

COMUNICADO DO CNMB
COMUNICADO Nº: 012 | ÉPOCA: 2024/2025 | DATA: 23/05/2025

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

I CIRCUITO NACIONAL NEEMIAS QUETA
ETAPA FINAL – AB SETÚBAL – 7 e 8 DE junho 2025
CADERNO DE ENCARGOS/REGULAMENTO DOS JOGOS



Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



ORGANIZAÇÃO

O Real Clube Vale de Cavala organiza nos dias 7 e 8 de junho, o MEGA NEEMIAS em parceria com a Federação Portuguesa de Basquetebol e a Associação de Basquetebol de Setúbal, com o apoio da Câmara Municipal de Almada para o escalão de Mini 12 masculinos (atletas nascidas em 2013, 2014).

Para este evento desportivo contamos com um total de 12 equipas, que competem entre si em jogos de Minibásquete, realizam atividades lúdicas e alusivas ao evento, e participam noutras atividades paralelas de carácter recreativo.

Esperamos promover uma experiência enriquecedora, não só a nível desportivo, mas também conseguir sensibilizar mais jovens para a modalidade.

LOCAIS DAS ATIVIDADES

Setúbal / Charneca da Caparica

1. Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica



Praceta Frederico de Freitas, 2819-404 Charneca de Caparica

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



2. Escola Básica Louro Artur



2820-391 Charneca de Caparica

3. Sede do clube: Real Clube Vale Cavala

[Polidesportivo RCVC, R. Graça Pina de Morais, 2820-497 Charneca de Caparica](#)



4. Responsabilidade da FPB / CNMB

- Refeição do jantar e almoço
- Mascote
- Arbitragem em articulação entre o CA/FPB e CAD AB Setúbal
- Bolas de basquetebol minibásquete para jogos
- Brindes para atletas
- Lembranças para as entidades (ex: clube, pavilhão, junta, escola, associação ou outros)
- Alojamento dos elementos da FPB
- FPB TV (fotografia)

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



5. Responsabilidade da Associação

- Pavilhão para a realização do evento
- Instalações para alojamento das equipas
- Instalações para as refeições das equipas
- Bar
- Águas
- Pequeno-almoço, lanche e ceia
- Som
- Fisioterapeuta /1º socorros
- Atividades lúdicas paralelas ao evento
- Informar as entidades competentes para a cerimónia de encerramento (por sua vez informar a FPB da presença ou não)

6. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DAS EQUIPAS

Após saída do comunicado as equipas que queiram participar no Mega Neemias, têm de enviar email para patriciafernandes@fpb.pt a solicitar a sua inscrição até ao dia 1 de junho. Para as 12 vagas de participação os seguintes critérios de seleção

Equipas elegíveis e Critérios de seleção:

1. Clube Organizador
2. Clube representativo da sua Associação
3. Clube participante em 2 ou + eventos
4. Clube que participou com equipa A+B
5. Equipas que participaram com 12 atletas

7. PROGRAMA DA ATIVIDADE

Dia 07 – junho

13h30 Receção/Acomodação das Equipas na **Escola Básica Louro Artur**

14h30 Jogos /Atividades paralelas no **Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica**

14h30 Jogos /Atividades paralelas no **Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica**

20h30 Jantar na sede **do Real Clube Vale Cavala**

21h30 Atividades Lúdicas na sede **do Real Clube Vale Cavala**

23h00 Recolher

Dia 08 – junho

08h00 Pequeno-almoço na **Escola Básica Louro Artur**

09h30 Jogos /Atividades paralelas no **Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica**

12h00 Almoço na **Escola Básica Louro Artur**

14h00 Jogos/atividades paralelas no **Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica**

17h15 Cerimónia de Encerramento no **Pavilhão Municipal da Charneca da Caparica**

8. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

Cada equipa deverá ser constituída por:

- Mínimo 10 e máximo 12 atletas
- 1 treinador(a)
- 1 Treinador(a) ou dirigente

Obs:

- Pelo menos 1 dos responsáveis da equipa tem obrigatoriamente de pernoitar com a equipa.
- Se alguma equipa não puder cumprir o número de atletas indicado acima (quer o mínimo quer o máximo), deve contactar a organização.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



9. ALIMENTAÇÃO E DORMIDA

- Água à disposição.
- Lanche a meio da tarde de Sábado
- Jantar de Sábado
- Pequeno-Almoço de Domingo
- Almoço de Domingo

Data para clube indicarem restrição alimentar – 5 de junho

Solicitamos que nos informem das eventuais restrições alimentares, inclusive para os pequenos-almoços para a organização poder garantir alternativas.

- As refeições principais são servidas **Escola Básica Louro Artur e no Real Clube Vale Cavala**
- As comitivas dormem nas instalações (**Escola Básica Louro Artur**) em salas de aula. Cada equipa terá atribuída uma sala de aula.
- Todos devem trazer SACO CAMA, COLCHÃO e almofada se entenderem.

10. TRANSPORTE

O transporte das comitivas é da sua responsabilidade. Durante o evento não é necessário transporte devido à proximidade das instalações quer de dormida e alimentação, quer dos locais de competição.

11. QUADRO COMPETITIVO

dia 07 de junho

Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3
14.30	1x2 A	1x2 B	1x2 C
15.45	1x3 A	1x3 B	1x2 D
17.00	1x3 C	1x3 D	2x3 A
18.15	2x3 B	2x3 C	2x3 D

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



dia 08 de junho

Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3
9.00	J1 4º A x B	J2 4º C x D	J3 3º AXB
10.30	J4 3º CXD	J5 2º AXB	J6 2º CXD
12.00	J7 1º AXB	J8 1º CXD	

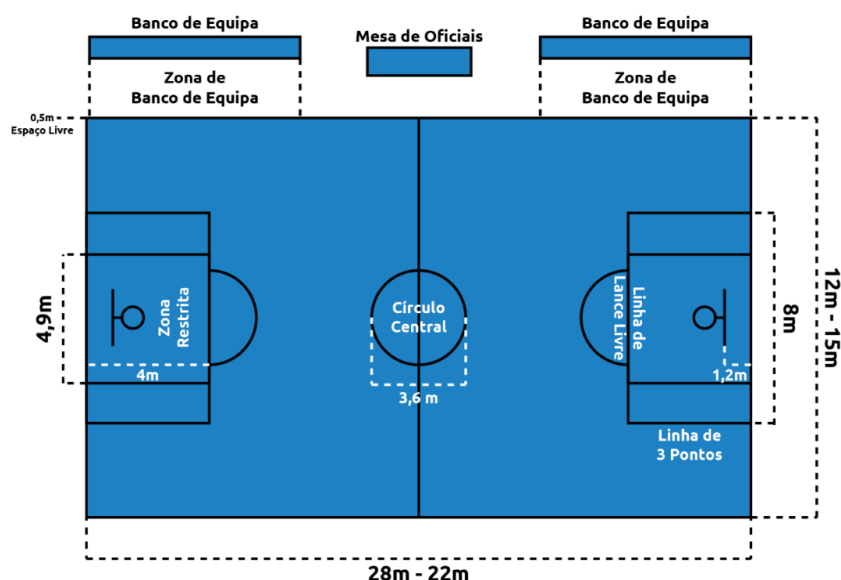
Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3
14.30	Vencidos J 1x2	Vencedores J1x2	Vencidos J 3x4
15.45	Vencedores J 3x4	Vencidos J 5x6	Vencedores J 5x6
17.00	Vencidos J 7x8	Vencedores J 7x8	

REGULAMENTO DOS JOGOS – de acordo com as orientações

As regras são FIBA - Mini, com as seguintes adaptações pelas condições existentes.

Campo de Jogo

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



Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Página 07

Requisitos do campo de jogo

Tem de haver por campo:

- Uma mesa em local a definir para a organização e quatro cadeiras
- Bancos suecos ou cadeiras para os suplentes e enquadramento
- Um cronómetro
- Placas das 4 faltas
- Um marcador eletrónico do resultado
- Marcador das faltas das equipas
- Seta indicadora da posse de bola
- Tablet para ser realizado Ingame
- Um apito
- Cartão Branco
- Caixote do lixo

Balneários

Não vai haver um balneário para cada equipa. Os balneários devem ser apenas utilizados para as/os atletas se equiparem e tomar duche.

Balneários dos Juízes

Haverá um balneário para os Juízes.

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.

Aparelhagem de som, microfone

No pavilhão principal deve haver uma aparelhagem de som.

Regulamento e regras de jogo

Neste ponto são clarificadas as regras de utilização dos atletas, assim como os tempos de jogo e as definições das paragens.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Princípio geral

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

Constituição das equipas

No início da prova cada equipa terá de ser constituída por doze jogadores Mini12 ou mais novos (nascidos em 2012, 2013 ou 2014).

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

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 injustificadamente não cumprirem esta regra será averbada falta de comparência.

Tempo de Jogo, dos intervalos e número quartos do jogo

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

Reposição da bola em jogo

Nas reposições da bola em jogo, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal, para fazer substituição ou atribuir desconto de tempo, de acordo com as regras do basquetebol.

Nas restantes situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário o árbitro autorizar a reposição/“tocar na bola” e não há paragem do cronómetro.

Em casos que o justifiquem, 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; se um jogador se tiver lesionado.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



O jogador que repõe a bola em jogo não pode tirar vantagem do facto de não ser necessário haver autorização do árbitro para fazer a reposição, nomeadamente em relação ao local da mesma. Nesse caso, o árbitro deve mandar repetir a reposição de bola no sítio certo.

Formato do jogo e utilização dos jogadores por quartos e substituições

O Jogo é realizado no formato 5 X 5.

- a) As substituições serão da responsabilidade de cada treinador tendo em consideração os seguintes aspetos:
- É obrigatório utilizar os 12 jogadores em todos os jogos. Apenas por lesão comprovada pela direção da prova, poderão ser utilizados menos atletas;
 - No 1.º quarto participam 6 jogadores (gestão livre do treinador);
 - No 2.º quarto jogam 6 jogadores entre os que não participaram no 1.º quarto (gestão livre do treinador);
 - Se for necessário (lesão ou exclusão por faltas) 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 6 jogadores (gestão livre do treinador), não é necessário que sejam os mesmos 6 jogadores do 1.º quarto;
 - No 4.º quarto participam 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 7.º jogador ou outros, aplica-se o critério de entrar o jogador com menos pontos marcados até ao momento.
 - Nos dias em que uma equipa realize dois jogos, todos os doze atletas têm de jogar, no mínimo e obrigatoriamente, oito minutos no conjunto dos dois jogos (a comprovar pelo INGAME).

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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 / INGAME;

O jogo continua ficando a utilização de jogadores ao critério do treinador, até ao final do jogo;

O tempo de jogo passa a ser “tempo corrido”;

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, do número de quartos em que jogaram e dos pontos que marcaram.

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

Lances Livres

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

Faltas

Cada atleta é excluído do jogo à 4.^a falta tendo de ser substituído conforme está definido no ponto Formato do jogo e utilização dos jogadores por quartos e substituições

Três segundos ofensivos

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

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Defesa Illegal

DEFESA INDIVIDUAL – ORIENTAÇÕES

É obrigatória a utilização da defesa individual no escalão de sub12.

Nota prévia: Cabe aos Diretores Técnicos Regionais, enquanto responsáveis pelas 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

- 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;
- A prioridade das zonas é proteger a área próxima do cesto, “convidando” o ataque a lançar “de fora”;
- 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

- 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;
- Cortes não defendidos de acordo com as técnicas do HxH;
- Após um 2x1, ou uma ajuda e recuperação, a equipa não tenta restabelecer um posicionamento de HxH;
- 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 Diretor de Campo (DC).

