

Data: 14 e 15 de fevereiro | FASE OCIDENTAL - Pavilhão Desportivo de Murches

16 e 17 de fevereiro | FASE OCIDENTAL – Pavilhão Desportivo dos Lombos

1 de março | FINAL - Pavilhão Desportivo dos Lombos

Horário: 09h30-12h30

Organização: CMC/Escola Básica e Secundária de Carcavelos

Tipo de atividade: Competição

Destinatários: 4º ano do ensino básico

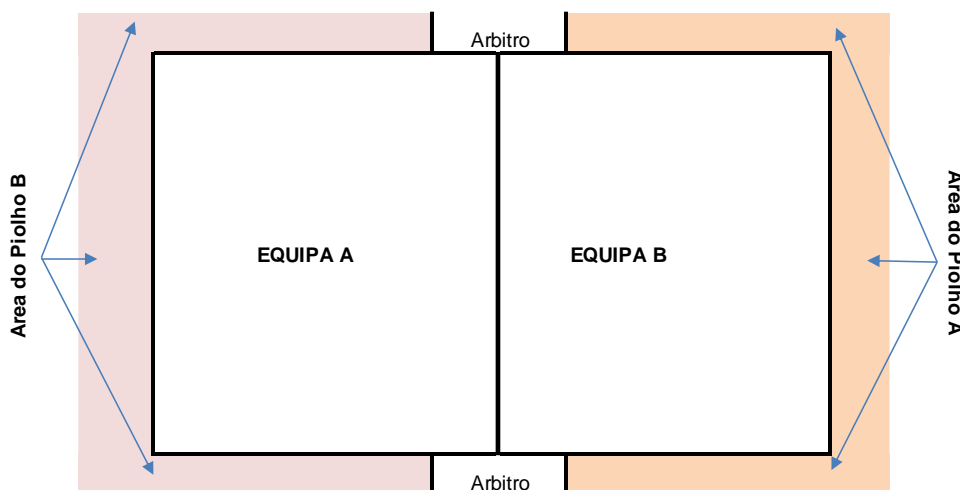
Participação: 1 turma por escola

Inscrição: de 4 a 17 de janeiro

A. CAMPO DE JOGO (Mata a “3 piolhos”)

Campo retangular, com aproximadamente 18 metros por 9 metros (linhas laterais) delimitado e separado ao meio por uma linha (linha central). O jogo decorre dentro das linhas e fora das linhas.

A dimensão da área fixa de arbitragem é de 2 metros (1 metro/campo).



B. OBJETIVO DO JOGO

Acertar num jogador contrário abaixo da cabeça, através de um lançamento de bola direto ao corpo (**roupa não conta**).

Vence a equipa que conseguir obter o maior número de jogadores VIVOS durante o tempo de jogo.

C. REGRAS

1. DESENVOLVIMENTO DO JOGO

1.1 - O jogo desenrola-se através de passes diretos (**sem ressaltos no solo**), efetuados entre o Jogador do Piolho, colocado em qualquer parte da Zona do Piolho, correspondente à sua equipa, e os Jogadores de Campo ou vice-versa (ver figura 1).

1.2 - Equipa com posse de bola: deve trocar a bola entre a Zona de Piolho e o Campo de Jogo (**basta um passe, desde que passe do Campo para o Piolho ou vice-versa**) e acertar num jogador adversário abaixo da cabeça. Quando a equipa recebe a bola nas devidas condições, (BOLA VIVA) o aluno deve rematar para matar os Jogadores de Campo da equipa adversária.

1.3 - Equipa sem posse de bola: os Jogadores de Campo devem fugir da bola para não serem atingidos. Quando atingidos, (MORTO) deverá recolher a bola e transportá-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.

1.4 - Criação de jogo fluido, tornar a bola VIVA ou passar a bola com maior brevidade para não "queimar tempo".

2. SUBSTITUIÇÃO INICIAL DO PIOLHO

Quando um jogador for atingido por uma BOLA VIVA, **o Jogador de Campo atingido troca de lugar com o 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...

3. BOLA "" - Jogadores (de campo ou piolho) podem rematar (matar)

3.1 - Quando recebem a bola da sua equipa (Campo/Piolho ou vice-versa) **basta 1 passe sem ressalto no solo e sem a deixar cair;**

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

3.3 - 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 solo. O jogador atingido não fica "Morto";

3.4 - Quando intercetam uma BOLA VIVA aos adversários, sem que esta tenha caído no solo;

3.5 - Quando agarram a BOLA VIVA vinda de um ressalto num companheiro de equipa que tentava intercetar, sem que esta tenha caído no solo;

3.6 - 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 solo;

4. BOLA "MORTA" - Jogadores (de campo ou piolho) não podem rematar/ "matar"

4.1 - Quando recebem uma BOLA VIVA, os jogadores fazem mais de 2 apoios ou faz batimentos no solo (drible) com a bola;

4.2 - Quanto a bola não circula entre os jogadores do Piolho e Jogadores de Campo;

4.3 - Quando intercetam uma bola morta. Terá que iniciar uma nova jogada. Neste caso, os apoios não têm significado;

4.4 - 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.

5. JOGADOR "MORTO"

5.1 - Quando é atingido claramente em qualquer parte do corpo (abaixo da cabeça) por uma BOLA VIVA;

5.2 - Quando na tentativa de interceção ou defesa de uma BOLA VIVA, não consegue agarrar a bola e esta cai no solo;

5.3 - Quando, em situação de fuga ao remate, invade a superfície do campo adversário, ultrapassando as linhas que limitam a sua zona de jogo;

5.4 - Quando evidencia comportamentos antidesportivos.

6. INVASÃO DE CAMPO

6.1 - Quando um jogador pisa uma das linhas do campo ou invade o campo adversário;

6.2 - Nesta situação com posse de bola, será marcada falta pelo árbitro e entregue a bola à equipa adversária, que deverá iniciar uma nova jogada (não podem atingir/" matar");

6.3 – Nesta situação sem posse de bola à terceira ocorrência o aluno fica “Morto”;

6.4 - Os jogadores de campo não podem ir apanhar, ou interceptar, as bolas mortas (ou vivas) nas áreas adversárias (Zona do Piolho ou Campo) mesmo que tenham os apoios no seu campo.

7. São atitudes contra o espírito desportivo com direito a EXPULSÃO DO JOGO ou COMPETIÇÃO

7.1 - O incumprimento (reincidente) das regras com risco para os companheiros de jogo (colegas e adversários);

7.2 - A não-aceitação das decisões do árbitro;

7.3 - A utilização de expedientes de jogo desonestos ou desleais face aos adversários;

7.4 - O desrespeito pelos colegas e adversários traduzidos em palavras ou atos;

7.5 - Utilização de táticas de antijogo (congelamento da posse da bola) para “queimar” tempo, e daí tirar vantagem (bola passa automaticamente para a equipa adversária).

7.6 – Proibido pontear a bola.

8. DISCIPLINA E ARBITRAGEM

8.1 - 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;

8.2 - 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;

8.3 - 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;

8.4 - As arbitragens estarão a cargo da entidade organizadora, havendo equipas de arbitragem (árbitro e secretariado de jogo) em cada um dos campos de jogo.

9. PONTUAÇÃO

9.1 – No final de cada parte do jogo, os alunos têm de se sentar para serem contados, não podem deixar o local onde se encontram;

9.2 - No final de cada parte do jogo são contabilizados o número de jogadores VIVOS. O resultado final do jogo é o somatório do número de jogadores VIVOS das duas partes do Jogo. Vence a equipa que tiver mais jogadores VIVOS;

9.3 – Pontuação: **Vitória** - 3; **Empate** - 1; **Derrota** - 0; **Desistência** - vitória automática da outra equipa.

Exemplo 1

1ª Parte: vitória para a equipa B com 6 vivos contra 5 da equipa A

2ª Parte: vitória para a equipa B com 7 vivos 3 da equipa A

Resultado Final: Vitória para a equipa B.

1ª Parte		2ª 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

1ª Parte: vitória para a equipa B com 6 vivos contra 5 da equipa A

2ª Parte: vitória para a equipa A com 7 vivos 2 da equipa B

Resultado Final: Empate para ambas as equipas.

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

1ª Parte: empate para ambas as equipas com 5 elementos vivos

2ª Parte: vitória para a equipa A com 7 vivos 2 da equipa B

Resultado Final: Vitória 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

Exemplo 1

1ª Parte: vitória para a equipa B com 6 vivos contra 5 da equipa A

2ª Parte: vitória para a equipa B com 7 vivos 3 da equipa A

Resultado Final: Vitória 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

9.4 – Critérios de desempate entre duas equipas:

Primeiro critério: Número de alunos VIVOS no jogo entre as equipas em questão;

Segundo critério: Número de alunos Vivos nos jogos da série;

Terceiro critério: Número de alunos da turma.

10. PARTICIPAÇÃO E ORGANIZAÇÃO NO TORNEIO

10.1 - Cada equipa será constituída por um máximo de 28 jogadores mistos (rapazes e raparigas) e um mínimo de 16 elementos. Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado);

10.2 - 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;

10.3 - 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.

10.4 - Caso as turmas não tenham número de alunos suficientes (12) para as duas partes do jogo (12 alunos em cada parte) o (a) professor poderá selecionar alunos que jogaram na primeira parte;

- É obrigatório que todos os alunos participem numa das partes do jogo.

11. TRANSPORTES

O transporte é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

12. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora do torneio.

13. CEDÊNCIA DE IMAGEM

A escola ao proceder à inscrição dos seus alunos implementa os recursos necessários para a autorização de cedência de forma gratuita e incondicional, à Câmara de Cascais dos direitos de utilização de imagem dos mesmos tal como captada nas filmagens ou fotografias que terão lugar durante as atividades, autorizando a sua reprodução em peças comunicacionais de apoio.