

An orange basketball with black lines is shown in motion, moving from the top right towards the center. A blue and white motion blur trail follows the ball's path. The background consists of concentric blue circles.

**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**



XI FESTA DO BASQUETEBOL JUVENIL - 2017



XI FESTA DO BASQUETEBOL JUVENIL

*Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017*

Campeonatos de Portugal Inter-Associações Distritais

Sub-16 e Sub-14 Masculinos e Femininos

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	5
2. FESTA DO BASQUETEBOL JUVENIL	6
a) Estrutura de enquadramento.....	6
b) Direcção do evento	6
c) Obrigações da FPB	6
3. COMPETIÇÃO	7
a) Princípios Gerais.....	7
b) Programa Geral.....	7
c) Horários dos Jogos	8
d) Pavilhões.....	8
e) Inscrição das Equipas	8
f) Composição das Comitivas	9
g) Regulamento Específico	9
1) Regras de Jogo.....	9
2) Normas Técnico-Pedagógicas.....	10
• Vencedor do Jogo.....	10
• Equipas e Substituições	11
3) Protestos e Expulsões	12
4) Calendarização e Organização dos Jogos	13
5) Boletim de Jogo Digital	14
h) Quadros Competitivos.....	15
i) Sistemas de disputa.....	16
4. ALOJAMENTO, ALIMENTAÇÃO E TRANSPORTES	28
a) Alojamento	28
b) Alimentação	28
c) Transportes	29
5. STAFF, VOLUNTÁRIOS E SERVIÇOS	30
a) Staff e Voluntários.....	30
b) Serviços	30
6. INFRAESTRUTURAS	32
a) Campo de Jogo.....	32
• Acesso ao Campo de Jogo.....	32
• Apetrechamento do campo de Jogo.....	32

b) Balneários (Equipas e Árbitros).....	33
c) Sala da Organização.....	34
d) Sala VIP	34
e) Outros	34
7. ACTIVIDADES PARALELAS.....	36
a) Cerimónia de Abertura	36
b) Cerimónia de Encerramento	36
c) Ações de Formação	36
d) Jogos All-Star e Concursos	37
e) Basket Solidário	37
f) Ações Promocionais.....	37
8. ACREDITAÇÕES	38
a) Documentação Individual	38
b) Documentação Coletiva	39
c) Seguro Desportivo.....	39
9. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E ESTATÍSTICA	40
10.DIREITOS COMERCIAIS E DE MARKETING.....	42
a) Publicidade.....	42
b) Materiais impressos	42
11.MEDIA/TV.....	43
12.REUNIÕES	44
a) Visitas aos locais de realização do evento.....	44
b) Reuniões Técnicas.....	44
13.FINANÇAS.....	44
14.ANEXOS.....	45
• Anexo 1 – Informações.....	46
• Anexo 2 – Defesa Homem - a – Homem.....	47
• Anexo 3 – Logística	56
• Anexo 4 – Jogos All-Star e Concursos	58

1. INTRODUÇÃO

Pelo décimo primeiro ano consecutivo, a Federação Portuguesa de Basquetebol (FPB), orgulha-se de presentear todos os amantes de basquetebol com mais uma edição da Festa do Basquetebol Juvenil – Albufeira 2017 / Campeonatos de Portugal Inter Associações Distritais. Mais que uma competição entre distritos, a Festa é um evento que exalta a fraternidade, a cidadania e o respeito entre todos.

O compromisso mantem-se, enriquecer e inovar o próprio evento não o deixando cair na monotonia, desejando fazer cada vez melhor com o brio de continuarmos a organizar a maior manifestação desportiva para jovens, em desportos coletivos de pavilhão, ainda não imitada por outras modalidades.

Este ano, para além da presença do Lince Ibérico mais famoso do basquetebol, o Blitz, da transmissão de todos os jogos *online*, da elaboração de estatística em todos os jogos e do já muito esperado *All Star* (masculino e feminino), a 11ª edição da Festa do Basquetebol Juvenil irão introduzir o preenchimento, em todos os jogos, do boletim eletrónico.

Assim, durante seis dias, mais de mil e trezentos participantes irão jogar e conviver, respeitando o espírito de fair play da nossa modalidade. Por seu lado, a FPB tudo fará para que este evento supere as expectativas de todos os participantes e espectadores, nunca esquecendo o compromisso assumido de desenvolvimento e generalização da prática desportiva e do seu espírito de cooperação, entreajuda e fair play.

Queremos, ainda, aproveitar a atenção que o basquetebol português tem vindo a ganhar junto dos meios de comunicação social, para que também o basquetebol jovem nacional tenha a divulgação que merece. Nesse sentido, apresentamos a nova parceria da FPB com o Jornal Record, o novo meio de comunicação oficial da Festa. Acima de tudo, queremos que os nossos jovens atleta, os nossos atletas de alta competição e todos os amantes da modalidade, tenham eles intervenção direta ou indireta no desenvolvimento da mesma, contribuam para que o basquetebol se torna a primeira modalidade de pavilhão no nosso país.

2. FESTA DO BASQUETEBOL JUVENIL

a) Estrutura do Enquadramento

- Comissão de Honra
- Comissão Organizadora
- Comissão Coordenadora
- Comissão Executiva

b) Direção do Evento

A Direção de FPB tem o direito exclusivo de decidir sobre a organização e local de evento.

c) Obrigações da FPB

De forma a garantir o sucesso do evento, a FPB compromete-se a que:

- Todas as comitivas fiquem alojadas perto dos recintos de jogos;
- As comitivas que não fiquem alojadas perto dos pavilhões sejam transportadas para os mesmos por autocarros da organização;
- Os locais de refeições estejam localizados nas proximidades dos pavilhões;
- Os responsáveis de cada área organizativa se encontrem contactáveis durante todo o evento, disponibilizando o seu número de telemóvel aos chefes de cada comitiva.

3. COMPETIÇÃO

a) Princípios Gerais

O número máximo de Associações participantes será de 18 (dezoito) por cada escalão etário/ sexo:

Lista de Associações Distritais
Associações de Basquetebol dos Açores
Associação de Basquetebol do Alentejo
Associação de Basquetebol do Algarve
Associação de Basquetebol de Aveiro
Associação de Basquetebol de Braga
Associação de Basquetebol de Bragança
Associação de Basquetebol de Castelo Branco
Associação de Basquetebol de Coimbra
Associação de Basquetebol da Guarda
Associação de Basquetebol de Leiria
Associação de Basquetebol de Lisboa
Associação de Basquetebol da Madeira
Associação de Basquetebol do Porto
Associação de Basquetebol de Santarém
Associação de Basquetebol de Setúbal
Associação de Basquetebol de Viana do Castelo
Associação de Basquetebol de Vila Real
Associação de Basquetebol de Viseu

As categorias em competição são as seguintes:

- Sub 14 Femininos
- Sub 14 Masculinos
- Sub-16 Femininos
- Sub-16 Masculinos

b) Programa Geral

A prova disputa-se em 6 (seis) dias, dos quais 5 (cinco) são de competição e o primeiro destina-se à chegada e receção dos participantes.

DIAS	HORAS														
	8H00	9H00	10H00	11H00	12H00	13H00	14H00	15H00	16H00	17H00	18H00	19H00	20H00	21H00	22H00
Quinta, 6												Receção e Cerimónia de Abertura			
Sexta, 7	Jogos - Fase de Grupos														
Sábado, 8	Jogos - Fase de Séries													Clínicos (Treinadores e Árbitros)	
Domingo, 9	Jogos - Fase de Séries					Assembleia Geral FPB					ALL STAR (Jogos e Concursos)				
				PNED											
Segunda, 10	Jogos - Fase de Séries														
Terça, 11	Finais				Cerimónia Encerramento		Regresso das Comitivas								

c) Horários dos Jogos

09:00 – 10:20	13:00 – 14:20	17:00 – 18:20
10:20 – 11:40	14:20 – 15:40	18:20 – 19:40
11:40 – 13:00	15:40 – 17:00	19:40 – 21:00

d) Pavilhões

Os jogos são realizados nas instalações desportivas indicadas pela cidade acolhedora da Festa do Basquetebol Juvenil. São eles:

- **Pavilhão Municipal de Albufeira** (2 campos): Sub-16 M e Sub-16 F (Divisão A)
- **Pavilhão de Vale de Pedras**: Sub-14 Masculinos (Divisão A)
- **Pavilhão do Imortal**: Sub-14 Femininos (Divisão A)
- **Pavilhão de Olhos de Água**: Sub-16 Masculinos (Divisão B)
- **Pavilhão Francisco Cabrita**: Sub-16 Femininos (Divisão B)
- **Pavilhão Secundária de Albufeira** (2 campos): Sub-14 M e Sub-14 F (Divisão B)

e) Inscrição das Equipas

A data limite para inscrição das equipas e apresentação das listas provisórias de 14 jogadores é o dia 3 de Março. A indicação da lista final de 12 jogadores terá de ser feita até dia 27 de Março, devendo também ser enviadas fotografias individuais dos/das atletas e foto de equipa. Nesta data é, igualmente, aconselhável indicar o nome do Chefe de Comitiva e respetivos contatos. A partir desta data qualquer alteração terá de ser autorizada pela FPB.

f) Composição das Comitivas

Cada comitiva deverá ser constituída por 48 atletas, 4 treinadores principais, 4 treinadores adjuntos, 4 enquadramento humano e 1 chefe de comitiva. Assim, cada equipa deverá ter os seguintes elementos: 12 atletas, 2 treinadores e 1 enquadramento humano.

É obrigatório que os/as atletas utilizem o mesmo número em todos os jogos da Festa.

Nota: Pode haver necessidade de alojar um motorista se a Seleção se fizer transportar em autocarro.

g) Regulamento Específico

EM TODAS AS SITUAÇÕES NÃO especificadas/EXPLICITADAS NESTE MANUAL, APLICAM-SE AS NORMAS CONSTANTES DOS REGULAMENTOS FEDERATIVOS E DAS REGRAS OFICIAIS DO BASQUETEBOL

1) Regras de Jogo

As regras em vigor na Festa do Basquetebol Juvenil 2017 são as que constam nos Regulamentos da FPB, com as exceções a seguir explicitada:

a) **Nas reposições da bola em jogo na zona de defesa, só há paragem do cronómetro em caso de ter ocorrido uma falta pessoal;**

b) **Em todas as outras situações, o jogo prossegue de imediato, não sendo necessário um árbitro autorizar a reposição/"tocar na bola" e não há paragem do cronómetro;**

c) O disposto nas duas alíneas anteriores não se aplica durante os dois últimos minutos do 4º período, nem do(s) período(s) suplementar(es), durante o(s) qual(is) o cronómetro pára sempre que um árbitro assinale qualquer ocorrência.

NOTA 1 – 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 (ou mais) se tiver lesionado.

NOTA 2 – 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 assinalar violação e a posse da bola é concedida à outra equipa.

2) Normas Técnico-Pedagógicas

Aplicam-se, nas provas de ambos os escalões que se realizam no âmbito da FBJ, as normas constantes do Regulamento Técnico-Pedagógico da FPB para o escalão de SUB-14, nomeadamente as que a seguir se referem.

