a zero).

Artigo 7º

As equipes deverão estar presentes na quadra de jogo devidamente uniformizadas e dentro do processo de aquecimento por pelo menos 40 (quarenta) minutos antes do horário marcado para o início da partida.

PARÁGRAFO 1º O ginásio deverá estar aberto e seus vestiários em condição de uso conforme Artigo 19º com 1h30 (uma hora e trinta minutos) antes do horário marcado para início da partida.

PARÁGRAFO 2º A quadra deverá estar à disposição da equipe visitante no mínimo 40 (quarenta) minutos antes do horário marcado para o início da partida, caso não esteja, a equipe local será advertida e em caso de reincidência será multada em dois fardos de leite (24 unidades) que serão doados a uma entidade indicada pela LDP, a menos que seja rodada dupla.

PARÁGRAFO 3º A equipe que adentrar a quadra na tolerância da partida, dentro dos 15 (quinze) minutos após o horário marcado para o início da partida, não terá tempo de aquecimento, o jogo deverá ser iniciado imediatamente, independente do motivo do atraso.

Artigo 8º

O responsável pela equipe, deverá entregar aos oficiais de mesa as carteirinhas de todos os atletas com a devida numeração e indicação do capitão que participarão da partida e também as carteirinhas de toda a comissão técnica), com 20 (vinte) minutos antes do horário



previsto para o início da partida, sendo permitido somente a participação de jogadores regularmente inscritos, faltando 10 (dez) minutos para o início da partida o técnico deverá indicar os 05 (cinco) jogadores que começarão jogando, a equipe A deverá ser a 1ª a fazer.

PARÁGRAFO 1º Se por ventura a equipe atrasar a entrega das carteirinhas com a indicação da numeração e este atraso interfira no início da partida ou em seu bom andamento, a equipe será multada em um fardo de leite (12 unidades) que serão doados a uma entidade indicada pela LDP;

PARÁGRAFO 2º Os substitutos que chegarem atrasados poderão jogar, desde que o técnico tenha entrega a carteirinha do mesmo com seu respectivo número antes do início da partida conforme indicado neste artigo.

PARÁGRAFO 3º O único documento válido será a carteirinha da LDP, na ausência desta a equipe deverá solicitar uma autorização por escrito da LDP em caráter de emergência.

PARÁGRAFO 4º Nas situações onde não seja apresentada a carteirinha de algum atleta, este não poderá jogar.

PARÁGRAFO 5º Nas situações onde todos os atletas estão sem a carteirinha ou a equipe não tenha a quantidade mínima para iniciar uma partida, a equipe perderá a partida por W.O. pelo placar de 20x00.

PARÁGRAFO 4º Nas situações onde todos os atletas estão sem a carteirinha ou a equipe não tenha a quantidade mínima para iniciar uma partida, a equipe deverá doar três fardos de leite (36 unidades) a uma entidade indicada pela LDP.

Artigo 9º

Somente poderá permanecer no banco de reservas da equipe, os seguintes elementos devidamente credenciados pela LDP: técnico e o assistente técnico (se houver), os quais deverão estar inscritos na súmula antes do início da partida, 05 (cinco) acompanhantes de equipe com funções definidas e os jogadores suplentes, na ausência do técnico o capitão assumirá as funções de técnico, porém não caberá na presente situação, a inscrição de qualquer outro membro da equipe no lugar de técnico.

Artigo 10º

A equipe A (mandante) deverá sentar-se no banco localizado ao lado esquerdo da mesa de controle, devendo iniciar o jogo atacando o lado esquerdo da mesa de controle, salvo comum acordo.

Artigo 11º

A equipe da casa usará uniforme (camiseta) de cor clara preferencialmente branca e a equipe visitante deverá usar uniforme (camiseta) de cor escura, salvo comum acordo.

PARÁGRAFO 1º Caso uma das equipes não cumpra este Artigo e o jogo não seja realizado por motivo de uniformes, a equipe infratora perderá a partida por 02 x 00, porém será beneficiado com o ponto de bonificação.

PARÁGRAFO 2º Será permitida a utilização de tênis e/ou cadarços de tênis de cores diferentes em cada um dos pés.

PARÁGRAFO 3º Será permitida a utilização de camiseta por baixo do uniforme, desde que seja lisa (sem estampas), nas cores preta, branca ou da cor predominante do uniforme da equipe.

CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E HABILITAÇÃO DOS ATLETAS

Artigo 12º

Poderão inscrever-se nos campeonatos, em qualquer uma das categorias categoria, apenas entidades filiadas à LDP.

