



Desporto Escolar



NÍVEL 1 – FASE ESCOLA

DOCUMENTO DE APOIO PARA FORMAÇÃO ALUNOS JUÍZES- ÁRBITROS

CORFEBOL

IDENTIDADE DO DESPORTO ESCOLAR

VISÃO

Garantir uma oferta desportiva escolar variada aos alunos, envolvendo as comunidades escolar e local, em todas os agrupamentos de escolas e escolas não agrupadas.



V

VALORES

- Responsabilidade e integridade;
 - Excelência e exigência;
- Curiosidade, reflexão e inovação;
 - Cidadania e participação;
 - Liberdade.



V

Contribuir de forma articulada para os seis eixos estratégicos do programa:

1. +Desporto | +atividade física;
2. Formação de alunos e professores;
3. Cidadania, inclusão e ética;
4. Cogestão e codecisão na escola;
5. Desporto verde e sustentável;
6. Envolvimento das | nas comunidades.

MISSÃO



M



AC

- Consciência e domínio do corpo;
 - Bem-estar, saúde e ambiente;
- Raciocínio e resolução de problemas;
- Pensamento crítico e pensamento criativo;
 - Relacionamento interpessoal;
- Desenvolvimento pessoal e autonomia;
 - Sensibilidade estética e artística.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA

Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória



Desporto Escolar

MISSÃO E VISÃO DA ARBITRAGEM NO DESPORTO ESCOLAR

Missão



Promover o desenvolvimento de competências de arbitragem no Desporto Escolar, capacitando os alunos para tomarem decisões justas, conhecerem as regras e atuarem com confiança, espírito de liderança, cooperação e respeito por todos os intervenientes no jogo.

Visão



Ser um modelo de excelência nacional na formação de alunos juiz-árbitros, promovendo uma cultura de responsabilidade, ética desportiva e cidadania ativa, através de experiências significativas no contexto do Desporto Escolar.



Desporto Escolar

CORFEBOL – O JOGO

- O Corfebol é uma modalidade coletiva e obrigatoriamente mista . É jogado por duas (2) equipas de quatro (4) jogadores cada – 2 Rapazes e 2 Raparigas.
- O objetivo de cada equipa é introduzir a bola no cesto do adversário e evitar que a outra se apodere da bola ou marque pontos.

