

COMUNICADO DO CNMB

COMUNICADO Nº: 003 | ÉPOCA: 2025/2026 | DATA: 19/01/2026

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

II CIRCUITO NACIONAL NEEMIAS QUETA

MINI 12 MASCULINO



ÉPOCA 2025/26

Página 01 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Rua Padre Américo, 4B - 1º | 1600-548 Lisboa Portugal | T. +351 218 815 800 | www.fpb.pt | 

O projeto tem como principal objetivo fomentar o gosto pela prática regular do basquetebol, com especial enfoque no desenvolvimento do minibásquete desde os escalões mais jovens. Pretende-se impulsionar esta modalidade em todas as associações, promovendo a sua divulgação e potenciando a sua prática. Através da organização de atividades conjuntas entre clubes de associações, será possível proporcionar competição e intercâmbio entre atletas, culminando num **Mega Mini12 masculino de dimensão nacional (30 de maio – organizado pela Associação de Basquetebol de Setúbal)**.

Este projeto visa também contribuir para o desenvolvimento físico, emocional, intelectual e social dos jovens praticantes, reconhecendo o mérito e o excepcional percurso desportivo do atleta da NBA Neemias Queta como inspiração. Para tal, será incentivado o investimento dos clubes no setor do minibásquete, com vista à captação de mais atletas e ao fortalecimento da modalidade.

A colaboração e o apoio à organização de pelo menos um evento interdistrital de minibásquete em cada associação fazem parte das metas do projeto, assim como a inclusão da formação de jovens árbitros, promovendo o desenvolvimento da arbitragem regional. Os pais serão igualmente envolvidos, reforçando o apoio ao minibásquete e aos clubes.

A organização destes convívios, no território continental, segue uma lógica de distribuição geográfica por zonas: Norte, Centro e Sul, conforme a distribuição apresentada neste documento.

Embora qualquer clube de uma determinada Associação possa participar num evento fora do seu circuito habitual, a proposta de distribuição baseia-se na criação de quatro circuitos distintos, com o objetivo de garantir uma cobertura equilibrada e representativa do território nacional.

A organização desses momentos será feita em conjunto com a associação e o clube que manifeste interesse em acolher o evento mediante candidatura formal em email para patriciafernandes@fpb.pt.

Ainda que um clube possa participar fora do seu circuito, a estrutura baseia-se em 3 zonas, prevê-se a organização de 4 etapas em cada zona:

- **Norte:** AB Viana do Castelo, AB Braga, AB Porto, AB Aveiro, AB Bragança, AB Vila Real, AB Viseu, AB Guarda
- **Centro:** AB Coimbra, AB Castelo Branco, AB Leiria, AB Santarém
- **Sul:** AB Lisboa, AB Setúbal, AB Alentejo, AB Algarve

As Associações dos Açores e da Madeira estão incluídas no projeto, podendo organizar convívios locais ou participar em etapas no território continental. No entanto, a participação em etapas no continente é da responsabilidade das próprias equipas, uma vez que a Federação não suporta os custos associados às deslocações.

A atividade será organizada pela Federação Portuguesa de Basquetebol (FPB), através do Comité Nacional de Minibásquete, contando com a participação de todas as associações distritais e regionais de basquetebol, clubes filiados na FPB e outras entidades parceiras, que terão responsabilidades específicas na concretização do formato proposto.

Datas para as etapas a realizar em 2025-26

- 14 fev,
- 14 mar,
- 2 mai,
- 16 mai,
- **Mega Neemias – 30 de Maio – Associação de basquetebol de Setúbal**

Página 03 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



INSCRIÇÃO NAS ETAPAS

- A organização desses momentos será feita em conjunto com a associação e o clube que manifeste interesse em acolher os eventos mediante candidatura formal em email para patriciafernandes@fpb.pt.
- Máximo 4 etapas por zona e se for possível cumprir 1 etapa por associação. No caso da zona norte, aceitaremos as candidaturas por ordem de chegada.
- Realizar-se-á apenas um evento por fim de semana, nas datas previamente estabelecidas por zona.
- A partir da publicação deste comunicado, os clubes organizadores das etapas, indicados pelas Associações, podem convidar qualquer clube para participar na sua etapa, devendo dar prioridade aos clubes das associações que integram o seu Circuito.
- As datas e os locais das etapas de cada circuito serão divulgados em comunicado da FPB/CNMB.
- Os clubes de cada Associação podem participar no projeto desde que, na sua Associação, se organize pelo menos uma etapa.
- Os clubes organizadores de etapas têm prioridade de participação em todas as outras etapas, devendo, para tal, solicitar a participação ao clube organizador.
- A FPB disponibiliza aos clubes organizadores uma base de dados com os contactos dos clubes do seu Circuito, para facilitar os contactos e os convites à participação.