Artigo 13º

As entidades só estarão aptas a disputar qualquer campeonato organizado e dirigido pela LDP mediante as seguintes condições:

- a) Ter seu cadastro atualizado a cada início de campeonato (ficha fornecida pela LDP).
- b) Estar em dia com as obrigações financeiras e de aspectos legais exigidos pela LDP, incluindo multas.



PARÁGRAFO ÚNICO Poderá participar dos campeonatos organizados pela LDP equipes que não possuam local para a realização de seus jogos. Neste caso, jogarão turno e retorno (jogos de ida e volta) na casa do adversário ou em local determinado pela LDP.

Artigo 14 °

Para estar habilitado a participar de jogos oficiais organizados pela LDP, é obrigatória a inscrição de todos os membros integrantes da equipe. Consideram-se como membros integrantes das equipes, pessoas que tenham participação direta nos jogos, sendo elas:

- a) Atletas;
- b) Técnico;
- c) Assistente Técnico;
- d) Médico;
- e) Massagista;
- f) Fisioterapeuta;
- g) Preparador Físico;
- h) Mordomo;

PARÁGRAFO 1º Poderão compor o banco de reservas sete (07) atletas, técnico, assistente técnico, médico, massagista e fisioterapeuta, todos devidamente uniformizados e identificados.

PARÁGRAFO 2º Para a inscrição individual é necessário a seguinte documentação:

- a) Cópia do RG;
- b) Cópia do CPF;
- c) 01 (uma) foto digital com boa qualidade e com uniforme da equipe;
- d) Atestado médico;
- e) Ficha de inscrição individual fornecida pela LDP, devidamente preenchida e assinada pelo atleta e responsável, caso menor de idade (a ficha deverá ser enviada via correio, e-mail ou entregue na sede da LDP);

PARÁGRAFO 3º Não será permitida a participação de atletas em duas **ASSOCIAÇÕES / EQUIPES**, mesmo que em categorias diferentes. Caso isto ocorra o atleta será desqualificado para a disputa do campeonato (restante da temporada vigente) e as entidades envolvidas serão punidas com multa no valor de meio salário mínimo (valor vigente por ocasião da ocorrência);



PARÁGRAFO 4º A LDP não se responsabilizará com a condição de saúde, lesão e até mesmo alguma fatalidade com os atletas e comissão técnica;

PARÁGRAFO 5º A entidade que utilizar numa partida atleta inscrito irregularmente e descoberto por denuncia de outra entidade ou de terceiros e desde que comprovada, será perdedora por 20 x 00 (vinte a zero) e tendo os pontos de vitória transferidos aos seus adversários nos jogos em que o atleta esteve presente. Também receberá uma advertência por escrito e terá que doar dez fardos (120 unidades) de leite a uma entidade indicada pela LDP.

PARÁGRAFO 6º O técnico poderá ser suspenso em virtude da irregularidade de qualquer atleta de sua equipe.

Artigo 15º

Cada equipe poderá inscrever quantos atletas desejar, bem como até 08 integrantes da comissão técnica até o dia 30 de junho de 2026. No entanto somente 12 atletas e 08 membros da comissão técnica poderão participar das partidas. As equipes devem concluir a inscrição dos atletas até 07 (sete) dias antes da primeira partida.

A inclusão de novos atletas deverá ser realizada no máximo 96 (noventa e seis) horas do horário de cada partida.

PARÁGRAFO 1º A equipe que precisar inscrever um atleta em caráter de urgência (prazo de 24h antes do horário da partida) deverá realizar a inscrição do atleta no site da LDP, pagar a taxa de R\$ 50,00 (cinquenta reais) entrar em contato com o Departamento Técnico e solicitando a liberação da Carteira de Urgência.

PARÁGRAFO 2º A não observância do disposto no artigo 15º (prazo de inscrição) acarretará em advertência à primeira ocorrência e, havendo reincidência, multa de três fardos de leite a serem doados para uma entidade indicada pela LDP.

Artigo 16º

As equipes poderão inscrever atletas federados (que disputam campeonato em qualquer federação ou ligas canceladas à federação), desde que seja pela mesma equipe.



PARAFRAFO 1º Nos casos em que o atleta jogou por uma equipe federada, porém não atue mais por ela (não está com seu contrato vigente), o mesmo deverá apresentar uma carta de dispensa da equipe anterior para estar habilitado em sua nova equipe e poder jogar o campeonato da LDP.

PARAFRAFO 2º Um atleta que inscrito e que já atuou de pelo menos um jogo não poderá ser transferido para outra equipe dentro da temporada regular de 2026.

Artigo 17º

Para realizar as inscrições dos atletas e membros da equipe, o responsável pela equipe deverá acessar o site da Liga Desportiva Paulista (www.ligadp.com.br) com as credenciais fornecidas pela LDP e inserir todos os atletas e membros da equipe.

