

COMUNICADO DO CNMB
COMUNICADO Nº: 011 | ÉPOCA: 2024/2025 | DATA: 27/ 03/2025

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

**I CIRCUITO NACIONAL MINI 12
NEEMIAS QUETA - CALENDARIZAÇÃO**



Época 2024/25

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Página 01

O Projeto e os Objetivos

- Fomentar o gosto pela prática regular de basquetebol.
- Impulsionar a prática do minibásquete desde os escalões mais jovens.
- Divulgar e potenciar o minibásquete em todas as associações.
- Proporcionar competição e intercâmbio com atletas de associações próximas, culminando num Mega Mini12 masculino de dimensão nacional.
- Contribuir para o desenvolvimento físico, emocional, intelectual e social do jovem praticante.
- Promover a colaboração e o envolvimento entre os clubes de associações limítrofes na organização conjunta de atividades de minibásquete.
- Reconhecer o mérito e o excepcional percurso desportivo do atleta da NBA Neemias Queta.
- Estimular o investimento dos clubes no setor do minibásquete e a captação de mais atletas.
- Colaborar e apoiar a organização de pelo menos um evento interdistrital de minibásquete em cada Associação.
- Incluir a formação de jovens árbitros de modo a desenvolver a arbitragem regional.
- Envolver os pais no apoio ao minibásquete e aos clubes.
- Parceiros, Organização, Responsabilidades e Formato da Atividade
- FPB / Comité Nacional de Minibasquete
- Todas as Associações distritais e regionais de basquetebol
- Clubes filiados na FPB
- Outras entidades

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



1. Etapas calendarizadas para 2024-25

Associação	Clube	Data	Horário	Pavilhão
AB Porto	Powertogether-Associação	06/abr	8h30 as 13h00	Pav. Mun Prof. Miranda de Carvalho
AB Viana do Castelo	Basket Club Limiense	25/abr	14:00 às 18:00	Pavilhão Municipal
AB Aveiro	Grupo Recreativo Independente Brandoense	26/abr	9:30 12:30	Pavilhão António júlio Silva
AB Alentejo Norte	Salesianos de Évora	19/abr	14:00 - 18:00	Pavilhão D. Bosco
AB Leiria	Sporting Clube das Caldas	27/abr	09h00 as 18h00	Pavilhão Rainha D. Leonor
AB Alentejo Sul	Beja Basket Clube	03/mai	14:00 - 18:00	Pavilhão. Municipal de Beja
AB Setúbal	Futebol Clube Barreirense	24/mai	A definir	A definir
AB Santarém	Chamusca Basket Clube	25/mai	9:30 13:30	Pav. da Escola Secundaria da Chamusca

INSCRIÇÃO NAS ETAPAS

- A partir da publicação deste comunicado os clubes organizadores de etapas, indicados pelas Associações, podem convidar qualquer clube para participar na sua etapa, devendo dar prioridade aos clubes das associações que constituem o seu Circuito.
- As datas, e locais das etapas de cada circuito serão divulgadas em comunicado FPB/CNMB.
- Os clubes organizadores de etapas têm prioridade de participação em todas as outras etapas, devendo para o efeito solicitar a participação ao clube organizador.
- A FPB fornece aos clubes organizadores uma base de dados de contactos dos clubes do seu Circuito para facilitar os contactos e os convites à participação.