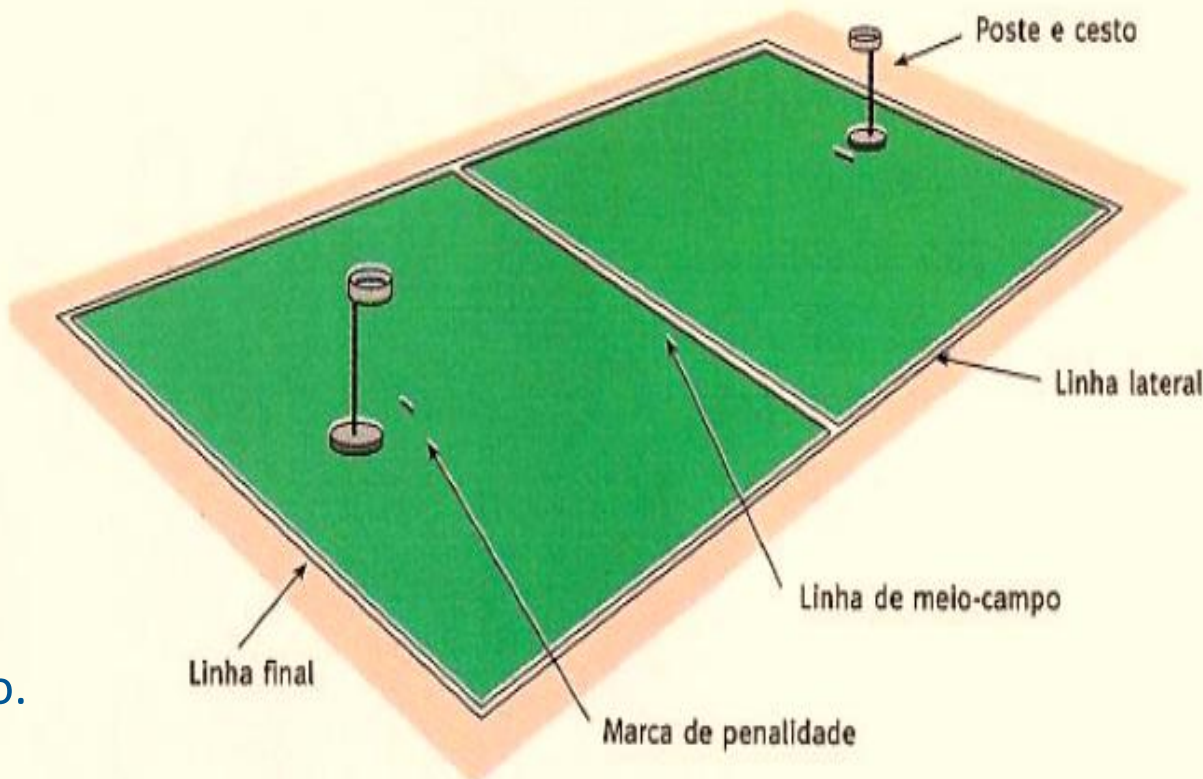


Desporto Escolar

CORFEBOL – DIMENSÕES E EQUIPAMENTO

Dimensões do Campo:

- Comprimento – 20 metros;
- Largura – 12/16 metros;
- Cesto deverá ficar a 4 metros da linha final;
- Altura do cesto – *3,5 metros;
*No escalão de Infantis poderá ficar a 2,5/3m.
- Marca de penalidade
 - Deverá ficar a 2,5 metros à frente do cesto.





Desporto Escolar

CORFEBOL – DIMENSÕES E EQUIPAMENTO

Equipamentos para jogar:

- 2 Cestos;
- 1 Bola K5;
 - No escalão de infantis A poderá utilizar-se 1 bola K4.
- 1 Cronómetro de jogo;
- 1 Quadro marcador de pontos;
- 1 Boletim de jogo.





Desporto Escolar

ÁRBITROS E OFICIAIS DE MESA

- Um (1) árbitro;
- Dois (2) Oficiais de Mesa (O.M.):
 - Cronometrista;
 - Marcador e Boletim de Jogo.





Desporto Escolar

EQUIPAS

- Cada equipa tem de se apresentar em competição com a seguinte constituição:
 - 10 Jogadores no máximo e 8 jogadores no mínimo;
 - Professor responsável pelo Grupo-Equipa;
 - 1 aluno juiz-árbitro.
- Um membro da equipa é um JOGADOR quando está no campo de jogo e está autorizado a jogar.
- Um membro da equipa é um SUBSTITUTO quando não está no campo de jogo.
- Apenas o treinador/Professor pode comunicar com os O.M.



Desporto Escolar

REGRAS / SINALÉTICA

O corfebol é um desporto de contacto controlado.

É permitido o contacto entre jogadores de ambas as equipas.

O árbitro deve intervir sempre que esse contacto resulte numa vantagem para um dos jogadores.



Desporto Escolar

REGRAS / SINALÉTICA

Tempo de Jogo

- 10/12 minutos – Escalão Infantis/Iniciados;
- 12/15 minutos – Escalão de Juvenis.

Começo do Jogo

- 4 jogadores em campo e prontos a jogar:
- 2 Raparigas e 2 Rapazes.

Início do Jogo

- Sorteio para decidir a equipa que inicia o jogo em posse de bola;
- Bola segue a meio campo.

Reposição da bola em jogo após golo

- Efetuada junto ao poste no caso do Monocorfebol e na linha de meio-campo no caso das Quadras, após apito do árbitro, por qualquer um dos jogadores da equipa que sofreu golo.

Penalidades

- Marcadas pelo jogador que sofreu a falta.





Desporto Escolar

RECOMEÇO DE JOGO

Falta ligeira, que não perturba intencionalmente o ataque (ex.: correr com bola, falta por parte de um jogador atacante, disputa de bola de forma leal e competitiva, mas houve perda de posse de bola do jogador, lançar de uma posição defendida, etc....).

É marcada no lugar onde foi cometida a falta, o mais rápido possível para evitar paragens prolongadas do jogo.

Os jogadores que beneficiem da posse de bola na marcação da falta, não têm distância mínima entre si. O adversário tem que estar:

- A 1 (um) braço de distância, imóvel;
- A 2,5m ou mais, para poder defender ativamente.

A bola tem que percorrer 2,5m na horizontal antes de ser tocada por um qualquer elemento da equipa que tenha posse de bola.





Desporto Escolar

LANÇAR DE UMA POSIÇÃO DEFENDIDA

uma regra tão fácil de explicar como tão complexa e difícil de arbitrar...

critérios para avaliar se um atacante lança de uma posição defendida:

O defesa procurar, **ATIVAMENTE**, bloquear a bola – condição essencial!!! (Caso esta condição não se verifica **NUNCA** um lançamento poderá ser considerado defendido);

O defesa estar colocado à distância de um braço do atacante, no início do lançamento;

O defesa estar com a face voltada para o seu adversário no momento do lançamento (não é necessário estar a olhar fixamente para o atacante);

Estar mais perto do poste do que o seu adversário (se for fisicamente impossível, deve estar o mais perto possível do poste que seja permitido).





Desporto Escolar

LANÇAR APÓS BLOQUEIO DO ATACANTE

Sempre que um jogador atacante lança ao cesto depois do seu defensor ter sido forçado a abandonar a sua posição de defesa devido à ocorrência de um bloqueio ofensivo.

Imagina que um jogador está a defender muito bem, colado ao atacante, a um braço de distância. De repente, o atacante passa tão perto de um colega seu que o defesa já não consegue segui-lo, porque iria chocar ou quase chocar nesse colega. Se, logo depois disto, o atacante lançar ao cesto, isso é falta — porque o defesa foi “travado” de forma ilegal.

Nota: Só é falta se houver lançamento depois do bloqueio.





Desporto Escolar

TIRAR BOLA DA MÃO

Após um jogador entrar em posse de bola, o adversário (ou colega de equipa) não pode lhetirar a bola da mão.





Desporto Escolar

CORRER COM A BOLA

A infração a esta regra depende da posição inicial e da ação do jogador, conforme explicado abaixo:

a) O jogador recebe a bola enquanto está parado. Não lhe é permitido mover um pé e, em seguida, levantar o outro antes de a bola ter saído das suas mãos, especialmente durante uma tentativa de lançamento.

É-lhe permitido:

- ✓ mover um pé livremente, desde que o outro permaneça no mesmo sítio como pé de apoio (pivô);
- ✓ rodar sobre si mesmo, movimentando ambos os pés, mantendo a mesma posição inicial;
- ✓ trocar o pé de apoio e mover o outro pé, desde que a posição inicial não mude;
- ✓ após um salto, aterrar com a bola ainda nas mãos, desde que a posição de aterragem seja praticamente a mesma da posição inicial onde saltou.





Desporto Escolar

CORRER COM A BOLA

b) O jogador recebe a bola enquanto corre ou salta e pára antes de lançar.

- ✓ Depois de agarrar a bola, **deve tentar parar imediatamente** na menor distância possível;
- ✓ Para decidir se o jogador fez tudo o que podia para parar, o árbitro deve considerar as condições do campo, bem como a velocidade e a capacidade técnica do jogador;
- ✓ Após parar, aplicam-se as mesmas regras mencionadas no ponto a).

c) O jogador recebe a bola enquanto corre ou salta e lança antes de parar completamente.

- ✓ Não lhe é permitido continuar na posse da bola no momento em que coloca um pé no chão pela terceira vez após ter recebido a bola.



AGARRAR, EMPURRAR OU PRENDER

Sempre que um jogador bloqueia os movimentos livres de um adversário, deliberadamente ou não, independentemente de esse adversário estar ou não na posse da bola e mesmo que a bola esteja na outra zona.

Exemplos de bloqueio ilegal incluem:

- ✓ empurrar;
- ✓ atropelar;
- ✓ aterrar sobre um adversário imóvel após um salto;
- ✓ um jogador posicionar-se intencionalmente no local onde um adversário em salto irá cair;
- ✓ impedir um adversário de se levantar ou de saltar;
- ✓ inclinar-se para o caminho de um adversário que está a saltar;
- ✓ estender um braço ou perna na direção de um adversário que se aproxima ou passa, obrigando-o a fazer um percurso mais longo em redor do primeiro jogador;
- ✓ mover-se deliberadamente para o caminho de um defensor, impedindo-o de seguir o seu adversário.





Desporto Escolar

PENALIDADE

Falta marcada quando há uma infração que interrompe uma oportunidade iminente de golo, quer seja impedindo ilegalmente um lançamento ou fazendo falta no momento de um passe para um jogador adversário que se encontre desmarcado e pronto a finalizar.

Não é necessário haver lançamento!

Pode ser atribuída uma penalidade por faltas repetidas que perturbem o ataque.

Não há tempo limite para a marcação da penalidade.





Desporto Escolar

MEIOS OFICIAIS DE COMUNICAÇÃO DO DESPORTO ESCOLAR



<https://desportoescolar.dge.medu.pt/>



<https://www.facebook.com/desportoescolar/>



Instagram: [@Desportoescolar](https://www.instagram.com/Desportoescolar)



https://x.com/DEscolar_Port



www.youtube.com/@DEdesportoescolar



DESEJAMOS
UM EXCELENTE ANO
LETIVO!