

COMUNICADO DA DIREÇÃO

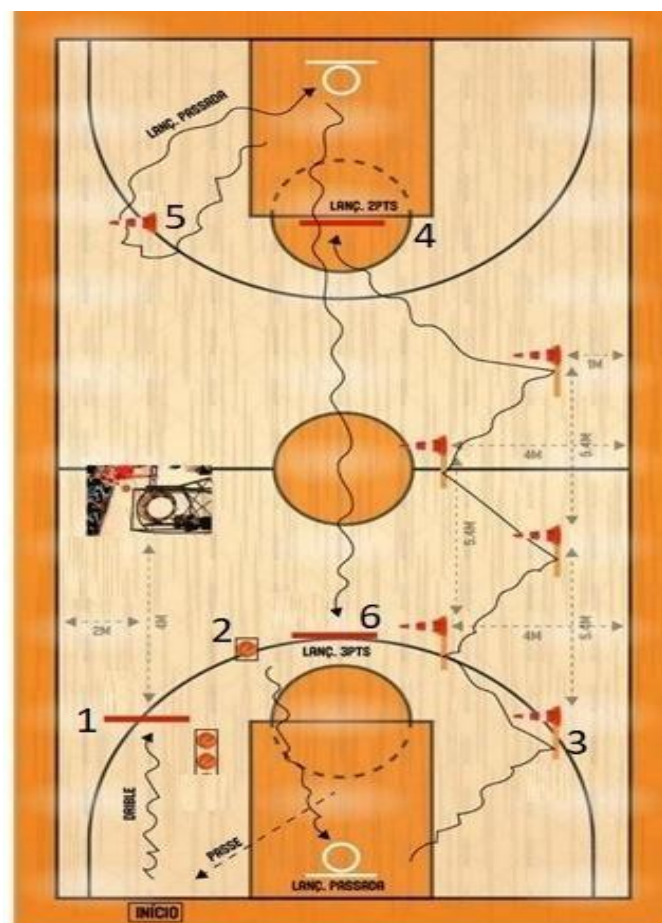
COMUNICADO Nº: 106 | ÉPOCA: 2020/2021 | DATA: 14/05/2021

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

FASE NACIONAL - "SKILLS CHALLENGE" PORTUGAL REGRAS, MONTAGEM DO CAMPO E CALENDÁRIO DA ATIVIDADE

Tendo em vista a realização da Fase Nacional dos "Skills Challenge" Portugal, e de modo a tornar esta atividade o mais uniforme possível em todo o país, a Federação Portuguesa de Basquetebol envia um conjunto de esclarecimentos para que as equipas participantes, árbitros e organização local, possam estar preparados para realizar a atividade com as mesmas regras.

1. VISÃO GLOBAL DO CAMPO (figura 1)



2. SKILL Nº 1 – PASSE

- Marcar linha no piso no prolongamento da linha de lance-livre;
- Estrutura de passe fica a 4 metros de distância;
- O centro do buraco da estrutura de passe fica a 2 metros da linha lateral mais próxima;
- Na zona do passe, do lado direito do jogador, ficam duas bolas, para o caso de falhar o 1º passe;
- Para iniciar o exercício o jogador tem que estar na posição de início, fora do campo (ver figura 1);
- O início do exercício é dado pelo apito do árbitro;
- Cada jogador tem 3 tentativas para colocar a bola dentro da estrutura de passe.
- Se colocar a bola dentro da estrutura de passe, seja à 1ª, 2ª ou 3ª tentativa, ganha 1 ponto (corresponde a 1 segundo a descontar no tempo final da equipa)

3. SKILL Nº 2 – LANÇAMENTO NA PASSADA DO LADO DIREITO

- No cruzamento entre a linha de 3pts e o prolongamento da linha do lado esquerdo da área restritiva, colocar uma bola numa mesa, cadeira ou outra estrutura, para que o jogador a possa agarrar (não interessa por que lado vai) e driblar em direção ao cesto para efetuar um lançamento na passada com a mão direita;
- No caso de falhar o 1º lançamento, não necessita de lançar com a mão direita após o ressalto;
- O jogador só passa para o Skill 3 quando finalizar o lançamento na passada inicial ou, no caso de ter falhado, ter conseguido concretizar um cesto;
- Este desafio não tem direito a pontuação.

4. SKILL Nº 3 – DRIBLE

- Colocar 5 cones, sendo que 3 estão a 1 metro da linha lateral, e 2 estão a 4 metros da mesmalinha (ver figura 1);
- O 1º cone do percurso é colocado no cruzamento do prolongamento da linha de lance-livre com a linha de 3pts;
- A distância entre os cones do mesmo lado é de 5.40 metros;
- Todos os cones têm uma linha de pelo menos 50 centímetros, que tem de ser pisada ou ultrapassada (ou pelo menos o prolongamento da mesma) pelo jogador a cada mudança de direção (ver figura 1 e 2);
- O exercício é feito em zigue-zague entre os cones;
- Em cada mudança de direção em drible, o jogador tem de mudar a mão dribladora;
- Das 5 mudanças de direção em drible (uma em cada cone) o jogador tem de realizar pelo menos uma mudança de direção em drible “pela frente”, uma mudança de direção em drible “por entre as pernas” e uma mudança de direção em drible “por trás das costas”;
- As mudanças de direção em drible “por entre as pernas” e “por trás das costas” têm de ser realizadas consecutivamente, pela ordem que entenderem;
- Este desafio não tem direito a pontuação.

5. SKILL Nº 4 – LANÇAMENTO DE MEIA DISTÂNCIA

- Lançamento da linha de lance livre;
- Após passar o último cone, o jogador dribla em direção à linha de lance-livre, 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 (desconta 2 segundos ao tempo total da equipa). Se não converter terá de ressaltar e lançar até converter (neste caso, nenhum ponto é averbado à equipa).

6. SKILL Nº 5 – LANÇAMENTO NA PASSADA DO LADO ESQUERDO

- Cone colocado no cruzamento entre o prolongamento da linha de lance-livre e a linha de 3 pts;
- Após ressalto do cesto convertido sai em drible contornando, por cima e pela parte de dentro do campo, o cone para efetuar um lançamento na passada pelo lado esquerdo, sendo obrigatório lançar com a mão esquerda. Ao sair do cone o drible terá de ser feito com a mão esquerda. Só passa para o próximo desafio após converter cesto, sendo que nos lançamentos após ressalto não é preciso lançar com a mão esquerda. Este desafio não tem direito a pontuação.

7. SKILL Nº 6 – LANÇAMENTO DE 3 PONTOS

- O jogador efetua drible de progressão até ao meio campo contrário para realizar um lançamento de 3 pontos. Se o jogador converter na primeira tentativa, ganha 3 pontos para a equipa (desconta 3 segundos ao total do tempo obtido pela equipa)
- Se não converter o triplo, terá de ressaltar e lançar até converter (neste caso, nenhum ponto é averbado à equipa).
- Se não marcar o triplo, ressalta e quando marcar cesto passa a bola para o colega de equipa que está na linha do início.
- A bola tem que ser recebida fora do campo.
- O exercício termina quando o 5º jogador a cumprir o percurso e passar a bola a um colega que está na linha inicial, e o cronómetro só para quando este recebe a bola.

8. ESCALÃO DE MINI 12

- Para o Escalão de Mini 12 o circuito é igual, mas é realizado nas tabelas à altura de minibasket;
- A face da tabela é colocada na parte circular do semicírculo de não carga;
- Os locais de lançamento são os mesmos e a pontuação é a mesma também.

9. PONTUAÇÃO

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:

- Lançamento de 3 pontos convertido vale 3 pontos (desconta 3 segundos)
- Lançamento da linha de lance-livre convertido vale 2 pontos (desconta 2 segundos)
- Passe com sucesso vale 1 ponto, seja à 1ª, 2ª ou 3ª tentativa.

- A contagem do tempo é realizada em segundos.

Exemplo: Se a equipa demorou 150 segundos a realizar o percurso e obteve 12 pontos, o resultado final é de 138.

10. INTERVENÇÃO DO ÁRBITRO

- O árbitro deve alertar o jogador imediatamente aquando de qualquer violação às regras;
- Se um jogador não começar o desafio atrás da linha final deve retornar ao início e recomeçar. O tempo não é interrompido;
- Se um jogador pisar a linha durante o ato de lançamento, os pontos não serão atribuídos, mesmo que o lançamento seja convertido. O jogador segue para o próximo "Skill", não repete o lançamento;
- 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;
- 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;
- Se num ressalto ou noutra qualquer situação, a bola sair do campo de jogo, o atleta tem de ir buscar a bola e voltar em drible para o campo de jogo.

11. REGISTO DE RESULTADOS OBTIDOS

No final de cada equipa executar o percurso, os árbitros têm de, em frente da camara de filmar, indicar:

- Nome do clube;
- Escalão;
- Tempo obtido;
- Pontos a deduzir em segundos;
- Resultado final em segundos.

12. PRÉMIOS

Por participação na Fase Nacional:

- Uma t-shirt Skills Challenge por participante

Para as equipas vencedoras:

- Uma camisola da Seleção Nacional para cada 1 dos 5 atletas (entregue por correio)

13. PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS E VIDEOS

- Não pode haver divulgação de vídeos e resultados, por parte das equipas participantes ou associações, antes da publicação dos mesmos por parte da FPB TV, no dia 3 junho;
- No dia 3 junho a FPB TV irá realizar uma emissão dedicada aos Skills, onde serão divulgados os melhores vídeos de todas as equipas participantes, assim como a respetiva classificação das mesmas.

14. FIGURA 2 – CONES PARA MUDANÇAS DE DIREÇÃO

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.

Exemplo de mudança de direção para a esquerda:



15 – DÚVIDAS

- No caso de a bola ficar presa no cesto, o tempo continua, e a bola pode ser retirada com outra bola ou da forma mais rápida.

16 - DISTRIBUIÇÃO DAS ASSOCIAÇÕES POR GRUPOS DE ATIVIDADE

Grupo A – AB Viana + AB Braga	(local: AB Braga – Pav. ES Póvoa Lanhoso – 22 maio)
Grupo B – AB Porto + AB Vila Real + AB Bragança	(local: AB Porto) – Pav. Mun. Guifões – 16 maio)
Grupo C – AB Aveiro + AB Viseu + AB Guarda	(local: AB Aveiro – Pav. Esgueira – 16 maio)
Grupo D – AB Coimbra + AB Leiria + AB Castelo Branco	(local: AB Coimbra – Pav. Jorge Anjinho – Coimbra -15 maio)
Grupo E – AB Lisboa + AB Santarém	(local: AB Lisboa – Pav. D. Dinis – 22 maio)
Grupo F – AB Algarve + AB Alentejo + AB Setúbal	(local: AB Setúbal – Pav. Sines – 22 maio)
Grupo G – AB Madeira	(local: AB Madeira – Pav. Francisco Franco – 16 maio)
Grupo H – AB's Açores	(local: AB S.Miguel – Pav. ES Lagoa – 19 maio)

Lisboa, 14 de maio de 2021

A DIREÇÃO

Página 5 de 5

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



MEDIA PARTNER



PARCEIROS COMPETIÇÕES



PARCEIROS TÉCNICOS



PARCEIROS



ENRICO SILVANNI

