

Manual da VI Festa Nacional do Minibásquete

30 Junho | 3 Julho

CNMB

FPB

Patrocinadores



Município de
Paços de Ferreira
Câmara Municipal



**COMUNICADO DO
CNMB**

COMUNICADO Nº 16

ÉPOCA: 2014/2015

DATA: 08.JUN.2016

*Para conhecimento geral, a seguir se informa:***VI Festa Nacional do Minibásquete – Paços de Ferreira – Capital do Móvel****VI Festa Nacional do Minibásquete
Paços de Ferreira – Capital do Móvel****I. Introdução**

Depois do êxito das edições anteriores vai a FPB/CNMB organizar a 6ª edição deste evento. AVI Festa Nacional do Minibásquete, é um evento que, tem acima de tudo respeitar e estimular os princípios da universalidade e da igualdade, da ética desportiva, nomeadamente no desenvolvimento de um sã espírito desportivo e de tolerância.

Este evento visa proporcionar aos praticantes Mini-12, que demonstrem um maior grau de evolução, uma vivência que se aproxime mais do universo do basquetebol, e que seja assim uma etapa facilitadora da passagem do sector da captação e fomento, para um quadro competitivo mais formal.

O historial edições anteriores transformou Paços de Ferreira na cidade de referência do minibásquete. Hoje em dia não há praticante minibásquete que não tenha o sonho de estar presente em Paços de Ferreira.

Este manual é um guia que pretende regulamentar este evento, que mais do que uma competição, deve ser uma festa que ajude o desenvolvimento dos mais novos e um momento de fraternidade e alegria para todos os envolvidos.

1. Estrutura de Enquadramento**- Comissão de Honra**

Presidente da Federação Portuguesa de Basquetebol
Presidente da Câmara Municipal de Paços de Ferreira
Presidente da Associação de Basquetebol do Porto
Presidente do Comité Nacional de Minibásquete

- Comissão Organizadora

Ana Pinto
Andreia Carriço
António San Payo Araújo
Armindo Calção
Casimiro Queirós
Eduardo Almeida
João Lima
Luís Barros
Patrícia Fernandes
Paula Carneiro
Paulo Neta
Sérgio Rosmaninho



» Parcerias Institucionais



2. Manual do evento

Neste evento estarão em vigor, para além dos regulamentos da FPB, as alterações constantes deste manual resultantes das condições facultadas e que se julgam necessárias para o sucesso desta organização.

3. Direção do evento

A direção do evento é da responsabilidade da FPB/CNMB.

4. Participantes

Participam neste evento as seguintes Associações: Alentejo, Algarve, Aveiro, Braga, Castelo Branco, Coimbra, Leiria, Lisboa, Madeira, Porto, Santarém, Setúbal, Viana do Castelo, Vila Real e foi convidado o clube do concelho que acolhe o evento o Juventude Pacense.

5. Deveres do Organizador

Este deve assegurar os apoios logísticos considerados mínimos para a execução do evento constantes deste manual.

6. Deveres da FPB/CNMB

A FPB/CNMB assegurará o enquadramento técnico competente para o bom andamento da prova.

II. Programa do evento

7. Programa Geral

Dia 30 Junho Quinta-feira

Chegada das delegações a Paços de Ferreira:

19.00 Jantar

21.00 Desfile das delegações do Pavilhão Municipal até à Câmara Municipal P.F.

21.30 Cerimónia de Abertura em frente à Câmara Municipal P.F.

22.30 Reunião Técnica no Pavilhão Municipal P. F. (Obrigatória a presença de 1 elemento de cada delegação)

Dia 1 de Julho Sexta-feira

07.30 Pequeno-almoço para os grupos A B (Equipas instaladas no piso superior da Escola Secundária de Paços de Ferreira)

08.00 Pequeno-almoço para os grupos C D (Equipas instaladas no piso inferior da Escola Secundária de Paços de Ferreira)

- Fase de Apuramento – Jogos 4x4 de 6 x 6 minutos

09.00 1ª Jornada Grupos A B - Pavilhão Anexo

09.30 1ª Jornada Grupos C D - Pavilhão Principal

10.30 2ª Jornada Grupos A B - Pavilhão Anexo

11.00 2ª Jornada Grupos C D - Pavilhão Principal

» Parcerias



fonte viva



» Parcerias Institucionais



13.00 Almoço Grupos A B

13.30 Almoço Grupos C D

15.30 3ª Jornada Grupos A B – Pavilhão Principal

15.45 3ª Jornada Grupos C D - Pavilhão Anexo

- Fase de Qualificação – Jogos 4x4 de 6 x 8 minutos

17.15 4ª Jornada Grupos E F - Pavilhão Principal

17.30 4ª Jornada Grupos G H - Pavilhão Anexo

19.00 Jantar Grupos E F

19.30 Jantar Grupos G H

21.00 Conversas com um jogador e uma jogadora internacional - Pavilhão principal

Dia 2 de Julho Sábado

08.00 Pequeno almoço Grupos E F

08.30 Pequeno almoço Grupos G H

- Fase de Qualificação – Jogos 4x4 de 6 x 8 minutos

09.00 5ª Jornada Grupos E F - Pavilhão Principal

09.30 5ª Jornada Grupos G H - Pavilhão Anexo

- Meias finais – Jogos de 4x4 de 6 x 8 minutos

11.15 6ª Jornada Grupos E F - Pavilhão Principal

11.45 6ª Jornada Grupos G H - Pavilhão Anexo

12.45 Almoço Grupos G H

13.15 Almoço Grupos E F

- Finais – Jogos de 4x4 de 6 x 8 minutos

15.30 7ª Jornada Finais 9º ao 16º Pavilhão Anexo

16.15 7ª Jornada Finais 1º ao 8º - Pavilhão Principal

19.30 Jantar – Arraial para todos os participantes e familiares.

21.00 Atividades lúdicas

Dia 3 de Julho Domingo

08.00 Pequeno-almoço (Equipas alojadas no piso inferior da Escola Secundária)

08.30 Pequeno-almoço (Equipas alojadas no piso superior da Escola Secundária)

09.30 Concursos de lançamentos e drible por equipas

10.15 Concurso de lances livres individual

10.30 All Star Games Jogos de 4x4 6 x 6 minutos pavilhão principal

12.15 Cerimónia de encerramento - Pavilhão principal

13.00 Almoço



» Parcerias



fonte viva





8. Acolhimento/ Recepção dos participantes

As delegações participantes terão de chegar a Paços de Ferreira para se instalarem na escola acolhedora até às 18.00 horas do dia 30 de Junho.

Excepto as equipas que se deslocam de comboio, que devem chegar a campanha no IC que chega a essa estação as 18.39h (depois deste não se garante transfer para Paços de Ferreira).

9. Inscrição das delegações

A Federação/CNMB enviará uma circular com a ficha de inscrição onde deverá constar:

- 1 – Data de entrega de inscrição da composição das delegações
- 2 – Composição nominal das delegações
- 3 – Nome do chefe da delegação
- 4 – As obrigações de cada comitiva
- 5 – As sanções que serão aplicadas no caso de desistência
- 6 – Cor dos equipamentos (principal e secundário)
- 7 – O compromisso de que respeitam as regras deste evento

Todas as delegações **têm que ser portadoras da sua bandeira.**

A inscrição implica uma comparticipação de 5 (cinco) Euros por participante, enquadramento e jogadores (faturado pelos serviços da FPB).

A bandeira tem de ser entregues pelo chefe de cada delegação na chegada a Paços de Ferreira no secretariado no Pavilhão Municipal.

10. Sistema de disputa

A distribuição das séries foi em espiral e elaborada com base na classificação do ano anterior.

O evento será disputado em 3 fases:

- I. Fase – Apuramento
- II. Fase – Qualificação
- III. Fase – Meias-finais e finais

11. Quadro competitivo

Quadro competitivo

Constituição das séries – Fase Apuramento

Nº	A	B	C	D
1	Porto A	Setúbal	Madeira	Algarve
2	Braga	Coimbra	Aveiro	Lisboa
3	Santarém	Vila Real	Viana	Leiria
4	Porto B	Alentejo	C. Branco	J. Pacense

Fase de apuramento

Campos	1	2	3	4	5	6	7	8
Pav.	Anexo				Principal			
Jornadas/Séries	A	A	B	B	C	C	D	D



» Parcerias Institucionais



1ª Jornada	2 x 1	3 x 4	2 x 1	3 x 4	2 x 1	3 x 4	2 x 1	3 x 4
2ª Jornada	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4
Campos	5	6	7	8	1	2	3	4
Pav.	Principal				Anexo			
3ª Jornada	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3



**Fase de qualificação
Constituição das séries**

	E	F	G	H
1	A 1	C 1	A 3	C 3
2	A 2	C 2	A 4	C 4
3	B 1	D 1	B 3	D 3
4	B 2	D 2	B 4	D 4

» Parcerias



**Grupos E e F Apuramento do 1º ao 8º
Grupos G e H Apuramento do 9º ao 16º**

Campos	8	7	6	5	4	3	2	1
Pav.	Principal				Anexo			
Jornadas/Séries	E	E	F	F	G	G	H	H
4ª Jornada	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4	1 x 3	2 x 4
5ª Jornada	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3	4 x 1	2 x 3



Meias finais e finais

Campos	8	7	6	5	4	3	2	1
Pav.	Principal				Anexo			
M.Finais	1Ex2F	1Fx2E	3Ex4F	3Fx4E	1Gx2H	1Hx2G	3Gx4H	3Hx4G
Finais	1º 2º	3º 4º	5º 6º	7º 8º	9º 10º	11º12º	13º14º	15º16º 11616º
	Vencedores MF Campos 7 e 8	Vencidos MF Campos 7 e 8	Vencedores MF Campos 5 e 6	Vencidos MF Campos 5 e 6	Vencedores MF Campos 3 e 4	Vencidos MF Campos 3 e 4	Vencedores MF Campos 1 e 2	Vencidos MF Campos 1 e 2



12. Composição das delegações

As delegações serão constituídas por 15 elementos distribuídos da seguinte forma:
12 jogadores (6 masculinos e 6 femininos) + 2 Adultos responsáveis pelo enquadramento e 1 árbitro.



13. Alojamento

A organização, os árbitros e oficiais de mesa ficarão instalados em salas de aula na Escola Básica nº 1 Paços de Ferreira. As delegações das Associações ficarão instaladas na Escola Secundária de Paços de Ferreira.

As delegações dos Grupos A e B: Porto A, Braga, Santarém, Porto B, Setúbal, Coimbra, Vila Real e Alentejo no piso superior da Escola Secundária.

As delegações dos Grupos C e D: Madeira, Aveiro, Viana, Castelo Branco, Algarve, Lisboa, Leiria e Juventude Pacense no piso inferior da Escola Secundária.

A cada delegação será atribuída uma sala de aulas com 14 colchões individuais. Todos os participantes terão de ser portadores do seu saco-cama. A cada chefe de delegação vai ser atribuída a chave da sala de aulas e ficará responsável pela sala que lhe for atribuída. Não haverá funcionário na escola durante o dia.

14. Alimentação

A organização fornecerá pequeno-almoço, almoço e jantar. Todas as refeições pequeno-almoço, almoço e jantar, para todas as delegações, organização e árbitros serão servidas na Escola Secundária de Paços de Ferreira.

15. Secretariado e Informações

O secretariado do evento e um "Help-desk" para informações estarão instalados no pavilhão.

III. Transportes

Os transportes para o evento e seu regresso são da responsabilidade das delegações. A organização será apenas responsável pelo "transfer" do aeroporto do Porto para Paços de Ferreira para as delegações insulares, e "transfer" da estação de Campanhã para todas as delegações que atempadamente o solicitarem.

IV. Organização e serviços

16. Secretariado e colaboração das delegações

O secretariado do evento funcionará no pavilhão.

Este é um evento de todos e para todos, pelo que caso seja necessário para o funcionamento do evento poderá a organização solicitar o apoio do enquadramento das delegações para colaborarem em tarefas da organização.

17. Segurança

Como não há balneários para cada uma das equipas participantes nos jogos, as equipas não poderão deixar o seu vestuário e valores dentro dos balneários. Os balneários serão apenas para as equipas se equiparem e tomarem duche.



» Parcerias Institucionais

**18. Serviços de Saúde**

A Clinica Radelfe, apoiará o evento com serviços de enfermagem e fisioterapia.

19. Vídeos e reportagens fotográficas

Será autorizada a produção de vídeos e reportagem fotográfica por qualquer pessoa a partir do pavilhão.

**VI. Infra-estruturas**

Os campos de jogos no pavilhão principal e na nave anexa serão adaptados às necessidades da organização.

» Parcerias

**20. Campo de Jogo**

Na nave principal os campos tem 19 por 12 m e piso de plástico/madeira.

Na nave anexa os campos de jogo têm 20 x 12 m e o piso de cimento.

É aconselhável ter dois metros de segurança ao primeiro obstáculo.

**21. À volta do campo de jogo**

Tem de haver por campo

1. Uma mesa em local a definir para a organização e cinco cadeiras
2. Bancos suecos ou cadeiras para os suplentes e enquadramento
3. Dois cronómetros
4. Placas das 4 faltas
5. Um marcador do resultado
6. Marcador das faltas das equipas
7. Seta indicadora da posse de bola
8. Boletins de jogo a fornecer pela FPB/CNMB
9. Um apito
10. 2 bolas nº 5 a fornecer pela FPB/CNMB
11. Caixote do lixo

Tem de haver no espaço onde decorrem os jogos Pavilhão principal e nave anexa:

1. Uma maca
2. Um equipamento de primeiros socorros com gelo
3. Esfregonas
4. Tabelas, aros e redes suplentes

Publicidade: A FPB/CNMB poderá colocar publicidade no Pavilhão principal e no pavilhão anexo.

Nota: Se existirem separadores de campo têm de ser utilizados de forma e não constituírem perigo para os praticantes.



» Parcerias Institucionais



22. Balneários

Não vai haver um balneário para cada equipa, vão haver balneários para os atletas masculinos e balneários para as atletas femininas. Os balneários devem ser apenas utilizados para as/os atletas se mudarem e tomarem duche.



23. Balneários dos árbitros

Haverá um balneário para os árbitros guardarem os seus haveres.

24. Sala da organização

A sala da organização fica numa sala do pavilhão.



25. Águas

Deve haver uma empresa que forneça a água com máquinas para o efeito, deve haver pelo menos duas por pavilhão.



26. Equipamentos paralelos

Aparelhagem de som

No pavilhão principal deve haver uma aparelhagem de som.

Bandeiras

No pavilhão principal deve-se colocar em exibição as bandeiras de todas as associações participantes, a Nacional, FPB, da ABP, Autárquica e publicidade dos patrocinadores.



27. Sinalética

Deve ser criada uma sinalética no pavilhão, nas escolas onde as delegações vão ficar instaladas e placards no pavilhão e secretariado com informação útil e resultados dos jogos.



VII. Atividades Paralelas

A comissão organizadora deve promover um conjunto de atividades que ocupem os tempos livres e que envolvam as famílias e mesmo a comunidade local na festa.



28. Cerimónia de abertura

A cerimónia de abertura é organizada pela Câmara Municipal de Paços de Ferreira e conduzida pelo Armindo Calção com a colaboração do CNMB. As delegações terão de estar no Pavilhão Municipal de Paços de Ferreira às 20.30. O desfile será realizado até à Câmara Municipal.

A FPB/CNMB e a CMPF deverão estabelecer quem discursará e a ordem pela qual serão feitos os discursos que, face às idades dos participantes, devem ser obrigatoriamente curtos.

29. Cerimónia de encerramento

» Parcerias Institucionais



A hora desta cerimónia será estabelecida de acordo com o horário das finais dando tempo a que todas os participantes estejam no pavilhão principal. Todas as delegações são obrigadas a estar na Cerimónia final.

A responsabilidade da ordem da distribuição dos prémios e de quem os distribui é da FPB/CNMB e da CMPF,

**30. atividades no exterior do pavilhão**

O patinódromo, espaço com tabelas de basquete na escola ao lado do pavilhão, estará aberto para os participantes e público em geral para atividades informais.

» Parcerias

**31. Almoço de encerramento**

Todas as comitivas estão obrigadas a comparecer ao almoço de encerramento.

32. Jantar 2 de Junho – Arraial

No dia 2 após terem terminado todos os jogos da competição, a organização convida os familiares e acompanhantes dos atletas participantes a juntar-se a estes para jantar e conviver.

**VII. Organização e finanças****33. Seguro desportivo**

Todos os jogadores, árbitros, dirigentes, treinadores têm de estar inscritos na Federação e possuir seguro desportivo. Quem não possuir estes requisitos será imediatamente excluído do evento.

**34. Equipamentos**

Todas as delegações devem apresentar-se com o equipamento principal e um equipamento alternativo numerados. Caso haja problemas com as cores dos equipamentos a equipa indicada em primeiro lugar (visitado) terá de jogar com coletes.

**35. Reunião técnica**

Durante a reunião técnica os Chefes de Delegação deverão fazer a prova dos referidos documentos, senão o tiverem feito aquando da acreditação à chegada.

36. Inscrição das equipas

Cada equipa terá de enviar a ficha de inscrição em anexo até ao dia 26 de Junho. A composição da delegação terá de ser confirmada na reunião técnica onde serão confirmadas as licenças e a partir daí as folhas de jogo são preenchidas segundo a ficha de inscrição. Não será necessário em cada jogo apresentar as licenças dos jogadores e dos adultos enquadrantes, que poderão ser dirigentes, treinadores, seccionistas ou animadores, mas em todos os casos terão sempre de estar inscritos na Federação.



Rua da Madalena, 179 - 2º - 1149-033 Lisboa Portugal

Tel.: +351 218 815 800 ▪ Fax: +351 218 815 899

url: www.fpb.pt ▪ email: portugalbasket@fpb.pt

» Parcerias Institucionais



37. Sanções no caso de desistência

Caso alguma das delegações que confirmaram a sua inscrição desistam à última da hora de participar não será autorizada a participar na VII Festa Nacional do Minibásquete.



Desporto Escolar



» Parcerias



fonte viva



MEMBRO
FUNDADOR



» Parcerias Institucionais



INSTITUTO PORTUGUÊS
DO DESPORTO
E JUVENTUDE, I. P.



Desporto Escolar



» Parcerias



TRANSDEV
Determinar sempre a possibilidade

OKI

fonte viva

 **Teprei**
A Calor dos Seus Clientes



DietSport
www.dietsport.com



ANEXOS

1. Regulamento e regras
2. Critério de selecção do All-Star
3. Regulamento dos concursos
4. Ficha de inscrição

Regulamento e Regras

Regulamento

A pontuação classificativa das “poules” e a forma de desempates é idêntica ao Regulamento de provas da Federação Portuguesa de Basquetebol.

Regras

1. Princípio geral

Nos jogos serão aplicados os princípios das regras Oficiais de Minibásquete com as alterações definidas nos pontos seguintes.

2. Constituição das equipas

Cada equipa terá de ser constituída por doze jogadores, seis rapazes e seis raparigas.

3. Apresentação das equipas em campo

As equipas deverão apresentar-se no campo onde o jogo se realiza 20 minutos antes do seu início. Às equipas que não cumprirem esta regra será averbada *falta de comparência*.

4. Tempo de Jogo

Cada jogo terá um total de seis períodos

Haverá cronometragem manual em cada um dos jogos, pois os períodos decorrerão em “tempo útil”.

Os jogos dividem-se em duas partes de três períodos de seis/oito minutos.

O intervalo entre as duas partes do jogo será de 5 minutos e de 1 minutos entre os períodos.

5. Utilização dos jogadores por períodos

Cada jogador(a) terá de jogar obrigatoriamente um período completo em cada parte do jogo.

A utilização dos jogadores em cada período tem a seguinte sequência:

1ª Parte

1º Período 4 x 4 femininos

2º Período 4 x 4 mistos (obrigatório 2 rapazes e 2 raparigas)

3º Período 4 x 4 masculinos

2ª Parte

4º Período 4 x 4 femininos

5º Período 4 x 4 mistos (obrigatório 2 rapazes e 2 raparigas)

6º Período 4 x 4 masculinos

Não há obrigatoriedade de a composição dos elementos por período seja idêntica na primeira e na segunda parte do jogo.

6. Prolongamentos

Em caso de empate, o jogo terá prolongamentos sucessivos de 3 minutos até se encontrar uma equipa vencedora.

No prolongamento o treinador decidirá a composição da sua equipa podendo utilizar jogadores masculinos ou femininos no número que entender, contudo se houver novo prolongamento terá de utilizar outros quatro jogadores e assim sucessivamente.

7. Lances Livres

O regime de lances livres é idêntico às regras oficiais de basquetebol.

» Parcerias Institucionais

**8. Faltas**

Cada atleta só poderá efetuar 4 faltas durante o jogo, à 4ª falta é excluído do jogo tendo de ser substituído obrigatoriamente, excepto nos prolongamentos, por um jogador do mesmo sexo.

9. Substituições

A não ser por lesão ou por faltas não há substituições. Quando estas se verificarem terão sempre de ser entre atletas do mesmo sexo. O jogador que entrar terá de ser o jogador com menos pontos marcados nesse jogo.

10. Descontos de tempo

Apenas nos jogos de qualificação e meias-finais e finais poderá ser concedido um desconto de tempo para cada equipa no 6º período. Em todos os outros períodos incluindo os períodos de prolongamento não haverá descontos de tempo.

11. Três segundos ofensivos

A regra dos três segundos será aplicada de forma idêntica às regras oficiais de basquetebol.

12. Três segundo defensivos

Como é obrigatória a defesa individual, sempre que um jogador esteja dentro da sua área restritiva de forma deliberada, sem estar a defender estritamente nenhum jogador, serão marcados 3 segundos defensivos. O jogo segue com 2 lances livres por um jogador a indicar pelo treinador entre os jogadores que estão em campo e reposição de bola pelo ponto médio da linha lateral para a equipa que beneficia dos lances livres.

13. Sistema de alternância da posse de bola

O regime de alternância é idêntico às regras oficiais de basquetebol.

14. Pontos

Haverá uma linha de 3 pontos adaptada.

15. Reposições da bola

Nas violações, a bola poderá ser repostada logo em campo não havendo necessidade do árbitro tocar na bola. Nas situações das faltas os árbitros terão de colocar a bola à disposição do jogar par efectuar a reposição.

16. Regra dos 24 segundos

A regra dos 24 segundos só será utilizada nos prolongamentos dos jogos. No entanto, caso no 6º período o jogo esteja equilibrado, o Director de campo ordenará a contagem dos 24 segundos nos últimos 3 minutos desse período.

Nota: Os eventuais casos omissos serão decisão e responsabilidade do Comité Nacional de Minibásquete e da Comissão organizadora.

» Parcerias



fonte viva



Critério de seleção para o All-Star

Seleção dos atletas e treinadores para os jogos “ALL STAR” em Paços de Ferreira

O objetivo de selecionar atletas para os jogos All Star não tem a pretensão de fazer um ranking dos melhores atletas. Os jogos All-Star têm duas lógicas distintas.

Por um lado colocar os jogadores e jogadoras mais altos a jogarem juntos e por outro lado juntar os jogadores mais evoluídos.

Organização da actividade do all star

As equipas para jogos All-Star serão de 12 elementos. Os jogos All-star vão decorrer no pavilhão principal os 4 jogos em simultâneo na modalidade de 4 x 4.

Os jogos são de 6 x 6 minutos, com “tempo corrido”, com os jogos a começarem e acabarem todos ao mesmo tempo. Cada jogador escolhido para estes jogos jogará obrigatoriamente 2 períodos. Um na primeira parte e outro na segunda parte do jogo.

Campo 5 – Jogo feminino para as mais altas: jogadoras escolhidas pela sua altura.

Campo 6 – Jogo masculino para os mais altos: jogadores escolhidos pela sua altura.

Campo 7 – Jogo feminino para as jogadoras escolhidas pelos treinadores e técnicos da organização.

Campo 8 – Jogo masculino para os jogadores escolhidos pelos treinadores e técnicos da organização.

Seleção dos atletas mais altos para o ALL STAR (Campos 5 e 6)

Para esta selecção é necessária a colaboração de todas as delegações que terão de disponibilizar, em acordo com a organização, um tempo morto do evento para realizar a medição da altura dos seus atletas no secretariado até à hora de almoço de sábado.

Seleção dos atletas mais evoluídos para o ALL STAR (Campos 7 e 8)

Para esta selecção é necessária a colaboração de todos os treinadores e técnicos da organização que a partir das suas observações tomem nota de jogadores que lhe chamem a atenção independentemente de ser um jogo em que estão ou não envolvidos. No entanto iremos pedir aos treinadores que no final de cada jogo indiquem 2 atletas (1 rapaz e 1 rapariga) da equipa adversária que na sua opinião reúna de forma mais evidente as seguintes características:

- o Conhecimentos técnico/tácticos;
- o Margem de evolução/progressão;
- o Correção e fair play com os restantes intervenientes.

Os atletas candidatos aos jogos All star:

Associação/Equipa	Nome do jogador	Nome da rapariga

Seleção dos treinadores para o ALL STAR

A selecção dos treinadores nomeados para os All Star Game será realizada por uma votação que irá ser solicitada a todos os treinadores e árbitros presentes no evento.

» Parcerias Institucionais



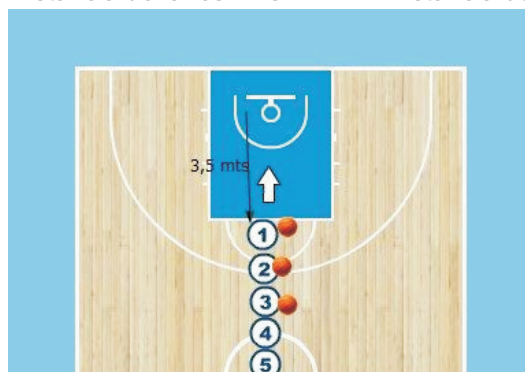
» Parcerias



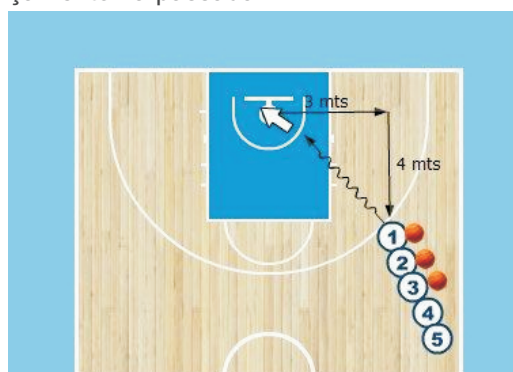
Regulamento dos concursos de lançamento da passada do lado direito, do lado esquerdo e lance livre.

1. As equipas são formadas por 12 atletas.
2. As equipas formam uma fila conforme as figuras e cada atleta inicia o drible, no local sinalizado pelo pino até ao cesto.
3. Cada equipa só pode ter três bolas.
4. Não são avaliadas as situações de passos nem a correcção do lançamento, apenas a eficácia.
5. Cada jogador quando chega a sua vez, apenas tem uma tentativa para lançar ao cesto. A seguir ao lançamento tem de ir buscar a bola e passar ao companheiro que está na fila e colocar-se no fim desta.
6. Apenas os jogadores em concurso poderão tocar nas três bolas das suas equipas, não há adultos nem outros elementos a ajudar a recuperar bolas.
7. O início do concurso começa com um sinal sonoro, apito ou aparelho.
8. São contados o número de cestos convertidos durante os 3 minutos.
9. Um cesto convertido depois do apito final é válido se já tiver saído da mão do jogador.
10. Os lances livres tem de ser executado atrás da linha de 3,5 m.

Distância do lance livre



Distância do lançamento na passada



Regulamento dos concursos de drible em estafeta (sujeito a alteração)

1. As equipas são formadas por 12 atletas.
2. As equipas formam uma fila.
3. As 16 equipas são colocadas no campo principal de basquetebol ao longo da linha lateral.
4. Na linha lateral do lado oposto está um pino.
5. Cada jogador terá de ir e vir em drible e passar ao companheiro seguinte (bola na mão).
6. A estafeta termina quando o primeiro jogador da equipa a realizar o percurso driblar uma segunda vez até ao pino do lado contrário.
7. Equipas que por lesão não tiverem 12 atletas disponíveis para a prova, têm que realizar 12 percursos(completos, mais uma ida). Cabe ao treinador escolher os atletas masculinos ou femininos para repetir o percurso. Cada atleta só pode repetir um percurso e tem que ser do mesmo sexo do atleta lesionado.

» Parcerias Institucionais



Jogo do elimina

Para os jovens não envolvidos nos ALL Star Game será organizada no pavilhão em anexo, por delegação, jogos do elimina. Os vencedores de cada delegação entre os atletas não envolvidos nos jogos ALL-STAR disputarão a final do jogo do elimina no pavilhão principal logo a seguir aos jogos do All Star.



Ficha de inscrição

Associação de Basquetebol de _____

Função	Nome	Licença Federativa	Nº camisola
Dirigente			
Treinador			
Atleta			4
Atleta			5
Atleta			6
Atleta			7
Atleta			8
Atleta			9
Atleta			10
Atleta			11
Atleta			12
Atleta			13
Atleta			14
Atleta			15

Cor dos equipamentos:

Principal _____

Alternativo _____

Declaramos que lemos e aceitámos as condições, regulamento e regras deste evento.

Assinatura do responsável

Nota esta ficha de inscrição terá se ser enviada por email para os endereços: mini.cnmb@fpb.pt e itap.cnmb@fpb.pt até ao dia 16 de Junho de 2016.