

# JOGOS - SEM - FRONTEIRAS

## 1. LOCAL DE REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Parque da Cidade de Lourosa

## 2. DATAS e HORÁRIOS

Os jogos decorrerão no dia 6 de julho de 2024 pelas 15h00, sendo aconselhável que as equipas se apresentem pelas 14h30

## 3. EQUIPAS

- a. Constituição das equipas: as equipas são constituídas por 4 elementos
- b. Os participantes devem ter idade mínima de 13 anos.
- c. Cada participante deve preencher e assinar um termo de responsabilidade antes do início das atividades.
- d. Caso seja menor de idade, o termo de responsabilidade terá de ser assinado pelo encarregado de educação, cuja assinatura poderá ser realizada antes do início das atividades ou na junta de freguesia
- e. Cada equipa terá de obrigatoriamente ser representadas por 2 elementos com menos de 30 anos.
- f. Cada equipa participante nomeará um capitão de equipa, que será o elo de ligação entre a organização e a equipa.

## 4. INSCRIÇÕES

A ficha de inscrição deverá ser realizada através do link <https://forms.gle/4hf4sUeiVTZhJC6G6>, até ao dia 28 de junho de 2024.

## 5. TIPO DE PROVAS

As provas serão realizadas na seguinte ordem, sendo que em anexo consta o esquema das provas:

- a. Corrida e terminar a corrida no local do jogo 2.
- b. Transferir água entre recipientes.
- c. Rastejar por debaixo da corda
- d. Arrastar pneus
- e. Empurrar uma carrinha por 50 metros.
- f. Remate á baliza com o objetivo de acertar no alvo.

# JOGOS - SEM - FRONTEIRAS

## 6. REGRAS PROVAS

### **Corrida**

- a. Correr desde o ponto de partida até ao local do início da prova dos recipientes de água, completando pelo menos uma volta ao relvado do campo de treino.
- b. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

### **Transferir água entre recipientes**

- a. Um recipiente cheio de água será colocado no ponto de partida e um recipiente vazio no ponto de chegada.
- b. Os participantes devem encher baldes com água e correr por entre montes de areia até o recipiente vazio.
- c. A atividade termina quando o recipiente de chegada estiver cheio até a marca estabelecida.
- d. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

### **Rastejar por debaixo da corda**

- a. Cada participante deve rastejar por debaixo de uma corda esticada a 50 cm do solo.
- b. O solo deverá estar lamacento.
- c. A distância total a rastejar será de 5 metros.
- d. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

### **Arrastar pneus**

- a. Cada participante deve arrastar um pneu de caminhão por uma distância de 30 metros.
- b. O pneu deve ser arrastado pela área demarcada.
- c. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

### **Empurrar uma carrinha por 50 metros**

- a. Toda a equipa deverá empurrar uma carrinha por uma distância de 50 metros.
- b. A equipa inteira deve empurrar simultaneamente, e todos os membros devem cruzar a linha de chegada juntos.
- c. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

### **Alvo na baliza**

- a. Cada membro da equipa alternadamente deverá rematar a bola da marca de penalti e tentar acertar num dos alvos.
- b. A prova termina quando um dos elementos acertar num dos alvos.
- c. O tempo será cronometrado e somado ao tempo total da equipa.

# JOGOS - SEM - FRONTEIRAS

## 7. PONTUAÇÃO E VENCEDOR

- a. O tempo total de todas as atividades será somado para cada equipa.
- b. A equipa com o menor tempo total será declarada vencedora.
- c. Em caso de empate na classificação final, aplicar-se-á uma prova de desempate.
  - Os capitães de equipa terão de realizar o jogo das latas, a cada capitão são entregues 3 bolas que terão de lançar contra uma pirâmide de latas colocadas em cima de uma mesa, o capitão que conseguir tirar mais latas da mesa ganha. Se no fim deste jogo, ambos tiverem o mesmo número de latas, são entregues as bolas a outro membro de cada uma das equipas, se persistir o empate chamara-se novos membros, e assim sucessivamente até que se encontre um vencedor.

## 8. DESCLASSIFICAÇÃO

- a. Será desclassificada a equipa que não respeitar as regras das atividades.
- b. Comportamentos antidesportivos, como empurrões intencionais ou sabotagem, resultarão na desclassificação imediata.

## 9. PROTESTOS

- a. Apenas o Capitão de Equipa está autorizado a dirigir-se à Organização.
- b. Os protestos devem ser apresentados após o final do jogo a que se referem.

## 10. EQUIPAMENTOS

Em todos os Jogos, os elementos representantes da equipa terão que apresentar equipamento apropriado para a prática desportiva, ajustado à realização das provas.

## 11. MATERIAIS DE JOGO

- a. Antes do início de cada jogo, os concorrentes de cada equipa devem verificar o estado de conservação dos materiais.
- b. Todo e qualquer dano provocado propositada e deliberadamente nos materiais no desenrolar do jogo serão da responsabilidade da equipa concorrente.

## 12. ORGANIZAÇÃO

Caberá à organização as seguintes funções:

- a. Fiscalizar todos os Jogos e provas que se vierem a realizar.
- b. Receber e pronunciar sobre os protestos eventualmente apresentados.

# JOGOS - SEM - FRONTEIRAS

- c. Homologar e divulgar os resultados parciais e finais dos Jogos.

As decisões da Organização são soberanas, devendo ser respeitadas pelas equipas.

## 13. PRÉMIOS

Serão medalhadas as três primeiras equipas com as respetivas medalhas de 1º, 2º e 3º classificado.

## 14. DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes do presente regulamento serão analisadas caso a caso e resolvidas pela Organização. Das decisões da Organização não caberá qualquer recurso.