

## CADETE MASCULINO

### 1. Composición:

Esta categoría está compuesta por 7 equipos y un "Descansa", comprendidos en un grupo único:

#### Grupo Único

Seat Peña La Murga Sabiñánigo	C.B. Monzón
C.B. Peñas B	C.B. Peñas A
C.B. Boscos	Descansa
Carnicería Ubieto Jaca	Central de Compras Cafer U.B.B.

### 2. Forma de juego:

- Primera Fase: Liga Regular
- Segunda Fase: Final a cuatro

Primera Fase: La 1ª Fase (o Liga Regular) se jugará en un grupo único, una liga a doble vuelta (todos contra todos, 14 jornadas), estableciéndose una clasificación del 1 al 7.

#### Segunda Fase:

En esta fase, los cuatro primeros clasificados de la Liga Regular, jugarán una Final a Cuatro por el título, con los siguientes emparejamientos, disputándose igualmente 3º y 4º puesto:

- **A:** 1º Clasificado – 4º Clasificado
- **B:** 2º Clasificado – 3º Clasificado
- **Final:** Ganador A – Ganador B

### 3. Fechas:

1ª FASE: Liga Regular			
Jornadas:	1ª VUELTA		2ª VUELTA
Octubre:	26	Enero:	18-25
Noviembre:	09-16-23-30	Febrero:	01-08-22
Diciembre:	14	Marzo:	01-08
Enero:	11		

2ª FASE: Final a Cuatro	
Jornada:	
Abril:	05-06

#### 4. Trofeos:

Los cuatro equipos que participen en la Final a 4 recibirán trofeo.

#### 5. Arbitrajes:

Serán realizados por equipos arbitrales de la Delegación Oscense.

#### 6. Organización de la Final a cuatro:

Para organizar dicha Final a cuatro se deberá solicitar por escrito antes del 28 de marzo de 2.025, hasta las 14:00h, debiendo correr el equipo organizador con los gastos de arbitraje y pabellón. De haber más de una solicitud, se le concederá al equipo mejor clasificado de la Liga Regular. De no haber solicitud de organización, la sede será designada por la F.A.B.

**Nota:** Los equipos no puros de la categoría no pueden participar en la final a cuatro. Sus resultados, en caso de ganar, serán sustituidos por un 2-0.

En este momento, la Delegación no tiene constancia de equipos No Puros en la competición. En caso de haberlo, se modificaría el presente documento y se comunicaría a todos los equipos.