



MUNICÍPIO DE OEIRAS

NORMAS ESPECÍFICAS

FUTEBOL



ÍNDICE

1. PREÂMBULO.....	3
2. ESCALÕES ETÁRIOS.....	3
3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO	3
4. INSCRIÇÃO	4
5. PROVAS / SISTEMA COMPETITIVO	4
6. CLASSIFICAÇÃO.....	5
7. PLANO DE MITIGAÇÃO DO RISCO DE CONTÁGIO DA COVID-19	6
7.1 MEDIDAS A ADOPTAR NO ENCONTRO DE FUTEBOL.....	6
7.2. PROCEDIMENTOS A ADOTAR PERANTE A SUSPEITA DE COVID-19.....	7
8. RECLAMAÇÕES	7
9. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	7
ANEXO I	8

1. PREÂMBULO

O Encontro de **Futebol** é organizado pelo Município de Oeiras, no âmbito dos **Jogos de Oeiras**, e em conformidade com o estabelecido nas normas gerais.

Esta iniciativa realiza-se no dia 23 de maio, com início às 9h30 e *términus* às 18h30.

As regras e condições apresentadas aplicam-se a todos os escalões, com as devidas adaptações às condições de realização das provas, ao equipamento/material disponível e aos recursos humanos existentes.

2. ESCALÕES ETÁRIOS

Os escalões etários são os seguintes:

- Escalão I: participantes nascidos em 2014 e 2015;
- Escalão II: participantes nascidos em 2012 e 2013;
- Escalão III: participantes nascidos de 2009 a 2011.

As provas dos escalões I e II terão início às 10h00.

As provas do escalão III terão início às 14h30.

3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Todos os participantes têm de entregar o termo de responsabilidade | COVID-19 devidamente assinado no momento da acreditação, caso não tenha sido efetuado anteriormente.

A participação dos menores de idade nos Jogos de Oeiras necessita da autorização e assinatura do termo de responsabilidade por parte do Encarregado de Educação, que pode ser entregue aquando a inscrição *online* ou no dia do Encontro de Futebol.

Todos os participantes devem apresentar-se com calçado e vestuário desportivo, tipo ténis, fato de treino e/ou calções e t-shirt.

Até 24 horas antes do Encontro de Futebol será remetido um e-mail para o responsável com a informação do horário em que os participantes se deverão apresentar para a acreditação (20 minutos antes do início da prova).

A acreditação será efetuada mediante a apresentação de documento de identificação com nome e fotografia (BI, Cartão do Cidadão, Carta de Condução, Passaporte, etc.).

Ao inscrever-se, o participante ou responsável assume automaticamente e aceita que:

- a) A organização não se responsabilize por qualquer dano sofrido ou causado decorrente da não observação das normas em vigor e/ou das indicações dos monitores;
- b) Não existem contraindicações para a prática da atividade ou exercício que o participante pretende desenvolver no âmbito deste Encontro de Futebol;
- c) A organização poderá cancelar o evento por motivos de segurança, devido a condições climáticas adversas, ou outras situações que manifestamente possam colocar em perigo a integridade física ou a saúde dos participantes;
- d) Poderá ser fotografado e filmado durante o evento, podendo essas imagens ser divulgadas publicamente ou utilizadas pela organização para fins promocionais;
- e) É conhecedor das Normas Gerais dos Jogos de Oeiras e das Normas Específicas do Encontro de Futebol.

4. INSCRIÇÃO

As inscrições são efetuadas exclusivamente *online* em www.jogosdeoeiras.pt, **até 72 horas antes da data prevista do Encontro de Futebol**, e de acordo com o seguinte:

- a) Todas as inscrições implicam obrigatoriamente o registo de um responsável, maior de idade;
- b) Cada participante terá obrigatoriamente de indicar a Freguesia / União de Freguesias do Concelho de Oeiras que irá representar;
- c) Após a inscrição a organização confirmará a mesma por *e-mail* para o responsável indicado;
- d) O número de inscrições está limitado a 70 participantes de cada escalão.

5. PROVAS / SISTEMA COMPETITIVO

O Encontro de Futebol será organizado em grupos com um máximo de 24 participantes em simultâneo dentro do campo de jogo e com um máximo de 4 participantes por prova.

A competição em formato de *skills* e antes do início do circuito será efetuada uma apresentação das provas a realizar no Encontro de Futebol.

PROVAS POR ESCALÃO:

Escalão	Provas previstas
Escalão I, Escalão II e Escalão III	Circuito de Velocidade Circuito de Remate Bola ao Alvo Mãos de Aço Big Foot Futvolei em Cheio (Descrição das provas no Anexo 1)

A definição do sistema de competição é da inteira responsabilidade da Organização e poderá ser ajustado de acordo com o número de participantes inscritos.

6. CLASSIFICAÇÃO

A pontuação dos participantes em cada prova é pontuada de acordo com a seguinte tabela:

Classificação	Pontos por Encontro
1º	10
2º	9
3º	8
4º	7
5º	6
6º	5
7º	4
8º	3
9º	2
10º e seguintes	1

A classificação final do encontro é determinada pela soma dos pontos obtidos nas várias provas realizadas e será disponibilizada na página dos Jogos de Oeiras, em www.jogosdeoeiras.pt.

Não será realizada cerimónia de entrega de prémios aos primeiros classificados.

7. PLANO DE MITIGAÇÃO DO RISCO DE CONTÁGIO DA COVID-19

O principal objetivo do presente plano é dar resposta às recomendações da Direção Geral de Saúde (DGS), no âmbito da pandemia COVID-19, e contribuir para realização segura do Encontro de Futebol.

7.1 MEDIDAS A ADOPTAR NO ENCONTRO DE FUTEBOL

Por forma a dar resposta às recomendações da DGS e orientações da CMO, no âmbito da pandemia COVID-19, todos os envolvidos no Encontro de Futebol, deverão adotar medidas de prevenção e controlo, nomeadamente:

- a) Obrigatoriedade de utilização de máscara por parte de todos os agentes intervenientes no Encontro de Futebol (os participantes poderão retirar a máscara para a execução de uma prova, devendo colocar novamente no fim da sua execução);
- b) Manter o distanciamento mínimo de 2 metros;
- c) Efetuar a medição da temperatura à entrada do recinto;
- d) Usar os dispensadores de álcool-gel à disposição para desinfetar as mãos antes de entrarem e ao saírem do recinto;
- e) Proibição de partilha de equipamento pessoal e de meios de hidratação;
- f) Todo material desportivo disponibilizado pela organização será devidamente desinfetado entre utilizações;
- g) Seguir as orientações dos Monitores presentes em cada estação;
- h) Evitar a utilização dos sanitários. A sua utilização está condicionada à autorização da organização;
- i) Após o *términus* da competição, têm o dever de abandonar de imediato o recinto para evitar ajuntamentos;
- j) Cumprir as indicações dos diferentes percursos de acesso para entrada e saída do recinto.

Não é permitida a presença de público a assistir no interior do recinto, pelo que a organização reserva-se no direito de impedir a entrada de pessoas que não estejam inscritas no Encontro de Futebol.

7.2. PROCEDIMENTOS A ADOTAR PERANTE A SUSPEITA DE COVID-19

No caso de deteção de um caso suspeito, o Coordenador do Encontro de Futebol será o responsável pelo acompanhamento da situação e deverá:

- Colocar luvas antes de interagir com o caso suspeito;
- Entregar um novo KIT de máscara e luvas à pessoa com sinal da doença;
- Entrar em contacto com a Saúde 24 (808 24 24 24) e seguir as recomendações do Técnico de Saúde;
- Encaminhar o caso suspeito para a sala de isolamento.

8. RECLAMAÇÕES

As reclamações e possíveis sanções serão avaliadas e aplicadas de acordo com as normas gerais.

9. DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e dúvidas resultantes da aplicação das presentes normas são analisados e alvo de decisão pela Comissão Organizadora.

