

Regulamento Específico de Minibasquete 2017-2018

| Regulamento | Mini 8 Misto | Mini 10 Masculino/Feminino | Mini 12 Masculino/Feminino |
|-----------------------------------|--|--|---|
| Organização da equipa | Apresentar na mesa (20') antes do início do jogo toda a documentação necessária: - Folha de constituição da equipa fornecida pela ABM devidamente preenchida e com a identificação do colaborador, juntamente com as guias (com o respetivo documento de identificação) ou cartão da FPB dos jogadores e treinador. | Apresentar na mesa (20') antes do início do jogo toda a documentação necessária: - Folha de constituição da equipa fornecida pela ABM devidamente preenchida e com a identificação do colaborador, juntamente com as guias (com o respetivo documento de identificação) ou cartão da FPB dos jogadores e treinador. | Apresentar na mesa (20') antes do início do jogo toda a documentação necessária: - Folha de constituição da equipa fornecida pela ABM devidamente preenchida e com a identificação do colaborador, juntamente com as guias (com o respetivo documento de identificação) ou cartão da FPB dos jogadores e treinador. |
| Tempo de jogo + intervalos | <u>4 períodos de 6' tempo corrido</u> - 1' de intervalo entre cada período - 2' de intervalo entre o 2º e 3º período - 24' de jogo no total O tempo de jogo só para em situações excecionais (lesões graves ou situações que se justifique) e nos 2 últimos minutos do 4º período, caso se justifique. Nota 1: No prolongamento são dados + 3' Nota 2: Caso prossiga o empate serão realizados 3 lançamentos livres por equipa. | <u>4 períodos de 8' tempo corrido</u> - 1' de intervalo entre cada período - 2' de intervalo entre o 2º e 3º período - 32' de jogo no total O tempo de jogo só para em situações excecionais (lesões graves ou situações que se justifique) e nos 2 últimos minutos do 4º período, caso se justifique. Nota 1: No prolongamento são dados + 4' Nota 2: Caso prossiga o empate serão realizados 3 lançamentos livres por equipa. | <u>4 períodos de 10' tempo corrido</u> - 1' de intervalo entre cada período - 2' de intervalo entre o 2º e 3º período - 40' de jogo no total O tempo de jogo só para em situações excecionais (lesões graves ou situações que se justifique) e nos 2 últimos minutos do 4º período, caso se justifique. Nota 1: No prolongamento são dados + 5' Nota 2: Caso prossiga o empate serão realizados 4 lançamentos livres por equipa. |
| Resultado do jogo | O resultado do jogo no boletim, será disponibilizado exclusivamente ao treinador da equipa para consulta durante e no final do jogo caso este o solicite junto da mesa. | O resultado do jogo no boletim, será disponibilizado exclusivamente ao treinador da equipa para consulta durante e no final do jogo caso este o solicite junto da mesa. | O resultado do jogo no boletim, será disponibilizado exclusivamente ao treinador da equipa para consulta durante e no final do jogo caso este o solicite junto da mesa. |

| | | | |
|------------------------------------|---|---|---|
| Pontuação Classificação | <p>Vitória: 2 pontos Derrota: 1 Ponto Derrota administrativa: 1 ponto (20-0) Falta comparência: 0 pontos (multa) (20-0). Falta de colaborador: -1 ponto</p> | <p>Vitória: 2 pontos Derrota: 1 Ponto Derrota administrativa: 1 ponto (20-0) Falta comparência: 0 pontos (multa) (20-0) Falta de colaborador: -1 ponto</p> | <p>Vitória: 2 pontos Derrota: 1 Ponto Derrota administrativa: 1 ponto (20-0) Falta comparência: 0 pontos (multa) (20-0) Falta de colaborador: -1 ponto</p> |
| Número de atletas | <p><u>Mínimo 5 atletas /Máximo 9 atletas</u> - As equipas neste escalão podem apresentar-se mistas, caso não seja possível podem jogar só masculinas ou femininas.</p> | <p><u>Mínimo 6 atletas/Máximo 9 atletas</u> - As equipas neste escalão são separadas por género (masculino/feminino). - Caso uma equipa não apresente o mínimo de 6 atletas do escalão género correspondente, esta poderá apresentar-se mista, sendo o resultado contabilizado mas atribuída derrota administrativa.</p> | <p><u>Mínimo 7 atletas / Máximo 12 atletas</u> - As equipas neste escalão são separadas por género (masculino/feminino). - Caso uma equipa não apresente o mínimo de 7 atletas do escalão género correspondente, esta poderá apresentar-se mista, sendo o resultado contabilizado mas atribuída derrota administrativa.</p> |
| Formato Competição | <p>3x3 Campo lateral (sempre que se justifique serão montados 4 campos)</p> | <p>3x3 Campo lateral (sempre que se justifique serão montados 4 campos)</p> | <p>4X4 Campo lateral</p> |
| Substituições | <p>No 1º e 2º período não há substituições (só em casos de lesão evidente ou exclusão por faltas). Todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, têm de jogar 1 período completo até final do 3º período. Nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos num jogo, tendo que descansar obrigatoriamente um período completo até final do terceiro período.</p> | <p>No 1º e 2º período não há substituições (só em casos de lesão evidente ou exclusão por faltas). Todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, têm de jogar 1 período completo até final do 3º período. Nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos num jogo, tendo que descansar obrigatoriamente um período completo até final do terceiro período.</p> | <p>No 1º e 2º período não há substituições (só em casos de lesão evidente ou exclusão por faltas). Todos os jogadores inscritos no boletim de jogo, têm de jogar 1 período completo até final do 3º período. Nenhum jogador poderá jogar mais de três períodos num jogo, tendo que descansar obrigatoriamente um período completo até final do terceiro período.</p> |
| Roubo de bola | <p>Proibido tirar a bola da mão Reposição de bola na linha lateral</p> | <p>É permitido de acordo com as regras do jogo</p> | <p>É permitido de acordo com as regras do jogo</p> |

| | | | |
|-------------------------------|--|--|--|
| Regra dos 5' | Só em caso exagerado ou abusivo | Aplica-se sempre | Aplica-se sempre |
| Regra dos 3' | Não se aplica | Não se aplica | Em caso exagerado ou abusivo |
| Marcação Defensiva | <p>HxH / Obrigatória</p> <p>*Se existir uma clara intenção por parte do treinador de utilizar estratégias de ludibriar as regras, cabe ao gabinete técnico avisá-lo e intervir no sentido de o fazer cumprir com o regulamento. Se persistir será averbada uma falta técnica ao treinador e será retirado -1 ponto relativo ao não cumprimento do regulamento pedagógico.</p> | <p>HxH / Obrigatória</p> <p>*Se existir uma clara intenção por parte do treinador de utilizar estratégias de ludibriar as regras, cabe ao gabinete técnico avisá-lo e intervir no sentido de o fazer cumprir com o regulamento. Se persistir será averbada uma falta técnica ao treinador e será retirado -1 ponto relativo ao não cumprimento do regulamento pedagógico.</p> | <p>HxH / Obrigatória</p> <p>*Se existir uma clara intenção por parte do treinador de utilizar estratégias de ludibriar as regras, cabe ao gabinete técnico avisá-lo e intervir no sentido de o fazer cumprir com o regulamento. Se persistir será averbada uma falta técnica ao treinador e será retirado -1 ponto relativo ao não cumprimento do regulamento pedagógico.</p> |
| Descontos Tempo (DT) | 1 DT de tempo por equipa por jogo | 1 DT de tempo por equipa por jogo | 1 DT de tempo por equipa por jogo Nota: no prolongamento tem direito a +1 DT |
| Lançamento livre | - Em caso de existir falta no ato de lançamento, o atleta terá direito a 1 lance livre. No caso de o cesto ser convertido não haverá direito a lançamento livre adicional mas o cesto e a falta serão contabilizados. A bola é reposta na linha final pela equipa que sofreu o cesto. | Em caso de existir falta no ato de lançamento, o atleta terá direito a 2 lances livres. No caso de o cesto ser convertido haverá direito a lançamento livre adicional. | Em caso de existir falta no ato de lançamento, o atleta terá direito a 2 lances livres. No caso de o cesto ser convertido haverá direito a lançamento livre adicional. |
| Faltas Individuais | - Um jogador que cometa 4 faltas será excluído do jogo. | - Um jogador que cometa 4 faltas será excluído do jogo. | - Um jogador que cometa 5 faltas será excluído do jogo. |
| Lançamento de 3 pontos | Não se aplica | Não se aplica | Não se aplica |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>Arbitragem Colaboradores</p> | <p>Cada clube deverá apresentar 1 colaborador, para efetuar funções de oficial de mesa ou funções de árbitro caso este seja solicitado pelo membros do gabinete técnico da ABM. Nota: No início da época cada clube deverá indicar o nome de dois colaboradores (1 efetivo e 1 suplente), por cada equipa que apresente. Os colaboradores poderão ser <u>familiares, treinadores ou atletas que não estejam a competir no mesmo período do dia da equipa com quem estejam a colaborar.</u></p> <p>Os colaboradores receberão uma pequena formação sobre como é efetuado o preenchimento de um boletim de jogo. A formação será dada 1 hora antes do início do 1º jogo da 1ª competição da época por um elemento do gabinete técnico da ABM.