



COMUNICADO DA DIREÇÃO

COMUNICADO Nº: 042 | ÉPOCA: 2020/2021 | DATA: 04/11/2020

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

SKILLS CHALLENGE” PORTUGAL

Tendo como objetivo a realização de atividades de Basquetebol para os escalões jovens que não colidam com as Normas das Autoridades de Saúde, mas que ao mesmo tempo estimulem os jogadores/as a melhorarem a técnica individual neste tempo de pandemia, a Federação Portuguesa de Basquetebol, em conjunto com as respetivas Associações Distritais/Regionais, irá organizar o “SKILLS CHALLENGE” Portugal.

1. FASES, CALENDARIZAÇÃO E ESCALÕES DA ATIVIDADE

1.1. Fase de apuramento CLUBE:

- a) Realiza-se até 15 de dezembro;
- b) Cada clube que se inscreve deverá apurar internamente, os seus representantes (5 atletas por escalão), em cada um dos seguintes escalões:
 - Sub 19 femininos;
 - Sub 18 masculinos;
 - Sub 16 femininos;
 - Sub 16 masculinos;
 - Sub 14 femininos;
 - Sub 14 masculinos;
 - Mini 12 (podem ser mistos).

1.2. Fase de apuramento ASSOCIAÇÃO:

- a) Realiza-se até 15 de janeiro;
- b) Tendo em conta o número de clubes e equipas inscritas em cada escalão, fica ao critério de cada Associação a forma de seleção do ranking associativo.
 - a. 1ª hipótese – Cada clube fará no seu pavilhão, em dia/hora a indicar pela Associação os Skills de todas as equipas do clube, onde estará presente um representante da respetiva associação distrital.
 - b. 2ª hipótese – Cada Associação fará num pavilhão a designar o apuramento de várias equipas ao mesmo tempo. O modelo de competição será divulgado após o dia 13 de novembro.
- c) Nesta fase cada associação elaborará um ranking por escalão, com base nos tempos finais alcançados pelas equipas de cada clube.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS



1.3. Fase Final FPB:

- a) Realiza-se em fevereiro de 2021;
- b) Cada associação indicará os seus melhores classificados da sua competição interna para disputar uma Final Nacional;
- c) O nº de equipas apuradas por associação para a Fase Final FPB será definido de acordo com o nº de equipas inscritas em cada associação;
- d) O formato desta fase será decidido posteriormente, decorrente do acompanhamento da situação pandémica do país.

2. REGRAS DO “SKILLS CHALLENGE” PORTUGAL

- 2.1. As equipas participantes no “Basketball Skills” são compostas por 5 jogadores;
 - 2.1.1. Devem ser salvaguardados jogadores suplentes para o caso de impossibilidade dos 5 melhores atletas poderem estar indisponíveis, principalmente tendo em conta o quadro pandémico existente;
- 2.2. Todos os jogadores/as terão de estar inscritos/as na Federação Portuguesa de Basquetebol;
- 2.3. Os clubes têm de enviar para as respetivas associações um email com a indicação de quais os escalões em que pretendem participar e quais os atletas que fazem parte de cada escalão. O prazo de inscrição termina no dia 13 de novembro. Após essa data não será possível participar;
- 2.4. Aconselha-se o treino e respetiva seleção dos melhores classificados em cada clube/escalão;
- 2.5. O campo de jogo terá de ser igual ao disposto pela FPB e de acordo com o anexo 1 deste comunicado;
- 2.6. A estrutura para a realização do passe de peito será uma estrutura semelhante ao usado no “FIBA SKILLS” (anexo 3 – figura 4). Em alternativa, na Fase Clube, poderá ser uma mesa com um cone em cima (anexo 2 – figura 3);
- 2.7. Aos cones de mudança de direção será acrescentada uma linha perpendicular ao meio do cone, que deve ser pisada aquando da realização de cada mudança (anexo 2 – figura 2).

3. O “SKILLS CHALLENGE” DEVE SER JOGADO DA SEGUINTE FORMA (VER ANEXO 1 – FIGURA 1)

- 3.1. O primeiro jogador começa o “Skills Challenge” na posição de INICIAR, atrás da linha final e o tempo começa a contar mal a linha seja ultrapassada e após o apito do árbitro;
- 3.2. O jogador dribla até à Posição 1 e tem no máximo 3 tentativas (3 bolas estarão disponíveis no lado direito da posição 1) para, através de passe de peito, acertar no alvo localizado na Posição 2. A tarefa é concluída quando o jogador atinge o alvo ou após as 3 tentativas falhadas. Caso consiga acertar no alvo na primeira tentativa, a equipa soma 1 ponto.
- 3.3. Após completar o desafio de passe na Posição 1, o jogador sai em drible, em direção ao cesto fazendo um lançamento na passada pelo lado direito com drible com a mão direita. Só passa para o próximo desafio após converter cesto. Este desafio não tem direito a pontuação.
- 3.4. Após conversão do cesto, o jogador dribla em direção ao cesto contrário num ziguezague entre os cones, efetuando mudanças de direção em drible;
 - Em cada mudança de direção em drible, o jogador tem de mudar a mão dribladora;