- Vencedor do Jogo

a) A equipa que tenha marcado um maior número de pontos no final do tempo regulamentar do 4º período ou, se necessário, do período suplementar, será a vencedora, exceto se uma equipa se apresentar com menos de 10 jogadores.

b) Nos casos referidos na alínea anterior, a equipa realizará obrigatoriamente o jogo; contudo os pontos correspondentes à vitória serão averbados à equipa que cumpriu o presente regulamento; o resultado a averbar obedece às disposições a seguir indicadas:

- A equipa cumpridora vence por 20 – 0 se ficou em desvantagem no marcador no final do jogo ou em vantagem por menos de 20 pontos;

- A equipa cumpridora vence pelo resultado final do jogo, se ficou em vantagem superior a 20 pontos no marcador.

c) Sempre que o jogo for realizado nestas circunstâncias, à equipa a que for averbada uma derrota administrativa será atribuído 1 (um) ponto na classificação.

- Equipas e Substituições

a) Cada equipa inscreve 12 (doze) jogadores qualificados para jogar, dos quais um mínimo de 10 (dez) tem que ter utilização efetiva no jogo;

b) Um dos jogadores inscritos é identificado como Capitão de Equipa;

c) É responsabilidade do Diretor da Prova autorizar, ou não, uma equipa a competir no caso de não inscrever 12 jogadores, tal como estipula o Regulamento; uma eventual admissão à competição apenas poderá ser equacionada face a uma ocorrência absolutamente excepcional, a qual terá que ser devidamente comprovada.

d) Em casos excecionais, admite-se que uma equipa possa competir com menos que 10 jogadores, cabendo essa decisão ao Diretor da Prova; tal só poderá acontecer em caso de ocorrência de diversas situações de lesão e (ou) doença em simultâneo, impeditivas da participação no jogo e devidamente comprovadas pelo Corpo Clínico da Festa.

e) Nos casos descritos no ponto anterior, a equipa adversária continua obrigada a respeitar o Regulamento Específico da Prova, isto é, a utilizar um mínimo de 10 jogadores (obviamente, desde que estejam em condições físicas para jogar).

f) São permitidas duas substituições em cada um dos períodos da 1ª parte, sendo possível a utilização de um sexto jogador em cada um deles; estas substituições só podem ocorrer em simultâneo com um desconto de tempo. Assim, em ambos os períodos da 1ª parte, são admitidas as seguintes formas de utilização dos jogadores:

- 6 no 1º período + 6 no 2º período
- 6 no 1º período + 5 no 2º período
- 5 no 1º período + 6 no 2º período
- 5 no 1º período + 5 no 2º período

NOTA:

O disposto nesta alínea não invalida a norma que consta da alínea j), a qual é de cumprimento obrigatório em quaisquer circunstâncias.

g) Na segunda parte (terceiro e quarto períodos) as substituições e o tempo de cada jogador em campo estarão de acordo com o critério do Treinador;

h) Se a equipa tiver apenas 8 ou 9 jogadores em condições de jogar, nenhum poderá jogar mais que três períodos, tendo que descansar, no mínimo, um período completo até final do terceiro período, não sendo considerada para esse cômputo a contagem de segundos ou de minutos de descanso entre períodos interpolados;

i) Caso uma equipa ficar reduzida a menos de cinco jogadores em campo, por acumulação de faltas, ou por lesão evidente de um jogador; se houver um só substituto no “banco”, ele poderá substituir o jogador desqualificado, independentemente do tempo e períodos que tenha jogado anteriormente; se estiverem dois ou mais substitutos no “banco”, entrará em jogo o que tiver menos pontos marcados até ao momento;

j) Nos dias em que uma equipa realize 2 jogos, todos os (12) jogadores têm que jogar, no mínimo e obrigatoriamente 1 período completo de um desses jogos.

3) **Protestos e Expulsões**

a) Não são admitidos protestos de jogos.

b) As expulsões ocorridas durante a prova são obrigatoriamente motivo de relatório dos Árbitros, que será remetido ao Jury d'Appel, ao qual caberá decidir (com base no referido relatório) sobre a sanção a aplicar, da qual não há possibilidade de recurso.

c) O Jury d'Appel é constituído por três elementos, a saber:

- Um membro da Direcção da FPB;
- Um representante da Direcção Técnica da prova;
- Um membro do CA da FPB.

4) Calendarização e Organização dos Jogos

- As equipas não devem realizar mais de 2 (dois) jogos por dia;
- As equipas que realizarem o último jogo de um dia não devem fazer o primeiro jogo no dia seguinte;
- Os jogos devem ter pelo menos 3 horas de diferença entre eles;
- Os atrasos de equipas, sem uma razão plausível, serão penalizados com falta de comparência, não havendo lugar ao habitual período de tolerância de 15 minutos;
- **Para além dos elementos constantes da ficha de inscrição (12 Jogadores, 2 Treinadores, Dirigente), podem sentar-se no banco da equipa o Presidente da Associação, o DTR e um Fisioterapeuta (caso esteja integrado na comitiva);**
- Os jogos têm 4 períodos de 8 minutos (tempo regulamentar);
- Se o resultado estiver empatado no fim do tempo regulamentar, realiza-se um período suplementar de 3 minutos;
- Serão realizados tantos períodos de 3 minutos quantos os necessários até que uma das equipas se encontre em vantagem no final do tempo de jogo;
- Os intervalos entre períodos são de 1 minuto, exceto entre o 2º e o 3º períodos, em que o intervalo é de 3 minutos; entre o 4º período e o tempo suplementar, assim como entre tempos suplementares consecutivos, o intervalo é de 1 minuto;
- Cada uma das equipas tem direito a apenas um desconto de tempo de 1 minuto por cada período de jogo;

- Cada equipa dispõe igualmente de um desconto de tempo em cada período suplementar que venha, eventualmente, a ser disputado;
- O limite de faltas pessoais por jogador é de 4;
- O período de aquecimento será de 10 minutos, no máximo;
- A organização não disponibiliza espaços para treino antes e (ou) durante a prova.

5) Boletim De Jogo Digital

Na edição de 2017 será introduzida a utilização do Boletim de Jogo Digital – DSS. Esta inovação exige o cumprimento dos seguintes procedimentos:

- Os treinadores registam o “Cinco Inicial” diretamente no DSS, sob supervisão do Diretor de Campo, não sendo necessário assinar o mesmo;
- Os árbitros estão isentos de assinar o Boletim de Jogo, no final do mesmo;
- O Boletim de Jogo não é impresso no campo, podendo os responsáveis pelas equipas solicitar o mesmo junto da Organização, que o facultará (impresso ou em formato PDF);
- Os Oficiais de Mesa enviam o Boletim de Jogo, imediatamente após o final do mesmo, para um e-mail da Organização (digital@fpb.pt);
- Em caso da falha técnica do sistema DSS, o resultado final do jogo é o que consta da Estatística, com a aprovação obrigatória do Diretor de Campo;
- Tal como determina o Regulamento Específico da prova, não são admitidos quaisquer protestos de jogo originados por falhas do sistema DSS, ou por erros na utilização do mesmo.

h) Quadros Competitivos

De acordo com a classificação da época anterior as equipas dividir-se-ão em dois grupos competitivos:

- **Divisão A**, constituído pelas 9 (nove) equipas que se classificaram entre o 1º (primeiro) e 9ª (nono) lugares na edição anterior;

- **Divisão B**, constituído pelas 9 (nove) equipas que se classificaram entre o 10º (décimo) e o 18º (décimo oitavo) lugar na edição anterior.

Em cada um dos referidos grupos serão constituídas 3 grupos de 3 equipas cada. Após a definição da composição de cada Divisão e respetivos grupos, a FPB enviará a todos os participante um documento contendo os seguintes itens:

- Nomes dos participantes
- Sistema de disputa e quadro até final da prova
- Contacto dos organizadores
- Condições gerais da prova

Assim, o sistema de disputa resume-se ao seguinte modelo de 3 (três) fases:

- 1ª Fase: Fase de Grupos
- 2ª Fase: Fase de Séries
- 3ª Fase: Final

i) Sistemas de Disputa

- Sub 16 Femininos (17 equipas)

1ª Fase: Fase de Grupos

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
1º	2º	3º	12º	11º	10º
5º	6º	4º	13º	15º	14º
9º	7º	8º	17º	16º	

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
Lisboa	Setúbal	Coimbra	Braga	Leiria	Madeira
Porto	Algarve	Aveiro	Castelo Branco	Alentejo	Vila Real
Açores	Viana do Castelo	Santarém	Viseu	Guarda	

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. A	Açores x Lisboa	Municipal Albufeira 2	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. B	V. Castelo x Setúbal	Municipal Albufeira 2	
7 Abril	11h40	Gr. C	Santarém x Coimbra	Municipal Albufeira 2	
7 Abril	13h00	Gr. A	Porto x Açores	Municipal Albufeira 2	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. B	Algarve x V. Castelo	Municipal Albufeira 2	
7 Abril	15h40	Gr. C	Aveiro x Santarém	Municipal Albufeira 2	
7 Abril	17h00	Gr. A	Lisboa x Porto	Municipal Albufeira 2	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. B	Setúbal x Algarve	Municipal Albufeira 2	
7 Abril	19h40	Gr. C	Coimbra x Aveiro	Municipal Albufeira 2	

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. D	Viseu x Braga	Francisco Cabrita	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. E	Guarda x Leiria	Francisco Cabrita	
7 Abril	11h40	Gr. F	Madeira x Vila Real	Francisco Cabrita	
7 Abril	13h00	Gr. D	Castelo Branco x Viseu	Francisco Cabrita	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. E	Alentejo x Guarda	Francisco Cabrita	
7 Abril	15h40	Gr. F	Vila Real x Madeira	Francisco Cabrita	
7 Abril	17h00	Gr. D	Braga x Castelo Branco	Francisco Cabrita	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. E	Leiria x Alentejo	Francisco Cabrita	

2ª Fase: Fase de Séries

Série G		Série H		Série I	
1º A	2º B	3º A	1º D	2º D	3º D
2º A	1º C	3º B	1º E	2º E	3º E
1º B	2º C	3º C	1º F	2º F	

Série G (1º ao 6º): 1ºA – 2; 2ºA - 1; 1ºB – 3; 2ºB - 5; 1ºC – 4; 2ºC - 6

O sistema de disputa da Série G é “poule” a uma volta, sendo que os resultados da fase anterior, entre equipas do mesmo Grupo, contam para esta fase (ex: 1ºA não voltará a jogar com o 2ºA e o resultado do jogo entre estes contam para a classificação desta fase).

Série H (7º ao 12º): 3ºA – 1; 3ºB - 2; 3ºC – 3; 1ºD – 4; 1º E – 5; 1ºF - 6

A Série H disputa-se a uma “poule” simples a uma volta, jogando todos contra todos.

Série I (13º ao 17º): 2ºD – 1; 2ºE – 2; 2ºF – 3; 3ºD – 4; 3ºE - 5

A Série I, devido à não participação de Bragança, disputa-se a uma “poule” simples a uma volta (todos contra todos).

A série G classificará do 1º ao 6º (com a prerrogativa da final), a série H do 7º ao 12º e a I do 13º ao 17º lugar.

Pavilhão Municipal de Albufeira 2			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	2ºA x 1ºB (Gr. G)	2ºA x 2ºB (Gr. G)	1ºD x 3ºA (Gr. H)
10h20	2ºC x 1ºA (Gr. G)	1ºA x 1ºC (Gr. G)	3ºC x 3ºB (Gr. H)
11h40	2ºB x 1ºC (Gr. G)	1ºB x 2ºC (Gr. G)	1ºE x 1ºF (Gr. H)
13h00	2ºF x 3ºE (Gr. I)		2ºC x 2ºA (Gr. G)
14h20			2ºB x 1ºA (Gr. G)
15h40	1ºB x 1ºA (Gr. G)		1ºC x 1ºB (Gr. G)
17h00	1ºC x 2ºA (Gr. G)		3ºA x 1ºE (Gr. H)
18h20	2ºC x 2ºB (Gr. G)		3ºB x 1ºD (Gr. H)
19h40	2ºD x 3ºE (Gr. I)		3ºC x 1ºF (Gr. H)

Pavilhão Francisco Cabrita			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	3ºB x 3ºA (Gr. H)	*3ºA x 3ºC (Gr. H)	3ºD x 2ºD (Gr. I)
10h20	3ºC x 1ºE (Gr. H)	*1ºF x 3ºB (Gr. H)	2ºF x 2ºE (Gr. I)
11h40	1ºD x 1ºF (Gr. H)	*1ºE x 1ºD (Gr. H)	
13h00	2ºE x 2ºD (Gr. I)	*2ºD x 2ºF (Gr. I)	
14h20			
15h40	1ºF x 3ºA (Gr. H)		3ºE x 2ºE (Gr. I)
17h00	1ºE x 3ºB (Gr. H)		3ºD x 2ºF (Gr. I)
18h20	1ºD x 3ºC (Gr. H)		
19h40	2ºE x 3ºD (Gr. I)		

- Os jogos iniciar-se-ão mais cedo, ou seja, 08H45, 10H05, 11H25 e 12H40

3ª Fase: Final

11 de Abril – Final entre o 1º e o 2º classificados do Grupo G, no Municipal de Albufeira

Chama-se à atenção que no final do dia 8 de Abril, podem já estar as equipas apuradas para a Final.

- Sub 14 Femininos (18 equipas)

1ª Fase: Fase de Grupos

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
1º	2º	3º	12º	11º	10º
5º	6º	4º	13º	15º	14º
9º	7º	8º	17º	16º	18º

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
Lisboa	Setúbal	Porto	Açores	Leiria	Castelo Branco
Madeira	Coimbra	Aveiro	Braga	Alentejo	Vila Real
Viana do Castelo	Santarém	Algarve	Guarda	Viseu	Bragança

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. A	V. Castelo x Lisboa	Imortal	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. B	Santarém x Setúbal	Imortal	
7 Abril	11h40	Gr. C	Algarve x Porto	Imortal	
7 Abril	13h00	Gr. A	Madeira x V. Castelo	Imortal	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. B	Coimbra x Santarém	Imortal	
7 Abril	15h40	Gr. C	Aveiro x Algarve	Imortal	
7 Abril	17h00	Gr. A	Lisboa x Madeira	Imortal	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. B	Setúbal x Coimbra	Imortal	
7 Abril	19h40	Gr. C	Porto x Aveiro	Imortal	

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. D	Guarda x Açores	Sec. Albufeira 2	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. E	Viseu x Leiria	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	11h40	Gr. F	Bragança x Castelo Branco	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	13h00	Gr. D	Braga x Guarda	Sec. Albufeira 2	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. E	Alentejo x Viseu	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	15h40	Gr. F	Vila Real x Bragança	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	17h00	Gr. D	Açores x Braga	Sec. Albufeira 2	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. E	Leiria x Alentejo	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	19h40	Gr. F	Castelo Branco x Vila Real	Sec. Albufeira 2	

2ª Fase: Fase de Séries

Série G		Série H		Série I	Série J
1º A	2º B	3º A	1º D	2º D	3º D
2º A	1º C	3º B	1º E	3º E	2º E
1º B	2º C	3º C	1º F	2º F	3º F

Série G (1º ao 6º): 1ºA – 2; 2ºA - 1; 1ºB – 3; 2ºB - 5; 1ºC – 4; 2ºC - 6

O sistema de disputa da Série G é “poule” a uma volta, sendo que os resultados da fase anterior, entre equipas do mesmo Grupo, contam para esta fase (ex: 1ºA não voltará a jogar com o 2ºA e o resultado do jogo entre estes contam para a classificação desta fase.

Série H (7º ao 12º): 3ºA – 1; 3ºB - 2; 3ºC – 3; 1ºD – 4; 1º E – 5; 1ºF – 6

A Série H disputa-se a uma “poule” simples a uma volta, jogando todos contra todos.

Série I e J (13º ao 17º)

- Série I: 2ºD – 1; 3ºE – 2; 2ºF – 3
- Série F: 3ºD – 1; 2ºE – 2; 3ºF - 3

A Série I e J disputam-se em “poule” a uma volta (todos contra todos). Após esta primeira fase, os Grupos I e J jogam entre si (1ºI contra 1ºJ e assim sucessivamente) para definir os lugares do 13º (décimo terceiro) ao 18º (décimo oitavo).

A série G classificará do 1º ao 6º (com a prerrogativa da final), a série H do 7º ao 12º e a I do 13º ao 18º lugar.

Pavilhão Imortal			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	2ºA x 1ºB (Gr. G)	2ºA x 2ºB (Gr. G)	1ºD x 3ºA (Gr. H)
10h20	2ºC x 1ºA (Gr. G)	1ºA x 1ºC (Gr. G)	3ºC x 3ºB (Gr. H)
11h40	2ºB x 1ºC (Gr. G)	1ºB x 2ºC (Gr. G)	1ºE x 1ºF (Gr. H)
13h00	2ºF x 2ºD (Gr. I)		2ºC x 2ºA (Gr. G)
14h20			2ºB x 1ºA (Gr. G)
15h40	1ºB x 1ºA (Gr. G)		1ºC x 1ºB (Gr. G)
17h00	1ºC x 2ºA (Gr. G)		3ºA x 1ºE (Gr. H)
18h20	2ºC x 2ºB (Gr. G)		3ºB x 1ºD (Gr. H)
19h40	2ºE x 3ºF (Gr. J)		3ºC x 1ºF (Gr. H)

Pavilhão Secundária de Albufeira 2			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	3ºB x 3ºA (Gr. H)	*3ºA x 3ºC (Gr. H)	2ºD x 3ºE (Gr. I)
10h20	3ºC x 1ºE (Gr. H)	*1ºF x 3ºB (Gr. H)	3ºD x 2ºE (Gr. J)
11h40	1ºD x 1ºF (Gr. H)	*1ºE x 1ºD (Gr. H)	
13h00	3ºF x 3ºD (Gr. J)	*3ºE x 3ºD (Gr. I) Sub-16 Fem	
14h20			
15h40	1ºF x 3ºA (Gr. H)		1ºI x 1ºJ (Gr. IJ)
17h00	1ºE x 3ºB (Gr. H)		2ºI x 2ºJ (Gr. IJ)
18h20	1ºD x 3ºC (Gr. H)		3ºI x 3ºJ (Gr. IJ)
19h40	3ºE x 2ºF (Gr. I)		

- Os jogos iniciar-se-ão mais cedo, ou seja, 08H45, 10H05, 11H25 e 12H40 respetivamente.

3ª Fase: Final

11 de Abril – Final entre o 1º e o 2º classificados do Grupo G, no Municipal de Albufeira

Chama-se à atenção que no final do dia 8 de Abril, podem já estar as equipas apuradas para a Final.

- **Sub 16 Masculinos (18 equipas)**

1ª Fase: Fase de Grupos

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
1º	2º	3º	12º	11º	10º
5º	6º	4º	13º	15º	14º
9º	7º	8º	17º	16º	18º

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
Porto	Lisboa	Setúbal	Castelo Branco	Viana do Castelo	Vila Real
Braga	Coimbra	Aveiro	Leiria	Viseu	Açores
Madeira	Algarve	Santarém	Alentejo	Bragança	Guarda

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. A	Madeira x Porto	Municipal Albufeira 1	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. B	Algarve x Lisboa	Municipal Albufeira 1	
7 Abril	11h40	Gr. C	Santarém x Setúbal	Municipal Albufeira 1	
7 Abril	13h00	Gr. A	Braga x Madeira	Municipal Albufeira 1	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. B	Coimbra x Algarve	Municipal Albufeira 1	
7 Abril	15h40	Gr. C	Aveiro x Santarém	Municipal Albufeira 1	
7 Abril	17h00	Gr. A	Porto x Braga	Municipal Albufeira 1	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. B	Lisboa x Coimbra	Municipal Albufeira 1	
7 Abril	19h40	Gr. C	Setúbal x Aveiro	Municipal Albufeira 1	

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. D	Alentejo x C. Branco	Olhos de Água	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. E	Bragança x V. Castelo	Olhos de Água	
7 Abril	11h40	Gr. F	Guarda x Vila Real	Olhos de Água	
7 Abril	13h00	Gr. D	Leiria x Alentejo	Olhos de Água	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. E	Viseu x Bragança	Olhos de Água	
7 Abril	15h40	Gr. F	Açores x Guarda	Olhos de Água	
7 Abril	17h00	Gr. D	C. Branco x Leiria	Olhos de Água	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. E	V. Castelo x Viseu	Olhos de Água	
7 Abril	19h40	Gr. F	Vila Real x Açores	Olhos de Água	

2ª Fase: Fase de Séries

Série G		Série H		Série I	Série J
1º A	2º B	3º A	1º D	2º D	3º D
2º A	1º C	3º B	1º E	3º E	2º E
1º B	2º C	3º C	1º F	2º F	3º F

Série G (1º ao 6º): 1ºA – 2; 2ºA - 1; 1ºB – 3; 2ºB - 5; 1ºC – 4; 2ºC - 6

O sistema de disputa da Série G é “poule” a uma volta, sendo que os resultados da fase anterior, entre equipas do mesmo Grupo, contam para esta fase (ex: 1ºA não voltará a jogar com o 2ºA e o resultado do jogo entre estes contam para a classificação desta fase).

Série H (7º ao 12º): 3ºA – 1; 3ºB - 2; 3ºC – 3; 1ºD – 4; 1º E – 5; 1ºF – 6

A Série H disputa-se a uma “poule” simples a uma volta, jogando todos contra todos.

Série I e J (13º ao 17º)

- **Série I:** 2ºD – 1; 3ºE – 2; 2ºF – 3

- **Série F:** 3ºD – 1; 2ºE – 2; 3ºF - 3

A Série I e J disputam-se em “poule” a uma volta (todos contra todos). Após esta primeira fase, os Grupos I e J jogam entre si (1ºI contra 1ºJ e assim sucessivamente) para definir os lugares do 13º (décimo terceiro) ao 18º (décimo oitavo).

A série G classificará do 1º ao 6º (com a prerrogativa da final), a série H do 7º ao 12º e a I do 13º ao 18º lugar.

Pavilhão Municipal Albufeira 1			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	2ªA x 1ªB (Gr. G)	2ªA x 2ªB (Gr. G)	1ªD x 3ªA (Gr. H)
10h20	2ªC x 1ªA (Gr. G)	1ªA x 1ªC (Gr. G)	3ªC x 3ªB (Gr. H)
11h40	2ªB x 1ªC (Gr. G)	1ªB x 2ªC (Gr. G)	1ªE x 1ªF (Gr. H)
13h00	2ªF x 2ªD (Gr. I)		2ªC x 2ªA (Gr. G)
14h20			2ªB x 1ªA (Gr. G)
15h40	1ªB x 1ªA (Gr. G)		1ªC x 1ªB (Gr. G)
17h00	1ªC x 2ªA (Gr. G)		3ªA x 1ªE (Gr. H)
18h20	2ªC x 2ªB (Gr. G)		3ªB x 1ªD (Gr. H)
19h40	2ªE x 3ªF (Gr. J)		3ªC x 1ªF (Gr. H)

Pavilhão Olhos de Água			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	3ªB x 3ªA (Gr. H)	3ªA x 3ªC (Gr. H)	2ªD x 3ªE (Gr. I)
10h20	3ªC x 1ªE (Gr. H)	1ªF x 3ªB (Gr. H)	3ªD x 2ªE (Gr. J)
11h40	1ªD x 1ªF (Gr. H)	1ªE x 1ªD (Gr. H)	
13h00	3ªF x 3ªD (Gr. J)		
14h20			
15h40	1ªF x 3ªA (Gr. H)		1ªI x 1ªJ (Gr. IJ)
17h00	1ªE x 3ªB (Gr. H)		2ªI x 2ªJ (Gr. IJ)
18h20	1ªD x 3ªC (Gr. H)		3ªI x 3ªJ (Gr. IJ)
19h40	3ªE x 2ªF (Gr. I)		

3ª Fase: Final

11 de Abril – Final entre o 1º e o 2º classificados do Grupo G, no Municipal de Albufeira

Chama-se à atenção que no final do dia 8 de Abril, podem já estar as equipas apuradas para a Final.

- **Sub 14 Masculinos (18 equipas)**

1ª Fase: Fase de Grupos

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
1º	2º	3º	12º	11º	10º
5º	6º	4º	13º	15º	14º
9º	7º	8º	17º	16º	18º

Divisão A			Divisão B		
Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	Grupo E	Grupo F
Porto	Aveiro	Setúbal	Castelo Branco	Leiria	Alentejo
Lisboa	Braga	Algarve	Viana do Castelo	Vila Real	Viseu
Santarém	Coimbra	Madeira	Bragança	Açores	Guarda

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. A	Santarém x Porto	Vale de Pedras	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. B	Coimbra x Aveiro	Vale de Pedras	
7 Abril	11h40	Gr. C	Madeira x Setúbal	Vale de Pedras	
7 Abril	13h00	Gr. A	Lisboa x Santarém	Vale de Pedras	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. B	Braga x Coimbra	Vale de Pedras	
7 Abril	15h40	Gr. C	Algarve x Madeira	Vale de Pedras	
7 Abril	17h00	Gr. A	Porto x Lisboa	Vale de Pedras	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. B	Aveiro x Braga	Vale de Pedras	
7 Abril	19h40	Gr. C	Setúbal x Algarve	Vale de Pedras	

Dia	Hora	Grupo	Jogo	Pavilhão	Sistema
7 Abril	9h00	Gr. D	Bragança x Castelo Branco	Sec. Albufeira 2	3 x 1
7 Abril	10h20	Gr. E	Açores x Leiria	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	11h40	Gr. F	Guarda x Alentejo	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	13h00	Gr. D	V. Castelo x Bragança	Sec. Albufeira 2	2 x 3
7 Abril	14h20	Gr. E	Vila Real x Açores	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	15h40	Gr. F	Viseu x Guarda	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	17h00	Gr. D	Castelo Branco x V. Castelo	Sec. Albufeira 2	1 x 2
7 Abril	18h20	Gr. E	Leiria x Vila Real	Sec. Albufeira 2	
7 Abril	19h40	Gr. F	Alentejo x Viseu	Sec. Albufeira 2	

2ª Fase: Fase de Séries

Série G		Série H		Série I	Série J
1º A	2º B	3º A	1º D	2º D	3º D
2º A	1º C	3º B	1º E	3º E	2º E
1º B	2º C	3º C	1º F	2º F	3º F

Série G (1º ao 6º): 1ºA – 2; 2ºA - 1; 1ºB – 3; 2ºB - 5; 1ºC – 4; 2ºC - 6

O sistema de disputa da Série G é “poule” a uma volta, sendo que os resultados da fase anterior, entre equipas do mesmo Grupo, contam para esta fase (ex: 1ºA não voltará a jogar com o 2ºA e o resultado do jogo entre estes contam para a classificação desta fase).

Série H (7º ao 12º): 3ºA – 1; 3ºB - 2; 3ºC – 3; 1ºD – 4; 1º E – 5; 1ºF - 6

A Série H disputa-se a uma “poule” simples a uma volta, jogando todos contra todos.

Série I e J (13º ao 17º)

- **Série I:** 2ºD – 1; 3ºE – 2; 2ºF – 3

- **Série J:** 3ºD – 1; 2ºE – 2; 3ºF - 3

A Série I e J disputam-se em “poule” a uma volta (todos contra todos). Após esta primeira fase, os Grupos I e J jogam entre si (1ºI contra 1ºJ e assim sucessivamente) para definir os lugares do 13º (décimo terceiro) ao 18º (décimo oitavo).

A série G classificará do 1º ao 6º (com a prerrogativa da final), a série H do 7º ao 12º e a I do 13º ao 18º lugar.

Pavilhão Vale de Pedras			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	2ºA x 1ºB (Gr. G)	*2ºA x 2ºB (Gr. G)	1ºD x 3ºA (Gr. H)
10h20	2ºC x 1ºA (Gr. G)	*1ºA x 1ºC (Gr. G)	3ºC x 3ºB (Gr. H)
11h40	2ºB x 1ºC (Gr. G)	*PNED AFPJ	1ºE x 1ºF (Gr. H)
13h00	2ºF x 2ºD (Gr. I)	*1ºB x 2ºC (Gr. G)	2ºC x 2ºA (Gr. G)
14h20			2ºB x 1ºA (Gr. G)
15h40	1ºB x 1ºA (Gr. G)		1ºC x 1ºB (Gr. G)
17h00	1ºC x 2ºA (Gr. G)		3ºA x 1ºE (Gr. H)
18h20	2ºC x 2ºB (Gr. G)		3ºB x 1ºD (Gr. H)
19h40	2ºE x 3ºF (Gr. J)		3ºC x 1ºF (Gr. H)

- Os jogos iniciar-se-ão mais cedo, ou seja, 08H45, 10H05, 11H25 e 12H40 respetivamente.

Pavilhão Secundária de Albufeira 1			
Horas	8 de Abril	9 de Abril	10 de Abril
9h00	3ºB x 3ºA (Gr. H)	3ºA x 3ºC (Gr. H)	2ºD x 3ºE (Gr. I)
10h20	3ºC x 1ºE (Gr. H)	1ºF x 3ºB (Gr. H)	3ºD x 2ºE (Gr. J)
11h40	1ºD x 1ºF (Gr. H)	1ºE x 1ºD (Gr. H)	
13h00	3ºF x 3ºD (Gr. J)		
14h20			
15h40	1ºF x 3ºA (Gr. H)		1ºI x 1ºJ (Gr. IJ)
17h00	1ºE x 3ºB (Gr. H)		2ºI x 2ºJ (Gr. IJ)
18h20	1ºD x 3ºC (Gr. H)		3ºI x 3ºJ (Gr. IJ)
19h40	3ºE x 2ºF (Gr. I)		

3ª Fase: Final

11 de Abril – Final entre o 1º e o 2º classificados do Grupo G, no Municipal de Albufeira

Chama-se à atenção que no final do dia 8 de Abril, podem já estar as equipas apuradas para a Final.

• Avaliação Funcional de Atletas Sub-14 Masculinos e Femininos

As Seleções de Sub-14 Masculinos e Femininos devem cumprir os horários estabelecidos. A presença nesta avaliação funcional é obrigatória.

DIA 07 DE ABRIL, PAVILHÃO VALE DE PEDRAS		
HORA	EQUIPA MASCULINO	EQUIPA FEMININO
09H00	Lisboa	Madeira
10H30	Porto	Lisboa
12H00	Algarve	Aveiro
15H30	Setúbal	Porto
17H00	Santarém	Viana do Castelo
18H30	Coimbra	Santarém

As Comitivas de Sub-14 Masculinos e Femininos abaixo indicadas serão avaliadas no dia 8 de Abril. Os horários de avaliação de cada Seleção serão indicados após a calendarização de jogos de dia 8 de Abril ser feita.

EQUIPA MASCULINO	EQUIPA FEMININO
Aveiro	Setúbal
Braga	Coimbra
Madeira	Algarve

As restantes Seleções de Sub-14 Masculinos e Femininos serão avaliadas de acordo com a calendarização e da disponibilidade de tempo dos avaliadores. A organização contactará os Chefes de Comitiva para os informar hora, dia e local de realização das Provas Funcionais (caso sejam avaliadas).



**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**

4. ALOJAMENTO, ALIMENTAÇÃO e TRANSPORTES

a) Alojamento

As equipas ficarão alojadas em unidades hoteleiras disponibilizadas pela FPB.

No caso do alojamento das comitivas ter piscina, a sua utilização deverá ser facultada, embora esta utilização seja sujeita a uma supervisão por parte dos responsáveis da respetiva comitiva.

Na eventualidade de a unidade hoteleira dispor de lavandaria, sala de reuniões e/ou sala de vídeo e, caso sejam alvo de utilização por parte de uma comitiva, os respetivos custos deverão ser assumidos pelo respetivo Chefe de Comitiva.

Em todos os alojamentos deve também existir um Balcão de Informações onde equipas poderão obter informações. Este Balcão deverá estar visível e conter as seguintes informações:

- Programa da Competição;
- Programa de Transportes;
- Boletim Informativo do Dia
- Contatos Importantes

b) Alimentação

- A organização fornecerá 3 (três) refeições por dia: Pequeno-almoço, Almoço e Jantar.

- As equipas devem dirigir-se para as cantinas com a antecedência necessária a fim de evitar constrangimentos. Sugere-se que logo terminadas as refeições, as equipas disponibilizem as mesmas para as restantes equipas.

