

Torneio Concelhio do “JOGO DO MATA A 3 PIOLHOS”

POULE OCIDENTAL: 16.Janeiro.13 - Pavilhão Desp. Guilherme Pinto Basto | **POULE ORIENTAL: 18.Janeiro.13** - Pavilhão Desportivo dos Lombos

FINAL: 24.Janeiro.13 - Pavilhão Desportivo Guilherme Pinto Basto

Organização: Câmara Municipal de Cascais

Regulamento Geral

Atividade:	Jogo do Mata
Tipo de Atividade:	Competição
Horário:	09h30m – 12h30m 14h00 – 16h00
Data Limite de Inscrição:	7 de Janeiro de 2013

• Explicação Geral do “Jogo do Mata a 3 Piolhos”

Participam no jogo duas equipas, com uma bola, num campo retangular delimitado e separado ao meio por uma linha traçada no solo que se prolonga para além da linha lateral.

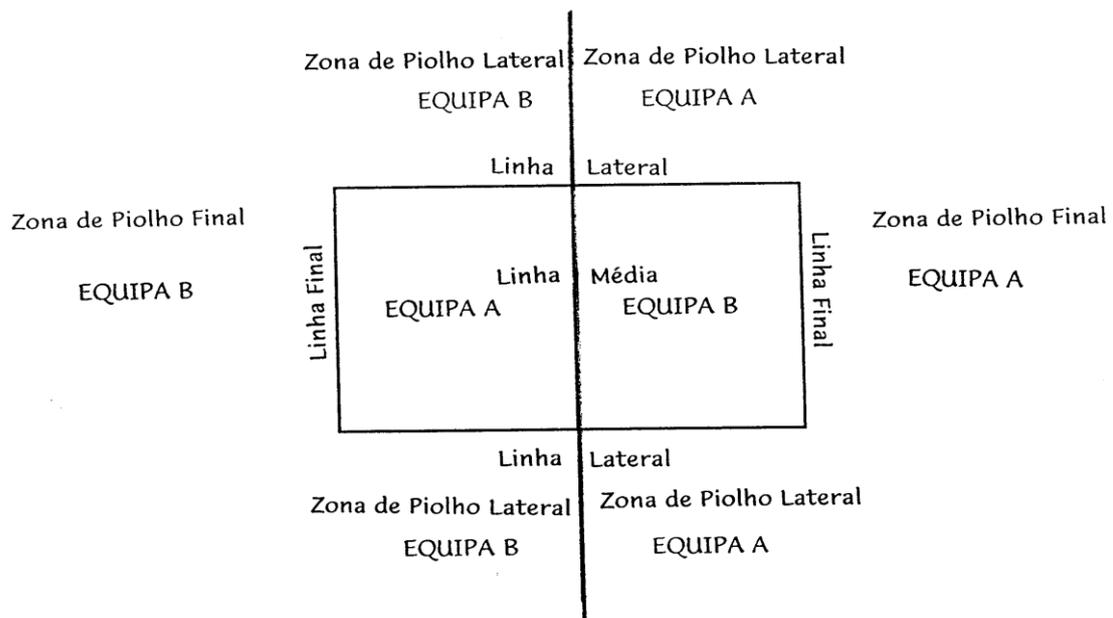


Figura 1 - Campo de Jogo (20m*10m)

• Objetivo do Jogo

Tentar acertar num jogador contrário abaixo da cabeça, através de:

1º Lançamento de bola direto ao corpo (roupa não conta).

2º Ressalto no solo (só um ressalto). O ressalto só é valido para eliminar jogadores.

Vence a equipa que conseguir atingir o maior número de adversários durante o tempo de jogo.

• Desenvolvimento do Jogo

O jogo desenrola-se através de **passes diretos (sem ressaltos no solo)**, efetuado entre o jogador "piolho", colocado em qualquer parte da "zona do piolho", correspondente à sua equipa, e os seus "jogadores de campo" (ver figura 1).

Os elementos, piolho(s) ou jogadores de campo, da equipa que está de posse da bola, devem criar linhas de passe para receber a bola de forma equilibrada. Quando recebem a bola nas devidas condições, devem utilizar fintas de passe/remate, de forma a acertar nos jogadores da equipa adversária, ou passar a bola a um companheiro em melhor situação de finalizar a jogada.

Os jogadores de campo da equipa que não tem a posse da bola, devem procurar desviar-se/fugir da sua trajectória para não serem atingidos/"mortos". Quando um jogador de campo é atingido ("morto") deverá recolher a bola e transporta-la consigo até à sua **zona de piolho**. De seguida, escolherá um ponto qualquer dessa zona, e continuará daí a partida, através de passe para qualquer um dos seus jogadores de campo.

• Regras

SUBSTITUIÇÃO INICIAL DO PIOLHO

- Iniciado o jogo, quando qualquer das equipas sofrer a primeira "baixa", o jogador de campo atingido terá que trocar obrigatoriamente de lugar com piolho inicial. Nenhuma outra troca será feita entre jogadores de campo e piolhos, até ao final do jogo, ou seja, após a troca inicial, qualquer jogador atingido terá que dirigir-se para a zona de piolho e lá permanecer, aumentando o nº de piolhos, i.e, 2, 3, 4, 5, etc...

JOGADORES (DE CAMPO OU PIOLHO) PODEM REMATAR ("MATAR") – "BOLA VIVA"

- Quando recebem a bola (**bastam 1 passe s/ existir ressalto no solo entre os elementos do jogo**) sem a deixar cair, desde que esta cruze o campo adversário. **Se um adversário tocar na bola, mesmo que consigam apanhar a bola sem cair no chão, a bola NÃO É VIVA;**

- Quando sujeitos a um remate (BOLA VIVA) do adversário conseguem agarrar a bola, sem que esta caia no chão;

- Quando conseguem agarrar uma BOLA VIVA que tenha vindo de um ressalto no corpo de um companheiro sujeito a um remate adversário, sem que a mesma tenha caído no chão. **O jogador atingido não fica "morto";**

- Quando interceptam uma "bola viva" aos adversários, sem que esta tenha caído no chão;

- Quando agarram a bola "viva" vinda de um ressalto num companheiro de equipa que tentava interceptar, sem que esta tenha caído no chão;

- Quando, após ser sido feita um jogada, a bola "viva" é passada entre jogadores da mesma zona (piolho ou jogadores de campo), sem que esta tenha caído no chão;

JOGADORES (DE CAMPO OU PIOLHO) NÃO PODEM REMATAR/"MATAR" – BOLA MORTA

- Quando recebem uma bola "viva", o piolho ou um jogador de campo anda (**só pode fazer 2 apoios**) ou faz batimentos no solo (drible) com a bola. Se isto acontecer, o jogador em posse de bola, deve iniciar novamente uma jogada.

Ex: se o jogador recebe uma bola "viva" e desloca-se para matar um jogador adversário, anula a BOLA VIVA.

- Quanto a bola circula entre os jogadores da mesma equipa (piolhos e jogadores de campo), para a organização de um ataque, sem ter cruzado o campo adversário. Se tal acontecer, o jogador que recebe dentro do mesmo corredor/zona, não pode matar.

- Quando intercepta um BOLA MORTA. **Terá que iniciar uma nova jogada.** Neste caso, **os apoios não têm significado;**
- Quando um jogador de uma equipa, na organização de uma jogada deixar cair a bola “viva”, este não pode "matar ", deverá iniciar a jogada. Se o remate for efectuado, a equipa perde a posse da bola para os jogadores adversários.
- **Quando recebe uma bola viva que ressaltou no chão (tentativa de atingir adversário) não pode matar. Iniciar nova jogada.**

JOGADOR CONSIDERADO “MORTO”

- Quando é **atingido directamente** ou após **um** ressalto, **claramente** no corpo (abaixo da cabeça) por uma bola viva.
- Quando na tentativa de intercepção ou defesa de uma bola “viva”, não consegue agarrar a bola.
- Quando, em situação de fuga ao remate, invade a superfície do campo adversário, ultrapassando as linhas que limitam a sua zona de jogo.
- Quando evidencia comportamentos anti-desportivos.

INVASÃO DE CAMPO

Quando um jogador invade o campo adversário, ultrapassando as linhas que limitam a sua zona de jogo, em situação de poder rematar, será marcada falta pelo árbitro e entregue a bola à equipa adversária, que deverá iniciar uma nova jogada (não podem atingir/“matar”).

- Quando um jogador invade o campo adversário, ultrapassando as linhas que limitam a sua zona de jogo, em situação de intercepção à jogada da equipa adversária:
 - Se o jogador não interfere na receção do adversário (e este apanha a bola), o jogo prossegue normalmente;
 - Se o jogador impede o adversário de receber a bola, é assinalada falta pelo árbitro advertindo o jogador que cometeu a falta. A bola é dada ao jogador adversário que não pode fazer de imediato um remate a "matar";
 - Em caso de reincidência (terceira advertência) o jogador é considerado “morto”.