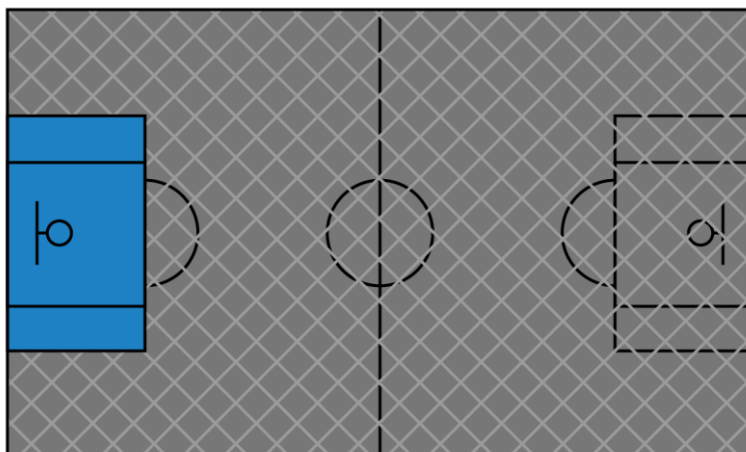
- 1º Procedimento: Aconselhamento, conversa com o treinador principal;
- 2º Procedimento: Falta técnica, a aplicar na primeira “bola morta” subsequente à violação (quando esta ocorre, o DC alerta a mesa para assim proceder);
- 3º Procedimento: Segunda falta técnica, desqualificação do treinador principal;
- 4º Procedimento: É averbada derrota (20-0) à equipa sancionada, embora continuando o jogo até final
-

Sistema de alternância da posse de bola

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

Área de 3 Pontos

Haverá uma linha de 3 pontos adaptada.



Patrocinadores Oficiais

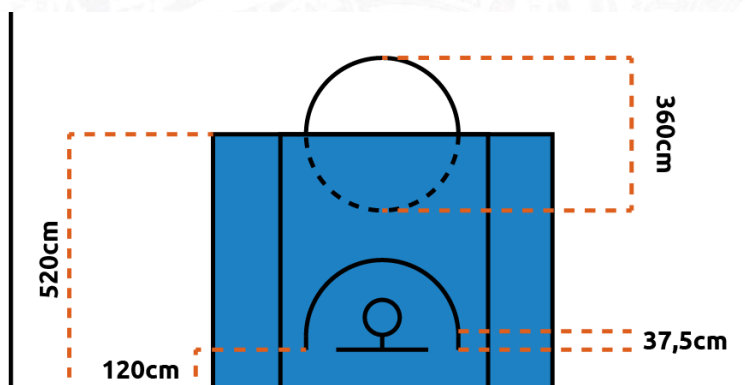


Parceiros Institucionais



Parceiros





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. Esta decisão será decidida pela FPB.

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 comitiva.

Atletas da equipa que está a jogar;

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

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

Atividades Paralelas

A comissão organizadora deve promover um conjunto de atividades que ocupem os tempos livres.

- **Cerimónia de encerramento**

A responsabilidade da ordem da distribuição dos prémios e de quem os distribui é da FPB/CNMB e da Associação de basquetebol de Setúbal.

- **Atividades extra (verificar esta situação)**

Todas as equipas podem participar nas atividades extra promovidas pela organização, quer as calendarizadas, quer as não calendarizadas.

No sábado à noite, está preparada para todas as atletas uma atividade lúdica no pavilhão da escola com o objetivo de fomentar a interação, convívio e amizade entre as atletas que se deslocam a Setúbal, Associações e realidades distintas.

CONTACTOS

FPB: Patrícia Fernandes - patriciafernandes@fpb.pt

FPB: Bruno Cazeiro – brunocazeiro@fpb.pt

AB Setúbal – dtr@absetubal.com

Lisboa, 23 de maio de 2025

Com os melhores cumprimentos.

Patrícia Fernandes
Vice-Presidente do CNMB

Bruno Cazeiro
Diretor Técnico do Minibasquete

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros

