

## COMUNICADO DA DIREÇÃO

**COMUNICADO Nº: 026 | ÉPOCA: 2025/2026 | DATA: 02/10/2025**

*Para conhecimento geral, a seguir se informa:*

## INFORMAÇÃO INGAME 2025/2026

De acordo com o mencionado do Regulamento de Provas da FPB, é obrigatório a utilização do INGAME em TODAS as provas nacionais para a digitalização do boletim de jogo (com exceção da Liga Betclic, Liga Betclic Feminina, Taça Hugo dos Santos e provas BCR).

Nas provas regionais de formação (escalões de sub 14, sub 16 e sub 18) fica ao critério das associações que realizam essas provas, embora constata-se que já estão a utilizar o INGAME.

Este processo vai substituir o atual boletim de jogo em papel, permitindo uma melhor experiência aos oficiais de mesa, reduzindo os eventuais erros, o resultado é inserido automaticamente e o boletim de jogo fica carregado no sistema administrativo após a finalização do jogo.

Os fans de basquetebol, treinadores, jogadores e seus familiares vão poder seguir os jogos e aceder a alguns dados estatísticos através da aplicação SWISH, que está disponível para ANDROID e iOS.

Seguem de seguida algumas informações úteis.

### REQUISITOS DO EQUIPAMENTO

O equipamento a disponibilizar pelo clube visitado deverá possuir os seguintes requisitos:

- Tablet (versão iOS 15 ou superior OU versão ANDROID 12 ou superior e 3GB de RAM);
- O smartphone pode ser uma solução de recurso;
- Instalar ou manter a última versão da aplicação INGAME (Play Store ou APP Store)
- Ligação à internet (pode ser utilizado a partilha de dados móveis, pois o consumo é muito reduzido)

#### Patrocinadores Oficiais



#### Parceiros Institucionais



#### Parceiros



## E-LEARNING

Os CADs devem assegurar que os oficiais de mesa nomeados para os jogos possuam conhecimento da aplicação.

Neste link pode ser realizada a sua aprendizagem: <https://nbn23.com/training-3-0>

Os colaboradores dos clubes podem realizar o e-learning, de forma a assegurar a utilização do INGAME quando não existem oficiais de mesa nomeados.

Em momento algum pode ser utilizado um jogo real para fazer treino, a aplicação dispõe duma opção demo para esse fim.

## COMO ACEDER AOS JOGOS

Para que os clubes possam aceder aos jogos (no caso de não existirem juizes nomeados), têm de iniciar a sessão preenchendo os campos Usuário (1) e Senha (2) com as credenciais de acesso ao SA



O campo Usuário (1) deve ser preenchido com o **utilizador do clube** do sistema administrativo, seguido do **sufixo da associação** que organiza a competição (ver tabela mais abaixo a lista de sufixos). Exemplo para o utilizador C0958701: [C0958701@abl](mailto:C0958701@abl)

A Senha (2) deverá ser preenchido com a palavra-passe utilizada para aceder ao sistema administrativo.

Qualquer uns dos juizes nomeados para o jogo pode iniciar sessão utilizando a sua licença.

### Patrocinadores Oficiais



### Parceiros Institucionais



### Parceiros



Os sufixos possíveis são os seguintes:

Associação	Sufixo	Associação	Sufixo
AB Alentejo	@alj	AB Madeira	@mad
AB Algarve	@alg	AB Porto	@abp
AB Aveiro	@ave	AB Santa Maria	@stm
AB Braga	@bra	AB Santarém	@san
AB Bragança	@brg	AB São Miguel	@asm
AB Castelo Branco	@cbr	AB Setúbal	@set
AB Coimbra	@abc	AB Viana do Castelo	@vnc
AB Guarda	@gua	AB Vila Real	@vlr
AB Ilha Terceira	@ter	AB Viseu	@vis
AB Ilhas Faial e Pico	@ifp	FPB	@fpb
AB Leiria	@lei	AÇORES	@azo
AB Lisboa	@abl		

## SELECIONAR JOGADORES

Depois de selecionar o jogo será necessário incluir os jogadores e treinadores no “boletim”.

