REPÚBLICA PORTUGUESA | EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE AGÊNCIA PARA A GESTÃO DO SISTEMA EDUCATIVO

Desporto Escolar

DE DESPORTOS ADAPTADOS - MULTIATIVIDADES

REGULAMENTO DE FUNCIONAMENTO

2026-2028

Ficha Técnica

Título

Regulamento de Funcionamento DE Desportos Adaptados-Multiatividades 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.ª edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

Página eletrónica oficial

Desporto Escolar

Índice

Introdução 4
Capítulo I Caraterísticas da participação 5
Artigo 1.º Praticantes 5
Artigo 2.º Formato de evento 5
Artigo 3.º Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática 6
Artigo 4.º Material e equipamento 6
Artigo 5.º Organização Temporal 7
Capítulo II Constituição das equipas e normas regulamentares 7
Artigo 6.º Representação do Grupo-Equipa 7
Artigo 7.º Identificação 7
Capítulo III Regulamento técnico-pedagógico 8
Artigo 8.º DE Jogar+ 8
Capítulo IV Organização dos encontros 8
Artigo 9.º Procedimentos 8
Artigo 10.º Monitorização das Atividades do Grupo-Equipa 9
Capítulo V 9
Artigo 11.º Cartão Branco 9
Capítulo VI 9
Artigo 12.º Disposições Finais 9
Capítulo VII 10
Artigo 13.º Anexos 10

Introdução

Este regulamento procura estabelecer linhas orientadoras de funcionamento referentes ao trabalho desenvolvido pelos Grupos-Equipa (GE) de Desporto Adaptado – Multiatividades. Esta disciplina que integra os Desportos Adaptados, caracteriza-se pela dinamização de diversas atividades num GE com alunos com Limitações Funcionais.

O principal objetivo é propor formas de organização de atividades que promovam a prática de atividade física e desportiva, encorajem a socialização, a superação individual e a partilha de experiências. Pretende-se que estas atividades auxiliem no sentimento de autovalorização e superação em diversas situações, e estimulem as potencialidades de cada aluno.

Dada a abrangência de atividades e desportos que podem estar englobados na disciplina de Multiatividades, torna-se necessário disponibilizar orientações com o sentido de facilitar a organização dos momentos de partilha entre escolas que acontecem no âmbito da atividade entre escolas de proximidade.

Este regulamento do funcionamento deve aplicar-se aos encontros que decorrem de acordo com os documentos estruturantes do Desporto Escolar em vigor. Deve ser complementado com o regulamento de cada encontro elaborado pela entidade organizadora.

Cada Estrutura do Desporto Escolar de proximidade deve, de acordo com o presente regulamento, promover encontros que estimulem a participação de todos os GE de Desportos Adaptados – Multiatividades adequando-os sempre à sua realidade.

A entidade organizadora pode, com a autorização da Estrutura do Desporto Escolar de proximidade, adaptar as normas nacionais propostas, de acordo com a realidade local, tendo sempre como referência os princípios do Desporto Escolar e o Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) em vigor.

Capítulo I

Caraterísticas da participação

Artigo 1.º

Praticantes

1. Para efeitos de participação nas atividades do Desporto Escolar, os alunos enquadram-se num escalão único e de género misto.
2. São elegíveis alunos com e sem Limitações Funcionais (LF).
3. Consideram-se alunos com Limitações Funcionais quando apresentam uma limitação com forte impacto na participação em atividades desportivas:

   1 - Muita dificuldade ou dificuldade total em ver, mesmo usando óculos ou lentes de contato;

   2 - Muita dificuldade ou dificuldade total em ouvir, mesmo usando aparelho auditivo;

   3 - Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando cadeira de rodas;

   4 - Muita dificuldade ou dificuldade total na mobilidade, mesmo usando equipamento (p. ex. andarilho);

   5 - Muita dificuldade ou dificuldade total em andar 500 m (o comprimento aproximado de cinco campos de futebol em terreno plano em comparação com crianças da mesma idade) mesmo com ajuda;

   6 - Muita dificuldade ou dificuldade total no manuseamento de objetos;

   7 - Muita dificuldade ou dificuldade total em interagir e estabelecer relacionamento interpessoal necessários à participação nalgumas modalidades desportivas, de forma apropriada à idade.
4. **Aquando da inscrição do(s) aluno(s) com LF no GE, o professor deve escolher o item que melhor se adequa às características desse(s) aluno(s), mesmo que o item não defina totalmente essas mesmas características.**

Artigo 2.º

Formato de evento

1. Os momentos de atividade entre escolas fazem-se através de encontros organizados entre AE/EnA/EEPC de proximidade.
2. Sugere-se que cada local/região organize até três encontros em cada ano letivo.

3. As atividades desenvolvidas devem ser o mais diversificadas possível, permitindo novas experiências motoras, partilha e socialização entre alunos de diferentes escolas.
4. Cada encontro deve integrar pelo menos uma das seguintes atividades:
   a) Atividade no âmbito de diferentes modalidades como por exemplo: Atletismo, Natação, Voleibol, etc.
   b) Atividade gímnica/psicomotricidade.
   c) Atividade de exploração da natureza ou atividade náutica (por exemplo nos Centros de Formação Desportiva do Desporto Escolar – CFDDE)
   d) Atividade proposta pela Estrutura do Desporto Escolar de proximidade.
   e) Modalidade específica para pessoas com deficiência (por exemplo: Boccia, Goalball, Polybat, Slalom em Cadeira de Rodas, Skills de Boccia, etc.) **(ver em anexo algumas propostas de trabalho)**
5. Cada entidade organizadora pode sugerir outras atividades além das referidas no número anterior.
6. Sugere-se que os encontros sejam dinamizados por estações/circuito.

Artigo 3.º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. As instalações desportivas onde se desenrolam os encontros devem adequar-se tanto na sua tipologia como na sua dimensão às atividades escolhidas a desenvolver no encontro, para que os alunos as possam praticar livremente e em segurança.
2. Devem estar asseguradas as condições de acesso a todos os alunos independentemente da sua condição/limitação funcional.

Artigo 4.º

Material e equipamento

1. A entidade organizadora de cada evento, deve assegurar os recursos e todo o material necessário ao desenvolvimento das atividades escolhidas.

Artigo 5.º

Organização Temporal

1. A duração do evento deve ser planeada em função da localização, do programa de atividades e do número de alunos participantes. Dessa forma, garante-se que todos tenham tempo para realizar as atividades ao seu próprio ritmo e de acordo com as suas capacidades.

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6.º

Representação do Grupo-Equipa

1. Cada GE deve fazer-se representar, preferencialmente, por 4 alunos devidamente equipados salvo se a organização definir quotas de participação distintas.
2. Tem de se fazer acompanhar por um professor responsável.
3. Pode integrar na sua representação um aluno que desempenhe outras funções, como por exemplo, dirigente ou voluntário.
4. Sempre que considere necessário, pode incluir um Assistente Desportivo (respeitando a quota definida no Documento Orientador do encontro).

Artigo 7.º

Identificação

1. A identificação dos alunos praticantes, dirigentes e demais participantes é feita mediante apresentação de documento oficial de identificação válido, com fotografia e data de nascimento, designadamente Cartão de Cidadão, Passaporte ou Autorização de Residência.
2. Para melhor organização do processo de identificação dos GE de competição, os professores responsáveis devem fazer-se acompanhar dos documentos de identificação dos alunos participantes da ficha de inscrição do GE retiradas dos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE) e devidamente atualizadas e autenticadas pela direção do AE/EnA/EEPC

Capítulo III
Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 8.º
DE Jogar+

O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do Referencial DE JOGAR+, onde constam os princípios orientadores do Projeto.

As diretrizes apresentadas neste documento são totalmente aplicáveis à organização de atividades no âmbito do "DE Jogar+", independentemente do ciclo de ensino. (ver propostas de trabalho no final deste documento, em anexo).

Capítulo IV
Organização dos encontros

Artigo 9.º
Procedimentos

1. A entidade a quem cabe a organização de um evento é responsável por garantir os recursos humanos, materiais. necessários à realização do evento.
2. Os locais, as datas e outras informações consideradas relevantes, ao evento são definidos e comunicados às escolas pelas entidades a quem compete a sua organização.
3. O formulário de monitorização deverá ser preenchido no prazo de 5 (cinco) dias úteis após a realização do evento. Para o efeito, o link de acesso e o respetivo modelo com os tópicos do formulário encontram-se em anexo.

Artigo 10.º

Monitorização das Atividades do Grupo-Equipa

1. O acompanhamento do GE Desportos Adaptados-Multiatividades assenta no registo da atividade desenvolvida e da participação dos alunos, para efeitos de monitorização interna e externa.
2. Para o efeito, cada GE deve elaborar um relatório sempre que solicitado.

Capítulo V

Artigo 11.º

Cartão Branco

O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o *fair play* no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de *fair play* demonstrados por alunos e professores.

A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.

A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VI

Artigo 12.º

Disposições Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela UDE.
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.

Capítulo VII

Artigo 13.º

Anexos

Propostas de trabalho - Estas propostas não são vinculativas

Slalom Inclusivo

Esta atividade é a adaptação de uma proposta que não está validada em todo o seu potencial, pelo que deve ser experimentada e adaptada à realidade de cada Grupo-Equipa.

Regulamento do Slalom de Equipas Adaptado

Equipa: quatro atletas de diferentes idades e género, com/sem Limitação Funcional.

Bonificações: maior diferença de idades e presença de alunos com Limitação Funcional na equipa.

Amplitude de Idades – Diferença entre o membro mais velho e o mais novo da equipa	1 ponto por cada 10 anos até 60 anos 2 pontos por cada 5 anos para 61 anos ou mais
Mobilidade / LF - Anda com bengala ou cão-guia, Deficiência Intelectual, Cadeira de rodas elétrica	3 pontos

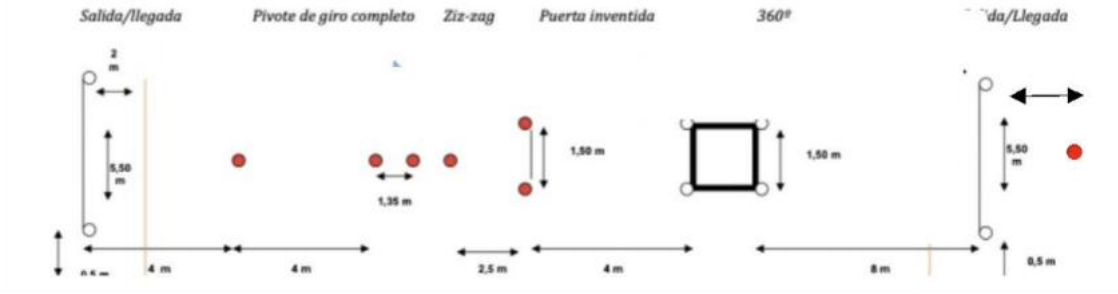
Regras: pode-se participar correndo, ou usando cadeira de rodas e/ou skate. O percurso deve estar bem sinalizado e a partida e chegada deve ser no mesmo local.

Na gincana ou no slalom os atletas devem efetuar o percurso contornando os obstáculos, efetuando rotações ou mudanças de direção. Sempre que o atleta toque, desloque, passe por cima de um obstáculo ou se engane na tarefa a executar nesse local, a equipa é penalizada (ver tabela apresentada em baixo).

O percurso deve estar bem sinalizado, com indicações precisas sobre o que fazer em cada estação. Para o efeito sugere-se que se use a sinalética, o material e um dos percursos do Slalom em cadeira de rodas com uma adaptação: início e final de cada percurso no mesmo lugar. Ver diagrama em baixo.

Material: Pinos: 10 cm de diâmetro, 40 cm de altura, 8 brancos e 7 vermelhos.

Partida: 150 cm entre 2 pinos brancos; zig-zag: 3 pinos vermelhos com 135 cm de intervalo; quadrado com 150 cm de lado, com 4 pinos brancos entrada de frente, roda 360º e saída de frente; pino vermelho isolado - deve ser completamente contornado, e continuar o percurso; porta inversa: 2 pinos vermelhos e uma linha 150 cm entre eles, (passar de costas por cima da linha).



Linha de transferência

Cada equipa efetua um percurso quatro vezes em modo de estafeta. Os dois primeiros percursos e o último são feitos individualmente e o terceiro a pares.

- 1º e o 2º Percursos - correspondem a uma corrida de precisão sobre rodas. São efetuados pelo mesmo elemento da equipa e ganha quem conseguir fazer o tempo do quarto percurso igual ou o mais próximo possível do primeiro. Podem ser feitos usando Skate, cadeira de rodas de propulsão manual ou elétrica. Não são admitidas cadeiras de rodas elétricas que têm a possibilidade de programar a velocidade de deslocação.
- 3 º Percurso - Corrida de velocidade a pares: um com vendas e o outro não. Devem aprender a técnica de corrida usando corda ou o contacto com o braço do guia.
- 4º Percurso - Corrida de velocidade Individual.

Classificação e pontuação por percurso:

a) Cada percurso é cronometrado e classificado individualmente;

b) Ao tempo efetuado em cada percurso são acrescentadas as penalizações em tempo, em função de erros técnicos cometidos:

Percurso incorreto – 10 segundos de penalização
Transpor linha ou desviar marca de sinalização – 5 segundos de penalização

Toque na linha ou no pino – 3 segundos de penalização

c) Na "corrida de precisão" (primeiro e quarto percurso) ganha quem conseguir fazer o primeiro percurso no mesmo tempo do quarto. A classificação neste percurso é calculada de acordo com a diferença de tempos;

d) A classificação final por percurso resulta do tempo de percurso total (tempo + penalizações) obtido por cada equipa;

e) Cada equipa é pontuada de acordo com a classificação obtida. A pontuação é realizada de acordo com a fórmula: "Classificação = *(n+1)* – *L* pontos", em que *"n"* é o número de equipas em concurso e *"L"* a constante da classificação obtida (exemplo para um concurso de 6 equipas – 1º Lugar = (6 +1) – 1 (6 pontos); 2º Lugar = (6 + 1) – 2 (5 pontos) .... 6º Lugar = (6 + 1) – 6 (1 ponto);

f) Depois de somados os pontos obtidos em cada percurso, serão acrescentadas a cada equipa as bonificações (em pontos) resultantes das características particulares da constituição da equipa;

g) A soma dos pontos obtidos por percurso e as bonificações merecidas ditarão a pontuação final da equipa, sendo depois ordenada a classificação final do evento (ver tabela em baixo).

Com a construção de jogos deste tipo, onde os regulamentos e as regras facilitam a inclusão, será possível demonstrar o interesse e as potencialidades de participação e de inclusão no desporto de populações muito diversas, mantendo ao mesmo tempo a capacidade de superação e de cooperação na equipa, elementos básicos característicos do desporto.

Tabela Classificação Final

Equipas	**Percursos**				**Bonificações**		**Classificação**	
	1º	**4º**	**2º**	**3º**	Idades amplitude	grau Deficiência	pontos	lugar
Verde Tempo (s)								
Penalização (s)								
classificação								
pontos								
Azul Tempo (s))								
Penalização (s)								

classificação							
pontos							
..... Tempo (s)							
Penalização (s)							
classificação							
pontos							

Skills Boccia

Adaptado do regulamento de provas de skills da PCAND (Paralisia Cerebral - Associação Nacional de Desporto)

As provas de skills permitem orientar/avaliar o praticante nas suas aquisições desportivas fundamentais. Correspondem a um conjunto de habilidades específicas, realizadas num tempo- limite e sem número máximo de lançamentos.

Objetivos desta prova:

Objetivos formativos gerais

A realização de ações para diferentes lados do campo favorecendo a movimentação na box, e compreendendo as diferentes linhas de lançamento frontais e diagonais (diretas e cruzadas);
A realização de ações para diferentes distâncias, favorecendo a adequação da força velocidade com que a bola é lançada;
A gestão do tempo para a execução da prova;
O desenvolvimento emocional e o controlo da frequência/intensidade das ações técnicas, lançando com segurança e com tempo, ou acelerando o lançamento quando necessário;
Desenvolver a motivação para a mestria técnica;
Estimular o prazer do jogo e da competitividade;
Garantir a importância de domínio de habilidades fundamentais, e a sua avaliação/evolução ao longo do processo de formação.

Objetivos formativos específicos

Nível C	Nível B	Nível A
- Colocação válida da bola-alvo; - Domínio dos lados de lançamento (frontal; lateral esquerdo; lateral direito); - Lançamentos de precisão e de orientação com força-velocidade diferenciadas.	- Colocação da bola-alvo afastada do adversário; - Domínio dos lançamentos curtos, em precisão diferenciada, e em ângulo fechado, para ambos os lados; - Domínio do lançamento em orientação e orientação seletiva para zonas curtas; - Domínio do quadrado de penalização/zona de desempate; - Domínio de uma ordem de jogo, início e final de um conjunto de ações. - Lançamentos orientados, e em força-velocidade, para zona afastada.	- Colocação da bola-alvo em zona de ângulo fechado; - Colocação de primeira bola à bola-alvo em defesa à linha adversária; - Domínio do quadrado de penalização/zona de desempate; - Ataque/lançamento em força, orientado e seletivo; - Afastamento de obstáculo para aproximar de seguida, em precisão; - Cumprir plano/ordem de jogo/execução.

Desenvolvimento da prova

A prova é realizada no terreno com as dimensões do respetivo nível.

O praticante pode utilizar as duas boxes centrais (boxes 3 e 4), movimentando-se livremente, com exceção dos praticantes do nível A, os quais devem escolher uma das duas boxes.

Para cada ação concretizada o praticante soma um (1) ponto. No total, o praticante poderá obter um máximo de sete (7) pontos.

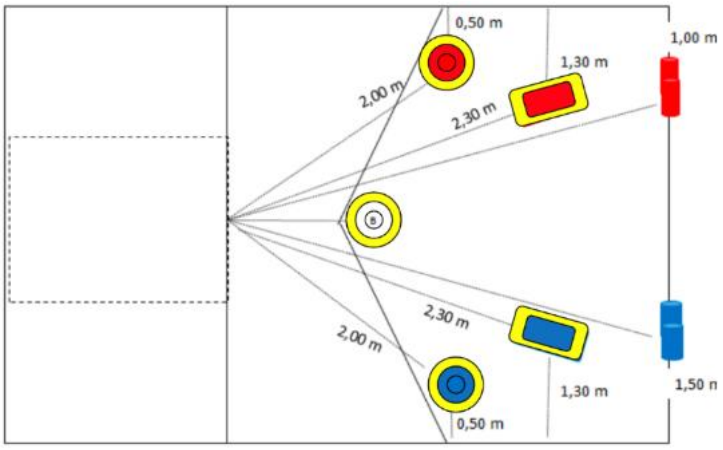
Nível C

A prova desenvolve-se em 4x4 metros, na área de jogo.

Não existe qualquer ordem pré-definida para lançamento, à exceção da bola branca que deverá ser lançada para o tapete circular de cor branca, no primeiro lançamento.

Se a bola branca não ficar no alvo, o atleta terá mais duas (2) tentativas. Se após o total dos três (3) lançamentos a bola não ficar no alvo, será retirada e o praticante poderá continuar a prova.

No lançamento para os cilindros basta derrubar um dos dois (cilindros estão juntos), para ser válida a execução.



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

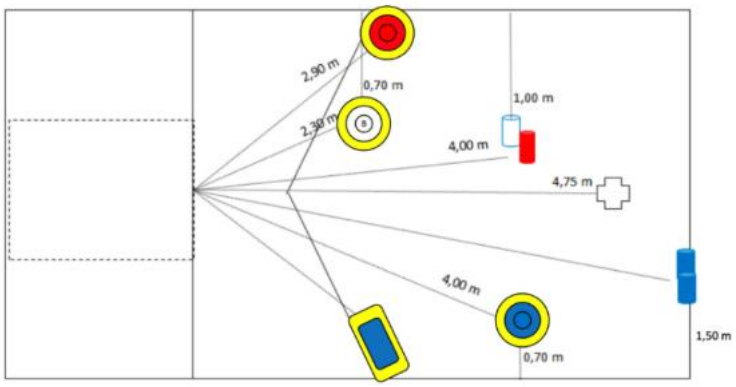
Nível B

A prova desenvolve-se em 4x6,5 metros, na área de jogo.

Para iniciar a prova, o praticante tem de colocar a bola-alvo no tapete circular branco. Se após 3 tentativas o praticante não conseguir cumprir o início da prova, a bola é retirada e a prova pode continuar.

Para terminar a prova tem de derrubar um dos cilindros azuis. Entre esta ordem, pode lançar pela sequência que desejar.

No lançamento em orientação, o atleta tem de derrubar um dos cilindros azuis (separados à distância de uma bola) e só pode derrubar o cilindro branco sem derrubar o vermelho (estes últimos cilindros separados à distância de duas bolas entre si).



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

Nível A

A prova desenvolve-se em 6x8 metros, na área de jogo.

O praticante escolhe uma das duas boxes centrais. Se escolher a box 3 lança bolas vermelhas. Se escolher a box 4 lança bolas azuis.

Se escolher a box 3, coloca a bola-alvo à esquerda. Se escolher a box 4, coloca a bola-alvo à direita. Os alvos serão colocados em função da box escolhida pelo atleta.

Ordem de execução:

- Colocar a bola-alvo no semicírculo interior de cor branca. 

- Colocar a primeira bola de cor no 1⁄4 de círculo mais próximo. 

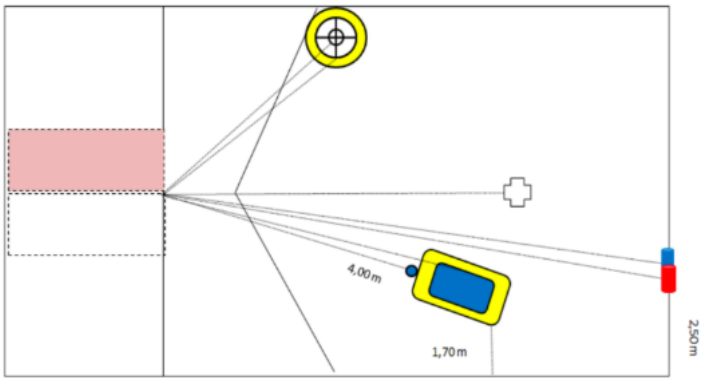
- Ataque seletivo 1: Derruba o cilindro vermelho (espaço entre cilindros equivalente a 2 bolas), sem derrubar o azul.

- Afasta a bola de cor diferente colocada a tocar a parte frontal do trapézio que constitui o tapete retangular (bola move-se para a frente ou para o lado e permanece onde se imobilizou, tal como a bola que a moveu), lançando de seguida bola em precisão para a zona válida do tapete.

- Ataque seletivo 2: Derruba o cilindro azul.

- Terminar, colocando a última bola no quadrado de penalização (50x50 cm).

Em cada estação de lançamento, caso o praticante esgote 3 tentativas para uma ação válida, poderá avançar para a estação seguinte e retornar à ação falhada na ação imediatamente a seguir.



Nota: Desenho não à escala, meramente informativo para encontrar o local exato para a colocação dos alvos.

Tempo de execução da prova e número máximo de lançamentos

Nível A	Tempo oficial	Máximo de 30 Lançamentos
Nível B - I1	Tempo oficial + 2’	
Nível B – outras divisões	Tempo oficial + 1’	
Nível C	Tempo oficial + 2’	Sem Limite de Lançamentos

Outras regras

Preparação e organização da prova

a) Deve ser garantido ao praticante um aquecimento prévio de 2 minutos no campo da prova.

b) Sempre que possível, a organização garantirá campo de aquecimento para cada nível em prova, tendo prioridade o praticante com entrada posterior ao que está em prova.

c) O árbitro deverá ser assessorado por juiz de mesa, para controlo do tempo, marcação de pontos e registo do número de lançamentos, advertências e penalizações.

Início e final da prova

a) O árbitro, imediatamente antes do início da prova, indica ao atleta a prova a realizar: Alvos e ordem de execução.

b) O árbitro entrega a bola-alvo e indica verbalmente “Bola-Alvo”. Então, a prova inicia-se e o tempo passa a ser contabilizado.

c) O árbitro cumpre, no último minuto, as indicações verbais, oficiais, de tempo restante para a prova (1 minuto; 30 segundos; 10 segundos; tempo), repetindo a indicação verbal do juiz de mesa.

d) O árbitro dá indicação final da prova (“Tempo”), quando o atleta cumpre o último alvo (derruba alvo ou bola se imobiliza no alvo) ou o tempo se esgotou.

e) No final da prova, o árbitro confirma com o praticante o número de pontos obtido, o número de lançamentos efetuado (advertências/penalizações caso existam) e o tempo realizado.

O praticante, ou seu representante, validará, então, o respetivo boletim.

Assistente e passador

a) O praticante de nível C deverá ser apoiado por um passador em campo e um assistente de lançamento. Caso de o atleta necessite também pode ser apoiado.

b) Assistente do praticante que usa rampa não pode olhar para a área de jogo.

c) Passador

c.1) O passador é o elemento que apoia o retorno da bola lançada ao praticante.

c.2) Deve permanecer fora do campo e em posição lateral em relação ao alvo que o praticante está orientado para lançar.

c.3) Bola que não concretiza o alvo pode retornar ao atleta através do passador, após esta se imobilizar antes do alvo, ultrapassar completamente o alvo, ou sair das linhas limite.

c.4) Caso o passador não respeite a regra indicada na alínea anterior, a bola que devolveu não poderá ser lançada de imediato.

O passador deve deslocar-se para o alvo em questão e tocar a bola no solo, atrás do alvo. Só depois poderá devolver a bola e o praticante lançar.

c.5) A bola devolvida pelo passador deve ser entregue diretamente ao praticante ou seu assistente, não podendo ser lançada.

Se tal acontecer, um lançamento na tentativa de encurtar deliberadamente o tempo de execução, a bola tem de ser recolhida pelo passador e ser tocada atrás do último alvo tentado. Somente depois pode ser entregue.

c.6) O praticante pode lançar outra bola enquanto o passador se movimenta para devolver a bola lançada anteriormente.

Ações na caixa de lançamento (box)

a) Quando o atleta pisa as linhas da box, ou ultrapassa a linha frontal no caso de usar calha, no ato de lançamento, ou não é o último a tocar a bola, a bola é-lhe devolvida (pelo passador) e o alvo atingido não é validado.

b) Quando existam dificuldades evidentes na manobra da cadeira de rodas, é permitida assistência. Esta situação terá de ser comunicada à organização antes da prova e aprovada pelo delegado técnico.

Comunicação ilegal

a) Não poderá existir qualquer apoio, comunicação ou orientação relativa ao lançamento por parte do passador, acompanhante ou equipa técnica.

b) Cada delegação e equipa técnica é corresponsável com o árbitro por garantir que não existam apoios, comunicações ou orientações ilegais aos lançamentos e decisões do praticante.

c) Quando se verificar qualquer apoio, comunicação ou orientação ilegal, o árbitro realiza advertência verbal, parando o tempo da prova no espaço mais curto possível. O árbitro faz a sinalética de comunicação ilegal.

d) À 2ª advertência, o árbitro indica ao atleta e mesa, uma penalização de 5 lançamentos (mão aberta mostrando os 5 dedos, não parando o tempo).

e) A partir da 3ª advertência, o atleta não poderá lançar mais para o alvo em questão, podendo lançar para outro não pontuado. O árbitro coloca-se à frente do alvo cruzando/ descruzando os braços à sua frente.

Indicação execuções e lançamentos válidos

a) Bola que cumpre o definido fica na zona-alvo/campo e não volta a ser lançada. O árbitro indica verbalmente o número de lançamento, aponta o alvo com o braço e mão estendidos e diz "Válido".

b) Bola que não cumpre o definido é devolvida pelo passador após o árbitro indicar verbalmente o número de lançamento.

c) Considera-se alvo vertical válido quando o mesmo é derrubado completamente, ficando no solo sem qualquer apoio.

d) Considera-se alvo horizontal válido quando a bola se imobiliza totalmente na área designada para o nível em prova.

e) A Bola que validou um alvo pode ser tocada.

e.1) Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou, o efeito produzido então faz parte do jogo:

- A bola lançada não atingiu um alvo. Pode ser devolvida dentro dos requisitos legais.

- A bola lançada atingiu um alvo e o concretizou. Esse alvo é considerado válido e a bola permanece na sua posição estacionária.

e.2) Ao ser tocada pela bola que o atleta lançou passa a permanecer na sua nova posição.

e.3) Ao ser desviada do alvo que concretizou não o invalida.
e.4) Ao ser desviada para outro alvo nunca o valida.

f) Nenhuma bola que validou um alvo pode ser movimentada/afastada pelo passador. Se tal acontecer, determina a repetição desse alvo, passando o mesmo a ser inválido até novo posicionamento.

Caráter pedagógico-formativo da prova – Nível C

Atendendo ao caráter formativo e à idade dos praticantes do nível C, a intervenção do árbitro manterá o caráter pedagógico, procurando que a ação seja corrigida ou intentada novamente, mas sem qualquer interrupção do tempo.

Desta forma, os pontos atrás descritos aplicam-se somente aos níveis B e A.

Classificação final da prova

A ordem de classificação é determinada pelo número de pontos obtidos.
- Critérios de desempate:

- O menor número de lançamentos realizado para o mesmo número de alvos concretizados.

- O menor tempo realizado para o mesmo número de alvos concretizados.

- A menor idade do praticante ou a classe mais baixa do praticante (caso de prova aberta).

Nota: Se na prova aberta existirem praticantes não classificados funcionalmente, só se aplica o critério etário.

Kit Skilly

O Kit Skilly é constituído por cilindros, por tapetes retangulares e circulares, e por 2 bolas.

