

**Datas:** APURAMENTO: 20 e 22 de fevereiro 2024 | FINAL: 8 de março 2024

**Local:** Pavilhão Desportivo de Murches e Pavilhão Desportivo dos Lombos (a confirmar)

**Horário:** 9h00-13h00

**Organização:** Escola Básica e Secundária de Carcavelos

**Tipo de atividade:** Competição

**Destinatários:** alunos 4º ano do ensino Básico

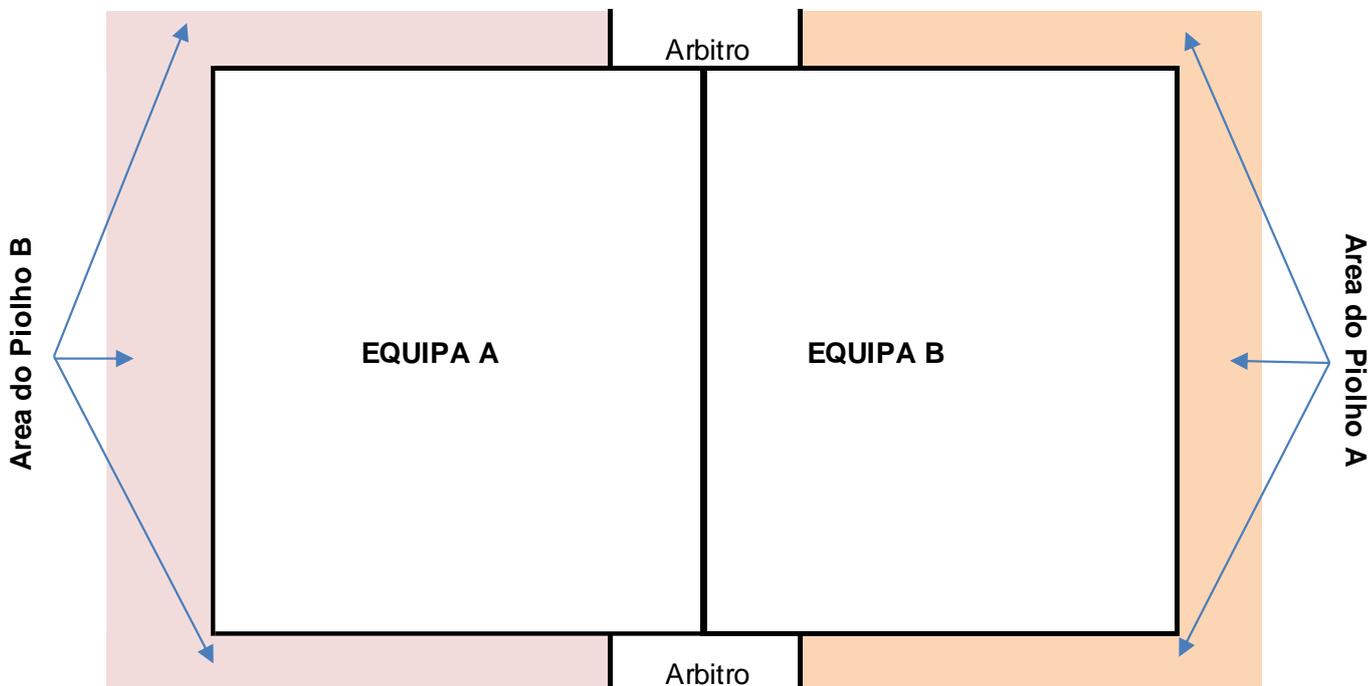
**Participação:** 1 turma por agrupamento de escola

**Inscrição:** De 15 de janeiro a 9 de fevereiro de 2024

### A. CAMPO DE JOGO DO "JOGO DO 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. Bolas VIVA 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 anti-desportivos.

## 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 intercetar, 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 anti-jogo (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** - Ficar  ao crit rio dos  rbitros o sancionamento de atitudes contra o esp rito desportivo, podendo ser punidas com san es desde a simples cobran a de faltas at    exclus o do jogador visado, para o resto do jogo e ou competi o;

**8.4** - As arbitragens estar o a cargo da entidade organizadora, havendo equipas de arbitragem ( rbitro e secretariado de jogo) em cada um dos campos de jogo.

### 9. QUADRO COMPETITIVO

#### 1<sup>a</sup> Fase - APURAMENTO

1. As turmas ser o agrupadas em s ries de quatro e eventualmente de tr s;
2. Jogam todos contra todos;
3. Apuram-se os 1os classificados de cada serie que passam   final.

#### FINAL

1. Elabora o de duas series de tr s com as seis equipas apurados da 1<sup>a</sup> fase;
2. Jogam todos contra todos;
3. Jogam entre si os 3<sup>os</sup>, 2<sup>o</sup> e 1<sup>o</sup>s de cada serie para apuramento do 1<sup>o</sup> ao 6<sup>o</sup> classificado

### 10. PONTUA O

**10.1** – No final de cada parte do jogo, os alunos t m de se sentar para serem contados, n o podem deixar o local onde se encontram;

**10.2** - No final de cada parte do jogo s o contabilizados o n mero de jogadores VIVOS. O resultado final do jogo   o somat rio do n mero de jogadores VIVOS das duas partes do Jogo. Vence a equipa que tiver mais Jogadores VIVOS;

**10.3** – Pontua o: **Vit ria** - 3; **Empate** - 1; **Derrota** - 0. **Desist ncia** – vit ria autom tica da outra equipa.

#### Exemplo 1

1<sup>a</sup> Parte: vit ria para a equipa B com 6 vivos contra 5 da equipa A

2<sup>a</sup> Parte: vit ria para a equipa B com 7 vivos 3 da equipa A

Resultado Final: Vit ria para a equipa B.

1 <sup>o</sup> Parte		2 <sup>o</sup> Parte:		Pontua�o Final	
Equipa A : 5	Equipa B: 6	Equipa A: 3	Equipa B: 7	Equipa A	Equipa B
Pontua�o: 0-3		Pontua�o: 0-3		0	6

#### Exemplo 2

1<sup>a</sup> Parte: vit ria para a equipa B com 6 vivos contra 5 da equipa A

2<sup>a</sup> Parte: vit ria para a equipa A com 7 vivos 2 da equipa B

Resultado Final: Empate para ambas as equipas.

1 <sup>o</sup> Parte		2 <sup>o</sup> Parte:		Pontua�o Final	
Equipa A : 5	Equipa B: 6	Equipa A: 7	Equipa B: 2	Equipa A	Equipa B
Pontua�o: 0-3		Pontua�o: 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

**10.4 – 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

**11. PARTICIPAÇÃO E ORGANIZAÇÃO NO TORNEIO**

**11.1** - Cada equipa será constituída por um **máximo de 26 jogadores mistos (rapazes e raparigas) e um mínimo de 20 elementos**. Os alunos participantes deverão utilizar equipamento desportivo apropriado (vestuário e calçado);

**11.2** - 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;

**11.3** - 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.

**11.4** - 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.

**12. TRANSPORTES**

O transporte é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

**13. CASOS OMISSOS**

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora do torneio.

**14. 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.