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS



- Das 5 mudanças de direção em drible (1 em cada cone) o/a atleta tem de realizar pelo menos, uma mudança de direção em drible “pela frente”, 1 mudança de direção em drible “por baixo das pernas” e 1 mudança de direção em drible “por trás das costas”;
 - As mudanças de direção em drible “por baixo das pernas” e “por trás das costas” têm de ser realizadas consecutivamente pela ordem que entenderem;
 - Este desafio não tem direito a pontuação.
- 3.5. Após passar o último cone, o jogador dribla em direção à Posição 3, na qual efetuará um lançamento de 2 pontos (atrás da linha de lance livre). Se o jogador converter na primeira tentativa, ganha 2 pontos para a equipa. Se não converter terá de ressaltar e lançar até converter (neste caso, nenhum ponto é averbado à equipa).
- 3.6. Após ressalto do cesto convertido sai em drible contornando, por cima, o cone na Posição 4 para efetuar um lançamento na passada pelo lado esquerdo. Ao sair do cone o drible terá de ser feito com a mão esquerda. Só passa para o próximo desafio após converter cesto. Este desafio não tem direito a pontuação.
- 3.7. Após cesto, o jogador em drible desloca-se para a posição 5 para efetuar um lançamento de 3 pontos. Se o jogador converter na primeira tentativa, ganha 3 pontos para a equipa. Se não converter terá de ressaltar e lançar até converter (neste caso, nenhum ponto é averbado à equipa).
- 3.8. Após marcar, o jogador passa a bola para o próximo jogador que deverá estar à espera na posição INICIAR atrás da linha final. Este jogador, aquando da receção da bola, executa pela mesma ordem todos os desafios.
- 3.9. O “Skills Challenge” termina após o 5º e último jogador converter o cesto e passar a bola para qualquer outro jogador da sua equipa que tem de estar na posição INICIAR atrás da linha final. O relógio parará quando o jogador receber a bola.
- 3.10. A pontuação final de uma equipa é calculada deduzindo o número de pontos acumulados durante o “Skills Challenge” ao número de segundos gastos para completar os desafios exibidos no relógio.
- 3.11. No caso de serem duas equipas a competir em simultâneo, a equipa com a pontuação final mais baixa ganha o desafio.

4. PENALIDADES PELO INCUMPRIMENTO DAS REGRAS

- 4.1. O árbitro deve alertar o jogador imediatamente aquando de qualquer violação às regras.
- 4.2. Se um jogador não começar o desafio atrás da linha final deve retornar ao início e recomeçar. O tempo não é interrompido.
- 4.3. Se um jogador pisar a linha durante o ato de lançamento, os pontos não serão atribuídos, mesmo que o lançamento seja convertido.
- 4.4. Se um jogador não efetuar as mudanças de direção pisando a linha que estará no prolongamento de cada cone, terá de repetir a sequência a partir do ponto em que a violação foi cometida. O tempo não é interrompido.
- 4.5. Em nenhuma circunstância o jogador que efetua o desafio poderá ser ajudado por outro jogador. Por exemplo, se a bola sai de campo, o jogador deve recuperar a bola sozinho. Caso exista ajuda, o jogador deverá retornar ao local em que a violação ocorreu. O tempo não é interrompido.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS





FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL

RUA PADRE AMÉRICO 4B-1º | 1600-548 LISBOA, PORTUGAL

www.fpb.pt | +351 218 815 800

Saiba mais em:

Membro Fundador



5. PRÉMIOS

5.1 Merchadising FPB

6. PROMOÇÃO DA ATIVIDADE

6.1 Durante a Fase Clube, os clubes podem publicar os desempenhos das suas equipas nos sites e redes sociais.

7. ATIVIDADE PARA MINI 10 E MINI 8

7.1 A atividade para Mini 8 e Mini 10 será divulgada nos próximos dias, e será baseada neste “Skills Challenge” mas numa versão simplificada.

8. NOTA FINAL

Esta atividade, a sua continuidade durante a época 2020/2021, e o modelo de desenvolvimento descrito neste comunicado, estarão sempre dependentes da evolução da situação epidemiológica do país.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS

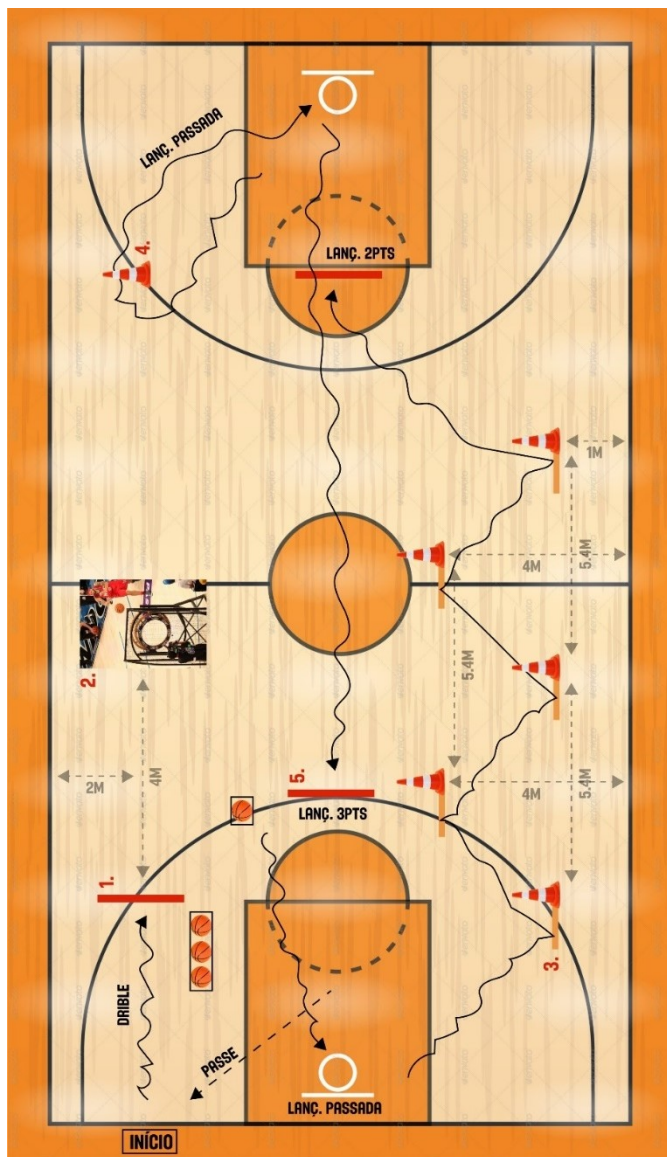


PARCEIROS



Anexo 1

Figura 1 – Montagem e medidas do campo



PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS



Anexo 2

Figura 2 – Cone para mudanças de direção

Nota: as mudanças de direção são realizadas antes de chegar ao cone, devendo o/a jogador/a pisar ou ultrapassar a linha com o pé, prosseguindo depois para o próximo cone.



Figura 3

Nota: no caso de os clubes não possuírem a estrutura de passe FIBA, podem utilizar uma mesa com um cone de plástico, pois o de borracha é mais pesado. Considera-se ultrapassado o desafio quando o cone cair da mesa.



PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS

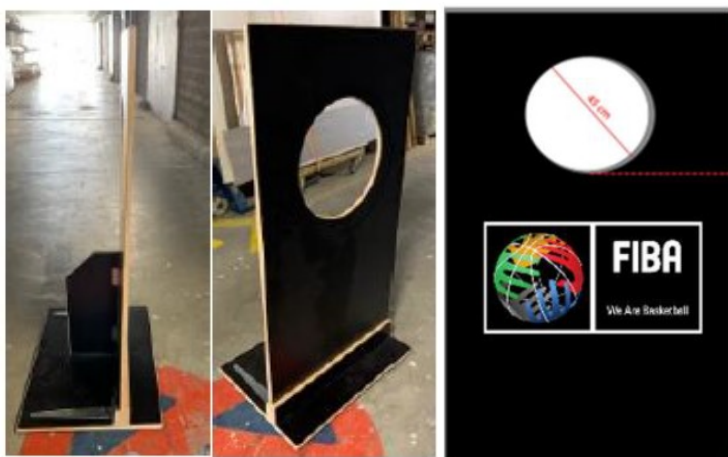


Anexo 3

Figura 4 – Estrutura de passe FIBA

Nota:

- O diametro para passagem da bola é igual à do aro de Basquetebol
- A altura do ponto inferior do buraco é de 1.10m



LISBOA, 04 DE NOVEMBRO 2020

A DIREÇÃO

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS

