



*Universidade  
Segura*

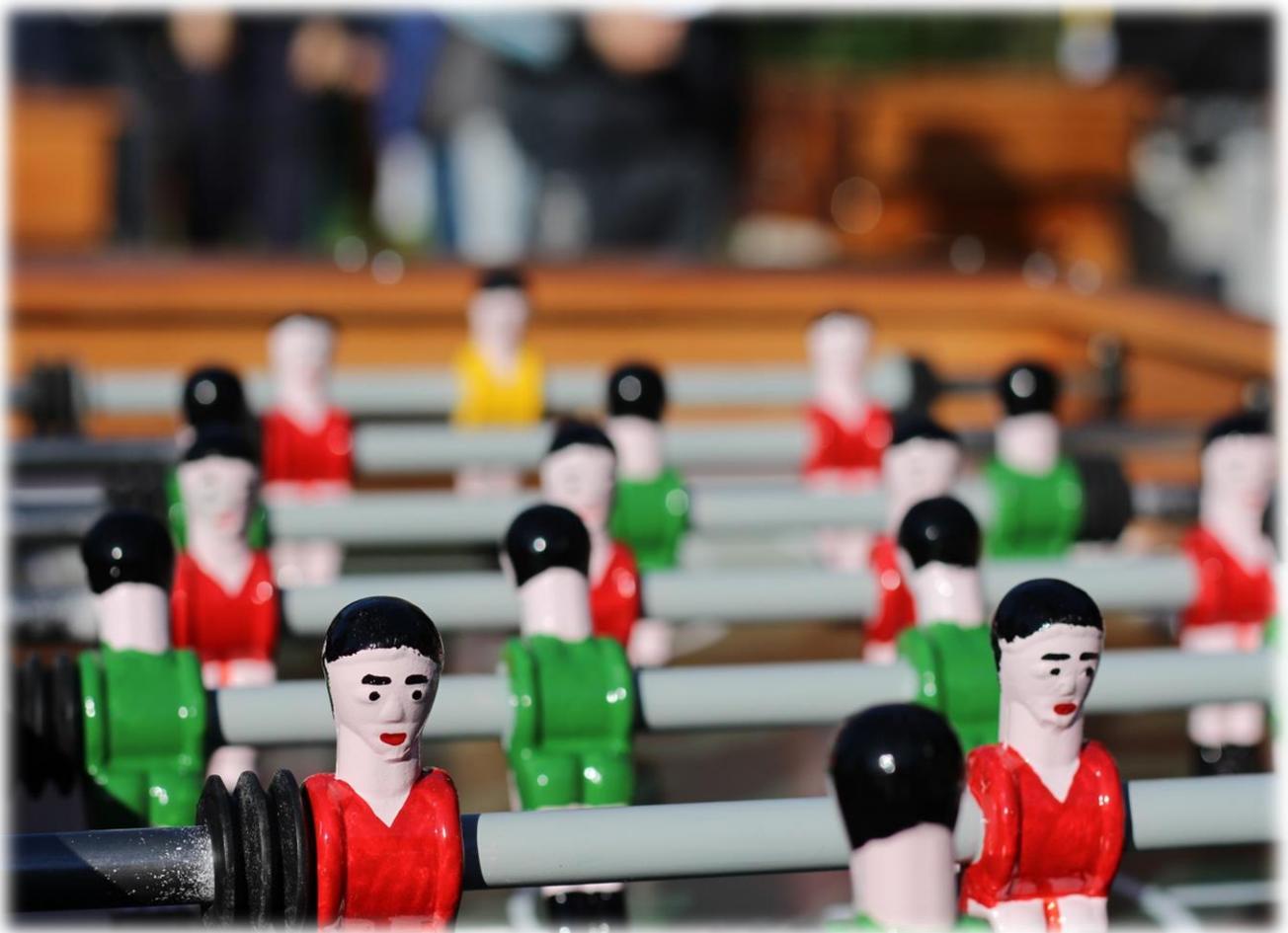
# Juntos...

## Contra a Violência no Desporto

Polícia de Segurança Pública  
Cometlis – EPES 4ª Divisão

II Conferência Contra Violência no Desporto  
*“Ética no desporto – uma partida sem meta!”*

TORNEIO DE MATRAQUILHOS



## Enquadramento

Todos sabemos que Portugal tem uma cultura futebolística bastante presente e que um jogo de futebol (e o desporto em Geral) não se faz só com os jogadores que entram em campo, mas também com os adeptos que acompanham essas mesmas equipas e aqueles que juntos assistem aos desafios dos mais variados desportos.

Por esse motivo e porque, cada vez mais, as massas adeptas não se separam da paixão pelo seu clube, estejam onde estiverem, existe tendência para que, em cada jogo haja cada vez mais um enorme aglomerado de pessoas nos estádios e recintos desportivos.

A Polícia de Segurança Pública, juntamente com outras entidades competentes, participa e coadjuva nesses eventos, de modo a que o mesmo decorra de forma segura, certificando-se que as regras e o civismo entre adeptos são obtemperados.

No entanto e porque nunca é demais frisar, os adeptos têm que respeitar a equipa adversária, bem como os seus seguidores, de modo a que o jogo seja um jogo e não um acervo de desacatos.

No âmbito do policiamento de proximidade tem-se verificado, através das EPES e EUS, a forte adesão de alunos do ensino secundário e superior às claques e grupos apoiantes, assumindo um papel interventivo e de captação de novos elementos no seio escolar.

Como forma de complemento às ações de sensibilização realizadas pelas Equipas desta Polícia, surge a necessidade de ir mais longe e desenvolver uma atividade desportiva que envolva os alunos dos diferentes níveis de ensino, já eles membros de várias claques desportivas.

As Equipas da Universidade Segura da 4ª Divisão Policial - Cometlis da Polícia de Segurança Pública, em parceria com a Junta de Freguesia da Estrela, realizarão II Conferência Contra Violência no Desporto, seguido do Torneio de Matraquilhos interescolar e universitário da área jurisdicional da 4.ª divisão policial, com o lema "*Juntos jogamos contra a violência no desporto*".

Assume-se como público-alvo os alunos do ensino secundário e superior, estando muitos deles inscritos como atletas e/ou adeptos associados a vários clubes, onde a mensagem pretendida por esta polícia seja mais eficaz e bulício junto dos grupos e preventora de incivilidades.

Este torneio será também extensível à classe docente das escolas e universidades participantes.

Com o torneio de matraquilhos objetiva-se reforçar a ideia de respeito pelo adversário, chamando à atenção das ações de natureza antidesportivas e antiéticas,

incutindo aos mais jovens que a participação saudável e cívica no desporto (seja desportista ou adepto) é deveras importante para o cumprimento das normas instituídas e ambiente benigno da sociedade. Não esquecendo que, quando se pratica a humilhação, injúria, agressão ou comportamentos in cívicos, no ambiente desportivo, são crimes praticados.

Durante o decorrer do torneio serão dinamizadas, por elementos policiais, ações de sensibilização sobre a violência no desporto no auditório do estabelecimento de ensino, dirigidas aos participantes do torneio e aberto a toda a comunidade escolar.

No final do torneio e das ações de formação/sensibilização serão entregues os prémios, seguido de um almoço convívio entre os atletas participantes e elementos desta Polícia, fomentando o bom espírito desportivo.

O torneio decorrerá na manhã do dia 27MAR2019, com início pelas 09H00 no Instituto Superior de Economia e Gestão de Lisboa.

Alimente esta ideia...

*“Juntos jogamos contra a violência no desporto”.*



## ***Regras do Torneio***

Como não podia faltar, existem regras para jogar matraquilhos e por isso foi necessário consultar o Livro de Regras da Federação Portuguesa de Matraquilhos e Futebol de Mesa (FPMFM) de modo a estipular algumas regras e servir de guia para este torneio.

### ***Árbitros:***

Os árbitros serão os Agentes/Chefes da PSP Escola Segura. Representam a mais alta autoridade no torneio. As suas decisões devem ser respeitadas e não podem ser contestadas.

As regras de matraquilhos são concebidas tanto para facilitar a decisão dos árbitros, como a dos próprios jogadores.

O objetivo é limitar as interpretações subjetivas, para um mínimo absoluto.

O objetivo das regras também é, trazer para o jogo um nível de respeito mútuo entre os jogadores que seja óbvio para os espectadores.

### ***Jogadores:***

Cada Equipa é constituída por dois (2) jogadores.

As inscrições estão abertas a qualquer tipo de equipa e pode ser masculina feminina ou mista.

Os jogadores admitidos para este torneio são alunos a frequentar o ensino secundário, ensino superior e docentes de cada Escola Secundária.

Cada estabelecimento de ensino secundário inscreve duas equipas de alunos.

Cada estabelecimento de ensino secundário inscreve apenas uma equipa de docentes.

Cada estabelecimento de ensino superior inscreve apenas uma equipa de docentes.

Após a inscrição em formulário próprio, que se anexa, é fornecida à equipa e direção do estabelecimento de ensino uma cópia do regulamento.

***Local do Torneio:*** ISEG – Instituto Superior de Economia e Gestão

## REGULAMENTO DO JOGO

### *Início do Jogo:*

O início do jogo é efetuado com moeda ao ar pelo árbitro ou entre os dois capitães de equipa para a escolha de campo (lado da tabela) ou bola.

A equipa visitada será aquela que acertou no lado da moeda.

O jogo iniciar-se-á pela equipa que ficou com a escolha da bola.

Os atletas devem cumprimentar os seus adversários no início e no final de cada jogo (desportivismo).

Uma vez feita a escolha de campo ou de bola, esta decisão não poderá ser mudada.

O jogo terá o seu início oficial quando a bola de jogo estiver colocada no terreno de jogo e seja colocado em prática o protocolo PRONTO.

A bola de jogo será a que for colocada pela organização na mesa de jogo. O jogo poderá ser disputado com a presença de um árbitro, (Agente/Chefe da PSP).

Na defesa a bola somente poderá ser colocada pelos atletas que estão a jogar nessa posição e o mesmo se passa em relação aos atletas atacantes.

A bola para ser bem aplicada na defesa terá de ser colocada numa das extremidades da linha de baliza.

Em caso de golo, a bola é repostada pelo atleta defensivo da equipa que sofreu o golo.

No caso de a bola sair para fora da mesa de jogo, esta será repostada na extremidade da linha de baliza da equipa que anteriormente sofreu um golo e terá de ser repostada pelo atleta defensivo da equipa.

Caso aconteça na primeira bola de jogo, esta terá de ser colocada na baliza oposta à última reposição de bola. Para isto basta que a bola entre em contacto com um dos atletas ou na superfície externa da mesa de jogo.

Uma bola mal colocada não será válida, tendo de ser novamente repostada de forma correta.

### ***Bola “Morta”:***

Uma bola será declarada “bola morta” quando pára o seu movimento completamente, não estando ao alcance de qualquer jogador.

Na Defesa a bola será reposta pelo atleta defensivo na sua área, no Meio Campo a bola será ganha pela equipa contrária que fez a última reposição de bola e no Ataque a bola será ganha pela equipa adversária.

Toda a bola reposta terá de ser efetuada com a máxima garantia de que a equipa adversária está pronta para jogar. (esta regra rege-se não apenas a bolas mortas).

Uma bola que esteja a girar não é considerada bola morta. Esta para ser considerada tem de estar completamente parada.

Mexer bruscamente com os barões, arrastar ou levantar a mesa para a bola não parar, é considerada falta. A bola será reposta na linha de baliza da equipa adversária. O atleta será advertido pelo árbitro.

### ***Intervalo:***

No final de cada set haverá um intervalo de três (3) minutos. Será autorizado aos atletas ou às equipas apenas um intervalo para cada uma das partes e somente no final de um set. O limite máximo de intervalo é de três (3) minutos. O intervalo apenas poderá decorrer durante este tempo limite, caso contrário, os atletas serão admoestados pelo árbitro.

Pedir intervalo, durante uma partida ou set, não é autorizado.

Durante os intervalos os atletas devem manter-se no local de jogo, sentando-se na sua mesa de apoio ao jogo. Contudo poderão ir ao WC, sem exceder o limite de tempo, mas sempre com a autorização do Árbitro.

É expressamente proibido atender o telemóvel durante o jogo e tem de o ter desligado ou em silêncio. Não deverá estar na mesa de apoio ao jogo, caso contrário, será admoestado pelo árbitro.

Poderão levar para os jogos malas desportivas com os seus acessórios (toalhas para se limparem, luvas, equipamento alternativo) e bebidas energéticas.

### ***Mudança de Posição:***

Só é permitida a troca de posições dos atletas (defesa - ataque e vice versa) no final de cada partida

### ***Troca de Campo:***

Em cada set, antes do reatamento do jogo, as equipas obrigatoriamente têm de trocar de campo, ou seja, trocam para o lado oposto da tabela em que iniciaram o jogo. Em caso de iniciarem o jogo sem trocarem de campo por esquecimento do árbitro e das equipas, o jogo continua como está e no final do set trocam de campo.

Após a troca de campo, a bola desta vez será da equipa adversária e assim sucessivamente.

### ***Bola entra e sai da baliza:***

Não é considerado golo e o jogo continua normalmente.

### ***Girar e rolar os jogadores em contacto com a bola:***

É ilegal. Se girar ou rolar os jogadores defensivos será automaticamente marcada uma Grande Penalidade. No caso de girar ou rolar os jogadores do meio campo e os atacantes, em que este dê mais do que uma volta completa será marcado um Livre Direto. Girar e rolar os jogadores sem contacto com a bola, fica ao critério do árbitro (poderá advertir o atleta e/ou marcar a respetiva falta, esta no caso de ter sido efetuada com o propósito de destabilizar o adversário). Girar ou rolar o Guarda-Redes, será marcado uma Grande Penalidade. Contudo os atletas poderão jogar a bola com a cabeça e fazer fintas com a mesma. No individual é permitido o girar e rolar do guarda-redes.

### ***Tocar nos barões dos adversários:***

No caso de ser propositado o atleta será expulso do jogo, admoestado com o cartão vermelho, havendo lugar á marcação de um Penalty. No caso de ser despropositado será marcada a respetiva falta, Livre Direto e cartão amarelo.

É proibido um atleta colocar as mãos nos barões do seu atleta de equipa, caso contrário, será advertido pelo árbitro, marcada a respetiva falta, ficando ao critério do mesmo se é falta para Grande Penalidade ou para Livre Direto.

Os jogadores são livres para lubrificar o exterior do varão mas não o interior

### ***Meter a mão dentro da baliza para evitar golo:***

O atleta que cometer a infração será expulso do jogo com cartão vermelho, sendo marcado uma Grande Penalidade

O árbitro coloca a bola no ataque da equipa prejudicada, e a equipa adversária só poderá defender o remate com o guarda-redes. Os jogadores da defesa têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas.

### ***Livre direto:***

A bola será colocada pelo árbitro, no meio campo, perto do jogador de campo que irá converter o livre. O jogador de campo será escolhido pela equipa que irá converter o mesmo.

O atleta que converter o livre só o pode marcar com a autorização do árbitro.

Os jogadores do meio campo da equipa adversária têm de estar bem levantados, só podendo intervir a defesa e o guarda-redes. Os atacantes da sua equipa também devem de estar bem levantados. O livre tem de ser marcado em direção à baliza adversária, não podendo passar a bola para os atacantes nem dar mais um toque na bola, caso contrário, será falta. A bola será repostada na baliza adversária.

### ***Alterações para a mesa:***

Um atleta não pode limpar o suor á mesa com as mãos, ou cuspir para o chão, ou outra qualquer substância nas mãos e esfregar nas mesas ou punhos.

É ilegal o uso de produtos nas mesas de jogo e nas mãos, que não sejam autorizados pela organização.

É permitido o uso de luvas e fitas próprias, tendo estas de ser autorizadas pela organização.

As bolas poderão ser mudadas apenas por outras da organização e nunca pelas das equipas que possam ter em sua posse.

A bola que está em jogo só pode ser trocada com autorização do árbitro.

## PRÁTICA

Qualquer brincadeira colocará em causa o aquecimento. Depois de entrarem para o recinto, os atletas devem ser desportistas, responsáveis e profissionais.

É expressamente proibido jogar apenas com uma mão. Corre o risco de ser admoestado pelo árbitro.

Depois de uma bola ser colocada na linha de baliza e o atleta falhar o remate, o passe ou o chuto, esta terá de ser devolvida ao mesmo, mas somente pela primeira vez. Na segunda tentativa se falhar, o adversário pode inclusive marcar golo. O jogo continua após este falhanço. Contudo, o atleta se falhar o remate, o passe ou o chuto, mas tocar na bola, mesmo que seja da primeira vez esta é válida.

Caso uma bola entre indevidamente numa das balizas, o árbitro procederá á reposição de uma nova bola de jogo.

Caso um atleta por qualquer motivo e sem autorização do árbitro pegue na bola de jogo com a mão para a retirar, será automaticamente advertido pelo árbitro e punido pelo mesmo. Será marcada uma Grande Penalidade.

Uma bola que esteja encostada à tabela e os atletas façam com o propósito de a atracar contra a mesma de modo a que esta seja disparada rapidamente, serão advertidos com cartão amarelo e falta. A bola será colocada na linha de baliza da equipa adversária

### *Linguagem:*

Qualquer gritaria ou sons durante a partida ou de natureza entusiástica, que não sejam com o maior rigor desportivo, serão advertidos pelo árbitro.

Neste ponto prevalece também a regra para os espectadores.

Os atletas das equipas poderão falar entre ambos com o maior e devido respeito, mas nunca com os atletas das equipas adversárias.

Não está permitido aconselhar nenhum atleta ou equipa durante a partida. Se depois de pedido ao espectador, pelo árbitro ou diretor, o mesmo continuar a incorrer nessa atitude antidesportiva, a organização deverá solicitar que abandone a área de jogo.

As equipas/atletas não poderão discutir com o árbitro, ou com os adversários, sob pena de serem penalizados pelo mesmo.

Festejo de golos: É permitido às equipas o festejo de golos, mas sempre com o maior respeito pelo adversário.

Em casos anormais, em que não seja correta a conduta desportiva, os atletas serão advertidos pelo árbitro.

### ***Movimentos constantes e bruscos com os barões:***

É expressamente proibido. Efetuar movimentos constantes e bruscos com os barões, é considerada falta e marcado o respetivo Livre Direto, sendo o atleta que cometeu a infração, advertido pelo árbitro.

No caso de o atleta levantar a mesa ou arrastar a mesma propositadamente, o árbitro terá de o advertir com extremo rigor e sancionar o mesmo com a marcação de uma Grande Penalidade. Em caso de ser despropositado, o atleta terá de ser advertido pelo árbitro.

Quando um atleta atacante tiver em sua posse a bola, os atletas adversários não podem fazer quaisquer movimentos, muito menos constantes e bruscos contra a tabela caso contrário, serão advertidos pelo árbitro e punidos com a marcação de uma Grande Penalidade.

### ***Faltas de comparência:***

Considera-se falta de comparência, não estar presente à hora marcada para o jogo ou após a sua chamada, ou apresentar-se apenas com um atleta.

A equipa perderá o jogo pelo resultado máximo em partidas, golos e set's.

### ***Resultado:***

Refere-se ao número de partidas ganhas e perdidas. Existirão 9 (nove) bolas disponíveis em cada partida. A equipa apurada para a fase seguinte será sempre aquela que ganhar duas partidas, ou seja, à melhor de 3 jogos, até à final.

### ***Grande penalidade – penalty:***

A bola será colocada pelo árbitro, na frente de ataque, alinhada com a marca de grande penalidade, perto do jogador de campo que irá converter o Penalty. O jogador de campo será o do meio do trio atacante.

Na marcação do Penalty, o atleta não pode fazer fintas, mas pode fazer simulações sem tocar na bola, a não ser apenas para efetuar o remate.

O guarda-redes pode efetuar movimentos, desde que estes não sejam bruscos caso contrário, será novamente repetido o Penalty.

Depois de o árbitro dar a ordem para a marcação da Grande Penalidade, o atleta tem dez (10) segundos para o fazer, caso contrário, é assinalado falta e a bola será reposta na baliza adversária.

A bola tem de estar completamente parada para que possa ser marcado a Grande Penalidade. Se esta se mexer, terá de ser repetida, mesmo em caso de golo. Se ao marcar a Grande Penalidade tocar mais que uma vez na bola, é falta. A bola será reposta na baliza adversária. Caso a bola não fique parada no local de grande penalidade esta poderá ser efetuada no campo do adversário. Após a marcação da grande penalidade, caso a bola não entre na baliza, o jogo procede até à próxima paragem. Feito o golo, troca de campo novamente.

### ***Atleta capitão:***

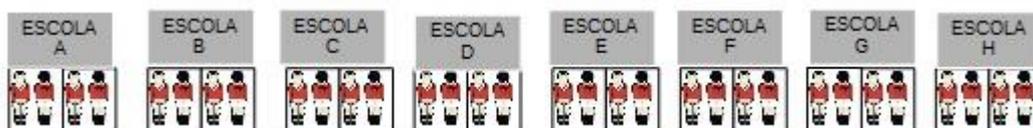
O capitão é o atleta responsável pela sua equipa em jogo. O uso da braçadeira é autorizada e recomendada mas, é opcional.

### Esquema do Torneio:

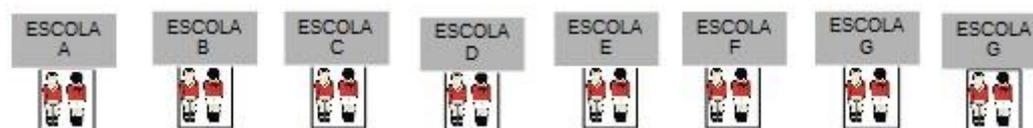
Realizar-se-ão três torneios: um de alunos do ensino secundário, um de alunos universitários e um de professores.

Esquema como exemplo:

#### Esquema do torneio das escolas



#### Esquema do torneio dos professores



#### Esquema do torneio das faculdades



O sorteio dos dérbis entre equipas será efetuado aleatoriamente, utilizando um saco com bolas identificativas, no local e dia do torneio.

O torneio decorrerá através de fases eliminatórias até à final, nos moldes já explanados anteriormente no item “Resultado”.

Prémios de classificação e participação estarão presentes!

Qualquer dúvida que surja, devem contactar através do email :

[escolasegura.4div.lisboa@psp.pt](mailto:escolasegura.4div.lisboa@psp.pt)

A/C Chefe João Cunha



Torneio de  
Matraquilhos

Contra a  
Violência no Desporto



Universidade  
Segura

Ficha de Inscrição

**Categoria:**

Devem indicar qual a categoria a que se inscreve no Torneio. Selecionar apenas uma opção.

Escolas:

Professores:

Universidades:

Instituição que representa: \_\_\_\_\_

Morada: \_\_\_\_\_

Freguesia: \_\_\_\_\_

Concelho: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Nome da Equipa: \_\_\_\_\_

Elemento 1: \_\_\_\_\_ D.N.: \_/ \_/ \_

Elemento 2: \_\_\_\_\_ D.N.: \_/ \_/ \_

Capitão da Equipa: \_\_\_\_\_

Contactos dos participantes: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_



Com o apoio:



LISBON  
SCHOOL OF  
ECONOMICS &  
MANAGEMENT  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

Folha de Suporte n.º 1



(Figura 1 – torneio de matraquilhos)



(Figura 2 – presença dos OCs)

Folha de Suporte n.º 2



(Figura 3 – Composição da mesa de oradores da I Conferência Contra a Violência no Desporto)

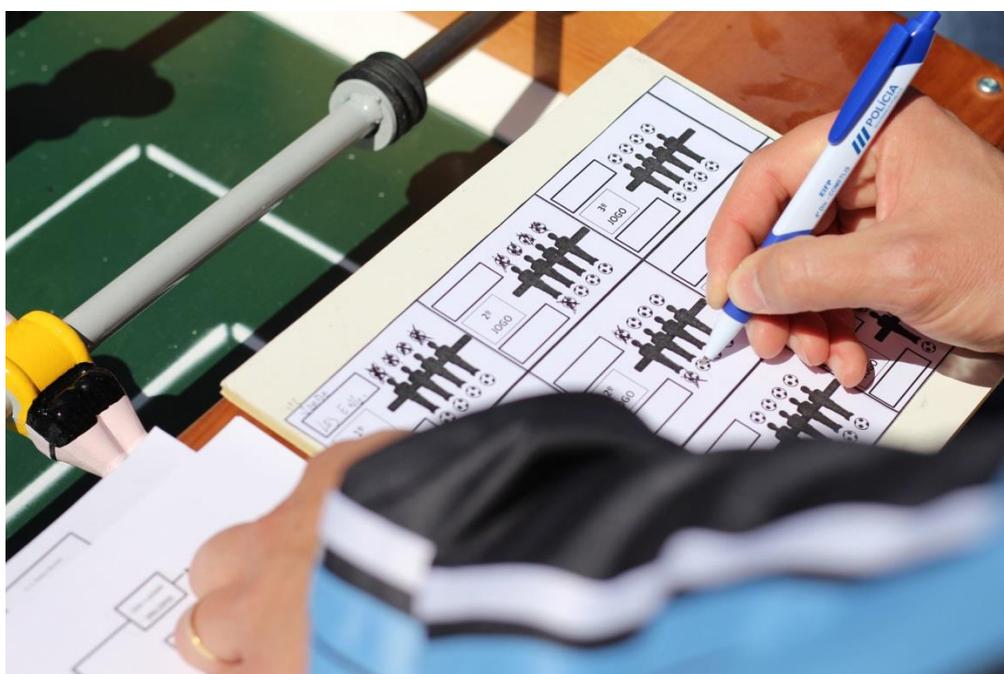


(Figura 4 – Sessão de abertura da I Conferência Contra a Violência no Desporto)

Folha de Suporte n.º 3



(Figura 5 – gáudio do evento)



(Figura 6 – marcador de resultados)

Folha de Suporte n.º 4



(Figura – fair play)



(Figura 7 - projeto universidade segura)