

# Jogo das Bases



## REGULAMENTO

### I. Composição da Equipa

- a) Cada equipa é composta por **9 elementos**, todos eles efectivos
- b) Dos 9 jogadores em jogo, **1 será o capitão**.
- c) É **permitido** a cada equipa **alterar o capitão** de jogo para jogo, **mas nunca durante** o decurso de **uma partida**.

### II. Funcionamento do Jogo

1. O Jogo será disputado num campo de 20x20 metros e compreenderá 5 bases, área de lançamento, baliza de ponto, área do capitão, caixa de jogadores, caixa de jogadores eliminados e caixa de jogadores que pontuaram, de acordo com a ilustração presente no final deste regulamento.
2. O Jogo tem duas fases: Fase Ofensiva e Fase Defensiva; no início de cada partida, o **sorteio** por “moeda ao ar”, **determinará** qual das equipas iniciará como **atacante**.
3. **Fase Ofensiva**
  - a) A equipa que ataca posiciona todos os seus jogadores (9) na **caixa de jogadores** por ordem de lançamento (primeiro para último).
  - b) Ao sinal do árbitro principal o jogador que irá efectuar o primeiro lançamento desloca-se para **área de lançamento**.
  - c) Quando o árbitro apitar, o jogador que se encontra na área de lançamento deve **atirar a bola de jogo, com a mão, em sentido ascendente, com o objectivo de a fazer cair dentro da área de jogo**.
  - d) Se o lançador fizer cair a bola fora da área de jogo ou a atirar em sentido descendente, será marcada **falta**, tendo **direito** a uma **segunda oportunidade**.

- e) Se o lançador **repetir a falta é eliminado** (devendo deslocar-se para a caixa de jogadores eliminados), sendo chamado o lançador seguinte.
- f) **Sempre que se registar falta, as movimentações produzidas em resultado do lançamento faltoso são anuladas.**
- g) Assim que a bola abandona a sua mão, o jogador que lançou deve começar a **correr** (ao longo do corredor assinalado a tracejado e que percorre o conjunto das bases), com o **objectivo de atravessar a baliza de chegada sem ser eliminado.**
- h) A **Jogada terminará** quando a equipa que defende conseguir colocar a **bola segura no capitão.**
- i) Se o jogador que lançou conseguir **percorrer todo o percurso das bases e atravessar a baliza de chegada numa só jogada** serão atribuídos **2 pontos** à sua equipa. Se demorar **mais do que uma jogada** a efectuar esse percurso, ganhará **1 ponto.**
- j) O **Jogador que pontua** deve deslocar-se para a **caixa de jogadores que pontuaram.**
- k) O **Jogador eliminado** deve deslocar-se (pelo exterior do campo) para a **caixa de jogadores eliminados.**
- l) Por cada jogada que termine, será **chamado** o jogador atacante **seguinte** para efectuar lançamento e, assim, iniciar **nova jogada.**
- m) A **fase atacante** desta equipa decorrerá até que **todos** os jogadores tenham **efectuado** o respectivo **lançamento.**
- n) **Jogada de Bónus:** Se a equipa que ataca tiver pontuado, esta tem direito a um lançamento extra, efectuado pelo primeiro jogador a ter pontuado. Ao contrário dos lançadores anteriores, este já não corre. APENAS EFECTUA O LANÇAMENTO. Se algum (s) colega (s) ainda estiver no percurso das bases pode, obviamente, aproveitar esta jogada bónus para tentar concretizar ponto.

#### 4. Fase Defensiva

- a) A equipa que defende deve **espalhar os seus jogadores pela área de jogo**, excepto o **capitão**, cuja acção ficará circunscrita à **área do capitão.**
- b) Quando a equipa atacante efectua um lançamento válido, a que defende deve procurar, o mais rapidamente possível, **colocar a bola segura no seu capitão, de forma a terminar a jogada e eliminar** o (s) jogador (es) da equipa adversária.
- c) Se um jogador **recolher a bola no ar, sem a deixar cair no chão**, isso implica a eliminação do jogador que, nessa jogada, efectuou o lançamento e determina o **fim da jogada.**

- d) **O mesmo** sucede se o **capitão**, no interior da sua área, **recolher directamente a bola**.
  - e) Quando o jogador que defende recolhe a bola após esta ter tocado o solo, deve procurar passar a bola para que esta chegue rapidamente ao capitão.
  - f) Qualquer **jogador**, a partir do momento que fica na **posse da bola**, pode passa-la; todavia **não pode dar qualquer passo**.
  - g) Os jogadores que defendem **não podem colocar-se nos corredores que interligam as bases nem obstruir o jogador atacante** (antes, durante ou após o lançamento).
  - h) Os defesas devem **observar a distância regulamentar** relativamente ao jogador atacante que efectua o lançamento (1 metro – distância marcada no campo).
5. Quando a equipa que ataca esgota os seus lançadores, as equipas trocam de posições. A atacante passa a defender e vice-versa.
6. **O Jogo tem a duração de 10 minutos**, todavia o jogo só terminará depois de ambas as equipas terem completado, pelo menos 1 fase atacante.
7. **Considera-se que o jogador atacante foi eliminado quando:**
- a) A bola chega segura ao capitão quando o atacante se encontra **fora de uma das 5 bases**.
  - b) A bola é **directamente recolhida** por um defesa (sem que tenha tocado o solo) e o jogador atacante acabou de lançar ou encontra-se fora de uma das 5 bases.
  - c) Efectua **duas faltas de lançamento**.
  - d) **Abandona** a caixa de jogadores antes da sua vez de lançar.
  - e) **Abandona** a base em que se encontra sem que esteja a decorrer uma jogada.
  - f) **Abandona** o percurso das bases (pisa fora do corredor delimitado).
  - g) **Retrocede** no percurso das bases.
  - h) Permanece numa base na qual se encontra outro jogador (**dois jogadores em simultâneo numa base** – é eliminado o último a lá ter chegado).
  - i) Permanece **mais do que uma jogada na mesma base** (quando se inicia nova jogada o jogador atacante tem obrigatoriamente de sair da base em que se encontra).

- j) Após o apito do árbitro, **demorar mais do que 10 segundos** a efectuar o lançamento.
- k) **Abandona** o percurso das bases (colocar o pé fora da área demarcada).

### III - Desempates:

1. Nos jogos da 2ª fase, que terminem empatados, o desempate far-se-á recorrendo a um lançamento (sem recurso a prolongamento).
2. Cada equipa seleccionará um jogador: à vez, cada um efectuará um lançamento de mão, com a bola de jogo a partir da linha de fundo, mais próxima da caixa dos jogadores eliminados; aquele que conseguir atirar a bola mais longe dará a vitória à sua equipa.
3. O disposto nos números anteriores aplica-se ao jogo da pré-eliminatória.

### IV - Pontuação:

A pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido é a seguinte:

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 pontos

### V - Passagem à 2ª Fase

Passarão à 2ª fase os primeiros e segundos classificados de cada grupo.

- a) Critério para desempate no grupo:
  1. Confronto directo;
  2. Diferença entre pontos marcados e sofridos;
  3. Nº de pontos marcados;
  4. Nº de pontos sofridos;
  5. Desempate por lançamentos se nenhum dos critérios anteriores resultar suficiente;

As equipas que passarem à 2ª fase serão ordenadas da seguinte forma:

1. Meia-final C a ser disputada entre o primeiro classificado do grupo A e o segundo classificado do grupo B.
2. Meia-final D discutida entre o primeiro classificado do grupo B e o segundo classificado do grupo A.

3. Os derrotados nos jogos mencionados no ponto 1 e 2, jogarão a partida de atribuição do 3º/4º lugar.
4. Os vencedores dos desafios aludidos nos 2 primeiros pontos, disputarão a final do torneio.

#### **VI - Casos omissos**

Os casos omissos serão analisados pela organização.

**A inscrição considera-se efectuada com a entrega da ficha de inscrição, devidamente preenchida e aceite pela organização.**

## **FORMATO DA COMPETIÇÃO**

**Pré-Eliminatória** – Serão sorteadas de entre as escolas (excepto anfitriã) duas equipas para disputar este jogo preliminar de apuramento para a 1.ª Fase (as equipas não sorteadas serão automaticamente integradas 1.ª fase).

**1ª Fase** – 2 grupos de 3 equipas cada, apurando-se para a 2ª fase os dois primeiros classificados de cada grupo (o anfitrião tem lugar assegurado nesta fase).

**2ª Fase** – sistema de eliminatórias, onde o primeiro classificado do grupo A defrontará o segundo classificado do grupo B e vice-versa. Os vencedores disputarão a final. Os vencidos competirão pelo 3º lugar.