</p> <p>Os clubes que não apresentem o colaborador será retirado – 1 ponto em cada jogo. Caso não exista colaborador o treinador pode assumir essas funções.</p> | <p>Cada clube deverá apresentar 1 colaborador, para efetuar funções de oficial de mesa ou funções de árbitro caso este seja solicitado pelo membros do gabinete técnico da ABM. Nota: No início da época cada clube deverá indicar o nome de dois colaboradores (1 efetivo e 1 suplente), por cada equipa que apresente. Os colaboradores poderão ser <u>familiares, treinadores ou atletas que não estejam a competir no mesmo período do dia da equipa com quem estejam a colaborar.</u></p> <p>Os colaboradores receberão uma pequena formação sobre como é efetuado o preenchimento de um boletim de jogo. A formação será dada 1 hora antes do início do 1º jogo da 1ª competição da época por um elemento do gabinete técnico da ABM.</p> <p>Os clubes que não apresentem o colaborador será retirado – 1 ponto em cada jogo. Caso não exista colaborador o treinador pode assumir essas funções.</p> | <p>Cada clube deverá apresentar 1 colaborador, para efetuar funções de oficial de mesa ou funções de árbitro caso este seja solicitado pelo membros do gabinete técnico da ABM. Nota: No início da época cada clube deverá indicar o nome de dois colaboradores (1 efetivo e 1 suplente), por cada equipa que apresente. Os colaboradores poderão ser <u>familiares, treinadores ou atletas que não estejam a competir no mesmo período do dia da equipa com quem estejam a colaborar.</u></p> <p>Os colaboradores receberão uma pequena formação sobre como é efetuado o preenchimento de um boletim de jogo. A formação será dada 1 hora antes do início do 1º jogo da 1ª competição da época por um elemento do gabinete técnico da ABM.</p> <p>Os clubes que não apresentem o colaborador será retirado – 1 ponto em cada jogo. Caso não exista colaborador o treinador pode assumir essas funções.</p> |
| <p>Concursos</p> | <p>No intervalo de cada concentração (15') aproximadamente, será realizado um concurso previamente definido para as equipas presentes com o seguinte formato: Máximo 2 jogadores por equipa escolhidos pelo seu treinador de forma a que ao longo das concentrações os atletas não sejam os mesmos.</p> <p>Portanto, os treinadores não poderão</p> | <p>No intervalo de cada concentração (15') aproximadamente, será realizado um concurso previamente definido para as equipas presentes com o seguinte formato: Máximo 2 jogadores por equipa escolhidos pelo seu treinador de forma a que ao longo das concentrações os atletas não sejam os mesmos.</p> <p>Portanto, os treinadores não poderão</p> | <p>No intervalo de cada concentração (15') aproximadamente, será realizado um concurso previamente definido para as equipas presentes com o seguinte formato: Máximo 2 jogadores por equipa escolhidos pelo seu treinador de forma a que ao longo das concentrações os atletas não sejam os mesmos.</p> <p>Portanto, os treinadores não poderão</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | <p><u>repeti-los nas concentrações seguintes, até todos os atletas terem participado.</u></p> <p>EX: jogo do elimina</p> <p>Ex: Lançamento livre</p> <p>Ex: Lançamento na Passada</p> <p>Ex: Percurso de velocidade em drible</p> <p>Ex: Concurso de lançamentos</p> <p>EX: Percurso de destreza</p> | <p><u>repeti-los nas concentrações seguintes, até todos os atletas terem participado.</u></p> <p>EX: jogo do elimina</p> <p>Ex: Lançamento livre</p> <p>Ex: Lançamento na Passada</p> <p>Ex: Percurso de velocidade em drible</p> <p>Ex: Concurso de lançamentos</p> <p>EX: Percurso de destreza</p> | <p><u>repeti-los nas concentrações seguintes, até todos os atletas terem participado.</u></p> <p>EX: jogo do elimina</p> <p>Ex: Lançamento livre</p> <p>Ex: Lançamento na Passada</p> <p>Ex: Percurso de velocidade em drible</p> <p>Ex: Concurso de lançamentos</p> <p>EX: Concurso de 1x1</p> |
| <p>NOTAS E OBSERVAÇÕES</p> | <p>- Os clubes que apresentam equipas "A" e "B", a partir do momento que os atletas tomam parte efetiva no 1º jogo da competição, não poderão mudar de uma equipa para a outra. Caso a competição se divida em fases distintas os atletas podem trocar de equipa, na fase seguinte, aplicando-se novamente a norma referida anteriormente. No caso de existir incumprimento desta regra será aplicado o artigo 57º do regulamento de disciplina da FPB.</p> <p>O tempo de jogo poderá sofrer alteração em caso de necessidade.</p> <p>Não serão aceites protestos. Todas as situações serão resolvidas no local pelos membros do gabinete técnico da ABM.</p> | | |