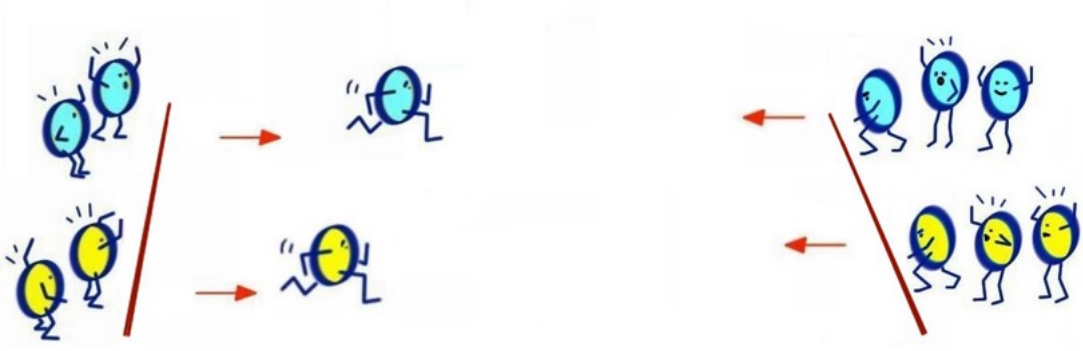
Taça Fun'Athletics

Benjamins (9 a 11 anos)



2026/2027

Conceito

O conceito *Fun'Athletics* tem por base e inspiração o modelo de atletismo para crianças da World Athletics: *Kids'Athletics*.

Trata-se de uma adaptação com o objectivo de melhor sistematizar os jogos competitivos. O nome *Fun'Athletics* visa reforçar dois aspectos essenciais:

- *Fun* = diversão
- *Fun* = fundamentos (do atletismo)

Fun'Athletics significa proporcionar uma competição de atletismo por equipas, com jogos adaptados de forma a que se exercitem os fundamentos técnicos do atletismo, correndo, saltando e lançando de forma simples mas divertida e educativa.

A competição *Fun'Athletics* tem por objetivos:

- ✓ Que um elevado número de crianças possa participar
- ✓ Que todos contribuam para o resultado da sua equipa
- ✓ Que se experimente o atletismo na sua total abrangência
- ✓ Que os jogos promovam a aprendizagem dos elementos fundamentais do atletismo
- ✓ Que o grau de dificuldade das destrezas solicitadas seja adequado à idade das crianças
- ✓ Que as regras e o sistema de pontuação sejam simples
- ✓ Que a organização dos eventos não exija demasiados recursos humanos nem materiais

Características Gerais

- ✓ Os jogos são realizados em forma de competição coletiva e combinada
- ✓ Os jogos são organizados em circuito de estações, incluindo jogos das três famílias do atletismo: corridas, saltos e lançamentos
- ✓ As equipas podem ser mistas e, preferencialmente, com o mesmo número de crianças
- ✓ Em cada jogo as equipas são classificadas de acordo com a prestação do seu conjunto
- ✓ Os encontros não devem durar mais de 2 horas

A Competição

- ❖ Em cada encontro realiza-se um conjunto de 4 ou 5 jogos abrangendo as três famílias de disciplinas do atletismo (corridas, saltos e lançamentos).
- ❖ As equipas participam com um número igual de elementos.
  - Não sendo possível ter um número igual, devem encontrar-se soluções alternativas, adequando as regras para que todos possam participar ativamente nos jogos.
- ❖ Todos os elementos participam, em equipa, em todos os jogos.
- ❖ As equipas são distribuídas pelos vários jogos e vão percorrendo o circuito de jogos sempre pela mesma ordem, de modo a alternar jogos de diferentes famílias (corridas, saltos e lançamentos).
- ❖ Os jogos de resistência mais exigentes (p. ex. a *Corrida da Cancela*) devem ser realizados apenas no final do evento (não sendo incluídos no circuito de jogos inicial).
- ❖ Em cada jogo as equipas são classificadas de acordo com:
  - a prestação do seu conjunto (por exemplo: o tempo da equipa, numa estafeta);
  - A soma das prestações individuais (por exemplo: a soma dos pontos alcançados por cada elemento da equipa).

Regulamento

1. PARTICIPAÇÃO

1.1. A Taça *Fun'Athletics* - sub12 é uma competição de regularidade que integra vários encontros ao longo da época e é dirigida aos atletas dos clubes filiados na AARAM (eventualmente, também a grupos escolares).

1.2. Nesta competição podem participar as crianças nascidas em 2016, 2017 e 2018.

1.3. Em cada encontro os clubes devem inscrever as suas equipas no secretariado da prova até 40 minutos antes do início da competição.

1.4. As condições de competição seguem as orientações do programa desenvolvido pelo Departamento Técnico da AARAM: *Fun'Athletics – atletismo para crianças* e explanam-se no ponto 2 e seguintes.

2. FORMATO DE COMPETIÇÃO

2.1. Trata-se de uma competição por equipas.

2.2. A competição é formada por um conjunto de provas/jogos, formando um circuito de estações de participação individual ou coletiva (em grupo ou em forma de estafeta).

2.3. As equipas, em grupo, percorrem as diferentes estações, participando em todas as provas/jogos do respetivo encontro.

2.4. Normalmente, para além do período de experimentação, as crianças terão direito a, pelo menos, duas tentativas a contar, sendo considerada a melhor pontuação/tempo de cada criança ou da equipa.

2.5. Cada clube (escola) pode participar com quantas equipas desejar.

2.6. As equipas devem ser formadas por 4 elementos do mesmo sexo.

2.6.1. As equipas também podem ser mistas – neste caso contam como uma equipa masculina.

2.6.2. Se um clube/escola tem um número de crianças que excede um número múltiplo de 4, é permitido constituir uma equipa com 5, 6 ou 7 elementos (por exemplo: se restarem 2 crianças será constituída uma equipa com 6 elementos).

2.6.2.1. Nestas equipas de mais de mais de 4 elementos o procedimento será o seguinte:

2.6.2.1.1. Nos jogos de estafeta participam 4 elementos de cada vez, devendo realizar-se o número de tentativas suficientes para que todos tenham oportunidade de participar.

2.6.2.1.2. Nos jogos de participação individual, todos participam com o mesmo número de ensaios e contam para a pontuação os dois melhores e os dois piores elementos.

2.7. Haverá uma classificação geral única das equipas e também uma classificação de equipas por sexo.

2.8. A classificação por clubes considera as pontuações finais da melhor equipa de cada sexo e de outras equipas suplementares, de acordo com o estipulado no ponto 4.

3. CLASSIFICAÇÃO EM CADA JOGO

3.1. Em cada jogo, obtém-se o melhor resultado conseguido por cada equipa (melhor pontuação ou melhor tempo) e ordenam-se todas as equipas nessa prova, da melhor até a pior prestação coletiva.

3.1.1. Nos jogos de participação individual, somam-se as pontuações ou tempos obtidos pelos 4 elementos para obter o resultado da equipa (nas equipas com mais de 4 elementos, serão contados os dois melhores resultados e os dois piores resultados da equipa).

3.2. A partir dessa ordenação atribuem-se N pontos à 1ª equipa, N-1 à 2ª equipa e assim sucessivamente, sendo que N é igual ao número de equipas participantes.

3.2.1. Em caso de empate, os pontos serão repartidos equitativamente.

Exemplo 1 – Classificação e pontuação das equipas num jogo de participação individual.

Exemplo 1	**Jogo 1 – Lançamento do Arco**				**Total**	**Class**	**Pontuação do Jogo**
Equipas	Fem 1	Fem 2	Masc 1	Masc 2			(10 equipas)
A 1 – Masc	4	4	5	6	19	1º	**10**
C 1 – Masc	4	6	4	4	18	2º	**9**
B 3 – Fem	4	4	4	4	16	3º	**7,5**
B 2 – Masc	3	4	4	5	16	3º	**7,5**
D 1 – Fem	3	4	3	5	15	5º	**6**
D 2 – Fem	3	3	4	3	13	6º	**5**
A 2 – Fem	3	3	2	4	12	7º	**4**
A 3 – Masc	4	2	2	3	11	8º	**3**
B 1 – Fem	3	2	3	2	10	9º	**2**
D 3 – Fem	2	3	2	2	9	10º	**1**

Exemplo 2 – Classificação e pontuação das equipas num jogo de participação coletiva.

Exemplo 2	**Jogo 2 – Estafeta de Velocidade**				**Total**	**Class**	**Pontuação do Jogo**
Equipas	Fem 1	Fem 2	Masc 1	Masc 2			(10 equipas)
D 2 – Fem	-	-	-	-	20"2	1º	**10**
B 1 – Fem	-	-	-	-	20"4	2º	**9**
B 3 – Fem	-	-	-	-	20"6	3º	**8**
A 1 – Masc	-	-	-	-	20"8	4º	**7**
D 1 – Fem	-	-	-	-	21"1	5º	**6**
C 1 – Masc	-	-	-	-	21"5	6º	**5**
B 2 – Masc	-	-	-	-	21"8	7º	**4**
A 2 – Fem	-	-	-	-	22"8	8º	**3**
D 3 – Fem	-	-	-	-	23"6	9º	**2**
A 3 – Masc	-	-	-	-	23"9	10º	**1**

4. CLASSIFICAÇÃO DE CADA ENCONTRO

4.1. Classificação das Equipas:

4.1.1. Para apurar a classificação das equipas, somam-se as respectivas pontuações em todas as provas/jogos e ordena-se a classificação, da equipa com a maior pontuação até a equipa com menor pontuação.

4.1.2. Serão premiadas as melhores equipas masculinas e as melhores equipas femininas.

4.2. Classificação dos clubes (e escolas):

4.2.1. Para apurar a classificação dos clubes nesse encontro, atribuem-se N+1 pontos à 1ª equipa, N à 2ª equipa e assim sucessivamente, sendo que N é igual ao número total de equipas participantes (incluindo eventuais equipas que participem extracompetição).

4.2.2. A partir da pontuação obtida no ponto anterior, somam-se as pontuações da melhor equipa masculina e da melhor equipa feminina de cada clube.

4.2.2.1. No caso de um clube apresentar alguma equipa mista, essa equipa conta como uma equipa masculina.

4.2.3. No caso de um clube apresentar outras equipas classificadas, será adicionado à pontuação obtida no ponto 4.2.2. mais 2 pontos por cada equipa às duas equipas seguintes e 1 ponto por cada equipa adicional (além daquelas).

4.2.3.1. Se o clube apresentar apenas equipas do mesmo sexo, só conta a pontuação da sua melhor equipa e as restantes serão pontuadas apenas com 1 ou 2 pontos por cada equipa de acordo com o ponto anterior.

4.2.4. Vence o *Encontro* o clube com a maior soma de pontuação.

4.2.5. Em cada encontro, a organização poderá atribuir prémios às melhores equipas masculinas e femininas e aos melhores clubes.

Exemplo 3 – Classificação e pontuação das equipas num Encontro.

Exemplo 3	**Encontro nº 1 – classificação das equipas**				**Total**	**Class**	**Pontuação p/ o Encontro**	
Equipa	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4			(10 equipas)	
A 1 – Masc	**10**	**7**	7	8	**32**	1º	**11**	
B 2 – Masc	**7,5**	**4**	10	9	**30,5**	2º	**10**	
D 2 – Fem	**5**	**10**	6	6	**27**	3º	**9**	(1ª Fem)
C 1 – Masc	**9**	**5**	5	7	**26**	4º	**8**	
D 1 – Fem	**6**	**6**	9	4	**25**	5º	**2**	(adicional)
B 3 – Fem	**7,5**	**8**	4	3	**22,5**	6º	**6**	
A 3 – Masc	**3**	**1**	8	10	**22**	7º	**2**	(adicional)
A 2 – Fem	**4**	**3**	2	5	**14**	8º	**4**	
B 1 – Fem	**2**	**9**	1	1	**13**	9º	**2**	(adicional
C 2 – Fem	**1**	**2**	3	2	**8**	10º	**2**	

Exemplo 4 – Classificação e pontuação dos clubes/escolas num Encontro.

Exemplo 4 **Clube/Escola**	**Melhor equipa M**	**Melhor equipa F**	**Adicionais** (2 primeiras)	**Adicionais** (outras)	**Total**	**Classificação do Encontro**	**Pontos p/ Taça**
B	10	6	2	-	**18**	1º	**18**
A	11	4	2	-	**17**	2º	**17**
D	-	9	2	-	**11**	3º	**11**
C	8	2	-	-	**10**	4º	**10**

5. CLASSIFICAÇÃO E PRÉMIOS DA *TAÇA FUN'ATHLETICS - SUB12*

5.1. Em cada encontro é atribuído o somatório total dos pontos obtidos por cada clube.

5.2. A classificação final obter-se-á pela soma das **cinco melhores pontuações** alcançadas por cada clube em todos os encontros.

5.3. Para obter classificação coletiva na Taça, os clubes devem participar com, pelo menos, uma equipa de 4 elementos em, pelo menos, dois encontros.

5.4. Será atribuído um troféu ao clube ou escola vencedor da Taça Fun'Athletics - sub12.

5.5. Serão atribuídos 3 *kits* de material aos 3 melhores clubes (ou escolas) da Taça Fun'Athletics - sub12.

Exemplo 5 – Pontuação dos Clubes na Taça.

Exemplo 5	**1º Encontro**	**2º Encontro**	**3º Encontro**	**4º Encontro**	**5º Encontro**	**6º Encontro**	**Total**	**Class**
	10 equipas	13 equipas	15 equipas	16 equipas	18 equipas	20 equipas		
Clubes	M + F + adic	M + F + adic	M + F + adic	M + F + adic	M + F + adic	M + F + adic		
A	**11 + 4 + 2**	13 + 8 + 0	~~11 + 0 + 2~~	15 + 8 + 5	15 + 9 + 2	20 + 12 + 4	**128**	**1º**
B	**10 + 6 + 2**	12 + 9 + 2	10 + 12 + 2	~~0 + 10 + 2~~	16 + 7 + 4	18 + 12 + 5	**127**	**2º**
C	~~8 + 2 + 0~~	11 + 5 + 2	15 + 9 + 2	13 + 5 + 2	14 + 8 + 2	16 + 9 + 0	**113**	**3º**
D	~~0 + 9 + 2~~	3 + 10 + 2	4 + 8 + 0	4 + 16 + 4	10 + 17 + 2	8 + 17 + 2	**107**	**4º**
E	-	6 + 2 + 0	13 + 5 + 2	14 + 6 + 0	18 + 3 + 0	19 + 7 + 2	**97**	**5º**
F	-	-	0 + 14 + 2	-	4 + 13 + 2	11 + 15 + 2	**63**	**6º**

6. PROGRAMA DE JOGOS DOS ENCONTROS DA *TAÇA FUN'ATHLETICS - SUB12*

Encontro	Data	Local (Org.)	Velocidade	Saltos	Lançamentos	Resistência
1	21/nov	C. Lobos (GDE)	Estafeta Frontal	Salta e ressalta	Dorsal (BM)	Corrida multiplicada (1 volta → x3)
2	12/dez	C. Lobos (AJS)	Velocidade Máxima	Estafeta ao pé-coxinho	Tiro ao Alvo	Salta a corda grande
3	30/jan	Estreito CL (CEE-M)	Estafeta dos 5 anéis	Salta ribeiras (ao pé-coxinho)	Vortex	Circuito Fun
4	20/fev	C. Lobos (ARCA-M)	Estafeta c/ Barreiras	Salta e ressalta	Estafeta c/ BM	Corrida multiplicada (2 voltas → x3)
5	20/mar	C. Lobos (CSM)	Velocidade Máxima	Balanço radical (c/ vara)	Tiro ao Alvo	Corrida da Cancela
6	10/abr	Machico (ADRAP)	Estafeta c/ transmissão (bend relay)	Saltitares	Arco	Circuito Fun
7	15/mai	São Roque (AAM-M)	Estafeta em slalom	Salto de Tesoura	BM (Peso)	Circuito Fun
8	5/jun	C. Lobos (AARAM)	Estafeta c/ Barreiras	Comprimento kids	Vortex	Circuito Fun

Notas:

- Para a classificação coletiva contam as **5 melhores pontuações**.
- O programa de jogos poderá, eventualmente, sofrer ajustamentos.

7. NORMAS DE ORGANIZAÇÃO

7.1. Em cada encontro as crianças experimentam e competem num circuito de jogos constituído por quatro jogos de diferentes "famílias" (Velocidade, saltos, lançamentos e resistência).

7.2. As crianças competem sempre **em equipa**.

7.2.1. Mesmo que a participação numa dada prova seja individual, todos os elementos da equipa devem, preferencialmente, participar de forma consecutiva.

7.3. O **ajuizamento** das provas será assegurado prioritariamente pelos próprios técnicos/professores e/ou atletas mais velhos (assistentes). Os técnicos/professores permanecem em cada estação do circuito, sendo designado apenas um assistente para acompanhar as equipas nas mudanças de estação. Os técnicos/professores devem atuar de forma isenta e serena (não esquecendo que são o modelo de referência para os seus atletas/alunos).

7.3.1. Por cada equipa apresentada, cada clube/escola deve apresentar, pelo menos, um técnico/professor ou um assistente que possa ajudar na organização e ajuizamento.

7.4. Em cada jogo/prova haverá um momento de **explicação** do jogo; um período de **experimentação** e um período de **competição**.

7.4.1. O técnico/professor responsável pelo jogo fará uma breve explicação do jogo/prova;

7.4.2. As crianças experimentam o jogo/prova durante cerca de 5 minutos;

7.4.3. O período de competição decorre até que toda a equipa complete o jogo/prova.

7.5. Nos jogos/provas de **Velocidade** em equipa e em todos os **jogos em estafeta**, competem 2 ou mais equipas em simultâneo.

7.5.1. Cada equipa realiza pelo menos 2 tentativas cronometradas (de preferência contra equipas diferentes), sendo considerado o melhor tempo da equipa.

7.6. Nos **40m Barreiras** (participação individual), as equipas são misturadas e cada criança fará 2 corridas, sendo considerado o seu melhor tempo.

7.7. Nas corridas de **Resistência** as crianças realizam apenas 1 corrida/tentativa cronometrada (no *Circuito Fun*, poderão eventualmente realizar 2 tentativas)

7.8. Nos **Saltos** as crianças realizam o número de tentativas previstas para cada jogo/prova.

7.9. Nos **Lançamentos** as crianças realizam, pelo menos, 3 ensaios a contar.

7.10. A duração total de cada Encontro de Benjamins não deve ultrapassar as 2 horas.

Esclarecimentos adicionais:

- Caso um clube ou escola não consiga reunir um mínimo de 4 elementos para constituir uma equipa, as crianças poderão formar equipa com crianças de outras escolas/clubes ou competir a título individual – de nenhum modo serão inibidos de participar nestas atividades – as equipas assim formadas são consideradas para a competição de equipas, mas competem extracompetição coletiva, não contando para a *Taça Fun'Athletics*.
- Caso, numa equipa de 4 elementos, uma criança que iniciou a sua participação, por algum motivo (lesão, por exemplo), não consiga terminar as restantes provas, a equipa não será classificada e as restantes crianças passarão a competir a título individual (no entanto, se as provas em falta forem de participação individual a equipa poderá ser classificada normalmente, sendo atribuído o nível 0 à criança que está impedida).
- A um clube ou escola que não consiga obter a classificação de nenhuma equipa com um mínimo de 4 elementos, mesmo que tenha participações individuais, não será considerada a sua participação no Encontro para efeito de classificação na *Taça Fun'Athletics - sub12*.

(CONSULTAR A EXPLICAÇÃO DOS JOGOS NO *PROGRAMA DE JOGOS PARA BENJAMINS*)