



Campeonato Relâmpago – Checklist

Levar manhã, tarde ou dia inteiro numa jornada

Este documento foi fornecido por areacopa.com.

NOME DO TORNEIO

DIA DE JOGO

RESPONSÁVEL PRINCIPAL

Setup antes do dia de jogo

Fechar uma semana antes.

- Escolher tamanho do slot (manhã 3 h, tarde 5 h, dia inteiro 7 a 8 h)
- Confirmar número de equipas (4 a 6 manhã, 6 a 8 tarde, 10 a 12 dia inteiro)
- Escolher sistema de jogo (K.O. puro, round-robin curto ou zonas mais eliminação)
- Definir tempo de jogo (baby futebol 2x10 a 2x15 min, futebol 11 2x20 a 2x30 min)
- Fixar por escrito ordem de desempate (pontos, saldo de gols, confronto direto, gols a favor, fair play, sorteio)

Inscrição e sorteio das equipas

Antes do dia ou no próprio dia.

- Receber nóminas das equipas ou preparar pool de jogadores para sorteio no dia
- Responsável por equipa com telefone registado
- Quota esclarecida (inscrição, contributo solidário ou contribuição material)
- Cores de equipamento verificadas entre equipas (sem conflito)
- Sorteio da primeira ronda documentado e afixado visível na mesa

Briefing do árbitro (15 minutos antes do início)

Sobretudo para encarregados e professores como condutores de jogo.

- Cronómetro de jogo: quem começa, quem anota tempo adicional, quem apita o intervalo
- Regras de cartões: amarelo, vermelho, tempo de fora opcional, dois amarelos equivale a vermelho
- Protocolo de W.O.: 10 minutos de espera após hora de início, depois 3 a 0 para adversário
- Pausa por lesão: máximo 5 minutos, depois substituição ou abandono
- Entrega do resultado final: o árbitro regista-o na mesa
- Tabela ao vivo atualizada após cada jogo (pontos, saldo de gols)

Cerimónia de entrega e encerramento

Pelo menos 5 minutos após a final.

- Taça de campeão e medalhas para os três primeiros lugares
- Distinção Melhor Marcador (Goleador) e Melhor Guarda-Redes
- Troféu especial Fair Play ou recetor de quota solidária (se modelo solidário)
- Foto do campo completo de participantes antes da desmontagem

