

COMUNICADO DO CNMB

COMUNICADO Nº: 010 | ÉPOCA: 2025/2026 | DATA: 19/05/2026

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

XX CIRCUITO NACIONAL TICHA PENICHEIRO
ETAPA FINAL – AB VIANA DE CASTELO – 23 E 24 DE MAIO 2026
CADERNO DE ENCARGOS



Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



ORGANIZAÇÃO

O Clube CB VIANA organiza nos dias 23 e 24 maio o MEGATICHA em parceria com a Federação Portuguesa de Basquetebol e a Associação de Basquetebol de Viana de Castelo, para o escalão de Mini 12 Femininos.

Para este evento desportivo contamos com um total de 16 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 VIANA DO CASTELO



- Jogos -Pavilhão Municipal de Santa Maria Maior -

Avenida Capitão Gaspar Castro, Viana do Castelo, Portugal, 4900

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros





Escola secundaria de Santa Maria Maior, morada:
[R. Manuel Fiúza Júnior, 4901-872 Viana do Castelo](#)

Dormida na Escola secundaria de Santa Maria Maior, morada:
[R. Manuel Fiúza Júnior, 4901-872 Viana do Castelo](#)

PROGRAMA DA ATIVIDADE

Dia 23 maio

12h30 Receção/Acomodação das Equipas (**Escola secundaria de Santa Maria Maior - almoço**)

14h30 Jogos /Atividades paralelas (**Pavilhão Municipal de Santa Maria Maior e Escola secundaria de Santa Maria Maior**)

20H30 Jantar (**Escola secundaria de Santa Maria Maior**)

23h00 Recolher

Dia 24 maio

08h00 Pequeno-almoço

09h30 Jogos /Atividades paralelas (**Pavilhão Municipal de Santa Maria Maior e Escola secundaria de Santa Maria Maior**)

12h00 Almoço (local a indicar)

14h00 Jogos/atividades paralelas (**Pavilhão Municipal de Santa Maria Maior e Escola secundaria de Santa Maria Maior**)

16h 30 Cerimónia de Encerramento

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Equipas participantes:

CD Gumirães – AB Viseu
SC Coimbrões – AB Porto
Sangalhos DC – AB Aveiro
CTM VP Aguiar – AB Vila Real
GDB Leça – AB Porto
CB Viana – AB Viana do Castelo
SC Beira Mar – AB Aveiro
FC Vizela – AB Braga
UAA Aroso – AB Porto
CD Póvoa – AB Porto

| Grupo A | Grupo B |
|----------------|----------------|
| CD Gumirães | CB Viana |
| SC Coimbrões | SC Beira Mar |
| Sangalhos DC | FC Vizela |
| CTM VP Aguiar | UAA Aroso |
| GDB Leça | CD Póvoa |

CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

Cada equipa deverá ser constituída por:

- Mínimo 10 e máximo 12 atletas
- 1 treinador(a)
- 1 Treinador(a) ou dirigente
- As atletas têm de estar carregadas no plantel da equipa no SA e deve ser enviado para o email patriciafernandes@fpb.pt o ficheiro da constituição da equipa devidamente preenchido e assinado (ficheiro em anexo).

Página 04 de 17

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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.

ALIMENTAÇÃO

- Água à disposição.
- Almoço de sábado
- Lanche a meio da tarde de sábado
- Jantar de sábado
- Pequeno-Almoço de domingo
- Almoço de domingo
- Lanche a meio da tarde domingo

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

As refeições principais são servidas cantina da **Escola secundaria de Santa Maria Maior**

DORMIDA

As comitivas dormem nas instalações (**Escola secundaria de Santa Maria Maior**) em salas de aula. Cada equipa terá atribuída uma sala de aula.

Todos devem trazer SACO CAMA, COLCHÃO e almofada se entenderem.

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.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



QUADRO COMPETITIVO
Grupo A

| Hora | 1ª jornada / 23/05/2026 | | Pavilhão Municipal |
|-------|-------------------------|--------------|--------------------|
| 14:30 | SC Beira Mar | CV Viana | campo 1 |
| 14:30 | FC Vizela | CD Póvoa | campo 2 |
| | UA Aroso | | Folga |
| | 2ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 15:45 | CV Viana | FC Vizela | campo 1 |
| 15:45 | CD Póvoa | UA Aroso | campo 2 |
| | SC Beira Mar | | Folga |
| | 3ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 17:00 | UA Aroso | CV Viana | campo 1 |
| 17:00 | FC Vizela | SC Beira Mar | campo 2 |
| | CD Póvoa | | Folga |
| | 4ª jornada / 24/05/2026 | | |
| 09:30 | CV Viana | CD Póvoa | campo 1 |
| 09:30 | SC Beira Mar | UA Aroso | campo 2 |
| | FC Vizela | | Folga |
| | 5ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 10:45 | CD Póvoa | SC Beira Mar | campo 1 |
| 10:45 | UA Aroso | FC Vizela | campo 2 |
| | CV Viana | | Folga |

Patrocinadores Oficiais

Parceiros Institucionais

Parceiros


Grupo B

| Hora | 1ª jornada / 23/05/2026 | | Pavilhão |
|-------|-------------------------|---------------|----------|
| 14:30 | SC Coimbrões | CD Gumirães | campo 3 |
| 14:30 | Sangalhos DC | GDB Leça | campo 4 |
| | CTM VP Aguiar | | Folga |
| | 2ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 15:45 | CD Gumirães | Sangalhos DC | campo 3 |
| 15:45 | GDB Leça | CTM VP Aguiar | campo 4 |
| | SC Coimbrões | | Folga |
| | 3ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 17:00 | CTM VP Aguiar | CD Gumirães | campo 3 |
| 17:00 | Sangalhos DC | SC Coimbrões | campo 4 |
| | GDB Leça | | Folga |
| | 4ª jornada / 24/05/2026 | | |
| 09:30 | CD Gumirães | GDB Leça | campo 3 |
| 09:30 | SC Coimbrões | CTM VP Aguiar | campo 4 |
| | Sangalhos DC | | Folga |
| | 5ª jornada / 23/05/2026 | | |
| 10:45 | GDB Leça | SC Coimbrões | campo 3 |
| 10:45 | CTM VP Aguiar | Sangalhos DC | campo 4 |
| | CD Gumirães | | Folga |

Patrocinadores Oficiais

Parceiros Institucionais

Parceiros


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

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.

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.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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 repostada 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.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



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 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 Ilegal

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.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Aplicação – Procedimentos e Sanções

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

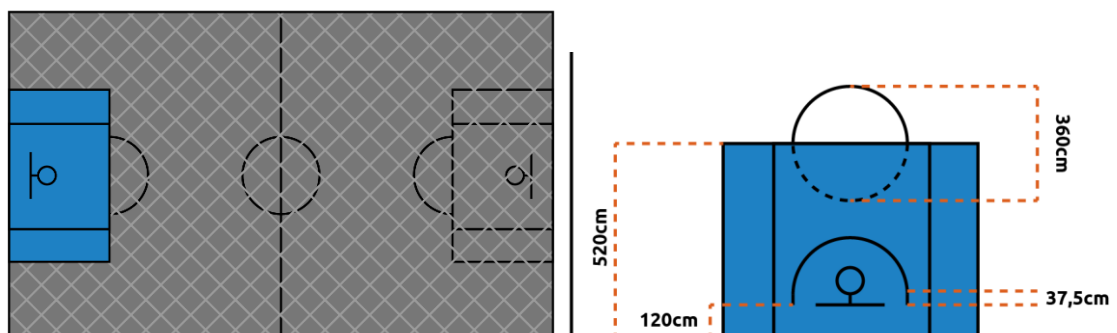
- 1º Procedimento: Aconselhamento, conversa com o treinador principal;
- 2º Procedimento: Falta técnica, a aplicar na primeira “bola morta” subsequente à violação (quando esta ocorre, o DC alerta a mesa para assim proceder);
- 3º Procedimento: Segunda falta técnica, desqualificação do treinador principal;
- 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.



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.

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.

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 Viana de Castelo.

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Atividades extra

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 Viana de Castelo Associações e realidades distintas.

CONTACTOS

FPB: Patrícia Fernandes - patriciafernandes@fpb.pt

FPB: Bruno Cazeiro – brunocazeiro@fpb.pt

AB Viana de castelo – César Castro - cesar@net.sapo.pt

Responsabilidade da FPB / CNMB

- Mascote
- Bolas de basquetebol minibasquete para jogos
- Lembranças para as entidades (ex: clube, pavilhão, junta, escola, associação ou outros)
- T-shirts para atletas
- Diploma do evento
- Alojamento dos elementos da FPB
- FPB TV (fotografia)

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros



Responsabilidade da Associação de Viana de Castelo

- Pavilhão para a realização do evento
- Instalações para alojamento das equipas
- Instalações para as refeições das equipas
- Bar
- Águas
- Pequeno-almoço, lanche e ceia
- Refeição almoço (2x) e jantar
- 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).

Lisboa, 19 de maio de 2026
Com os melhores cumprimentos.

Patrícia Fernandes
Vice-Presidente do CNMB

Bruno Cazeiro
Diretor Técnico do Minibasquete

Patrocinadores Oficiais



Parceiros Institucionais



Parceiros