PARÁGRAFO 1º No site da LDP, em Depto. Técnico estará disponível o seguinte manual: MANUAL_PARA_INSCRICAO para realizar a inscrição de atletas e membros de equipe. LINK: (www.ligadp.com.br/sp/DepartamentoTecnico)

PARÁGRAFO 2º O cadastro não garante que o atleta ou membro de equipe já esteja habilitado para o próximo jogo, pois a LDP deverá aprovar este (s) cadastro (s) e então emitir a (s) respectiva (s) carteirinha (s).

CAPÍTULO IV – DOS EQUIPAMENTOS

Artigo 18º

Caso a equipe mandante não possua placar eletrônico completo em funcionamento, dispositivos adequados e visíveis aos jogadores e público, indicativos da regra dos 24 (vinte e quatro) segundos, que serão operados pela mesa de controle, a mesma deverá fornecer aos oficiais os seguintes itens:

- 01 (um) cronômetro;
- Marcador de pontos das equipes em um local de fácil visualização;

PARÁGRAFO 1º Fornecer em todos os jogos os seguintes itens:

- 02 (duas) bandeiras vermelhas, em tamanho igual ao de uma flâmula tradicional, para identificação das 4 (quatro) faltas coletivas;



- Plaquetas com numeração de 1 (um) a 5 (cinco) para sinalização de faltas individuais.
- Dispositivo manual para identificar as faltas coletivas de cada equipe, com numeração de 1 (um) a 4 (quatro).

•

PARÁGRAFO 2º Caso a equipe queira ter a estatística impressa quarto a quarto, está deverá disponibilizar uma impressora em pleno funcionamento.

PARÁGRAFO 3º A equipe mandante terá a obrigatoriedade de fornecer em seu ginásio equipamentos obrigatórios e vestiários em condições de uso com itens de higiene. Caso a equipe tenha apenas 02 (dois) vestiários, a equipe mandante deverá aguardar a equipe de arbitragem utiliza-lo para então adentrar no vestiário.

Artigo 19 º

A bola deverá ser da marca **MOLTEN** em todos os jogos dos campeonatos promovidos e organizados pela LDP.

- Sub 12 e Sub 13 masculino e feminino: bola oficial Igual ou Superior ao Modelo BG3800 no Tamanho Nº6;
- Sub 14 até 40+ masculino: bola oficial Igual ou Superior ao Modelo BG3800 no Tamanho Nº7;
- Categoria feminino: bola oficial Igual ou Superior ao Modelo BG3800 no Tamanho Nº6;

PARÁGRAFO ÚNICO A bola escolhida para a partida será determinada pelo arbitro, priorizando a de melhores condições e de modelo atual, sendo pela ordem, da equipe mandante ou da equipe visitante.

Artigo 20 º

Caso haja quebra da tabela sem possibilidade de substituição, o clube mandante deverá providenciar a troca da mesma ou um novo local com todas as condições de jogo, no máximo em 60 (sessenta) minutos para a realização da partida, sob pena de ser decretado W.O., após análise da Diretoria da LDP.

PARÁGRAFO ÚNICO Caso a quebra da tabela tenha ocorrido no aquecimento e ocorrer a impossibilidade da realização de uma nova partida, os árbitros receberão as taxas de

arbitragem integral, e a equipe causadora deverá arcar com todas as despesas (taxa de arbitragem e deslocamento) para a realização de uma nova partida.

Artigo 21 °

A equipe mandante deverá garantir boas condições de suas instalações para a prática esportiva, tais como: piso e linhas demarcatórias, iluminação, tabela, aro e redinha.

Artigo 22 °

Em casos onde seja impossível iniciar uma partida, ou a mesma tenha de ser suspensas, motivado por força maior, como exemplo falta de energia, mau estado e condições da quadra, etc..., o árbitro da partida decidirá quais medidas cabíveis a serem tomadas.

PARÁGRAFO 1º Partida não iniciada ou suspensão, será agendada em comum acordo entre as equipes, dentro da programação estabelecida pela Liga Desportiva Paulista.

PARÁGRAFO 2º A equipe mandante arcará com as despesas de arbitragem tanto da partida não iniciada / suspensão, como da partida reagendada. Esse pagamento deverá ser feito antes do reagendamento.

PARÁGRAFO 3º Para partidas onde já decorreu 3/4 de seu total, esta deverá ser finalizada e o placar final respeitado.

CAPÍTULO V – DA SEGURANÇA

Artigo 23 °

Caso o árbitro encerre uma partida em razão de algum incidente ou fato que motive esta decisão e aponte a equipe causadora deste mesmo fato, esta equipe terá o ponto de bonificação, perdendo o jogo pela contagem de 02 x 00 (dois à zero).

Artigo 24 °

Caberá à equipe mandante tomar as providências tanto de ordem administrativa, técnica e de segurança, para o bom andamento dos jogos.



PARÁGRAFO 1º A presença de público atrás dos bancos de reservas, mesa de controle e ao redor da quadra terá de observar a distância mínima de 02 (dois) metros da grade que cerca a quadra.

PARÁGRAFO 2º A equipe mandante de jogo é responsável pela segurança da equipe de arbitragem, equipe adversária e comissão técnica adversária.

PARÁGRAFO 3º A segurança deverá ser feita pela Polícia Militar, Civil, Segurança e até Dirigente da Equipe (responsável).

PARÁGRAFO 4º Se o árbitro constatar que existe a falta de segurança para a realização ou sequência de uma partida, o jogo deverá ser suspenso e um relatório será enviado a Diretoria da Liga Desportiva Paulista para análise e providência.

PARÁGRAFO 5º O técnico da equipe mandante do jogo é responsável em ajudar a conter o público, atletas e dirigentes, caso seja relatado pelo arbitro ou representante do jogo a indiferença (inercia) do técnico quanto a estes assuntos, o mesmo deverá ser suspenso após análise da diretoria da Liga Desportiva Paulista.

Artigo 25 º

A equipe mandante deverá proibir nos locais dos jogos instrumento sonoros, batida em placa de propaganda, em latas, madeiras e manusear bexigas de qualquer forma a emitir som ou qualquer objeto que cause sonoridade, atrapalhando o andamento do jogo.

PARÁGRAFO ÚNICO Havendo a identificação da utilização dos itens mencionados neste artigo o técnico e/ou responsável pela equipe mandante deverá solicitar aos torcedores que não o façam.

Artigo 26 º

É terminantemente proibido o consumo de bebidas alcoólicas no interior dos ginásios, ficando a equipe mandante responsável pela fiscalização.

PARÁGRAFO ÚNICO O não cumprimento deste artigo, poderá acarretar a equipe mandante advertência e em caso de reincidência penas administrativas, perdas de mando, interdição do ginásio e doação de cinco fartos (60 unidades) de leite a entidade a ser indicada pela LDP.

Artigo 27 °

É terminantemente proibido a presença de pessoas não autorizadas na quadra de jogo.

PARÁGRAFO ÚNICO A invasão de quadra após a realização da partida acarretará imediata aplicação de multa no valor de R\$ 500,00 e podendo ter o ginásio interditado.

Artigo 28 °

Torcedores com comportamento considerado pelos árbitros e representantes como inapropriado poderão ser retirados do ginásio, conforme previsto no Estatuto do Torcedor.

CAPÍTULO VI – DA DISCIPLINA

Artigo 29 °

Somente o técnico e o assistente poderão solicitar informações a mesa de controle durante as interrupções de jogo, sempre de uma forma calma e cortês.

PARÁGRAFO 1º Durante a partida somente o Técnico ou Assistente Técnico (com CREF) poderá permanecer em pé, as outras pessoas que compõem o banco de substitutos, deverão estar sentados.

PARÁGRAFO 2º A comissão técnica deverá se apresentar trajada de calça e camiseta, não sendo admitindo bermuda, shorts ou similares, tanto para homens como mulheres.

Artigo 30 °

A equipe que utilizar irregularmente um técnico nestas condições, perderá a partida em que o fato ocorrer por 02 x 00 (dois a zero) e o ponto de bonificação, além de sofrer as sanções cabíveis.

Artigo 31 °

Em caso de tumulto e conflito generalizado sendo o causador identificado pelo árbitro como: Diretores, Comissão Técnica, Jogadores e Torcedores, fará com que equipe perca os pontos da partida.

Artigo 32 °

O filiado que tiver seu ginásio interditado, administrativamente ou por decisão da diretoria e/ou tribunal, terá o mando dos jogos invertidos sem qualquer compensação posterior.

PARÁGRAFO ÚNICO Em casos necessários a LDP se reserva no direito de determinar uma quadra neutra para realização da partida.

Artigo 33 °

Todo e qualquer ato de indisciplina será analisado pela diretoria da Liga Desportiva Paulista, na pessoa do Srº Presidente e pela Comissão Disciplinar da LDP, penas administrativas serão aplicadas na forma estabelecida no CBJDD (Código Brasileiro de Justiça Disciplinar Desportiva), ou se necessário será (ão) encaminhado (s) para o Tribunal.

PARÁGRAFO 1º O comportamento antidesportivo, bem como a agressão física ou verbal, tentada ou consumada, contra os árbitros e seus auxiliares, dirigentes, atletas e pessoas presentes, estarão sujeitos às penalidades administrativas a serem aplicadas aos infratores pela diretoria da LDP, sem prejuízo de posterior julgamento pelo tribunal.

PARÁGRAFO 2º A associação/entidade que recorrer à Justiça Comum de quaisquer decisões da Diretoria da LDP, antes de esgotados todos os recursos da Justiça Desportiva, em decisão irrecorrível, será automaticamente suspensa e excluída dos campeonatos, mesmo em andamento.

CAPÍTULO VII – DAS TRANSFERÊNCIAS DOS JOGOS

Artigo 34 °

A entidade que por qualquer motivo não puder efetuar o jogo marcado em seu ginásio, deverá informar na Sede da LDP e a equipe adversária com antecedência mínima de 05 dias. A remarcação da partida deverá ser entre as equipes e comunicar a LDP por e-mail (contato@ligadp.com.br) através do documento de transferência de jogo anexado o comprovante de pagamento no valor de R\$200,00 (duzentos reais) referente a taxa de transferência de jogo. (a ficha de transferência encontra-se no site <http://www.ligadp.com.br/sp/DepartamentoTecnico>).



PARÁGRAFO 1º O não cumprimento deste Artigo poderá acarretar na inversão do mando de jogo, sem qualquer benefício posterior.

PARÁGRAFO 2º Somente será aceita a transferência, após o recebimento dos e-mails das duas equipes envolvidas, dentro do prazo. A transferência estará concluída após o recebimento dos e-mails de confirmação enviado pelo Depto Técnico da LDP.

PARÁGRAFO 3º Para os jogos transferidos fora de prazo, a equipe causadora arcará com as despesas totais de arbitragem e uma multa no valor de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais).

Artigo 35 °

Fica a critério do Depto Técnico da LDP quaisquer alterações nas tabelas com uma prévia comunicação de um dia de antecedência.

Artigo 36 °

Fica determinado que se a equipe necessitar transferir algum jogo que seja para realizar jogos da CBB, FPB e Secretaria Estadual de Esportes de São Paulo a mesma deverá informar a LDP até 72 (setenta e duas) horas antes do jogo marcado conforme a tabela da LDP e deverá efetuar o pagamento da taxa de transferência no valor de R\$100,00 (cem reais).

CAPÍTULO VIII – DO SISTEMA DE DISPUTA

Artigo 37 °

Seguem os sistemas de disputa das categorias em 2026:

Sistema de Disputa – Categoria Sub-13

A categoria Sub-13 será disputada no sistema todos contra todos em turno único, com os jogos realizados de forma sediada.

Formato da competição

- Todas as equipes participantes se enfrentam uma única vez;
- Cada etapa será realizada em uma cidade sede previamente definida pela organização;
- Em cada sede ocorrerá três (03) jogos sendo apenas um (01) por equipe;
- Ao final da fase, a classificação será definida pela somatória de pontos conquistados;



Pontuação

- Vitória: 2 pontos (dois pontos)
- Derrota: 1 ponto (um ponto)
- W.O.: -1 ponto (menos um ponto)

Critérios de desempate

Em caso de empate na classificação:

1. Confronto direto
2. Saldo de cestas
3. Maior número de cestas pró
4. Menor número de cestas contra
5. Sorteio

2ª Fase – Finais por Colocação

Encerrada a fase classificatória, as finais serão disputadas conforme o posicionamento das equipes:

- Final Ouro: 1º colocado x 2º colocado
- Final Prata: 3º colocado x 4º colocado
- Final Bronze: 5º colocado x 6º colocado

Essa fase tem como objetivo definir a classificação final da categoria, valorizando o desempenho de todas as equipes ao longo do campeonato.

Formato das finais

As partidas finais serão realizadas em sede única, na casa do melhor coloca da fase de classificação.

Sistema de Disputa – Categorias Sub-14, Sub-15, Sub-16 e Sub-17:

As categorias Sub-14, Sub-15, Sub-16 e Sub-17 serão disputadas em três fases, conforme descrito abaixo.

1ª Fase – Classificação

A fase classificatória será realizada pelo sistema todos contra todos em turno e retorno, no qual todas as equipes participantes se enfrentarão em duas oportunidades, alternando o mando de quadra.

Cada equipe realizará uma partida como mandante e outra como visitante diante do mesmo adversário, garantindo equilíbrio técnico e esportivo.

Ao término desta fase, as equipes serão classificadas conforme a pontuação total obtida.



Pontuação

- Vitória: 2 pontos (dois pontos)
- Derrota: 1 ponto (um ponto)
- W.O.: -1 ponto (menos um ponto)

Critérios de desempate

1. Confronto direto
2. Saldo de cestas
3. Maior número de cestas pró
4. Menor número de cestas sofridas
5. Sorteio

2ª Fase – Semifinais

As quatro equipes melhores classificadas avançam para a fase semifinal, que será disputada em série melhor de três partidas.

Confrontos

- 1º colocado x 4º colocado
- 2º colocado x 3º colocado

A equipe de melhor campanha na fase classificatória terá a vantagem de disputar:

- o 2º jogo em sua casa
- e, caso necessário, o 3º jogo também em sua casa

Esse formato valoriza o desempenho obtido na primeira fase, concedendo vantagem esportiva à equipe melhor classificada.

3ª Fase – Final

As equipes vencedoras das semifinais disputarão a Final Ouro, enquanto as equipes derrotadas poderão disputar em partida única na casa do melhor classificado (ou em lugar determinado pela organização) a decisão de 3º lugar, conforme definido pela organização.

A fase final também será realizada em melhor de três partidas, seguindo o mesmo critério de mando da semifinal.

Mando de quadra

A equipe com melhor campanha geral entre as finalistas terá o direito de realizar:

- o 2º jogo em casa
- e o 3º jogo em casa, se necessário



Sistema de Disputa – Categoria Sub-19

A categoria Sub-19 será disputada em quatro fases, contemplando Série Ouro e Série Prata.

1ª Fase – Classificação

A fase classificatória será disputada no sistema todos contra todos em turno e retorno, no qual todas as equipes se enfrentam em duas oportunidades, com alternância de mando de quadra.

Ao término da fase, as equipes serão classificadas do 1º ao 8º lugar, de acordo com a pontuação obtida.

Pontuação

- Vitória: 2 pontos (dois pontos)
- Derrota: 1 ponto (um ponto)
- W.O.: -1 ponto (menos um ponto)

Critérios de desempate

1. Confronto direto
2. Saldo de cestas
3. Maior número de cestas pró
4. Menor número de cestas sofridas
5. Sorteio

2ª Fase – Série Ouro (Semifinais)

As quatro equipes melhores classificadas avançam para a Série Ouro, em melhor de três partidas.

Confrontos

- 1º colocado x 4º colocado
- 2º colocado x 3º colocado

A equipe melhor classificada terá o direito de disputar o 2º jogo em casa e, se necessário, o 3º jogo também em sua casa.

3ª Fase – Série Prata

As equipes classificadas entre a 5ª e a 8ª colocação disputarão a Série Prata, em formato Final Four, com partidas únicas e sede na casa do 5º colocado.



Semifinais da Série Prata

- 5º colocado x 8º colocado
- 6º colocado x 7º colocado

Os vencedores disputam a Final da Série Prata, e os perdedores poderão disputar o 3º lugar, conforme decisão da organização.

Sede

Toda a fase será realizada em sede única, na casa do 5º colocado, valorizando a melhor campanha entre as equipes participantes desta série.

4ª Fase – Finais

Série Ouro

As equipes vencedoras das semifinais disputarão a **Final da Série Ouro**, em melhor de três partidas.

A equipe de melhor campanha terá a vantagem de realizar o 2º e eventual 3º jogo em casa.

Série Prata

As equipes vencedoras das semifinais disputarão a final em partida única, na mesma sede do Final Four.

Sistema de Disputa – Categoria Livre

A Categoria Livre será disputada em três fases, com divisão em Série Ouro e Série Prata ao término da fase classificatória.

1ª Fase – Classificação

A fase classificatória será realizada no sistema todos contra todos em turno único, no qual todas as equipes participantes se enfrentam uma única vez.

Os mandos de quadra dos confrontos serão definidos por sorteio realizado pela organização antes do início da competição, garantindo equilíbrio e transparência no calendário.

Ao final desta fase, as equipes serão classificadas de acordo com a pontuação total obtida.



Pontuação

- Vitória: 2 pontos (dois pontos)
- Derrota: 1 ponto (um ponto)
- W.O.: -1 ponto (menos um ponto)

Critérios de desempate

1. Confronto direto
2. Saldo de cestas
3. Maior número de cestas pró
4. Menor número de cestas sofridas
5. Sorteio

2ª Fase – Série Ouro

As equipes melhores classificadas avançam para a Série Ouro, destinada à disputa do título principal da categoria.

Sugestão de formato:

- 1º x 4º
- 2º x 3º

As semifinais serão disputadas em melhor de três partidas.

