



NORMAS ESPECÍFICAS

ATLETISMO



ÍNDICE

1. PREÂMBULO	3
2. ESCALÕES ETÁRIOS.....	3
3. PROVAS POR ESCALÃO	3
4. PROVAS POR ESCALÃO	3
5. FORMA DE INSCRIÇÃO	4
6. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO.....	4
7. SISTEMA COMPETITIVO.....	4
8. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE	4
9. ARBITRAGEM	4
10. PRÉMIOS E DISTINÇÕES.....	5
11. RECLAMAÇÕES	5
12. DISPOSIÇÕES FINAIS	5
ANEXO 1	6
ANEXO 2	11

1. PREÂMBULO

O presente regulamento aplica-se às competições de **Atletismo** realizadas no âmbito dos **Jogos de Oeiras**, em conformidade com o estabelecido nas normas gerais.

As regras e condições apresentadas aplica-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 2011 e 2012;
- Escalão II: participantes nascidos em 2009 e 2010;
- Escalão III: participantes nascidos em 2007 e 2008.

3. PROVAS POR ESCALÃO

Escalão	Provas previstas
Escalão I	Estafeta “Fórmula 1” Salto à Corda Saltos de Rã Saltos Cruzados Lançamento de Precisão Lançamento do Dardo Simplificado Lançamento de Joelhos (Descrição das provas no Anexo 1)
Escalão II	Lançamento do Dardo Lançamento Sentado Salto em Comprimento Prova “Vai e Vem” Salto e Toca Estafeta “Fórmula 1” e Lançamento de Precisão (Descrição das provas no Anexo 2)
Escalão III	Lançamento do Dardo Lançamento Sentado Salto em Comprimento Prova “Vai e Vem” Salto e Toca Estafeta “Fórmula 1” e Lançamento de Precisão (Descrição das provas no Anexo 2)

4. PROVAS POR ESCALÃO

As equipas podem ser mistas, masculinas ou femininas.

Em cada escalão, a equipa deve ser constituída no mínimo 4 participantes e máximo 6 participantes e por um a dois responsáveis pela equipa, maiores de idade.

Todos os participantes devem apresentar-se com equipamento próprio para a modalidade.

5. FORMA DE INSCRIÇÃO

A equipa deve inscrever-se de acordo com as regras estabelecidas nas Normas Gerais dos **Jogos de Oeiras**.

6. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

As regras e as normas têm por base as provas propostas pela IAAF no protocolo Kids' Athletics com algumas adaptações de adequação aos escalões, isto é, às faixas etárias.

7. SISTEMA COMPETITIVO

A definição do sistema de competição é da inteira responsabilidade da Organização, podendo este variar de Encontro para Encontro, de acordo com o número de equipas inscritas.

8. CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO E DESEMPATE

A classificação das equipas, em cada Encontro, é determinada pela soma dos pontos obtidos pela equipa nas várias provas realizadas, de acordo com a informação presente nos Anexos 1 e 2.

Quando uma equipa for desclassificada, todas as provas por ela realizadas serão anuladas, sendo redefinida a classificação sem a sua inclusão.

No caso de igualdade de pontos entre equipas, em qualquer Encontro, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios:

- Média de idades mais baixa;
- Equipa com o elemento mais novo;
- Sorte (moeda ao ar).

9. ARBITRAGEM

Os árbitros serão definidos de acordo com o especificado nas Normas Gerais.

10. PRÉMIOS E DISTINÇÕES

As equipas serão premiadas de acordo com a classificação acumulada no final de todos os Encontros da modalidade, conforme o ponto (4.4) das normas gerais.

11. RECLAMAÇÕES

As reclamações e possíveis sanções, serão avaliadas e aplicadas de acordo com o especificado nas Normas Gerais.