Toda a informação é obtida diretamente do sistema administrativo, os jogadores que forem previamente carregados no plantel da equipa aparecem no painel principal (ver ponto mais abaixo como “Criar Plantel no SA”), sendo somente necessário selecioná-los.

### Patrocinadores Oficiais



### Parceiros Institucionais



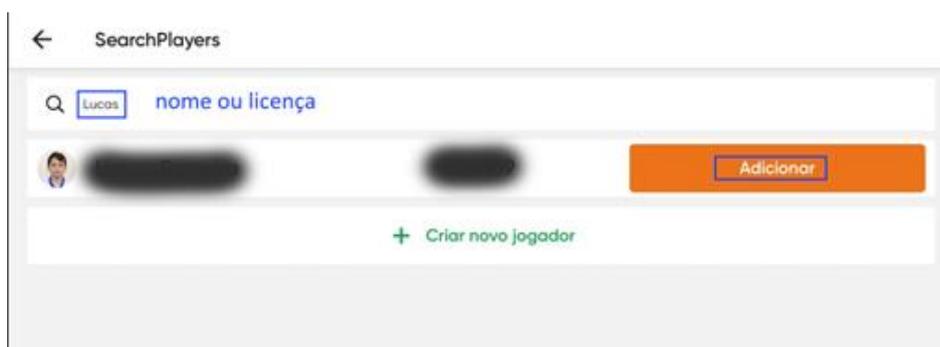
### Parceiros





### ADICIONAR NOVOS JOGADORES NÃO VISÍVEIS NO PLANTEL

Para o caso dum jogador não constar do painel principal deve clicar no botão “Incluir novo jogador” e procurar o jogador por nome ou licença nos outros elegíveis e “Adicionar”



O procedimento para os treinadores é semelhante, por defeito aparecem os treinadores inscritos no nível competitivo da equipa, e no caso de não constarem podem ser adicionados, nunca devem substituir pelos treinadores que já aparecem.

### COMO SE ACEDE AO BOLETIM DE JOGO?

Após a finalização do jogo, quer o resultado quer o boletim de jogo são carregados no sistema administrativo, recomendamos às duas equipas e juízes a leitura do QR-CODE.

#### Patrocinadores Oficiais



#### Parceiros Institucionais



#### Parceiros



## JOGO NÃO SE REALIZOU OU SUSPENSO

No caso duma equipa não comparecer ao jogo, ou o mesmo for interrompido, devem escrever uma observação e seleccionar a opção de Adiar jogo



Só devem escolher a opção de finalizar o jogo, quando este realmente terminou

## CRIAR OU MODIFICAR PLANTEL NO SA

No SA v2, depois de seleccionar o clube (Entidades > Clubes), ir ao separador Equipas (1) e clicar no botão plantel (2)



### Patrocinadores Oficiais



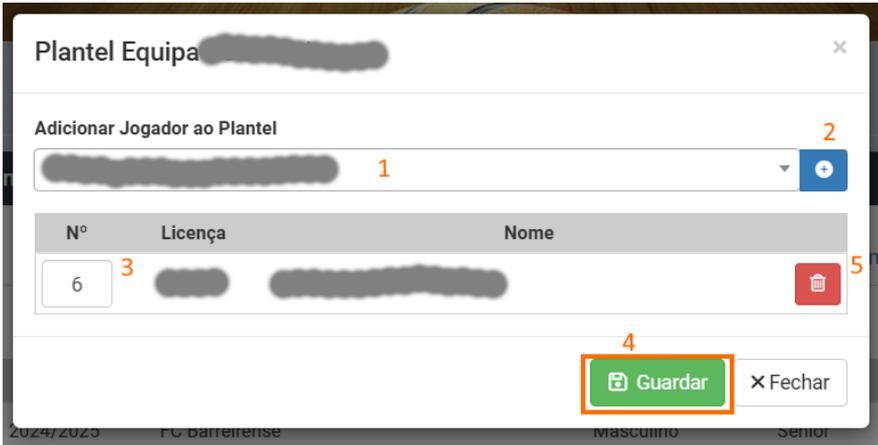
### Parceiros Institucionais



### Parceiros



Para adicionar um jogador deve seleccionar um jogador da lista (1) e clicar no botão “+”(2), pode ser atribuído o número de camisola (3), depois de adicionar todos os jogadores clicar no botão guardar(4).



Plantel Equipa

Adicionar Jogador ao Plantel

1

2

Nº	Licença	Nome
6		

3

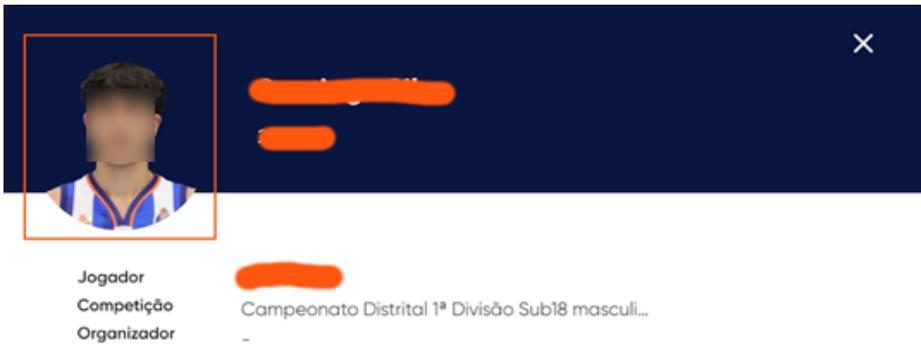
5

4

Guardar X Fechar

## INFORMAÇÃO DOS JOGADORES

É possível identificar o jogador na aplicação INGAME, para tal é necessário que na ficha do jogador no sistema administrativo tenha uma foto pessoal atualizada e corretamente dimensionada, tal como aparece no exemplo abaixo.



Jogador

Competição

Organizador

Campeonato Distrital 1ª Divisão Sub18 masculi...

### Patrocinadores Oficiais



### Parceiros Institucionais



### Parceiros



Requisitos necessários para obter uma foto de qualidade:

- Dimensão máxima de 400x400 e mínima 200x200 (manter o ratio 1x1)
- Formato da imagem.PNG com fundo transparente,
- Tamanho não deverá ultrapassar os 200kb
- Rosto deve estar centrado (ponto central entre o queixo e boca), de frente e olhos abertos.

Exemplo duma boa foto:



Alguns exemplos que devem ser evitados



Todas elas não apresentam um ratio 1x1, na segunda foto aparece um adereço (bola), na terceira tem pouca resolução (e foi recortada duma foto de equipa), na quarta o fundo não é transparente, na quinta tem uma moldura à volta do perfil e a última não está de frente.

**Patrocinadores Oficiais**



**Parceiros Institucionais**



**Parceiros**



No separador Complementares da ficha do Jogador, pode ser preenchidos algumas informações tais como: a altura em cm (1), o peso (2), a posição tática (3), o nome preferencial (4) e carregamento da fotografia de identificação (5)

**Agentes Desportivos** Jogadores

Informação Pessoal **Complementares** Última Inscrição Inscrições Redes Sociais Histórico de Jogos Disciplina

Guardar Cancelar

Altura (CM) 1	Peso (KG) 2	Posição Tática 3	Primeiro Nome 4	Último Nome
<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="BASE"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Estaduto ID GENIUS

FBP

Fotografia (400x400) 5 Foto ação (400x400) Biografia do jogador

LISBOA, 02 DE OUTUBRO DE 2025

A DIREÇÃO

**Patrocinadores Oficiais**



**Parceiros Institucionais**



**Parceiros**

