

REGULAMENTO DOS JOGOS SEM FRONTEIRAS – CASTRO DAIRE 2019

1. Local de Realização dos Jogos

Piscinas Municipais de Castro Daire

2. Datas

Os jogos decorrerão nos dias 17, 18, 19 de Julho de 2019.

- Nos dias 17 e 18, 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.
- No dia 19, realizar-se-á a final, na qual participarão 6 equipas apuradas das eliminatórias já realizadas, 3 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

- Equipas participantes:** equipas representativas das Associações ou Colectividades do Concelho de Castro Daire.
- 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.
- Cada equipa participante nomeará um capitão ou chefe de equipa. Este terá que comparecer nas reuniões preparatórias, para representar a equipa.

5. Inscrições

- Nesta atividade poderão participar todas as pessoas naturais ou residentes do concelho de Castro Daire, nascidos antes ou durante o ano de 2002.
- 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 a divulgar oportunamente, até ao dia **6 de Julho de 2019**.

6. Tipo de Provas

Os Jogos são constituídos por dois tipos de provas:

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

7. Animação

- 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.
- Em caso de empate na classificação final das eliminatórias ou Final, aplicar-se-á a 2ª Prova Cultural. 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-a 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, juizes, 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 Chefe 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 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; Será utilizada como forma de desempate em caso de igualdade na classificação final, como o referido no ponto 7.b. 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 à organização até às 21.00 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 público 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.