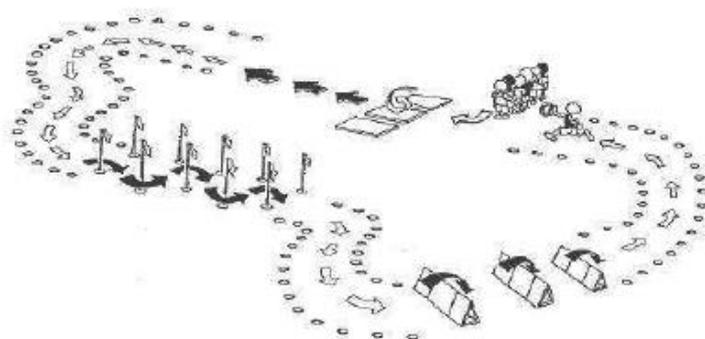
12. DISPOSIÇÕES FINAIS

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

ANEXO 1

Provas do escalão I

1. Estafeta “Fórmula 1” – 6 minutos



Esta prova é uma estafeta constituída por um percurso entre 60 a cerca 80 metros que está dividido em três partes distintas: uma para corrida de velocidade, uma para slalom (5 postes com um metro entre cada) e uma para barreiras (3 grupos de barreiras). A “Fórmula 1” é uma prova de equipa em que cada elemento tem de cumprir todo o percurso começando sempre com um rolamento à frente no colchão. Participam todos os elementos da equipa. É utilizado como testemunho um anel. A prova tem a duração fixa de 6 minutos e é contabilizado o número de percursos efetuados. Só são contabilizados os percursos completos. Pontuação da equipa: cada percurso completo equivale a 1 ponto.

2. Salto à Corda



O participante coloca-se na posição inicial com os pés paralelos e a corda pendente atrás do corpo, segura por ambas as mãos, com os braços em extensão. Ao sinal de início, desloca a corda por trás do corpo para cima e para a frente, por cima da cabeça, e depois para baixo pela frente do corpo, saltando por cima da mesma. Este ciclo é repetido o maior número de vezes

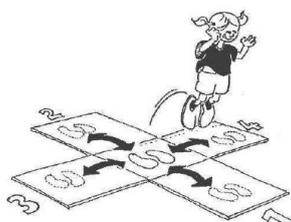
possível em 15 segundos. Deve saltar-se à corda sempre com os dois pés em simultâneo. Cada participante tem duas tentativas. Participam todos os elementos da equipa, sendo apenas considerados as quatro melhores provas. Pontuação da equipa: cada toque da corda no chão equivale a 1 ponto.

3. Salto de Rã



A prova consiste na execução de saltos de rã por todos os participantes de uma equipa (salto de rã: salto para a frente a dois pés, o mais longe possível, a partir da posição de agachamento). O participante coloca-se atrás da linha de partida, faz um agachamento e salta para a frente tão longe quanto possível, fazendo a receção em equilíbrio com ambos os pés paralelos e ao mesmo tempo. O assistente marca o ponto de “aterragem” mais perto da linha de partida (calcanhares). Se um participante cair para trás é o ponto de contacto da sua mão com o solo ou o mais próximo da linha de partida que é marcado. Participam todos os elementos da equipa, sendo considerados os quatro melhores saltos. Pontuação da equipa: a distância final obtida pela equipa (soma dos quatro melhores saltos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

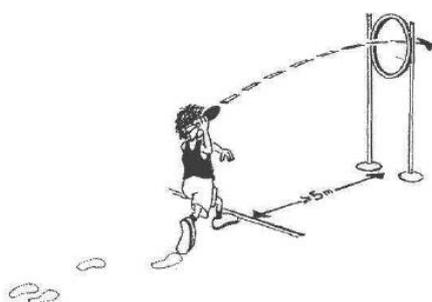
4. Saltos Cruzados



A partir do centro, o participante salta a dois pés para a frente, para trás e para os lados. Especificamente, a ordem dos saltos é a seguinte: em primeiro do centro para a frente e da