BOLAS PASSIVAS/“MORTA”

- Os jogadores de campo não podem ir apanhar as bolas mortas nas áreas adversárias (zona do piolho ou campo).
- Se a bola “viva” ressaltar 2 ou mais vezes no chão é considerada bola morta (não pode matar) e os jogadores podem apanhar a bola.

• Disciplina e Arbitragem

- O jogo é dirigido por uma equipa de arbitragem que sorteia a posse da bola, dá sinal para o início e conclusão do mesmo, e assinala a existência de infrações às regras. Quando existirem infrações às regras por parte de uma equipa, que disso tire proveito, a bola será entregue à equipa adversária.
- A cobrança do “castigo” terá lugar onde tenha sido cometida a falta, ou no ponto mais próximo desse local, situado no campo da equipa que cobra, sob indicação do árbitro, e executado por qualquer jogador.
- Ficará ao critério dos árbitros o sancionamento de atitudes contra o espírito desportivo, podendo ser punidas com sanções desde a simples cobrança de faltas até á exclusão do jogador visado, para o resto do jogo e ou competição.

• São atitudes contra o espírito desportivo c/ direito a expulsão do jogo ou competição

- O não cumprimento (reincidente) das regras com risco para os companheiros de jogo (colegas e adversários).
- A não-aceitação das decisões do árbitro.
- A utilização de expedientes de jogo desonestos ou desleais face aos adversários.
- O desrespeito pelos colegas e adversários traduzidos em palavras ou atos.
- Utilização de táticas de anti-jogo (congelamento da posse da bola) para “queimar” tempo, e daí tirar vantagem.
- O código é aplicado a todos os elementos

• Participação e Organização no Torneio

- Dirigido às turmas (1 por escola) do 4ºano do 1ºciclo do Ensino Básico Público (prioritário).
- Cada equipa será constituída por um máximo de **25 jogadores mistos** (rapazes e raparigas) e um mínimo de **18 elementos**.
- Cada jogo será constituído por duas partes com a **duração máxima** de 10 minutos. O tempo será controlado pelo Juiz Principal que irá informando as equipas do tempo restante em cada parte e/ ou jogo.
- Cada parte será disputada por 12 jogadores de campo. No intervalo de cada jogo as equipas mudam de campo ocorrendo a troca dos “suplentes” pelos jogadores de campo. **Esta função é da responsabilidade total do(a) docente da turma.**
- **Caso as turmas não tenham nº suficiente para utilizar 12 alunos diferentes em cada uma das partes, será o (a) docente a selecionar os alunos que deveram jogar, sendo que, será conveniente que cada aluno jogue numa das partes em cada jogo (esta gestão é da responsabilidade do docente).**

• **OBJETIVO PRINCIPAL DO TORNEIO É PROMOVER TEMPO DE PRÁTICA IGUAL A TODOS OS ALUNOS DA TURMA.**

- Vence o torneio, a equipa mais pontuada Vitória - 3; empate - 1; derrota – 0; desistência – vitória automática da outra equipa

Atenção: os jogadores vivos da 1ª parte e 2ª parte, em cada jogo, contam para efeitos de pontuação. A pontuação é determinada pelo resultado das duas partes de um jogo. Exemplo1: 1ª parte 5 vivos contra 6 e 2ª parte 3 contra 7. Vitória com 3 pontos para a equipa B. Exemplo2: 1ª parte 5 vivos contra 6 vivos e na 2ª parte 7 vivos contra 2. Empate com 1 ponto para cada equipa.

- O torneio decorrerá em duas fases. A primeira contemplará a realização de duas poules (ocidental e oriental). A fase final reunirá os apurados em cada uma das competições.
- A falta de comparência apura diretamente a equipa presente para o próximo jogo.
- As arbitragens estarão a cargo da entidade organizadora, havendo equipas de arbitragem (árbitro e secretariado de jogo) em cada um dos campos de jogo.
- **Obrigatório:** os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado).
- A organização fornecerá bolas para os jogos, bem como, atribuirá medalhas às equipas classificadas nos quatro primeiros lugares e um troféu ao 1º classificado.
- Haverá um júri do torneio, constituído por um elemento da C.M. de Cascais e um professor de uma das escolas participantes, a designar no dia da competição.
- **É competência do júri deliberar sob aspetos técnico-pedagógicos decorrentes da competição.**