3ª Fase – Série Prata

As equipes classificadas entre a 5ª e a 8ª colocação disputarão a Série Prata, em formato Final Four, com partidas únicas e sede na casa do 5º colocado, as demais equipes estarão fora da disputa desta fase.

O formato seguirá o mesmo modelo da Série Ouro, com cruzamentos conforme a colocação final da fase classificatória.

Exemplo:

- 5º x 8º
- 6º x 7º

Os vencedores disputam a final da Série Prata e os perdedores disputam o terceiro lugar.

PARAGRAFO 1º o primeiro e segundo colocado terá a vantagem de fazer como mandante a segunda e a terceira partida se necessário for. Caso uma equipe não compareça a uma partida nas fases de Playoffs sem justificativa válida, ela será eliminada automaticamente da competição.



PARAGRAFO 2º Todos os atletas/técnico de uma equipe eliminada por WO, ficarão impossibilitados de participarem do Jogo das Estrelas;

PARAGRAFO 3º Todos os atletas/técnico de uma equipe eliminada por WO, serão desqualificados de qualquer possível premiação individual, como por exemplo: MVP, melhor Defensor, Cestinha, Melhor Técnico ou qualquer outra premiação daquele ano;

PARAGRAFO 4º A equipe eliminada por WO deverá pagar uma multa de R\$ 1.500,00, além de quitar quaisquer valores pendentes com a administração financeira da competição.

PARAGRAFO 5º Caso a multa não seja quitada, a entidade ficará suspensa por uma temporada de todos os campeonatos organizados pela LDP;

Artigo 38 º

Os ginásios onde serão disputados os playoffs deverão contar com placar eletrônico e o relógio de 24s.

PARAGRAFO 1º Caso o ginásio não tenha os equipamentos necessários, a equipe poderá alugá-los com a LDP

PARÁGRAFO 2º Caso o ginásio não tenha os equipamentos necessários, e a equipe mandante não conseguir providenciá-los, ela perderá o mando, ficando a critério da LDP a determinação do novo local da partida.

Artigo 39 º

CAPÍTULO IX – DOS DESEMPATES

Artigo 40 º

Em caso de empate em qualquer fase dos campeonatos serão adotados os seguintes critérios:



PARÁGRAFO 1º (Entre 2 equipes):

1. Confronto Direto;
2. Saldo de cestas entre as equipes empatadas;
3. Cesta Average entre as equipes empatadas;
4. Maior placar nos jogos, realizados entre as equipes (maior contagem);
5. Sorteio.

PARÁGRAFO 2º (mais de 2 equipes):

- a) Se mais de duas equipes tiverem igual classificação, uma segunda classificação será estabelecida, levando-se em conta somente os jogos realizados entre as equipes empatadas (saldo de cesta);
- b) Persistindo a igualdade será adotado o critério de cesta average, nos jogos entre as equipes empatadas.
- c) Persistindo a igualdade, o critério adotado será cesta average, considerando-se todos os jogos realizados na fase em questão.

OBS.: Em qualquer uma destas etapas, ao ficar 2 equipes, volta o critério entre duas equipes.

- d) Persistindo a igualdade, o critério será a quantidade de faltas técnicas e antidesportivas que cada equipe possua;
- e) Sorteio.

Artigo 41º

Os campeonatos serão disputados pelo critério de pontos ganhos em cada uma das suas fases.

Artigo 42º

Quando for adotado o sistema de melhor campanha, as equipes deverão seguir os seguintes critérios:

1. Número de vitórias;
2. Saldo de cestas entre as equipes empatadas;
3. Cesta average;
4. Faltas técnicas e antidesportivas;
5. Sorteio

CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 43 °

O prazo para recursos será de 1 (um) dia útil após a realização da partida.

Artigo 44 °

Em caso de atraso da equipe de arbitragem as equipes presentes na quadra deverão aguardar 30 minutos do horário marcado para o início da partida. Após este tempo as equipes estarão dispensadas.

PARÁGRAFO ÚNICO Sendo marcada uma nova partida, A LDP se responsabiliza apenas pelo combustível da equipe visitante (KM rodado) pago aos árbitros.

Artigo 45 °

Em caso de abandono ou eliminação do campeonato, a equipe pagará a taxa no valor de (R\$ 3.000,00) três mil reais por equipe e impossibilitará sua participação na mesma categoria no próximo campeonato.

PARÁGRAFO 1º É considerado abandono, a equipe que sair do campeonato após o término da tabela oficial (não quer dizer que estará divulgada, em mãos) e eliminação, toda e qualquer equipe que venha causar problemas ou dificuldades de participação ou segurança durante o transcorrer dos jogos.