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.

Página 04 de 15

Patrocinadores Oficiais



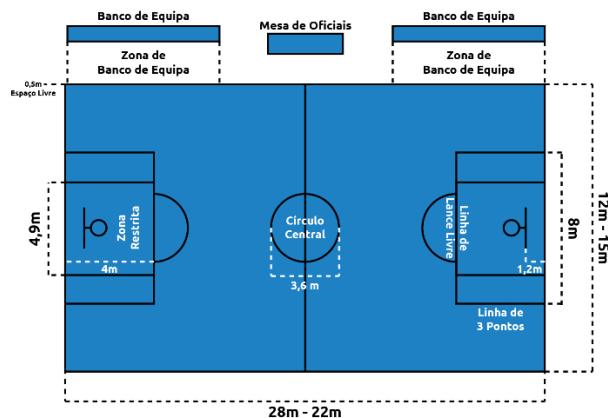
Parceiros Institucionais



Parceiros



Orientações de Realização



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 deverá ser composta por doze jogadores Mini12 do sexo masculino, nascidos em 2014 ou 2015.

Não é permitida a participação de jogadoras do sexo feminino.

As equipas participantes devem apresentar-se com **um mínimo de 10 e um máximo de 12 jogadores** por jogo.

A inclusão de jogadores Mini10 está sujeita à aprovação da Federação Portuguesa de Basquetebol (FPB), sendo o critério para essa autorização a inexistência de 12 atletas inscritos no escalão de Mini12 por parte do clube.

Todas as equipas são obrigadas a apresentar, em todos os jogos, os mesmos jogadores inscritos para cada etapa da competição. Excetuam-se os casos de atletas que, por motivo de lesão, doença ou outra razão devidamente justificada, tenham de abandonar o evento. Nestas situações, a equipa deverá apresentar-se com os jogadores restantes.

Página 05 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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.

Tempo de Jogo, Intervalos e Número de Quartos

O tempo de jogo será cronometrado em “tempo útil”, exceto quando se aplicar a regra da diferença de pontos superior a 40.

A estrutura do jogo será a seguinte: 4 períodos de 8 minutos cada;

Intervalos de 2 minutos entre:

- o 1.º e o 2.º período,
- o 3.º e o 4.º período,
- o 4.º período e os prolongamentos,
- e entre os próprios períodos suplementares;
- Intervalo de 5 minutos entre o 2.º e o 3.º período.

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.

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.

Página 06 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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.

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).

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.

Se alguma equipa se apresentar com o minino 11 jogadores:

Regras Atualizadas para a Rotação dos 11 Jogadores

1. **11 jogadores disponíveis:** A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K
2. Cada jogador deve jogar **exatamente 2 quartos**
3. No **1º quarto**, o treinador gera **6 jogadores** com substituições livres
4. Em **um dos quartos seguintes (3º ou 4º)**, o treinador volta a gerir **6 jogadores**
5. Os **outros dois quartos terão 5 jogadores fixos, sem substituições**
6. Jogador **K** deve jogar **um quarto na 1ª parte (1º ou 2º) e um na 2ª parte (3º ou 4º)**

Exemplo de Rotação com Gestão no 1º e 4º Quarto

Quarto	Jogadores em Campo	Observações
1º	A, B, C, D, E (+K)	Substituições livres entre os 6
2º	F, G, H, I, J	5 jogadores fixos
3º	A, B, F, G, H	5 jogadores fixos
4º	C, D, E, I, J (+K)	Substituições livres entre os 6

Se alguma equipa se apresentar com o minimo 10 jogadores:

Exemplo de uma Estratégia de Rotação

- 10 jogadores: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J
- Cada jogador joga **exatamente 2 quartos**
- Mistura permitida no **3º ou 4º quarto**
- Evita **2 quartos consecutivos** para todos

Modelo de Rotação

Quarto	Jogadores em Campo	Banco
1º	A, B, C, D, E	F, G, H, I, J
2º	F, G, H, I, J	A, B, C, D, E
3º	A, F, G, H, C	B, D, E, I, J
4º	B, D, E, I, J	A, C, F, G, H

- Todos jogam **exatamente 2 quartos**
- Ninguém joga mais de **2 consecutivos**
- Mistura estratégica no 3º e 4º quartos para equilibrar tempo e desempenho

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.