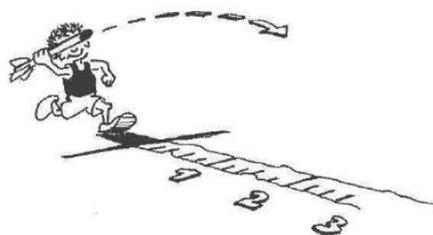
frente para o centro, depois do centro para a direita e da direita para o centro, a seguir para a esquerda e de regresso ao centro, e, finalmente para trás e voltar ao centro. Cada participante tem duas tentativas de 15 segundos cada uma, durante as quais tenta fazer o maior número de saltos possível. Participam todos os elementos da equipa, sendo apenas registada a melhor das duas tentativas de elemento. Pontuação da equipa: são considerados o número de saltos das quatro melhores participações. Cada salto equivale 1 ponto.

5. Lançamento de precisão



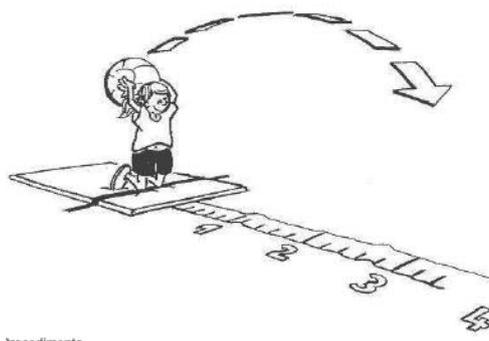
O “tiro ao alvo” é feito a partir de uma área de balanço de 5m. É montada uma barreira a 2,5m da linha de 5m com 2,5m de altura, com a zona alvo (colchão de altura, vara ou ginástica) no chão 2,5m atrás da barreira. O engenho tem de ser lançado ao alvo por cima da barreira atrás de uma das distâncias possíveis selecionada pelo participante. Cada participante tem direito a três lançamentos. Em cada tentativa, o participante tem a oportunidade de escolher entre uma de quatro linhas: 5m, 6m, 7m e 8m. Quanto maior for a distância mais pontos pode fazer. Não é permitido aos participantes ultrapassarem a linha limite de lançamento. Ao atingir a área alvo (ou pelo menos os seus lados/margens) o lançamento é considerado válido. Cada tentativa é pontuada da seguinte forma: lançamento de 5m = 5 pontos, 6m = 6 pontos, 7m = 7 pontos e 8m = 8 pontos. Se o engenho falhar o alvo, mas passar por cima (sobre) da barreira, é atribuído 1 ponto. Participam todos os elementos da equipa sendo apenas considerado o melhor lançamento de cada elemento. Pontuação da equipa: apenas serão considerados os quatro melhores lançamentos, registando-se a pontuação correspondente (soma dos quatro lançamentos).

6. Lançamento do dardo simplificado



O lançamento do dardo simplificado é feito antes de uma linha limite, que não se pode ultrapassar, após uma pequena corrida de balanço com aproximadamente 5m, lançando o “dardo” para a área de queda. Cada participante tem direito a duas tentativas. Todos os lançamentos são medidos numa linha reta que faz 90º com a linha de lançamento. Devem ser medidas em intervalos de 25cm (sempre pelo limite superior). Participam todos os elementos da equipa. Apenas será considerado o melhor lançamento de cada elemento. Pontuação da equipa: apenas serão considerados os quatro melhores lançamentos. A distância final obtida pela equipa (soma dos quatro melhores lançamentos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

7. Lançamento de joelhos



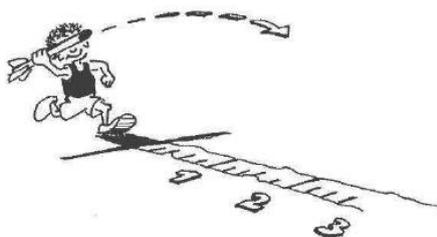
O participante ajoelha-se num colchão (ou outra superfície mole) atrás da linha. Deve inclinar o corpo para trás (criando uma pré-tensão) e lança a bola medicinal (1Kg) por cima da cabeça, utilizando as duas mãos, o mais longe possível (como na reposição da bola pela linha lateral no futebol, mas de joelhos). Após ter efetuado o lançamento, o participante pode cair para a frente sem qualquer penalização. A medição dos lançamentos é feita em intervalos de 25cm

(sempre por excesso) e a 90º da linha de lançamento. Cada elemento da equipa terá direito a duas tentativas. Participam todos os elementos da equipa. Apenas será considerada o melhor lançamento de cada elemento. Pontuação da equipa: são considerados os quatro melhores lançamentos de 4 elementos. A distância final obtida pela equipa (soma dos quatro melhores lançamentos de 4 elementos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

ANEXO 2

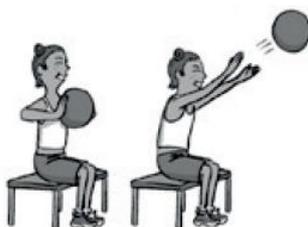
Provas do escalão II e escalão III

1. Lançamento do Dardo



Partindo da posição de parado, o participante lança o dardo de espuma. Repete-se o lançamento se cair fora da zona marcada. Mede-se a distância do lançamento. Participam todos os elementos da equipa com dois lançamentos cada. Apenas será considerada o melhor lançamento de cada elemento. Pontuação da equipa: apenas serão considerados os quatro melhores lançamentos. A distância final obtida pela equipa (soma dos quatro lançamentos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

2. Lançamento sentado



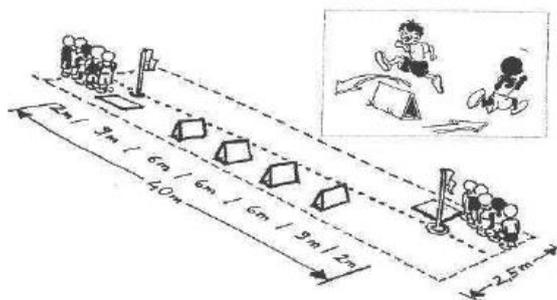
Partindo da posição de sentado, o participante lança a bola medicinal. Repete-se o lançamento se cair fora da zona marcada. Mede-se a distância do lançamento. Fazem-se dois lançamentos e é registado o melhor. Pontuação da equipa: apenas serão considerados os quatro melhores lançamentos. A distância final obtida pela equipa (soma dos quatro lançamentos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

3. Salto em Comprimento



Cada participante começa a corrida de balanço de uma zona marcada no chão com 10 (dez) metros de comprimento (marcada com um cone, por exemplo) e com um impulso frontal numa área ampla de 50 (cinquenta) centímetros. O salto fica completo quando o participante cai nas áreas marcadas com arcos ou cones. Área 1 (um) dá 1 (um) ponto; área 2 (dois) dá 2 (dois) pontos e assim sucessivamente. O salto é pontuado conforme a distância alcançada, por exemplo, 2 (dois) metros equivale a 2 (dois) pontos, 3 (três) metros equivale a 3 (três) pontos. Pontuação da equipa: apenas serão considerados os quatro melhores saltos, sendo a pontuação final a soma dos pontos obtidos por cada participante.

4. Prova “Vai e vem”



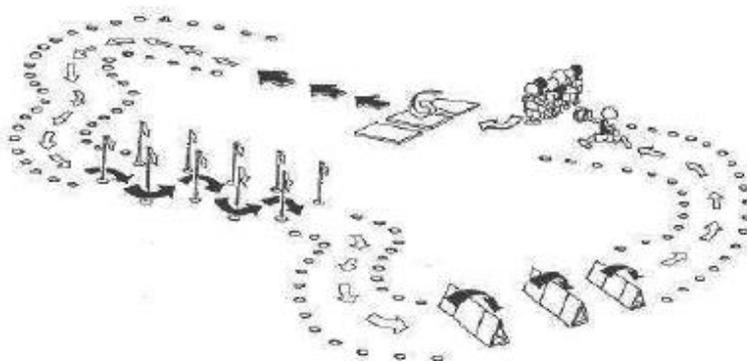
São necessárias duas pistas: uma pista com, e uma pista sem barreiras. A primeira pista a ser percorrida é a das barreiras e, de seguida, a pista livre para sprint, realizando uma passagem do testemunho regular. A passagem do testemunho é feita de forma a que a passagem seja feita com a mão esquerda. A prova termina decorridos 6 minutos. É contabilizado o número de percursos completos que a equipa efetuou. Só são contabilizados os percursos completos. Pontuação da equipa: cada percurso completo equivale a 1 ponto.

5. Salto e Toca



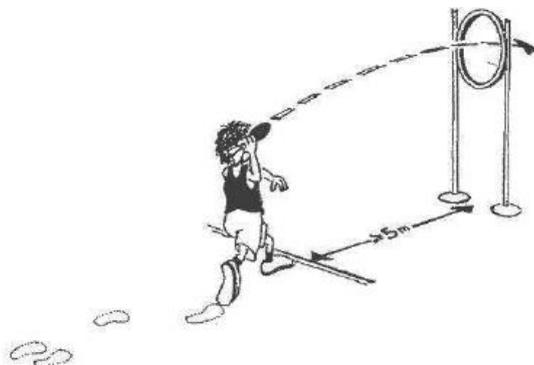
Partindo da posição de pé, o atleta salta com o objetivo de tocar em objetos colocados a diferentes alturas. O salto é pontuado conforme a altura alcançada, por exemplo, se o participante tocar num objeto a 1,5m (um metro e meio) de altura, obtém 1,50 pontos. Cada participante tem duas tentativas e é registado a melhor. Pontuação da equipa: apenas são considerados os quatro melhores saltos. A distância final obtida pela equipa (soma dos quatro melhores saltos) será convertida em pontos, sendo que a cada metro equivale a 1 ponto, arredondando (por excesso) o resultado final a duas casas decimais.

6. Estafeta “Fórmula 1” – 6 minutos



Esta prova é uma estafeta constituída por um percurso entre 60 a cerca 80 metros que está dividido em três partes distintas: uma para corrida de velocidade, uma para slalom (5 postes com um metro entre cada) e uma para barreiras (3 grupos de barreiras). A “Fórmula 1” é uma prova de equipa em que cada elemento tem de cumprir todo o percurso começando sempre com um rolamento à frente no colchão. Participam todos os elementos da equipa. É utilizado como testemunho um anel. A prova termina quando após 6 minutos e é contabilizado o número de percursos efetuados. Só são contabilizados os percursos completos. Pontuação da equipa: cada percurso completo equivale a 1 ponto.

7. Lançamento de precisão



O “tiro ao alvo” é feito a partir de uma área de balanço de 5m. É montada uma barreira a 2,5m da linha de 5m com 2,5m de altura, com a zona alvo (colchão de altura, vara ou ginástica) no chão 2,5m atrás da barreira. O engenho tem de ser lançado ao alvo por cima da barreira atrás de uma das distâncias possíveis selecionada pelo participante. Cada participante tem direito a três lançamentos. Em cada tentativa, o participante tem a oportunidade de escolher entre uma de quatro linhas: 5m, 6m, 7m e 8m. Quanto maior for a distância mais pontos pode fazer. Não é permitido aos participantes ultrapassarem a linha limite de lançamento. Ao atingir a área alvo (ou pelo menos os seus lados/margens) o lançamento é considerado válido. Cada tentativa é pontuada da seguinte forma: lançamento de 5m = 5 pontos, 6m = 6 pontos, 7m = 7 pontos e 8m = 8 pontos. Se o engenho falhar o alvo, mas passar por cima (sobre) da barreira, é atribuído 1 ponto. Cada elemento da equipa tem direito a três tentativas, a soma de todas elas contribui para a pontuação total da equipa. Pontuação da equipa: são consideradas as pontuações dos quatro melhores elementos, registando-se a pontuação correspondente (soma dos quatro lançamentos).