PARÁGRAFO 2º A equipe que desistir da participação do campeonato depois da confecção da tabela por qualquer motivo desistir de participar da temporada vigente a mesma pagará uma taxa no valor de R\$3.000,00 (três mil reais).

PARÁGRAFO 3º Até antes do primeiro jogo de cada categoria a LDP poderá inserir qualquer equipe/entidade, desde que preencha todos os requisitos para sua participação.

Artigo 46 °

Toda equipe que em um mesmo campeonato der 02 (dois) WO (não justificável), será eliminado do campeonato em questão, pagará a taxa vigente de R\$ 1.500,00 mais valores pendentes com o financeiro e não participará no próximo campeonato na mesma categoria.

Artigo 47 °

A equipe que não estiverem em dia com os cofres da LDP não terá direito a qualquer reivindicação, protesto, ofício e nem mesmo a permanência em nossos campeonatos.

PARÁGRAFO 1º Não será aceito nenhuma inscrição em qualquer categoria de entidades em débito com LDP.

PARÁGRAFO 2º A equipe que estiver em débito com a LDP ao final do segundo turno, não poderá jogar os playoffs (caso esta tenha se classificado), passando assim a vaga para a próxima equipe melhor classificada.

PARÁGRAFO 3º Não será entregue nenhuma premiação para qualquer equipe que estiver em débito com LDP.

Artigo 48º

Depto Técnico da LDP determina que, para todas as categorias (masculina e feminina) o critério da forma de disputa será play off até o final (03 partidas), após a segunda fase (16 até 04 classificados) do campeonato.

Artigo 49º

Para os 3 (três) primeiros colocados serão atribuídos títulos de campeão, vice-campeão e 3º lugar, sendo oferecidos troféus e vinte (20) medalhas para cada equipe/categoria.

Artigo 50º

Os árbitros e mesários escalados deverão comparecer ao local determinado, com pelo menos 40 (quarenta) minutos de antecedência ao horário previsto para o início da partida, procedendo às vistorias necessárias em toda a quadra bem como das carteirinhas de identificações dos atletas.

Artigo 51º

A equipe filiada na LDP e que se ausente por um ano ou mais, em seu retorno todas as taxas administrativas deverão sofrer 100% de aumento. Esta determinação passará por análise da diretoria da LDP em cada caso.

CAPÍTULO XI – FINANCEIRO

Artigo 52º

Nos casos onde a entidade seja penalizada e tenha que doar 1 (um) ou mais fardos de leite para a LDP e não cumpra, esta será multada em R\$ 500,00 por penalização não cumprida

Artigo 53º

Cabe aos filiados pagar, pontualmente as mensalidades e taxas a que estiverem obrigados, as multas que lhes forem impostas e qualquer outro débito que mantenham para com a LDP, recolhendo aos cofres desta, dentro de quinze dias, o valor das taxações estabelecidas nas normas e regulamentos em vigor, sob pena de não o fazendo serem suspensos de todas as atividades da LDP;

Taxas administrativas:

- 1) taxa de filiação;
- 2) taxa de anuidade;
- 3) taxa de inscrição atleta;
- 4) taxa de inscrição equipe;
- 5) taxa de transporte;
- 6) taxa de transporte arbitragem SP;
- 7) taxa de arbitragem;

Formas de Pagamento:

- 1) Por jogo;
- 2) Por empenho;
- 3) Mensal;



Caso a equipe opte em efetuar o pagamento por jogo a mesma deverá entrar em contato com o setor administrativo/financeiro para negociar a forma de pagamento das taxas administrativas.

A taxa de arbitragem bem com a taxa de transporte deverá ser paga antes do início de cada partida.

Caso a equipe opte por efetuar o pagamento mensal o mesmo deverá ocorrer até o dia 05 de cada mês sendo dividido no máximo em 08 parcelas de (março a outubro). Em caso de não pagamento na data prevista a mesma terá seus jogos adiados até que o pagamento seja efetuado bem como pagamento de multa no valor de R\$150,00 (cento e cinquenta reais) por jogo adiado devido à falta de pagamento.

Caso a equipe opte por efetuar o pagamento através de empenho a mesma deverá providenciar toda a documentação para tal até o dia 30 de abril de 2026 e encaminhar para o setor administrativo/financeiro da LDP.

Artigo 54º

Os casos omissos no presente regulamento serão resolvidos pela Diretoria da LDP e solucionados da seguinte forma:

- a) Regulamento da Federação Paulista de Basquetebol;
- b) Regulamento da Confederação Brasileira de Basquetebol;
- c) Regras da Federação Internacional de Basquetebol;

LIGA DESPORTIVA PAULISTA
Departamento Técnico