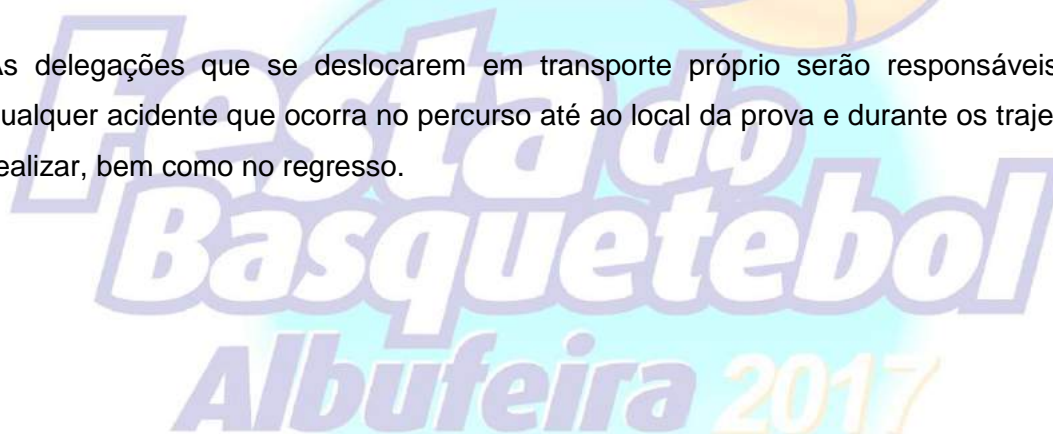
- Na eventualidade de alguma equipa/comitiva não se apresentar a uma das refeições é obrigatório avisar o responsável das refeições desta ausência no dia anterior.

c) Transportes

A FPB procurará, através de apoios, garantir o transporte das comitivas desde a sua Associação (cidade) até ao local da competição. Se tal não for possível, cada Associação será responsável pelo seu próprio transporte. Neste 2º (segundo) caso, as associações colocarão ao dispor da organização os seus transportes de modo a que possa ser elaborado o mapa de transportes.

Durante as Festas, a organização será responsável pela elaboração e funcionamento dos transportes das comitivas entre hotéis, pavilhões e cantinas.

As delegações que se deslocarem em transporte próprio serão responsáveis por qualquer acidente que ocorra no percurso até ao local da prova e durante os trajetos a realizar, bem como no regresso.



5. STAFF, VOLUNTÁRIOS E SERVIÇOS

a) Staff e Voluntários

Fazem parte do *staff* todos os membros da FPB e Associações Distritais que colaboram diretamente na organização e planeamento das Festas. Além destes, é de salientar ainda os seguintes grupos:

- Diretores de Campo:
- Árbitros e Oficiais de Mesa: estes não devem fazer mais do que 3 jogos reduzidos seguidos e serão sempre acompanhados por elementos mais experientes;
- Observadores de árbitros:
- Estatísticos:
- Fotografia e Vídeo:
- Apoio Logístico: devem as empresas dos diferentes materiais, marcadores eletrónicos e tabelas estarem de prevenção para eventuais avarias; a organização deve providenciar solução de recurso para situações ocasionais (cronometragem manual, substituição de tabela, etc.);
- Voluntários: estejam eles a trabalhar diretamente com a FPB, ou sejam eles os estatísticos.

b) Serviços

Para o bom funcionamento das Festas é importante ter um conjunto de serviços sempre prontos a responder a qualquer eventualidade:

- Segurança: nos hotéis, nos pavilhões, dos participantes (atletas, treinadores, árbitros, oficiais de mesa) e aos espetadores;

- Centro Médico: A salvaguarda de uma pronta assistência em caso de lesão ou outro incidente que possa pôr em causa a integridade física dos participantes deverá constituir uma prioridade da Organização. No Pavilhão Municipal de Albufeira deve-se reservar uma sala para o atendimento médico/fisioterapeutas necessário. Nos restantes pavilhões, deve-se notar a presença de fisioterapeutas para socorrer qualquer situação. Durante a Festa existirá, igualmente, um Piquete Médico disponível 24h por dia.

Assim sendo, é recomendável criar uma linha verde com o serviço de ambulâncias e Centro de Saúde ou Hospital local e prever a presença de profissionais da área da saúde, nos diferentes locais onde se desenrole a competição.

- Controlo Anti-Doping: caso exista controlo anti doping, será reservado um local apropriado para o efeito.



Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017

6. INFRAESTRUTURAS

a) Campo de Jogo

Os campos devem ser adaptados às necessidades da organização, nomeadamente os campos reduzidos. As medidas indicadas são entre 28m x 15m e 26m x 14m, podendo o piso ser de madeira ou sintético. Para maior segurança de todos os atletas é aconselhável a existência de um espaço 2 (dois) metros entre as linhas limites e primeiro obstáculo que surja ao redor dos campos.

Acesso ao Campo de Jogo:

- A organização divulgará um conjunto de regras de circulação em cada uma das instalações, a respeitar por todos os participantes na Festa.
- À “área praticável” da instalação apenas têm acesso os participantes no/s jogo/s, nos quais se incluem os elementos das várias áreas da organização nomeados para o enquadramento dos mesmo.
- Em redor dos campos apenas será autorizada a presença de elementos da organização devidamente credenciados para o efeito.
- Os dirigentes das Associações, bem como os DTR, podem ocupar um lugar no banco; caso optem por não o fazer, devem acompanhar os jogos nos espaços reservados aos espetadores.

Apetrechamento do Campo de Jogo:

- Uma mesa, em local a definir, para a organização e observação de oficiais de jogo;
- A mesa de jogo, de acordo com o regulamento. No caso dos pavilhões com 2 (dois) jogos em simultâneo, a contagem do tempo e dos 24 segundos será feita manualmente;
- Bancos para as equipas de acordo com o regulamento;

- Cadeiras para as substituições;
- Lugar reservado para os estatísticos e para o vídeo;
- Publicidade: colocada no Pavilhão Municipal de Albufeira, pela FPB, tanto à volta do campo de jogo, como à volta do edifício em si;

Por cada campo é necessário aprovisionar o seguinte material:

- Bolas nº6 e nº7 q.b.
- Placas das 5 faltas
- Placas das faltas das equipas
- Boletins de jogo (fornecidos pela FPB)
- Folhas de estatística (fornecidas pela FPB)
- Seta indicadora de posse de bola
- Dois cronómetros, de mesa, para o jogo
- Apito
- Um carro de bolas com 10 bolas por campo
- Mopas de limpeza (2 por campo)
- Tabelas, e redes suplentes
- Separadores de campo devem ser utilizados, caso não constituam perigo para os jogadores.
- Caixotes do lixo
- Estores, para tapar a luz do Sol, caso esta incomode os jogadores.
- Colchões de proteção nas zonas mais sensíveis do campo nomeadamente atrás das tabelas.

b) Balneários (Equipas e Árbitros)

Equipas: Se possível deve haver um balneário por equipa. Se estiver mais do que uma equipa no mesmo balneário, o responsável deve colocar os valores num saco. Aconselha-se a que as equipas venham equipadas do hotel, para terem o mínimo de sacos e poderem assim mantê-los junto de si.

Nota: Relembra-se, novamente, que é obrigatório que os atletas usem o mesmo número em todos os jogos da competição, devido à produção antecipada de boletins de jogo e de estatística.

Árbitros: Deve haver um balneário para os árbitros guardarem os seus pertences. Recomenda-se que venham igualmente equipados do hotel.

c) Sala da Organização

No pavilhão central deve existir uma sala de trabalho para a organização.

d) Sala VIP

No pavilhão central deve prever-se uma sala reservada para os convidados e entidades oficiais

e) Outros

Águas: Devem ser fornecidas 6 garrafas de litro e meio de água por equipa por jogo. Os oficiais de jogo devem ter uma mesa própria em cada jogo e uma garrafa para cada um. Caso haja uma empresa que forneça a água, com máquinas para o efeito, deve haver pelo menos 2 (duas) máquinas por pavilhão ou 1 (uma) máquina para cada campo (no caso de 2 (dois) campos no mesmo pavilhão).

Aparelhagem de Som: Instalada no pavilhão central, deve ser de boa qualidade.

Bandeiras: No pavilhão central serão colocadas as bandeiras de todas as associações participantes, a Bandeira Nacional, a da FPB e a da Autarquia. As bandeiras de publicidade e dos principais patrocinadores do evento e da FPB serão colocadas em local diferente das primeiras.

Sinalética: Deve ser criada uma sinalética no pavilhão, e ao seu redor, para informação dos participantes e espectadores.

Venda de Produtos nos Pavilhões: Terá de ser autorizada pela FPB.

Tribunas Reservadas: No pavilhão central (Municipal de Albufeira) existirão bancadas reservadas às equipas, aos responsáveis da FPB, à Câmara Municipal, aos convidados e patrocinadores e parceiros das Festas, FPB e Câmara Municipal.



7. ATIVIDADES PARALELAS

A Comissão Organizadora promoverá um conjunto de atividades que envolvam participantes, familiares e a comunidade local de forma a promover e divulgar o evento.

a) Cerimónia de Abertura

A hora e o programa da cerimónia de abertura devem ser comunicados às Associações participantes antecipadamente pela FPB. Esta comunicação deve ser feita na mesma altura que se envia o programa definitivo das Festas, cerca de 1 (uma) semana antes do seu início.

A participação é obrigatória a todos os atletas, treinadores e árbitros disponíveis das Festas de Albufeira. Cada Comitiva será liderada pelo portador da placa com o nome da respetiva Associação, devendo este/esta ser um atleta da própria Associação. Todos os participantes devem estar devidamente equipados e obedecer à ordem de chamada.

b) Cerimónia de Encerramento

A participação de todos os participantes na Cerimónia de Encerramento é obrigatória. Esta realizar-se-á no Pavilhão Municipal de Albufeira, após a Final dos Sub-16 Masculinos.

As Associações ficarão instaladas nos locais assinalados, de acordo com o estabelecido pela organização. As equipas classificadas nos 3 (três) primeiros lugares, em cada escalão, alinharão na zona central do campo para receber os prémios.

No fim da cerimónia, as equipas sairão pela ordem estabelecida pela FPB.

c) Ações de Formação

- Clinic para Treinadores
- Clinic para Árbitros
- Plano Nacional da Ética no Desporto

d) Jogos “All Star”

Realizado no Pavilhão Municipal de Albufeira, conta com os jogos All Star Feminino, All Star Masculino e concursos de triplos e “afundaços” nos intervalos dos jogos.

e) Basket Solidário

Tal como nas edições anteriores, a Festa é também sinónimo de Solidariedade. Assim, vamos novamente doar a uma instituição social local um valor simbólico, correspondente ao número total de participantes e envolvidos na organização da Festa do Basquetebol Juvenil.

f) Ações Promocionais

Ao longo do evento, serão realizadas ações promocionais dos parceiros e patrocinadores da FPB e da Festa no exterior dos pavilhões.



**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**

8. ACREDITAÇÕES

A FPB produzirá creditações com as seguintes categorias:

- Participantes
- Organização
- VIP
- Media

Estas categorias podem ser revistas se a organização assim entender.

As creditações devem ter o logo das Festas do Basquetebol Juvenil, da Câmara Municipal e *sponsors*. Todos os participantes (atletas e oficiais) nas Festas do Basquetebol Juvenil serão acreditados pela Comissão Organizadora, uma vez apresentados os documentos descritos de seguida (Documentação Individual e Documentação Coletiva).

A vinheta de Acreditação que será entregue servirá como identificação dos participantes nas competições, nos alojamentos, transportes, nas instalações desportivas e nos atos protocolares que se celebrarão durante as Festas, sendo por isso importante as creditações serem conservadas em segurança. As creditações são pessoais e intransmissíveis.

a) Documentação Individual

Todos os participantes deverão apresentar:

- A carteira licença federativa.
- O CC ou documento de identificação que o substitui (passaporte)
- Os jogadores estrangeiros têm de apresentar o passaporte.

b) Documentação Coletiva

Os formulários de inscrição devidamente preenchidos pelas Associações Distritais, servirão para efeitos de documentação coletiva. Estes deverão ser remetidos à FPB (Gabinete Técnico) dentro dos prazos acordados em reunião de coordenação Técnica Nacional. Só se admitirá a substituição de jogadores até ao início da competição

c) Seguro Desportivo

Todos os jogadores, árbitros, dirigentes, treinadores têm de estar inscritos na Federação e possuir seguro desportivo.

Quem não possuir estes requisitos será imediatamente excluído da prova. Durante a reunião técnica com os Chefes de Delegação deverão fazer a prova dos referidos documentos.



**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**

9. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E ESTATÍSTICA

Será da responsabilidade da organização local (Câmara/ Associação) colocar ao dispor da FPB os pontos de Internet necessários à ligação por esta via e à produção de estatísticas e boletins de resultados em direto. Será da responsabilidade da FPB:

- Definição do equipamento necessário
- Fornecer o Software de estatísticas
- Fornecer os pontos de ligação necessários
- Fornecer à organização, em termos de hardware as suas características técnicas

Compete à FPB a responsabilidade de definir os requisitos de Tecnologia de Informática, incluindo as áreas de responsabilidade que estão por detrás do organizador local. Estes requerimentos fazem parte de uma estratégia global definida para os eventos da FPB, com base em eventos anteriores.

No caso de o processo vir a alterar alguns requerimentos, as alterações serão sempre realizadas de comum acordo entre a FPB e a autarquia local.

Estatística:

Serão necessárias duas pessoas por campo para a produção de estatística; serão necessários 32 voluntários só para esta área. Caso seja possível a FPB compromete-se em dar formação nesta área. Estes voluntários podem vir dos cursos tecnológicos das escolas secundárias locais, ou das Associações participantes.

O material necessário para cada campo é o seguinte: mesa e 2 (duas) cadeiras encostadas à mesa de jogo, computador, programa estatístico fornecido pela FPB, ligação à internet e impressora. Em cada pavilhão deverá existir uma fotocopiadora

Em todos os jogos, a estatística tem de ser distribuída pelas duas equipas a disputar o jogo, à imprensa, ao diretor de campo, à FPB e na tribuna VIP. No final de cada dia, as



XI FESTA DO BASQUETEBOL JUVENIL - 2017



estatísticas devem chegar a todos os chefes de comitiva, a todos os diretores de campo, a FPB, aos hotéis, aos responsáveis da Câmara Municipal e à Imprensa.



10. DIREITOS COMERCIAIS E DE MARKETING

A FPB, em conjunto com a Câmara acolhedora das Festas, terão o direito de definir os principais *sponsors* do evento, bem como os secundários, e também todo o material promocional para o efeito.

Deve ser criado um logotipo para o evento, o qual deverá ser utilizado no material produzido para venda (t-shirts, sweats, mochilas, etc)

a) Publicidade

Nos campos de Jogos a FPB definirá, em conjunto com a Câmara acolhedora do evento, os locais onde a publicidade deve ficar localizada.

Os cartazes devem ser produzidos em cartão canelado com cerca de 1 metro de altura, para poderem servir como limitadores de campos interiores e exteriores embelezando assim: salas, mesas de jogo limitadores laterais e de topo, centros dos campos, tabelas de jogo, entre outros.

b) Materiais Impressos

Recomenda-se que sejam impressos os seguintes materiais, sempre dependentes da aprovação da FPB:

- Programa oficial do evento
- Poster's
- Certificado de participação
- Acreditações
- Folhas de ofício
- Estatística
- Identificação de veículo
- Autocolantes

11.MEDIA/TV

Devem existir locais destinados à comunicação social em cada um dos pavilhões e sobretudo no Pavilhão Central onde estará sediado o Gabinete de Imprensa.

No caso de uma televisão querer produzir o evento ou uma parte deste, deve a organização proporcionar locais e meios necessários para o efeito. No pavilhão central devem estar reservados locais para filmagem.

É muito importante a existência de ligações de Internet no Pavilhão Central, no Gabinete de Imprensa e na Sala da Organização. É igualmente importante a existência de portas de Internet em cada mesa de jogo. Aos responsáveis do evento deve ser fornecida uma placa móvel de Internet e/ ou telemóvel.



**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**

12. REUNIÕES

a) Visita aos locais de realização do evento

Será realizada uma visita ao local de realização do evento com uma antecedência de 2 (dois) meses à data do evento. Nesta visita deverão ser visitados os pavilhões e hotéis que serão utilizados nas Festas, bem como deve ser feita uma revisão ao presente Manual.

Devem estar presentes nesta reunião: os responsáveis locais, a Associação Distrital Local, o Presidente da FPB (ou um Vice-Presidente em sua representação), o DTN, o Diretor da Escola Nacional de Basquetebol, representantes do DMCE da FPB e outra qualquer pessoa que tenha um papel fundamental a organização desta competição.

b) Reuniões Técnicas

No dia da chegada das Comitivas, serão realizadas duas Reuniões Técnicas, uma entre o CNA e todos os árbitros e oficiais de mesa, e outra entre a FPB e os Chefes de Comitiva no sentido de esclarecer regras, o regulamento e definir critérios.

Durante o evento poderão ser marcadas outras reuniões, convocadas com antecedência pela organização, e com presença obrigatória para os elementos convocados.

13. FINANÇAS

A organização concluirá um relatório financeiro para ser apresentado a todos os envolvidos e também ao IDJP.



14. ANEXOS

*Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017*

ANEXO 1 - Informações

- Informam-se todos os interessados que os calendários irão estar disponíveis no portal FPB.
- Mais se informa que as atividades paralelas estão calendarizadas da seguinte forma:
 - Cerimónia de Abertura, dia 6 de Abril pelas 18h30
 - Assembleia Geral da FPB, dia 8 de Abril pelas 14h00
 - Clinic da ANJB, dia 8 de Abril pelas 21h30
 - Clinic de Treinadores, dia 8 de Abril pelas 21h30
 - Acção de Formação “Ética no Desporto”, dia 9 de Abril pelas 11h15
 - Jogos do All Star e Concursos, dia 9 de Abril a partir das 16h30
 - Cerimónia de Encerramento, dia 11 de Abril pelas 12h30

**Festa do
Basquetebol
Albufeira 2017**

ANEXO 2 - DEFESA HOMEM – A – HOMEM

É obrigatória a utilização da defesa Homem-a-Homem, tanto no escalão de Sub-14, como no de Sub-16.

ORIENTAÇÕES PARA APLICAÇÃO DA DEFESA “NÃO ZONAL”

1. **Ponto prévio:** cabe aos Diretores Técnicos Regionais, enquanto responsáveis primeiros pelas Seleções Regionais, garantirem o cumprimento das normas relativas à obrigatoriedade da defesa “homem-a-homem” (HxH) por parte dos respetivos Seleccionadores/Treinadores.

2. Pretende-se, com a introdução da obrigatoriedade da defesa HxH, que sejam respeitados os princípios básicos desta defesa, considerando-se qualquer defesa que os viole como uma defesa zonal.

3. **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”.

4. Defesas que utilizem o “dois contra um” (2x1), com rotações para repor os princípios do HxH são permitidas.

5. **VIOLAÇÕES TÍPICAS:**

- Um ou mais defensores colocados em posições 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.

6. APLICAÇÃO – PROCEDIMENTIS E SANÇÕES:

- O responsável oficial pela aplicação da regra da defesa “não zonal” 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

7. IMPORTANTE:

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.

8. INSTRUÇÕES PARA OS DC:

a) O ataque tem que “obrigar” a defesa a mostrar que não é uma zona, o que implica que existam passes e movimentos sem bola, de modo a ser claro se estão, ou não, a ser respeitados os princípios do HxH;

b) Frequentemente, há lançamento ou “turnover” antes de ser claro se a defesa era zonal;

c) É necessário observar algumas posses de bola para ter a certeza que os princípios do HxH estão a ser violados;

d) O DC não deve precipitar-se, se não tem a certeza que a defesa é zonal (melhor, não é HxH), deve deixar o jogo continuar e seguir observando;

e) Na recuperação defensiva, não se aplicam estas regras;

f) Da mesma forma, não sobremarcar agressivamente todos os passes, não constitui uma violação;

g) Também não se deve penalizar um defensor que se “perdeu” nas rotações defensivas;

h) Estar atento às intenções da defesa, designadamente às instruções do treinador;

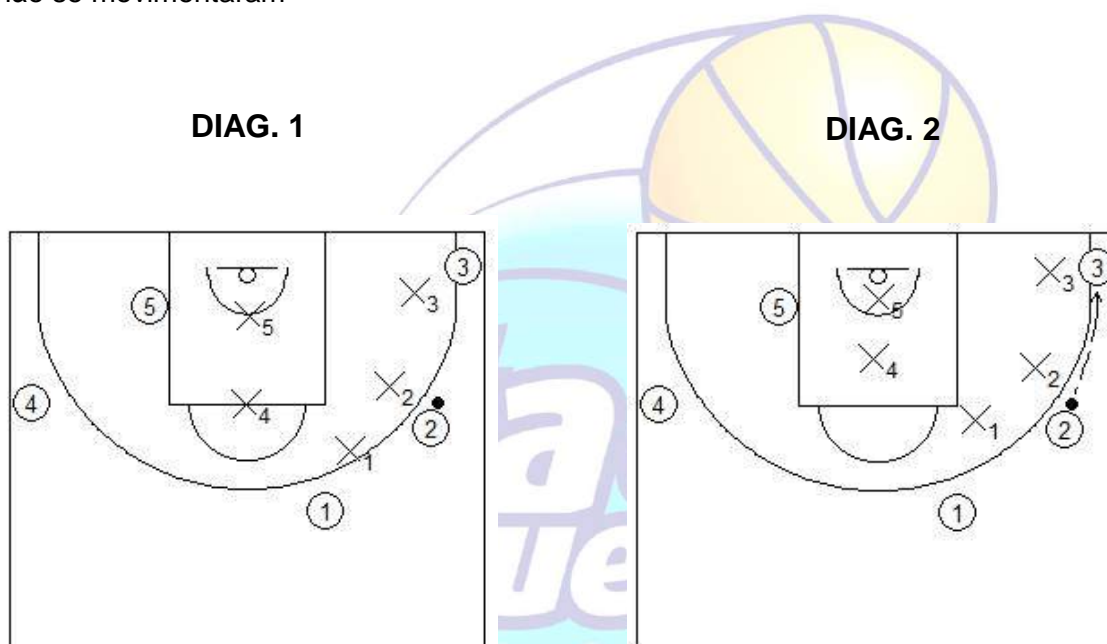
i) Considerar “o relógio e o resultado” – uma mudança para zona, num momento crítico do jogo, deve ser sancionada de imediato;

j) Não se deixar influenciar/pressionar por opiniões, seja de dirigentes, treinadores, jogadores ou público.

9. EXEMPLOS PRÁTICOS DA DEFESA HXH

DIAG. 1 - X4 e X5 estão em ajuda

DIAG. 2 – X4 e X5 continuam em ajuda, houve passe, mas os atacantes não se movimentaram

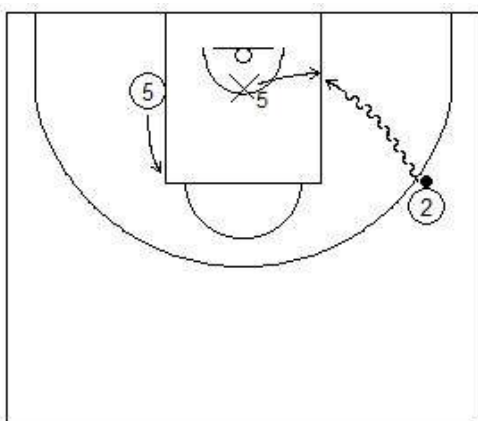


Albufeira 2017

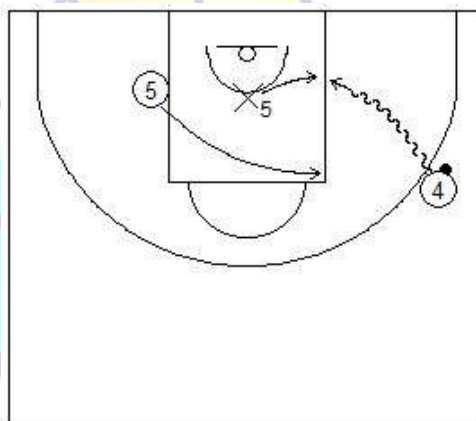
DIAG. 3 – X5 está a respeitar os princípios do HxH

DIAG. 4 – X5 pode estar a cometer uma violação ou não, dependendo do “timing” do corte de 5 (antes ou depois de 4 iniciar a penetração)

DIAG. 3

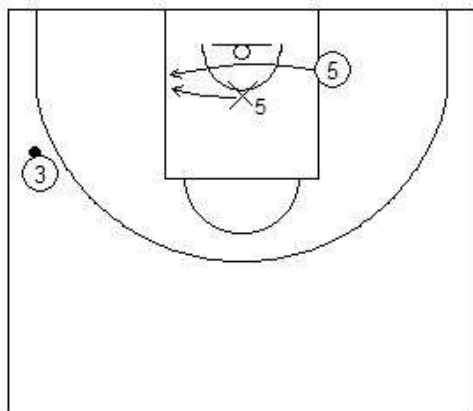


DIAG. 4

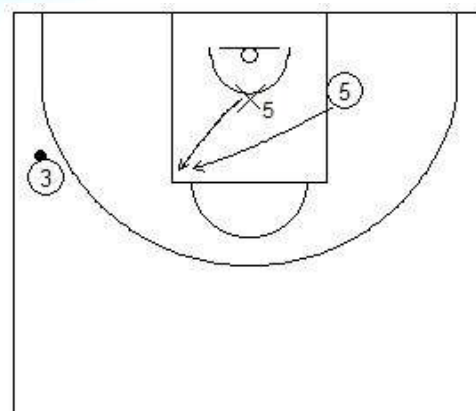


DIAG. 5, 6 – Defesa dos cortes para a bola: X5 deve acompanhar o atacante

DIAG. 5

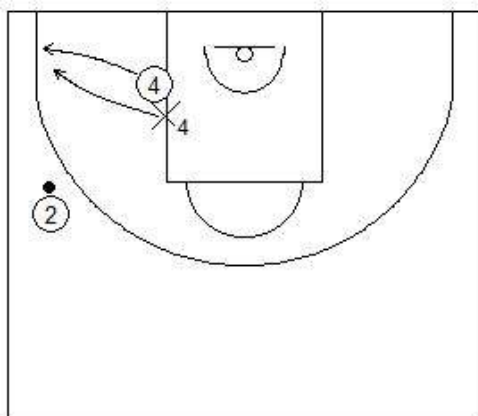


DIAG. 6

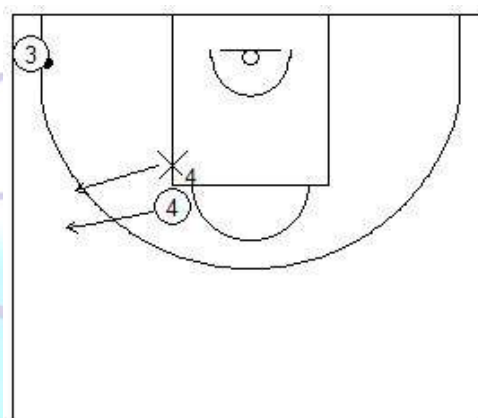


DIAG. 7, 8 – Movimentos para fora, no lado da bola: X4 deve acompanhar o atacante (não ficar na área restritiva ou no seu limite)

DIAG. 7

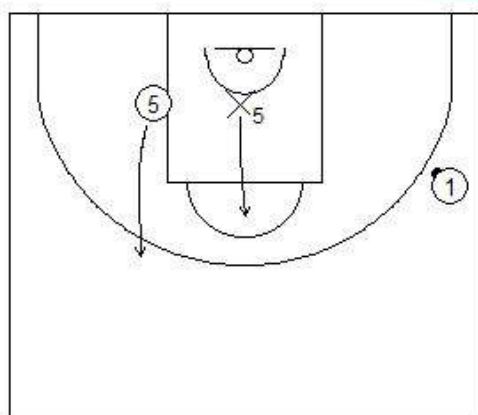


DIAG. 8

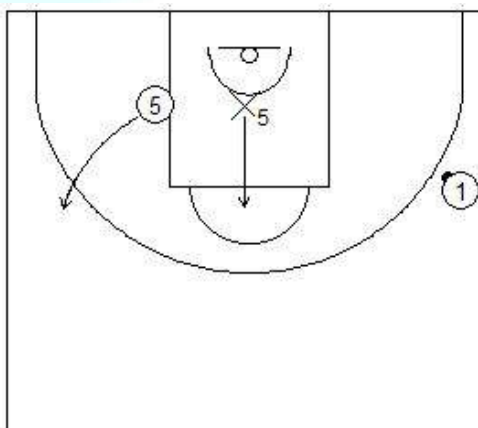


DIAG. 9, 10 – Movimentos no lado da ajuda: X5 deve ajustar a sua posição de ajuda

DIAG. 9

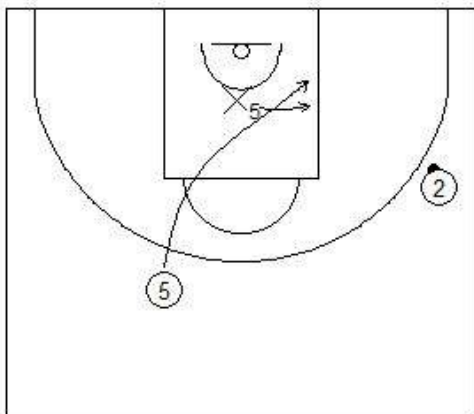


DIAG. 10

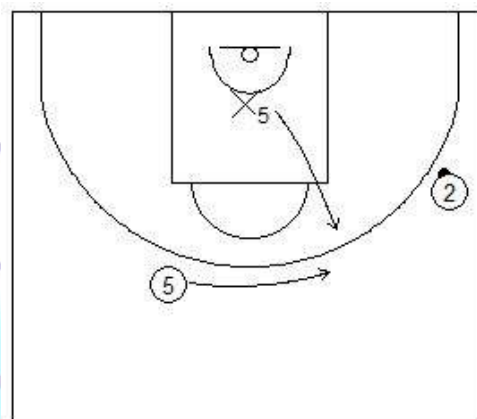


DIAG. 11, 12 – Defesa do “trailer”, conforme o atacante corta ou fica no perímetro: manter a relação de proximidade com o atacante direto

DIAG. 11



DIAG. 12



DIAG. 13, 14 – Mudança de lado da bola: todos os defensores devem movimentar-se, reagindo ao movimento da bola

DIAG. 13



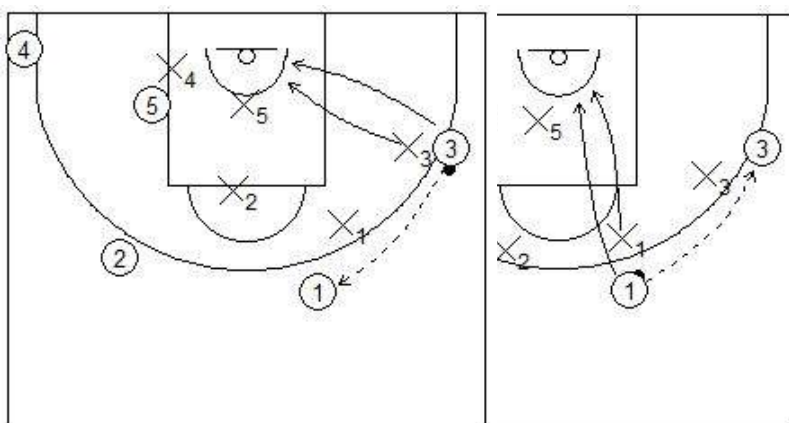
DIAG. 14



DIAG. 15, 16 – Passe e corte: o defensor (X1, X3) deve acompanhar o atacante que corta

DIAG. 15

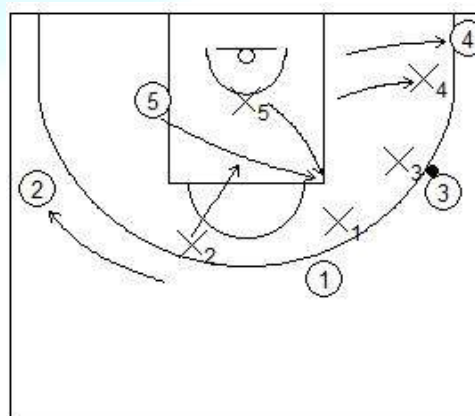
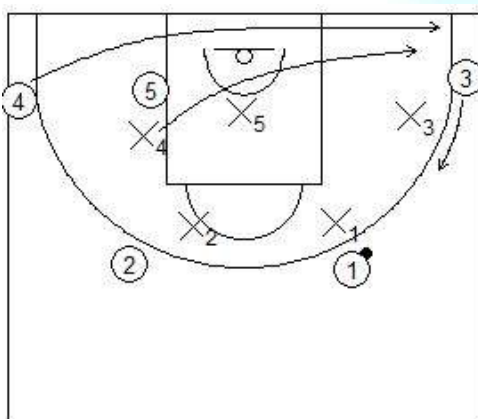
DIAG. 16



DIAG. 17, 18 – Cortes para o lado da bola: idem

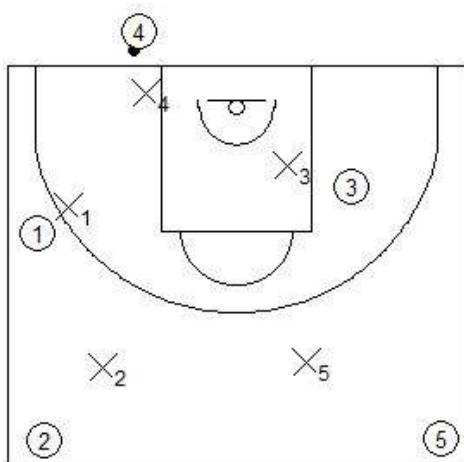
DIAG. 17

DIAG. 18

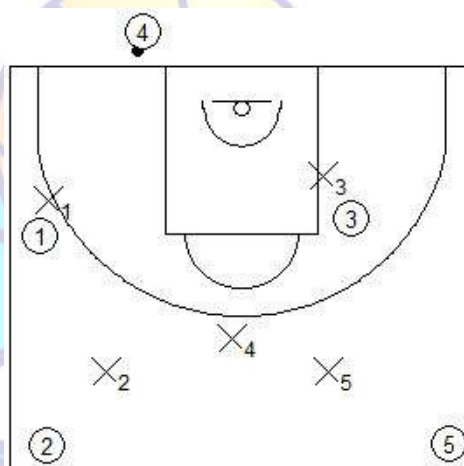


DIAG. 19, 20 – Defesa em todo o campo: manter as mesmas regras que na defesa hxx em meio-campo, designadamente nas reposições da bola em jogo (no DIAG. 19 é hxx, no DIAG. 20 existe violação)

DIAG. 19



DIAG. 20



Basquetebol
Albufeira 2017

ANEXO 3 – LOGÍSTICA

PAVILHÕES COM 2 CAMPOS:

- 2 Campos Sintéticos ou marcações
- 4 Tabelas de Basquetebol e respetivas proteções
- 2 Mesas de Oficiais
- 120 Cadeiras
- 4 Máquinas de Água com copos
- 2 Conjuntos de Placas de 5 Faltas
- 4 Pinos de Faltas de Equipa
- 2 Aparelhos / Setas de Mudança de Posse de bola
- 2 Apitos
- Boletins de Jogo
- 2 Cronómetros Manuais (1/2 por Campo)
- 4 Aparelhos de 24"
- 2 Cronómetros Eletrónicos e respetiva consola
- 8 Baldes do Lixo
- 8 Painéis Informativos
- 3 Bancas (1 *merchandising*, 1 de fotos e outra para receção aos participantes)
- Aparelhagem de Som
- Bandeiras e Porta Bandeiras
- Placas para Desfile
- Pilares com cintas de marcação de espaço
- Gabinete Médico – 2 marquesas
- Pódio para equipas (1º., 2º. e 3º. lugar)
- 2 Carros de Bolas
- 20 Bolas (10 por campo)
- Balneários para Equipas / Árbitros e Oficiais de Mesa

LOGÍSTICA POR CAMPO:

- 30 Cadeiras / Bancos Suecos
- 2 Máquinas de Água com copos
- 2 Caixotes do Lixo
- 1 Mesa para Oficiais
- 1 Cronómetro Eletrónico e respetiva Consola
- Boletins de Jogo
- 2 Aparelhos de 24"
- Placas de 5 Faltas
- Pinos de Faltas de Equipa
- 1 Aparelho / Seta de Mudança de Posse de Bola
- 2 Cronómetros Manuais
- 1 Apito
- Balneários para equipas e Oficiais de Jogo / Árbitros
- 2 Tabelas de basquetebol e respetivas proteções
- Gabinete Médico
- 1 Carrinho de Bolas
- 10 Bolas
- Painéis Informativos para fixar Publicidade

Secretariado:

- 8 Mesas e Cadeiras, fax e Fotocopiadora

Gabinete de Imprensa:

- 8 Mesas e Cadeiras, ¼ ponto de Internet

Sala de Reuniões para Organização (mais pequena):

- 12 Mesas e 30 Cadeiras

Arrecadação para Águas e Material Diverso (Computadores, Papel, Papel Timbrado)

ANEXO 4 – JOGOS ALL-STAR E CONCURSOS

JOGOS ALL-STAR

1. Distribuição dos Clubes – Norte e Sul

Seleção All Star Norte – Liga Placard	Seleção All Star Sul – Liga Placard
Futebol Clube do Porto	Sport Lisboa e Benfica
Ovarense Dolce Vita	Galitos Barreiro
União Desportiva Oliveirense	Eléctrico Futebol Clube
Illium Club	CAB Madeira
Vitória Sport Clube	Lusitânia
Maia Basket ESCAPEFORTE	Sampaense Basket

Seleção All Star Norte – Liga Feminina	Seleção All Star Sul – Liga Feminina
Lousada UNIT ENERGY	Quinta dos Lombos
Associação Desportiva Ovarense	Boa Viagem Angra-Açores
Olivais Coimbra	CAB Madeira
Associação Desportiva de Vagos	G.D.E.S.S.A. - Barreiro
Académico F.C.	Sport Lisboa e Benfica
União Sportiva	C.D. Torres Novas

2. Número de Jogadores

Cada Seleção é constituída por 12 jogadores, dos quais, pelo menos, 6 têm que ser portugueses, respeitando-se um máximo de 4 jogadores por Clube e o mínimo de um.

3. Sistema de Seleção

Cada treinador da Liga Placard e da Liga Feminina indica um jogador por posição (total de cinco), escolhido das equipas da sua Zona (Norte ou Sul).

Os capitães de cada equipa da LPB e da Liga Feminina indicam um jogador por posição (total de cinco), escolhido das equipas da sua zona (Norte ou Sul).

Os treinadores de cada Seleção indicam os 2 que faltam.

Os 12 jogadores, são o resultado da articulação do indicado neste ponto com o anterior.

Após apurados os 12 jogadores, haverá uma votação “on-line” para se encontrar o 5 inicial de cada seleção.

4. Treinadores

Os treinadores nomeados serão os das equipas melhor classificadas, em cada uma das Zonas atrás referidas, de ambas as competições (LPB e Liga Feminina), no final da jornada disputada em 25/26 de Fevereiro de 2017.

5. Dirigentes

Serão os dirigentes das equipas encontradas pelo critério indicado no ponto anterior (4).

6. Fisioterapeutas

Serão os fisioterapeutas das equipas encontradas, aplicando o critério indicado no ponto 4.

7. Seccionistas

Serão os seccionistas das equipas encontradas, aplicando o critério indicado no ponto 4.

8. Prazos

Os nomes dos atletas para ambos os Jogos All-Star terão que ser enviados à FPB (pintoalberto@fpb.pt) até ao dia 3 de Março de 2017.

9. Participação

A FPB enviará convites aos/às jogadores/as selecionados/as, sendo cada Clube responsável pela presença do (s) seu (s) atleta (s), treinador (es), fisioterapeuta e dirigente (s).

As ausências só poderão ser justificadas pelo médico do Clube ou, no caso de atletas não profissionais, através de declaração emitida pela entidade patronal a comprovar a impossibilidade da presença.

10. Equipamentos

São oferta do patrocinador - DHIKA (Norte - camisola e calção de cor clara; Sul – camisola e calção de cor escura), sendo o fato de treino do Clube de cada jogador.

11. Transportes

A FPB assegurará o transporte dos participantes, através de autocarro com partidas de Porto e Lisboa no sábado, dia 8 de Abril e regresso na 2ª. feira, dia 10 de Abril.

A FPB apoiará os Clubes das Regiões Autónomas em 50% do custo das viagens (de residente) dos/as atletas e outros eventuais participantes.

12. Alojamento e refeições

Serão assegurados pela organização: jantar e dormida no dia 8; pequeno-almoço, almoço e jantar no dia 9; pequeno-almoço no dia 10.

13. Programa Social

A participação em eventuais programas sociais (almoço de confraternização, conferência de imprensa, etc.) é obrigatória para todos os intervenientes neste evento.

14. Prémios

São da responsabilidade da FPB: prémios para os MVP; prémios para os vencedores dos concursos; medalhas de participação para todos os intervenientes.

15. Divulgação

Será divulgado um cartaz alusivo ao evento.

16. Data e local

Dia 9 de Abril de 2017, em Albufeira.



CONCURSO DE TRIPLOS

Participam, por convite, 4 jogadores (LPB) e 4 jogadoras (LF), apurados através dos rankings estatísticos respetivos (após a jornada de 25/26.Fevereiro.2017), que disputam uma eliminatória, apurando os dois primeiros para a final.

A final será disputada por dois jogadores/as, apurados na referida eliminatória.

A entrada em prova dos/as atletas é pela ordem alfabética do primeiro nome.

Eliminatória

Cada atleta realiza 25 lançamentos, 5 da cada uma das 5 posições; cada lançamento convertido vale 1 ponto, exceto no caso da última bola de cada posição, que vale 2 pontos; o tempo limite para realizar os 25 lançamentos é de 1 minuto; a eliminatória disputa-se em duas tabelas em simultâneo; apuram-se os 2 atletas melhor pontuados.

Final

Disputa-se de forma idêntica à eliminatória, mas apenas numa tabela; o/a finalista mais pontuado/a na eliminatória tem direito a escolher a tabela e a ordem de entrada em prova.

CONCURSO DE AFUNDAÇOS

A entrada em prova dos jogadores é pela ordem alfabética do primeiro nome.

Os jogadores são classificados (pontuação de 1 a 5) por um Júri, atendendo aos seguintes parâmetros:

- Eficácia;
- Originalidade;
- Grau dificuldade técnica;
- Espetacularidade.

Eliminatória

Cada atleta será pontuado em dois afundaços diferentes, tendo direito a três tentativas por cada um dos afundaços;

Se conseguir converter uma das três tentativas já não terá direito às seguintes sendo esse o afunção considerado para pontuação;

Em caso de falhar as três tentativas de que dispõe para cada afunção, o júri pontuará o atleta apenas até à nota máxima de 3 pontos nesse afunção.

Serão apurados os 4 melhor pontuados considerando-se a soma dos dois afundaços.

Final

Disputa-se de forma idêntica à eliminatória, excetuando que cada atleta efetua 3 afundaços e que cabe ao finalista mais pontuado na Eliminatória escolher a tabela e a ordem de entrada em prova.