2. Orientações Pedagógicas

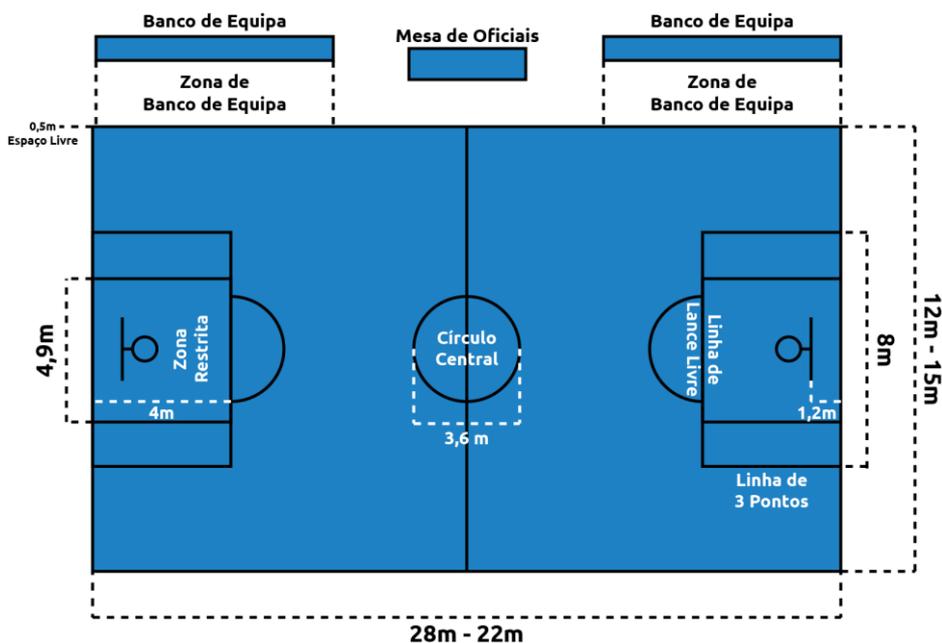
Todos os atletas deverão ter as mesmas oportunidades, pelo que deverão jogar, sempre que possível, o mesmo tempo.

Os jogos deverão decorrer de forma equilibrada evitando resultados desnivelados.

Qualquer comportamento inadequado por parte dos treinadores, dirigentes ou público leva a derrota administrativa do jogo.

3. Orientações de Realização

Constituição das Equipas: No início da prova, cada equipa terá de ser constituída por doze jogadores Mini12 ou mais novos (nascidos em 2013, 2014 e 2015).



Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



1. Princípio Geral

Nos jogos serão aplicados os princípios das Regras Oficiais de Minibásquete (FIBA 2005), com as alterações definidas nos pontos seguintes.

2. Constituição das Equipas

No início da prova, cada equipa terá de ser constituída por doze jogadores Mini12 ou mais novos.

Todas as equipas são obrigadas a apresentar, em todos os jogos, os mesmos doze jogadores. Excetua-se o caso de atletas que, por lesão, doença ou outra razão, abandonem o evento. Nesse caso, a equipa passará a apresentar-se com os atletas restantes.

3. Constituição das Equipas

No início da prova, cada equipa terá de ser constituída por doze jogadores Mini12 ou mais novos.

Todas as equipas são obrigadas a apresentar, em todos os jogos, os mesmos doze jogadores. Excetua-se o caso de atletas que, por lesão, doença ou outra razão, abandonem o evento. Nesse caso, a equipa passará a apresentar-se com os atletas restantes.

4. Apresentação das Equipas em Campo

As equipas devem apresentar-se no campo onde o jogo se realiza 20 minutos antes do início do mesmo. As equipas que, sem justificação, não cumprirem esta regra, serão penalizadas com falta de comparência.

5. Tempo de Jogo, Intervalos e Número de Quartos

O tempo de jogo será cronometrado ("tempo útil"), exceto quando se aplicar a regra de diferença de pontos superior a 40.

- 4 quartos de 8 minutos
- 2 minutos de intervalo entre o 1.º e o 2.º quarto, entre o 3.º e o 4.º quarto, entre o 4.º quarto e os suplementares, e entre os quartos suplementares.
- 5 minutos de intervalo entre o 2.º e o 3.º quarto.

6. Reposição da Bola em Jogo

Nas reposições de bola em jogo, só há paragem do cronómetro nas seguintes situações:

Em caso de falta pessoal;

Para realizar uma substituição (de acordo com as regras FIBA);

Para conceder um desconto de tempo (de acordo com as regras FIBA).

Em todas as outras situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário um árbitro autorizar a reposição/tocar na bola e não há paragem do cronómetro.

Em casos justificados, os árbitros poderão parar o jogo e o cronómetro, por exemplo, se a bola não puder ser reposta de imediato por ter ido para longe, ou se um atleta (ou mais) se lesionar.

A equipa com direito à posse da bola pode efetuar a reposição, desde que o faça cumprindo o estabelecido pelas regras oficiais para a reposição de bola.

Nas situações de falta, os árbitros terão de colocar a bola à disposição do jogador para efetuar a reposição.

7. Bola Presa: Salto ou Alternância?

No Mini12, apenas se utilizará o salto entre dois no início do jogo. Posteriormente, aplica-se a regra da alternância em todas as situações.

8. Formato do Jogo e Utilização dos Jogadores por Quartos e Substituições

O jogo é realizado no formato 5 x 5.

As substituições serão da responsabilidade de cada treinador, tendo em consideração os seguintes aspetos:

No 1.º quarto participam, no máximo, 6 jogadores (gestão livre do treinador).

No 2.º quarto jogam, no máximo, 6 jogadores entre os que não participaram no 1.º quarto (gestão livre do treinador).

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Se for necessário que um jogador que participou no 1.º quarto, independentemente do tempo jogado, participe no 2.º quarto, aplica-se o critério de entrar o jogador com menos pontos marcados até ao momento.

Os jogadores nas condições do ponto anterior, que participarem no 1.º e 2.º quartos, independentemente do tempo jogado, não podem participar no 3.º quarto.

No 3.º quarto participam, no máximo, 6 jogadores (gestão livre do treinador), não sendo necessário que sejam os mesmos 6 jogadores do 1.º quarto.

No 4.º quarto participam, no máximo, 6 jogadores entre os que não participaram no 3.º quarto (gestão livre do treinador). Se, por acumulação de faltas ou lesão, for necessário entrar em jogo um 6.º jogador ou outros, aplica-se o critério de entrar o jogador com menos pontos marcados até ao momento.

Os jogadores que não participarem em nenhum dos 2 primeiros quartos têm obrigatoriamente de entrar no início do 3.º quarto.

9. Diferença Igual ou Superior a 40 Pontos

Em qualquer fase da prova, quando no final de um dos 3 primeiros quartos do jogo se verificar uma diferença no resultado igual ou superior a 40 pontos, procede-se da seguinte forma:

O resultado do jogo é o resultado que se verifica nesse momento (final do quarto).

O resultado é inscrito no boletim de jogo do evento.

A utilização de jogadores em cada quarto fica ao critério do treinador.

O tempo de jogo passa a ser "tempo corrido".

Cada um dos quartos de jogo restantes é considerado um "jogo independente", reiniciando-se o marcador em 0-0 em cada um dos quartos que se realizar.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Prolongamentos

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

No prolongamento, podem jogar todos os jogadores que não tenham sido excluídos por acumulação de faltas, independentemente do tempo e do número de quartos em que jogaram.

O treinador decidirá a composição da sua equipa e poderá fazer substituições sem restrições.

10. Lances Livres

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

11. Faltas

Cada atleta é excluído do jogo à 4.^a falta, tendo de ser substituído conforme está definido no ponto 6.

12. Descontos de Tempo

Em todos os jogos, cada equipa tem à sua disposição um desconto de tempo no último quarto. Em todos os outros quartos, incluindo os suplementares, não haverá descontos de tempo.

13. Três Segundos Ofensivos

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

14. Defesa Ilegal

Defesa Individual – Orientações

É obrigatória a utilização da defesa individual no escalão de Sub12.

Nota prévia: Cabe aos Diretores Técnicos Regionais, enquanto responsáveis pela atividade de Minibasquete no seu Distrito, Seleções Distritais/Regionais, garantirem o cumprimento das normas relativas à obrigatoriedade da defesa individual (HxH) por parte dos respetivos Seleccionadores/Treinadores. Pretende-se, com a introdução da obrigatoriedade da defesa HxH, que sejam respeitados os princípios básicos desta defesa.

O objetivo da introdução desta regra não é penalizar a defesa HxH mal-executada, mas sim o desrespeito pelos seus princípios básicos, pelo que, nos casos em que haja dúvidas sobre se tais princípios estão, ou não, a ser respeitados, deve ser dado o benefício da dúvida à defesa.

Definição

- a) Defesa zonal é uma defesa de equipa, na qual cada defensor é responsável por defender uma área do campo e qualquer atacante que esteja nessa área;
- b) A prioridade das zonas é proteger a área próxima do cesto, “convidando” o ataque a lançar “de fora”;
- c) Defesas que utilizem o “dois contra um” (2x1), com rotações para repor os princípios do HxH são permitidas, em campo inteiro ou meio-campo.

Violações Típicas

- a) Um ou mais defensores colocados em posição que não cumprem os princípios do HxH, tendo em conta as posições do atacante direto e da bola;
- b) Cortes não defendidos de acordo com as técnicas do HxH;
- c) Após um 2x1, ou uma ajuda e recuperação, a equipa não tenta restabelecer um posicionamento de HxH;
- d) Atacante posicionado fora da linha de 3 pontos com respetivo defensor a ficar sempre dentro da área restritiva.

Aplicação – Procedimentos e Sanções

O responsável oficial pela verificação da regra da defesa individual é o Coordenador do Evento /Diretor de Campo (DC).

- 1º Procedimento: Aconselhamento, conversa com o treinador principal;
- 2º Procedimento: Falta técnica, a aplicar na primeira “bola morta” subsequente à violação (quando esta ocorre, o DC alerta a mesa para assim proceder);

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros

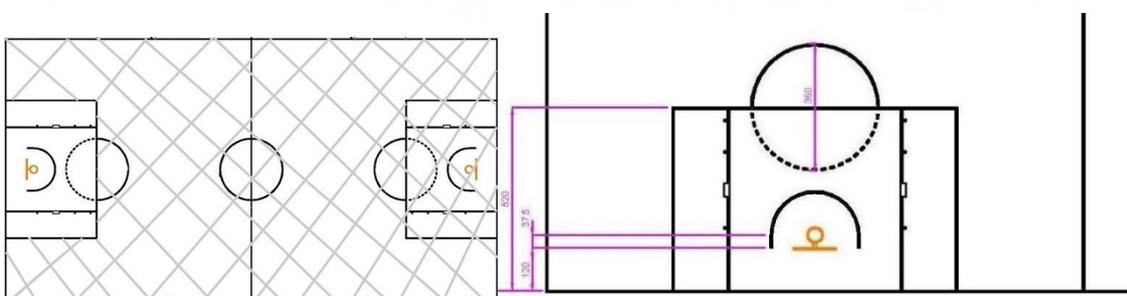


- 3º Procedimento: Segunda falta técnica, desqualificação do treinador principal;
- 4º Procedimento: É averbada derrota (20-0) à equipa sancionada, embora continuando o jogo até final;

15. Sistema de alternância da posse de bola

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

16. Área de 3 Pontos



Haverá uma linha de 3 pontos adaptada.

17. Regra dos 24/14 segundos

A regra dos 24/14 segundos será utilizada como determinam as regras oficiais de basquetebol nas seguintes situações:

Nos últimos 2 minutos do 4.º Quarto de todos os jogos.

Em todos os prolongamentos dos jogos.

A contagem dos 24/14 segundos será feita em cronometro manual pelos oficiais de mesa.

18. Regra dos 8 segundos e campo atrás

A regra dos 8 segundos e do campo atrás será utilizada como determinam as regras oficiais de basquetebol.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Página 10

19. Elementos autorizados a sentar no Banco durante os jogos

Durante os jogos, só podem estar no banco da equipa os seguintes elementos inscritos no evento em representação da sua delegação.

Atletas da equipa que está a jogar;

Treinadores/dirigentes da Associação incluídos na delegação inscrita no evento.

Nota: Os eventuais casos omissos neste regulamento serão decisão e responsabilidade da direção da competição.

4. Manuais procedimentos para organização:

- **Responsável do evento** - 1 Coordenador Geral Evento
- **Campos** - 2 Campos Minibasquete (28x15) ou perto das medidas- Tabelas (2.60)
- **Enquadramento humano**- 4 Árbitros + 2 Oficiais Mesa (atletas Sub16 e Sub18)
- **Promoção da etapa**- Cartaz (mínimo 1 semana) - Divulgação do Evento na comunicação social local e nas Escolas
- **Animação** - Som e Speaker- Mascote
- **Report fotográfico** - Material fotográfico para posterior divulgação do Evento

Lisboa, 27 de março de 2025

Com os melhores cumprimentos.

Patrícia Fernandes

Vice-Presidente do CNMB

Bruno Cazeiro

Diretor Técnico do Minibasquete

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros