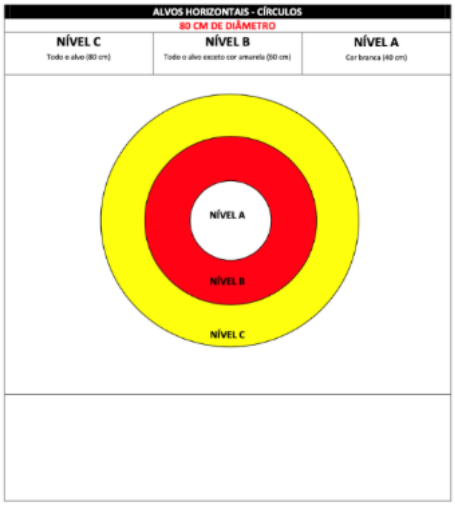
Os cilindros devem ser de fácil derrube.

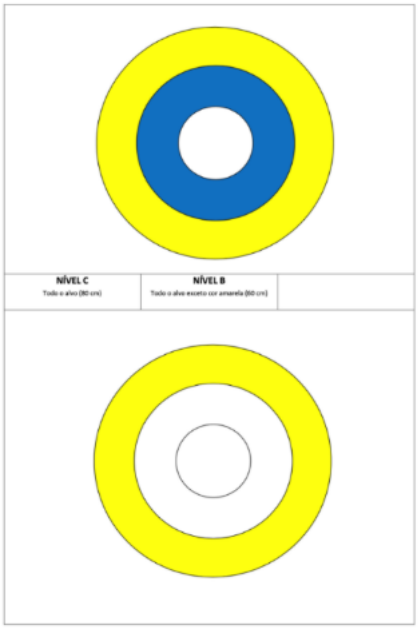
As bolas devem ser facilmente movimentadas.

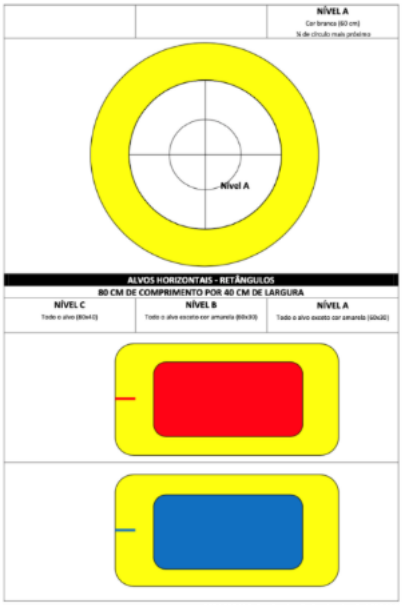
As superfícies dos tapetes não devem alterar o movimento da bola de forma visível. É aconselhável que a espessura não ultrapasse 1 mm. Devem ser de fácil aderência ao solo, ou a ele serem fixados.

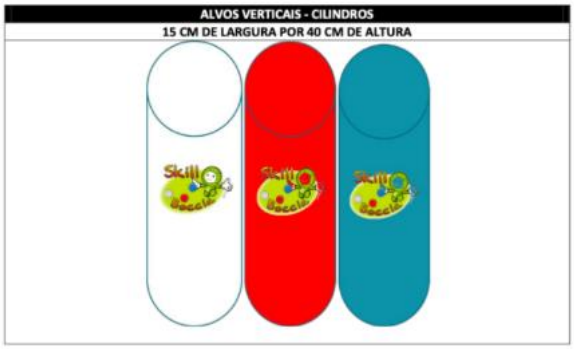
Constituição dos kits por níveis:

Nível C	Nível B	Nível A
3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul) 2 tapetes retangulares (vermelho, azul) 4 cilindros (2 vermelhos e 2 azuis)	3 tapetes circulares (branco, vermelho, azul) 2 tapetes retangulares (vermelho, azul) 4 cilindros (1 branco, 1 vermelho e 2 azuis)	1 tapete circular com setor de pontuação 2 tapetes retangulares (vermelho, azul) 2 cilindros (1 vermelho e 1 azul) 2 bolas (1 vermelha e 1 azul)


ALVOS HORIZONTAIS - CÍRCULOS
80 CM DE DIÂMETRO
NÍVEL C
NÍVEL B
NÍVEL A
NÍVEL A
NÍVEL B
NÍVEL C


NÍVEL C
NÍVEL B


NÍVEL A
Nível A
ALVOS HORIZONTAIS - RETÂNGULOS
80 CM DE COMPRIMENTO POR 40 CM DE LARGURA
NÍVEL C
NÍVEL B
NÍVEL A


ALVOS VERTICAIS - CILINDROS
15 CM DE LARGURA POR 40 CM DE ALTURA


BOLAS
Bola dura - consistente
Nota: A bola pode ser apresentada pelo participante. Deverá ser validada pela organização.

Polybat

Jogado preferencialmente numa mesa de Ténis de Mesa sem rede, com tabelas de 10 cm de altura nas laterais para que a bola não saia dos lados.

A bola é batida de um lado para o outro com uma raqueta retangular.

Pode ser jogado individualmente ou a pares.

O objetivo do jogo é marcar ponto, que acontece sempre que a bola ultrapassa o topo da mesa ou quando há uma infração do adversário.

Joga-se até aos 11 (jogo curto) ou 21 pontos (jogo longo) sem necessidade de diferença de 2 pontos para determinar o vencedor.

Regras

- Dependendo do tipo de competição, os jogos podem ser à melhor de três ou à melhor de cinco parciais;
- Antes de iniciar o jogo, o árbitro efetua o sorteio (moeda ao ar) para escolha do primeiro serviço e dos lados para o primeiro parcial. Quem ganha escolhe quem faz o primeiro serviço. Os primeiros serviços nos restantes parciais são efetuados alternadamente, seguindo a ordem ditada pelo sorteio. No caso de se jogar um parcial decisivo é efetuado novo sorteio;
- Alternadamente, os jogadores individuais realizam dois serviços consecutivos, independentemente de quem vence o ponto anterior. Em pares, cada jogador realiza um serviço, iniciando pelo jogador do lado direito da mesa;
- No serviço, a bola deve estar no centro da linha de serviço;
- No serviço, a bola deve bater numa das tabelas antes do adversário a devolver;
- A bola deve manter contacto com a mesa;
- Os jogadores só podem tocar a bola com a raqueta;
- Os jogadores podem bloquear ou manipular a bola com a raqueta, mas não a podem parar. Na devolução, tem de tocar numa das laterais;
- Os atletas conquistam um ponto sempre que:

    a) A bola ultrapasse a linha final do campo adversário de forma legal;

b) O adversário contacte ou bloqueie a bola intencionalmente com qualquer parte do corpo (caso este toque seja feito com a mão que segura o bastão, de forma não intencional, a jogada continua);

c) O adversário devolva a bola à frente da linha de serviço;

d) A bola proveniente do adversário atinja uma altura superior a 10 cm (altura das tabelas laterais);

e) Com a bola em jogo, o adversário efetue mais do que três toques consecutivos;

f) O adversário efetue o serviço sem que a bola toque numa das tabelas laterais;

g) O adversário, durante o jogo, devolva a bola diretamente, sem que esta toque numa das tabelas laterais;

h) O adversário imobilize completamente a bola com a raqueta durante uma jogada.

- Não são permitidos pedidos de desconto de tempo durante os parciais, exceto nos casos em que seja necessária assistência médica;
- Entre cada parcial há um intervalo de 1 minuto, durante o qual os atletas podem receber indicações dos treinadores.

Gestos Técnicos

Serviço

- O serviço deve ser realizado com a bola no centro da mesa, em cima da linha de serviço;
- Na ação de serviço apenas é permitido um toque na bola;
- Na ação de serviço a bola deve tocar, pelo menos, uma vez numa das tabelas laterais, exceto se o adversário optar pela devolução, dentro da área de jogo, antes que isso possa suceder.

Batimento/"Varrimento"

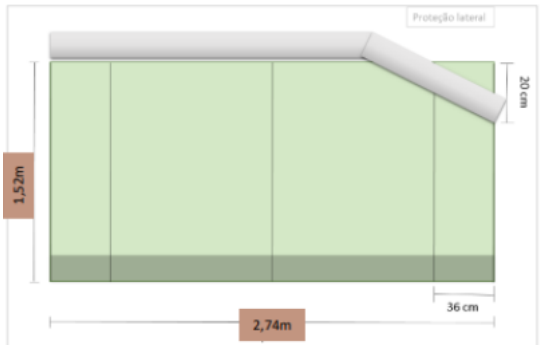
- É o gesto técnico utilizado para devolver a bola em ataque;
- Apenas pode ser realizado atrás da linha de serviço;

Receção

- É o gesto técnico utilizado defensivamente para controlo da bola vinda do oponente.

Material

Mesa









Raqueta /Bola

A área total da superfície de batida não pode exceder os 180 cm2. Comprimento máximo de 30 cm incluindo a pega.

As extremidades devem ser arredondadas e cobertas com espuma para proteger a superfície da mesa.

Propõe-se a utilização de uma bola de iniciação ao golfe. São possíveis outras alternativas, sendo preferíveis bolas que não ressaltem.

Fonte - "Incluir pelo Desporto Manual das Modalidades – POLYBAT " *https://pcand.pt/sites/default/files/modalidades/documentos/manual_de_polybat_-_projeto_inr_2021.pdf*

Monitorização dos encontros - Desportos Adaptados - Multiatividades – Preencher o formulário

Organização	
Região	**Local**

Data do evento	Duração do evento	Local do evento

AE/ENA/EEPC	Nº de GE	Nº de alunos Femininos participantes	Nº de alunos Masculinos participantes	Nº de alunos com LF Femininos	Nº de alunos com LF Masculinos	Nº de Professores + Assistentes

Voluntários	
Nº	**AE/ENA/EEPC**

Atividades Desenvolvidas			
Atividade no âmbito de diferentes modalidades	Sim	Não	Descreva qual?
Atividade gímnica/psicomotricidade.	Sim	Não	Descreva qual?
Atividade de exploração da natureza ou atividade náutica	Sim	Não	Descreva qual?
Modalidade específica para pessoas com deficiência	Sim	Não	Descreva qual?
Atividade proposta pela Estrutura do Desporto Escolar de proximidade.	Sim	Não	Descreva qual?
Outras (quais)			

Aspetos Positivos	Aspetos a Melhorar