REGULAMENTO DOS JOGOS SEM FRONTEIRAS – CASTRO DAIRE 2022

1. Local de Realização dos Jogos

Piscinas Municipais de Castro Daire

2. Datas

Os jogos decorrerão nos dias 12, 13 e 14 de Julho de 2023.

a. Nos dias 12 e 13, realizam-se as eliminatórias, com a participação de 6 a 10 Associações por dia. O sorteio do dia correspondente a cada Associação será realizado numa reunião.
b. No dia 14, realizar-se-á a final, na qual participarão 8 equipas apuradas das eliminatórias já realizadas, 4 equipas de cada eliminatória. Nesta fase a organização apresentará jogos surpresa, não especificados no regulamento.

3. Horários

Os jogos terão o seu início, diariamente, às 21.00h, sendo aconselhável que as equipas participantes se apresentem nas Piscinas às 20.00h.

Às 20:30h, todos os dias, haverá uma reunião com os capitães de equipa participantes no dia, para esclarecimento de dúvidas e apresentação dos Jogos.

4. Equipas

a. **Equipas participantes:** equipas representativas das Associações ou Colectividades do Concelho de Castro Daire.
b. Constituição das equipas: as equipas são constituídas por **12 elementos**, sendo **6 do sexo masculino e 6 do sexo feminino**. **10 Elementos (5F/5M) são efetivos e terão de estar presentes para a equipa poder participar**, **nas eliminatórias e na Final**, dois serão suplentes (1F/1M), podendo participar nos Jogos.
c. Cada equipa participante nomeará um capitão ou chefe de equipa. Este terá que comparecer nas reuniões preparatórias, para representar a equipa.

5. Inscrições

a. Nesta atividade poderão participar todas as pessoas naturais ou residentes do concelho de Castro Daire, nascidos antes ou durante o ano de 2007.
b. As inscrições das equipas terão de ser através de uma Associação, e serão efetuadas no Gabinete de Desporto, nas Piscinas Municipais, através do preenchimento da ficha coletiva ou num link online a divulgar oportunamente, até ao dia **30 de Junho de 2023**.

6. Tipo de Provas

Os Jogos são constituídos por dois tipos de provas:

a. Provas desportivas e recreativas, que envolvem demonstrações de força, habilidade, velocidade, equilíbrio, etc.
b. Provas Culturais (nos termos do número seguinte)

7. Animação

a. Cada equipa terá de indicar uma artista ou grupo seu convidado: músicos, declamadores, dançarinos, imitadores, ilusionistas, etc., que fará a animação no dia da participação da equipa que representa. Esta apresentação terá a duração de 5-7 minutos, e desde que seja condigna, dará 5 pontos às equipas que a apresentarem, se ultrapassarem o tempo máximo ou mínimo de atuação não serão contabilizados os pontos.
b. Em caso de empate na classificação final das eliminatórias ou Final, aplicar-se-á o **Jogo das Latas**. 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 chamar-se-á novos membros, e assim sucessivamente até que se encontre um vencedor.

8. Seguro de Acidentes

Todas as equipas que formalizarem a sua inscrição ficarão abrangidas por um seguro de acidentes pessoais, que possam ocorrer, única e exclusivamente, durante a realização dos jogos em que intervenham directamente.

9. Equipamentos

a. Em todos os Jogos, os elementos representantes da equipa devem ser portadores do equipamento específico para a participação nos jogos, que será igual para todos os elementos de cada uma das equipas. **As T´shirts entregues às equipas terão de estar impecáveis até a Final.**
b. Aconselha-se aos elementos das equipas que sejam portadores de uma muda de roupa e calçado, fato de banho, chinelos, bem como de produtos de toilette.
c. Tendo em conta que a maior parte dos jogos terão como obstáculo o meio líquido, aconselha-se aos concorrentes que sejam portadores de fato de banho, tanga ou calções de banho, que poderão envergar por baixo do equipamento oficial.

10. 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.

11. Arbitragem

Em todos os jogos, juízes, árbitros e júri terão as seguintes funções:

⇒ Fazer cumprir o Regulamento Geral dos Jogos;
⇒ Fazer cumprir as Regras dos Jogos;
⇒ Identificar os concorrentes;
⇒ Proceder a classificação das equipas em competição.

12. Comissão Organizadora

Será constituído uma Comissão organizadora, composta pelos Técnicos de Desporto do Município, entidade a quem caberá:

a. Fiscalizar todos os Jogos e provas que se vierem a realizar.
b. Receber e pronunciar sobre os protestos eventualmente apresentados.
c. Homologar e divulgar os resultados parciais e finais dos Jogos.

As decisões da Comissão Organizadora são soberanas, devendo ser acatadas pelas equipas.

13. Protestos

a. Apenas o Capitão de Equipa está autorizado a dirigir-se à Comissão Organizadora.
b. Os protestos devem ser apresentados após o final do jogo a que se referem.
c. Os protestos devem ser elaborados por escrito, em formulário próprio, e entregues à Comissão Organizadora. **Antes do início dos jogos**, o Chefe de Equipa deverá solicitar à organização os impressos de protesto.

14. Normas de Classificação

As equipas, tendo em conta a prestação em cada uma das provas, serão pontuadas da seguinte forma:

a. Nas provas desportivas e recreativas:

- Pontuação provisória – pontuação definida em cada um dos jogos.
- Pontuação definitiva – pontuação de 1 a X pontos (consoante o número de equipas), em consequência da pontuação alcançada em cada um dos jogos.
- Será feita uma classificação em cada uma das eliminatórias, de onde serão apuradas 3 a 4 equipas (a definir depois de recebidas as inscrições). Na final será feita outra classificação distinta desta.

b. A apresentação de uma prova cultural será pontuada com 5 pontos, de acordo com o ponto 7.a; A pontuação de 5 pontos, será acrescida de uma votação feita pela comissão organizadora, que atribuirá uma pontuação de 1 a 5 pontos pela prestação na atuação cultural. A não apresentação desta, leva à exclusão dos Jogos.

c. **JOKER** – A cada equipa é permitido a apresentação de um JOKER, que duplicará a pontuação final alcançada no jogo a que se refere**. Este JOKER deverá ser entregue, por todas as equipas, em envelope fechado, preenchido em documento próprio (anexo ao regulamento) e entregue ao enviado por mail à organização até às 20.30 horas do primeiro dia de competição.**
Na final, não é permitida a utilização do JOKER.

15. Prémios

a. Prémios de Participação – entregues a todas as equipas participantes.
b. Prémios de Classificação – entregues aos 3 primeiros classificados da Final.
c. Prémio Fair Play – atribuído a equipa que mais fair play demonstrar no decorrer das eliminatórias, pelas equipas concorrentes, pelos elementos da organização e pelos juízes. E mais animar o publico presente na bancada. Este prémio será atribuído pela Comissão Organizadora e será anunciado no dia da última eliminatória.

16. Disposições Finais

Os casos omissos e as dúvidas resultantes do presente regulamento serão analisadas caso a caso e resolvidas pela Comissão organizadora.
Das decisões da Comissão Organizadora não caberá qualquer recurso.
As equipas que não acatem as referidas decisões poderão ser penalizadas entre 1 e 5 pontos da sua pontuação, ou mesmo desclassificadas, se para tal se encontrar razão pertinente.
Qualquer tipo de comportamento anti-desportivo por parte de qualquer elemento da equipa implica a sua exclusão definitiva. Se a equipa, por força de eventuais exclusões ficar reduzida a menos de 8 elementos será desclassificada.
Os Jogos que as equipas realizaram nas eliminatórias serão apresentados numa reunião com as equipas inscritas. Nesta reunião será também feito o sorteio das equipas pelos dias.
Para a Final serão escolhidos 2 ou 3 jogos já realizados e propostos 2 a 3 novos.

17. Casos Omissos

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.