ANEXO I

1. Circuito de Velocidade

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 5 ações:

- a. Velocidade
 - 20 skippings altos sem sair do local
 - Sprint
- b. Passe
 - 5 auto-passes
 - 5 passes de precisão com distâncias diferentes
- c. Agilidade
 - Percurso de obstáculos com bola (transposição por cima, por baixo e fintas)
 - 10 toques na bola para o ar (com qualquer parte do corpo, exceto braços e mãos)
- d. Remate
 - Remate com GR ativo
- e. Guarda Redes
 - Defesa do remate do adversário

O participante efetua o percurso 2 vezes sendo obrigatório o cumprimento de todas as ações.

Pontuação: será considerado o tempo final do percurso mais rápido, com as seguintes bonificações:

- 5 segundos por cada passe de precisão concretizado
- 5 segundos pelo remate com golo
- 5 segundos com defesa como Guarda Redes

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

2. Circuito de Remate

Esta prova é constituída por um percurso que está dividido em 2 ações:

- a. Percurso de obstáculos
 - O participante terá de realizar com bola um percurso de obstáculos
- b. Remate em precisão
 - Acertar nos buracos da tela que se encontra na baliza (5 remates). Cada buraco terá uma pontuação.

[Normas Específicas-Jogos de Oeiras-Futebol](#)

O participante efetua o percurso 2 vezes sendo obrigatório o cumprimento de todas as ações.
Pontuação: será considerado a melhor pontuação das 2 tentativas. O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

3. Bola ao Alvo

Esta prova é constituída por 1 ação:

a. Remate em precisão

- 5 oportunidades
- A bola virá no ar e o participante deve rematar com o máximo de precisão possível para acertar num alvo com pontuações

O participante realizará a prova 2 vezes, ou seja, no total realiza 10 remates.

Pontuação: será considerado a melhor pontuação dos 2 exercícios, com a seguinte bonificação:

- Caso o remate seja de primeira e acertar no alvo, o participante acumula mais três pontos à sua pontuação.

O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

4. Mãos de Aço

Esta prova é constituída por 1 ação:

a. Defesa de Guarda Redes

- 5 oportunidades
- Defesa do Guarda-Redes aos remates feitos pelo *soccer machine*
- No caso de a bola não ir à baliza, o remate é repetido

O participante realizará a prova 2 vezes, ou seja, no total têm 10 tentativas.

Pontuação: serão considerados todas as defesas feitas. O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

5. Big Foot

Esta prova é constituída por 1 ação:

a. Passe/Remate de precisão com botas gigantes

- 5 oportunidades
- Alvos a distâncias diferentes e com pontuações diferentes

[Normas Específicas-Jogos de Oeiras-Futebol](#)

- Jogado aos pares, sendo permitido intercetar a bola do adversário com outra bola
- Bolas adaptadas

Cada participante realizará a prova 2 vezes, ou seja, no total têm 10 tentativas.

Pontuação: será considerado a melhor pontuação das 2 tentativas. O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.

6. Futvolei em Cheio

Esta prova é constituída por 1 ação:

a. Acertar nos alvos do adversário

- Jogo de pares
- 10 bolas
- Cada participante posiciona-se do lado oposto de uma rede, tendo à sua volta no chão quatro aros numerados.
- O participante tem como objetivo atirar a bola com qualquer parte do corpo (exceto mãos e braços) de um lado para o outro, mas por cima da rede, para acertar nos aros do adversário.
- O participante pode interferir com as jogadas do adversário mas apenas com as suas bolas.

Cada participante realizará a prova 2 vezes, ou seja, no total têm 20 tentativas.

Pontuação: será considerado a melhor pontuação das 2 tentativas, com a seguinte bonificação:
- No caso de um participante conseguir completar os quatro aros sem utilizar as bolas todas, terá um bónus de pontos de acordo com quantidade de bolas que sobram (1 bola = 1 ponto).
O participante será pontuado de acordo com o quadro apresentado no Ponto 6.