



Tudo começa nas pessoas

DESPORTO NA ESCOLA 2015/16

TORNEIO CONCELHIO DO JOGO DO MATA

Documento orientador

Data: 20 de Janeiro - Poule Ocidental; 22 de Janeiro - Poule Oriental e 6 de Fevereiro - Final

Local: Pavilhão Guilherme Pinto Basto e Pavilhão Desportivo dos Lombos

Horário: 09.30 – 16.00 horas

Organização: CMC/Escola Básica e Secundária de Carcavelos

Tipo de atividade: Competição

Destinatários: alunos do 4º ano do ensino Básico

Data Limite de Inscrição: 6 de janeiro de 2016

• 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.

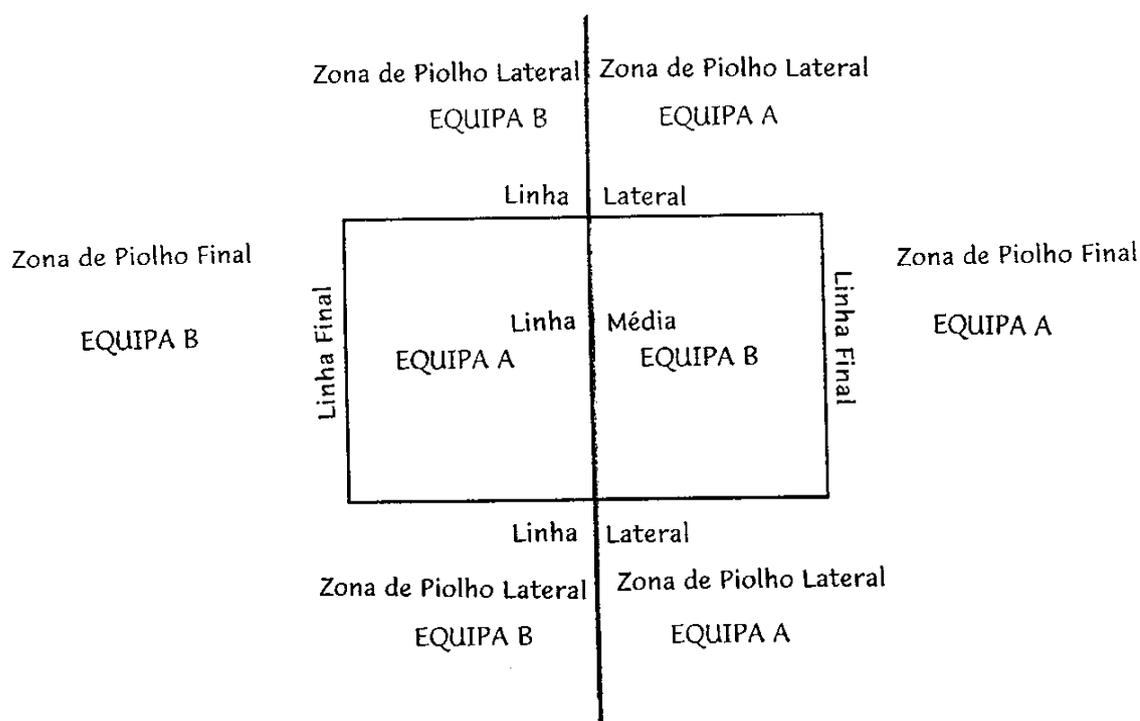


Figura 1 - Campo de Jogo (20m*10m)

• 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 válido para eliminar jogadores.

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

DESPORTO NA ESCOLA 2015/2016

Torneio Concelhio do Jogo do Mata

• 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 trajetória 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 (**basta 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 caía 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 intercetam 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 intercetar, sem que esta tenha caído no chão;

- Quando, após ser sido feita uma 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 uma **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 efetuado, a equipa perde a posse da bola para os jogadores adversários.

Jogador considerado "Morto"

- Quando é **atingido diretamente** ou após **um** ressalto, **claramente** no corpo (abaixo da cabeça) por uma bola viva.

- Quando na tentativa de interceção 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 interceção à jogada da equipa adversária:

- a) Se o jogador não interfere na receção do adversário (e este apanha a bola), o jogo prossegue normalmente;
- b) 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";
- c) 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.

• SÃO ATITUDES CONTRA O ESPÍRITO DESPORTIVO C/ DIREITO A EXPULSÃO DO JOGO OU COMPETIÇÃO

- O incumprimento (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

• 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 à exclusão do jogador visado, para o resto do jogo e ou competição.
- As arbitragens estarão a cargo da entidade organizadora, havendo equipas de arbitragem (árbitro e secretariado de jogo) em cada um dos campos de jogo.

• PONTUAÇÃO.

- 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.

Exemplo 1

1ª Parte 5 vivos contra 6 e 2ª parte 3 contra 7.
Vitória com 6 pontos para a equipa B.

1º Parte		2º Parte:		Pontuação Final	
Equipa A : 5	Equipa B: 6	Equipa A: 3	Equipa B: 7	Equipa A	Equipa B
Pontuação: 0-3		Pontuação: 0-3		0	6

Exemplo 2

1º Parte 5 vivos contra 6 vivos e na 2ª parte 7 vivos contra 2.
Empate com 1 ponto para cada equipa.

1º Parte		2º Parte:		Pontuação Final	
Equipa A : 5	Equipa B: 6	Equipa A: 7	Equipa B: 2	Equipa A	Equipa B
Pontuação: 0-3		Pontuação: 3-0		3	3

Exemplo 3

1º Parte 5 vivos contra 5 vivos e na 2ª parte 7 vivos.
Vitória com 4 pontos para a equipa A.

1º Parte		2º Parte:		Pontuação Final	
Equipa A : 5	Equipa B: 5	Equipa A: 7	Equipa B: 2	Equipa A	Equipa B
Pontuação: 1-1		Pontuação: 3-0		4	1

• PARTICIPAÇÃO E ORGANIZAÇÃO NO TORNEIO

- Cada escola do ensino básico poderá inscrever 1 TURMA/EQUIPA do 4º ano.
 - Cada equipa será constituída por um máximo de **28 jogadores mistos** (rapazes e raparigas) e um mínimo de **18 elementos**. Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado).
 - 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).
- 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.

• PRÉMIOS

Serão atribuídas medalhas às equipas classificadas nos quatro primeiros lugares e um troféu à 1ª equipa classificada.

• JÚRI

Para deliberar sobre assuntos de carácter técnico/pedagógico, o júri da competição tem a seguinte composição:

1. Representante da Divisão de Desporto da C. M. Cascais;
2. Professor responsável de uma das escolas participantes (a sortear)

• TRANSPORTE

O transporte para a atividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.