Página 09 de 15

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.

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 6.

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.

Três Segundos Ofensivos

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

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 Seletoradores/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.

Página 11 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Aplicação – Procedimentos e Sancções

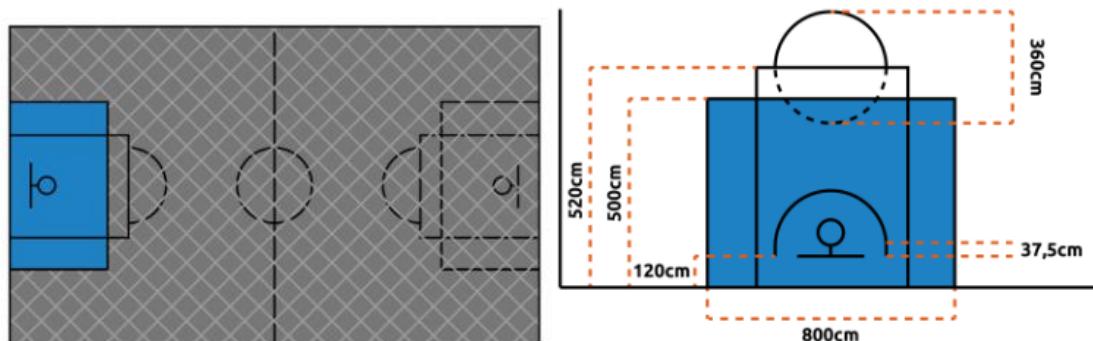
O responsável oficial pela verificação da regra da defesa individual é o Coordenador do Evento /Diretor de Campo (DC).

- 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);
- 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.

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.

Regra dos 8 segundos e de transposição de campo

Aplica-se a regra de transposição de campo conforme estipulado nas regras oficiais de basquetebol.

Não se aplica a regra dos 8 segundos.

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.

Manuais procedimentos para organização:

RESPONSABILIDADES

FPB/CNMB

- Criar, produzir e disponibilizar os diplomas
- Convidar equipas e divulgar as etapas previstas e realizadas
- Acompanhar as atividades e colaborar com os clubes organizadores
- Criar e disponibilizar material para a divulgação do projeto
- Fornecer às atletas participantes brindes ou lembranças do evento/projeto.
- Procurar apoios e parceiros de forma a financiar e expandir o projeto.
- Fornecer 6 bolas Wilson nº5 ao clube organizador de cada etapa, que devem ser utilizadas na atividade.
- Sujeito à disponibilidade de fornecedores da FPB. Caso não existam bolas em stock na data da atividade, este material será disponibilizado a posteriori.
- Garantir a presença de um elemento que represente a FPB em cada etapa do Circuito.

ASSOCIAÇÕES/CLUBE (S) ORGANIZADOR (ES)

Promover a participação dos clubes seus filiados no projeto.

Estimular a participação dos seus clubes nas etapas realizadas nas associações próximas.

Colaborar com os seus clubes para reunir condições de organização de uma etapa do circuito e assim, garantir o direito de acesso dos seus clubes ao projeto.

Articular com o(s) Clubes as condições logísticas necessárias à realização da etapa na respetiva Associação.

É desejável que cada etapa tenha pelo menos uma atividade distinta (por exemplo uma coreografia, uma competição técnica, prova de skills, quizz, uma atividade lúdica, etc.)

Página 14 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



- **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, 19 de janeiro de 2026

Com os melhores cumprimentos.

Patrícia Fernandes
Vice-Presidente do CNMB

Bruno Cazeiro
Diretor Técnico do Minibasquete

Página 15 de 15

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros

