

PARTICIPAÇÃO E REGULAMENTO

Este encontro é aberto à participação de equipas dos clubes filiados na AARAM e de equipas em representação de escolas.

A participação é mista e as equipas serão constituídas por, pelo menos, dois meninos e duas meninas nascidos em 2007, 2008 e 2009.

Os clubes e escolas podem participar com quantas equipas desejarem.

O regulamento deste encontro rege-se pelo enunciado no **regulamento da Taça de Benjamins – Fun' Athletics – 2017/18** que deve ser consultado no respetivo documento.

INSCRIÇÕES

Clubes - devem ter os seus atletas devidamente filiados e poderão efetuar a inscrição das suas equipas apenas no próprio dia do encontro.

Escolas - devem enviar uma relação de inscrição prévia, indicando os seguintes elementos dos seus alunos:

- Nº do Dorsal (da escola)
- Nome de Competição (3 nomes: 1º, 2º e último)
- Data de Nascimento

Estes dados devem ser enviados por e-mail para apereira@atletismomadeira.pt (diretamente ou via DSDE) até a quinta-feira anterior ao dia do encontro, em ficheiro de formato Excel que pode ser descarregado da página da AARAM – atletismomodamadeira.pt).

No dia do encontro, os responsáveis das escolas apenas terão de indicar o número de equipas que participam e os dorsais correspondentes a cada equipa.

Hora limite para recepção de inscrições: **9h15**

PROGRAMA

Hora prevista de início: **9h45** / Hora prevista para o final: **12h00**

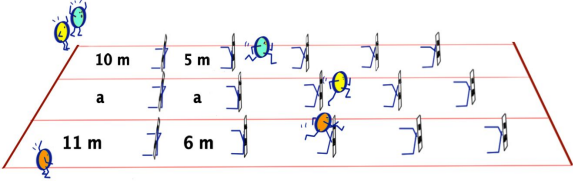

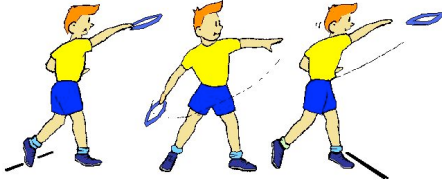
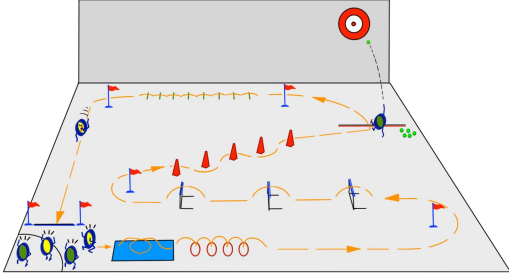
Será montado um circuito de estações com os jogos indicados na página seguinte.

Se for previsível um número considerável de equipas participantes, serão montadas duas estações para cada jogo (exceto no jogo de resistência).

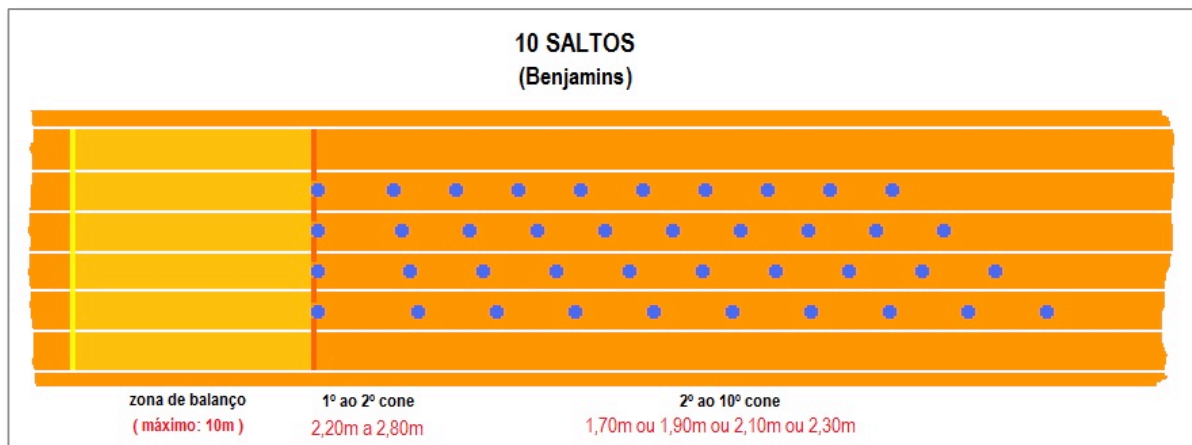
As equipas participam, em grupo, em todos os jogos.

Nota: Este encontro será realizado em simultâneo e de forma coordenada com outras provas do Desporto Escolar que irão decorrer na pista.

Serão distribuídas, duas ou mais equipas por jogo e respeitada a seguinte ordem de jogos:

Jogo / Descrição / Características	Ilustração
<p>Corrida de 40m barreiras</p> <p>Corrida com 4 barreiras de 50cm de altura e partida a 2 apoios. Vozes: <i>Aos seus lugares</i> + sinal sonoro (claque). Cronometragem normal, com início no instante em que a claque bate (ao instante visual e não ao som).</p> <p>Cada corredor de barreiras pode ter diferentes distâncias: - 10 a 11m à 1ª barreira - 5 a 6m entre barreiras</p>	
<p>10 saltos</p> <p>10 saltos sobre 10 marcas, com um apoio entre cada marca e corrida limitada a 10m. Diferenciação por grau de dificuldade. <u>Até não conseguir</u> (se os níveis iniciais forem demasiado fáceis, tentar logo níveis mais difíceis para não fazer demasiados saltos)</p> <p>São colocadas 4 a 5 seqüências de 10 marcas (cones ou linhas) com intervalos iguais dentro da mesma seqüência (excepto entre as duas primeiras marcas – com mais 50cm de intervalo) e com diferença de 20cm entre cada seqüência. A seqüência mais fácil terá um intervalo de 1,70m entre cones. (ver esquema – anexo a))</p>	
<p>Arco (disco)</p> <p>Lançamento a uma mão (tipo Disco) de um Arco (∅30cm; ±300g) em tubo maleável. (recomenda-se o balanço simples: E → D-E) Medição por níveis (intervalos de 3m). 3 ensaios</p> <p>Realizar o lançamento dentro do círculo ou traçar um limite com duas linhas separadas por cerca de 2m. O ângulo do sector de queda é de cerca de 45º. As primeiras marcas (início do nível 2) são colocadas a 10m do limite da zona de lançamento. Colocam-se mais 5 marcas a intervalos de 3m. (ver esquema – anexo b))</p>	
<p>Circuito Fun</p> <p>Corrida em estafeta num percurso com tarefas variadas (exemplos: fazer um rolamento; acertar com uma bola num alvo;...). Cronometrar o tempo da equipa. De preferência, correm duas equipas de cada vez.</p> <p>Por cada tarefa não cumprida é somada uma penalização de 5 segundos ao tempo total da equipa. Vence a equipa que somar o menor tempo.</p>	

Anexo a) Esquema para zona de 10 saltos:



Anexo b) Esquema para zona de lançamento do Arco:

