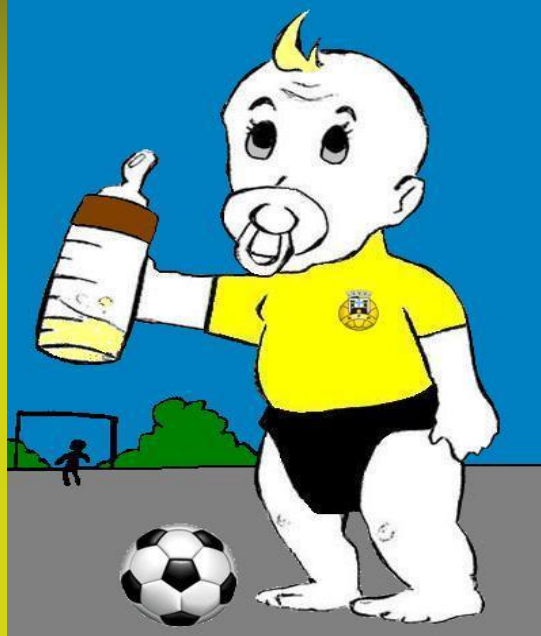


Futalegre



**ASSOCIAÇÃO
FUTEBOL DE
PORTALEGRE**

Conteúdo

1. Clubes Filiados Inscritos.....	3
2. Processo de Inscrições – Funcionamento do Programa.....	4
3. Responsabilidades da AFP e dos Clubes Filiados.....	5
3.1. Organização:.....	5
4. Atividades a desenvolver.....	6
4.1 FUTEBOL	6
4.2 FUTSAL.....	10
5 Cronograma.....	12

1. Clubes Filiados Inscritos



AC FRONTEIRENSE



AD CASTELO DE VIDE



CD PORTALEGRENSE



UD SOUSEL



ELÉCTRICO FC



NISA E BENFICA



O ELVAS CAD



CF GAVIONENSES



SC ESTRELA



FC MONFORTENSE



GD ARENENSE



NISA FUTSAL



JD TERRUGEM



SC CAMPOMAIORENSE

2. Processo de Inscrições – Funcionamento do Programa

2.1. Para efeitos de inscrição ao longo da época, todos os Clubes deverão inscrever os seus atletas na Associação Futebol de Portalegre, num processo idêntico ao dos restantes atletas em competição oficial, ficando assim os atletas abrangidos com seguro desportivo.

Documentos de 1ª Inscrição:

- Cartão do Cidadão
- Foto
- Ficha de Inscrição
- Cédula/Assento de Nascimento
- Cartão do Cidadão do Encarregado de Educação que assina a ficha de inscrição
- Exame Médico Desportivo

Nota: o Clube poderá sempre ao longo da época desportiva inscrever novos atletas.

Nota: Todos os jogadores terão que apresentar o documento de identificação em cada torneio realizado, atendendo a que não será passado cartão de jogador para não encarecer os custos de inscrição.

3. Responsabilidades da AFP e dos Clubes Filiados

<u>Deveres da AFP</u>	<u>Deveres dos Clubes</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Recepção das Inscrições dos Clubes por convívios; - Realizar o seguro desportivo a todos os atletas inscritos; - Organização das inscrições para entregar ao Clube organizador do convívio; - Elo de ligação entre o programa e todos os filiados inscritos; - Apoiar com um ou dois técnicos o Clube organizador do convívio programado. - Entregar até à última 4ª feira o calendário do convívio a organizar; 	<ul style="list-style-type: none"> - Organização do evento e disponibilização de voluntários (número aproximado de 8) para serem árbitros das partidas; - Respeitar as orientações metodológicas propostas no presente documento na dinamização do convívio; - Articular com o Gabinete Técnico da AFP todas as inscrições para o "seu" convívio. - Colocação de balizas e disponibilidade de cones e bolas para os escalões de Petizes e Traquinas, em todos os convívios por parte do clube organizador; - Avisar antes de cada convívio, com uma semana de antecedência, com quantas equipas participará;

3.1. Organização:

É EXPRESSAMENTE PROIBIDA A PRESENÇA DE PÚBLICO EM REDOR DO TERRENO DE JOGO

4. Atividades a desenvolver

4.1 FUTEBOL

Preferencialmente sábado à tarde

Idade das Crianças	Características Genéricas	Dimensão do Campo	Dimensão da Balizas	Duração dos Jogos
GRUPO A PETIZES 2010/2011	São organizados jogos, Gr + 3x3 + Gr Não existe limite de substituições ao longo do jogo.	<u>Comprimento: 35 a 30 metros;</u> <u>Largura: 12 a 17 mts;</u>	Utilizar varas e bases para fazer as mini balizas com distância de 2,5 metros	15 minutos por jogo;
GRUPO B TRAQUINAS 2008/2009	São organizados jogos, Gr + 4x4 + Gr. Não existe limite de substituições ao longo do jogo.	<u>Comprimento: 40 a 50 metros;</u> <u>Largura: 15 a 25 metros;</u>	Utilizar preferencialmente as balizas de Andebol. Não sendo possível, utilizar varas e bases para fazer as balizas com distância de 3 metros	20 minutos por jogo;

Outras Atividades no Convívio (ao critério do Clube organizador)

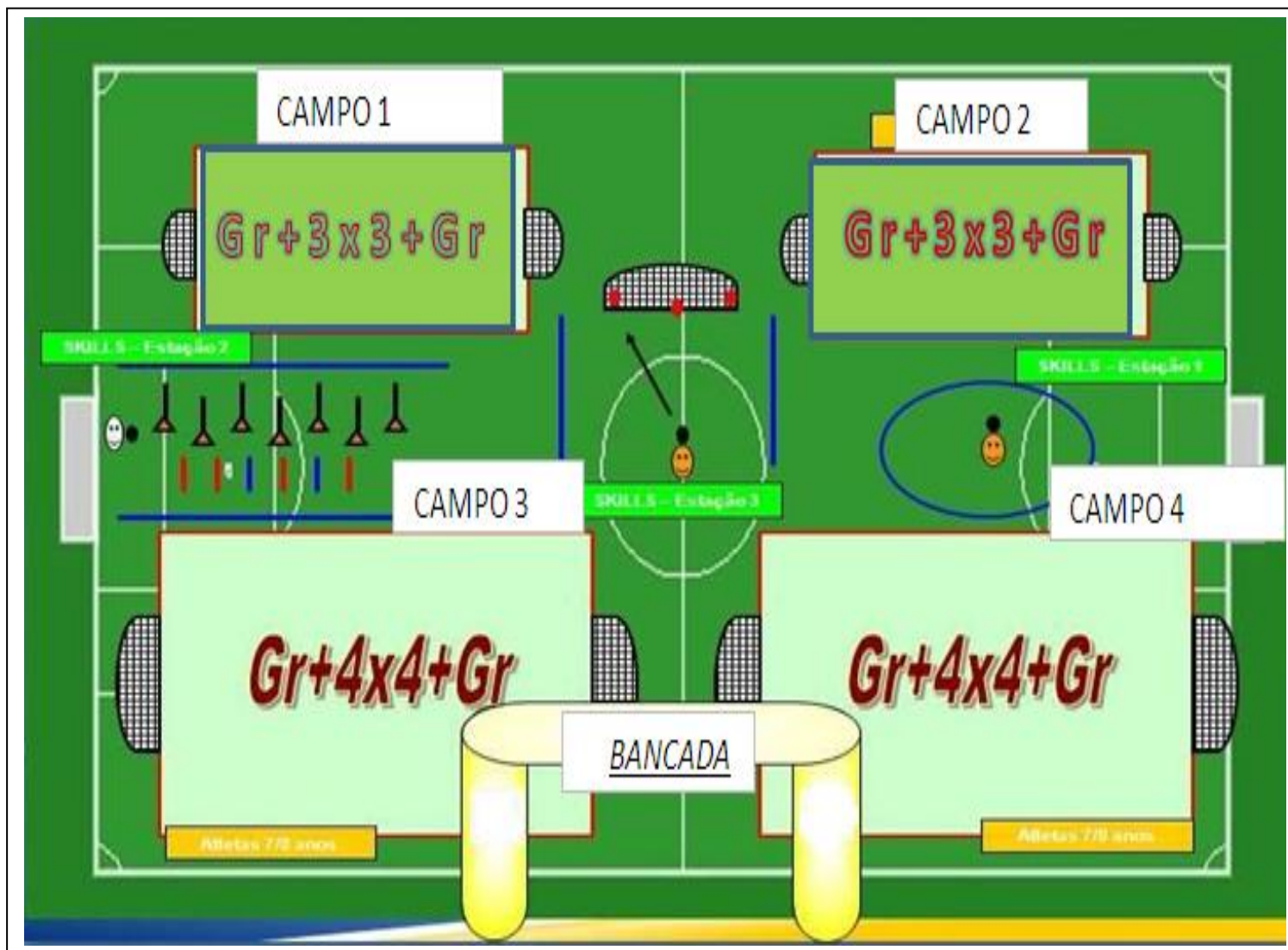
Público-Alvo	Tipo de Atividades a Realizar (Organização de 3 estações de Skills).	Características das Atividades
Todos participam (inscrição individual)	<u>1ª Estação:</u> Concurso de número de toques;	Criam-se competições em grupos de 5 atletas e realiza-se o concurso tendo cada inscrito 3 tentativas. No somatório do número de toques das 3 tentativas, aquele que tiver um maior número passa à 2ª fase. Assim, sucessivamente até chegar a uma final.
	<u>2ª Estação:</u> Realização de um percurso em condução de bola.	Cria-se um percurso com diversas mudanças de direção. Organizados em grupos de 5 elementos, todos os inscritos têm duas oportunidades, ficando a contar o melhor tempo. Aquele que conseguir ficar em primeiro lugar, passa à 2ª fase. Assim, sucessivamente até chegar à final.
	<u>3ª Estação:</u> "Remate Certo".	Numa baliza, criam-se vários alvos (com arcos), onde cada um vale pontos de acordo com a sua dificuldade. Organizados em grupos de 5 elementos, todos os inscritos têm três remates. No somatório do número de pontos das 3 tentativas, aquele que tiver um maior número passa à 2ª fase. Assim, sucessivamente até chegar a uma final.

4.1.1 EXEMPLOS

Campo sem skills motores



Campo com skills motores

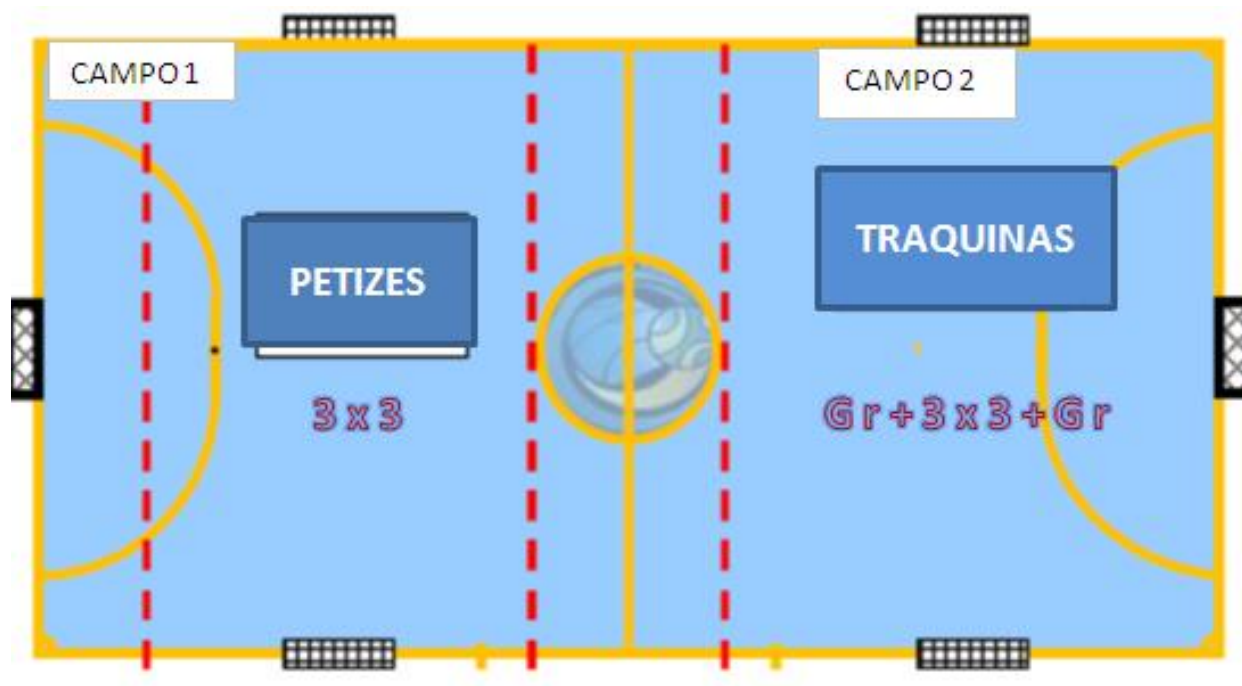


4.2 FUTSAL

Preferencialmente domingo de manhã

Idade das Crianças	Características Genéricas	Dimensão do Campo	Dimensão da Balizas	Duração dos Jogos
GRUPO A PETIZES 2010/2011	São organizados jogos, Gr+ 2 x 2 +Gr; Não existe limite de substituições ao longo do jogo.	<u>Comprimento: 20 metros;</u> <u>Largura: 14 mts;</u>	1X1,5 Mts	10 minutos por jogo;
GRUPO B TRAQUINAS e BENJAMINS 2006/2009	São organizados jogos, Gr+ 3 x 3 +Gr; Não existe limite de substituições ao longo do jogo.	<u>Comprimento: 20 metros;</u> <u>Largura: 17 metros;</u>	2X1,5 Mts	15 minutos por jogo;

4.2.1 Exemplo



5 Cronograma

Eventos de Futebol a amarelo

Eventos de Futsal a vermelho

Eventos de Futebol Feminino a Rosa

MACROCICLO ANUAL DAS ATIVIDADES - "FUTALEGRE" - ÉPOCA 2016/2017														
	D	Novembro	D	Dezembro	D	Janeiro	D	Fevereiro	D	Março	D	Abril	D	Maio
1	T		Q		D		Q		Q		S	ST. ANT. AREIAS	S	
2	Q		S		S		Q		Q		D		T	
3	Q		S	CAMPO MAIOR	T		S		S		S		Q	
4	S		D		Q		S	TERRUGEM	S	CASTELO VIDE	T		Q	
5	S	MONFORTE	S		Q		D		D		Q		S	
6	D		T		S		S		S		Q		S	SOUSEL
7	S		Q		D		T		Q		D		S	
8	T		Q		D		Q		Q		S		S	
9	Q		S		S		Q		D		D	FRONTEIRA	T	
10	Q		S		T		S		S		S		Q	
11	S		D	PONTE DE SOR	Q		S	ALTER	S		T		Q	
12	S	ELVAS	S		Q		D	NISA	D	GAVIÃO	Q		S	
13	D		T		S		S		S		S		Q	
14	S		Q		S		T		T		S		D	
15	T		Q		D	SOUSEL	Q		Q		S	NISA	S	
16	Q		S		S		Q		Q		D		T	
17	Q		S		T		S		S		S		Q	
18	S		D		Q		S	FRONTEIRA	S		T		Q	
19	S	PORTALEGRE (SCE)	S		Q		D		D		Q		S	PORTALEGRE (CDP)
20	D		T		S		S		S		Q		S	
21	S		Q		S		T		T		S		D	
22	T		Q		D		Q		Q		S	CRATO	S	
23	Q		S		S		Q		Q		D		T	
24	Q		S		T		S		S		S		Q	
25	S		D		Q		S		S	ELVAS	T		Q	
26	S		S		Q		D		D		Q		S	
27	D		T		S		S		S		Q		S	
28	S		Q		S		T		T		S		D	
29	T		Q		D				Q		S	PONTE DE SOR	S	
30	Q		S		S				Q		D		T	
31			S		T				S				Q	