

Jogos de Verão

No Campo

2017

Índice

Nome dos jogos:.....	3
Data:	3
Local:	3
Abertura do Secretariado:.....	3
Equipas:	3
Classificações e prémios:.....	3
Inscrições :.....	3
Programa:.....	3
Regulamento dos jogos.....	4
Pontuação	4
JOGOS.....	5
Jogo 1 - A VACA MIMOSA.....	5
Jogo 2 - O MARIALVA	6
Jogo 3 - VACABOL.....	6
Jogo 4 - A GALINHA DA VIZINHA	7
Jogo 5 - O CHARCO	7
Anexo 1 (Ficha da Equipa).....	9
Ficha da Equipa	10
Anexo 2 (Croqui dos jogos)	11

Nome dos jogos: Jogos de Verão – No Campo

Data: 27 de agosto de 2017

Local: Recinto de festas das Verbenas, Pinheiro Grande

Abertura do Secretariado: 17h00

Equipas:

- 6 a 10 elementos
- Mistas
- A partir dos 14 anos

Classificações e prémios:

- 1º, 2º e 3º Classificado
- Lembrança para todas as equipas

Inscrições :

- Inscrições abertas até dia 25 de agosto;
- Devem ser feitas através do site do Município;
- Também poderão ser entregues no Gabinete de Desporto (Piscina Municipal), ou por e-mail para desporto@cm-chamusca.pt.

Programa:

17h00 - Abertura do Secretariado
17h30 - Brienfing às equipas
18h00 – Desfile das equipas (concentração junto à igreja)
18h30 - Início dos jogos
20h00 – Entrega de prémios e encerramento dos jogos

Regulamento dos jogos

Pontuação

1º lugar – 10 pontos

2º lugar – 9 pontos

3º lugar – 8 pontos

4º lugar – 7 pontos

5º lugar – 6 pontos

6º lugar – 5 pontos

7º lugar – 4 pontos

8º lugar – 3 pontos

JOGOS

Jogo 1 - A VACA MIMOSA

Local: Recinto da festa (estrada)

Nº de elementos: mínimo 3

Tempo de jogo: 8min

Objetivo: Encher o recipiente do leite

Jogo: O primeiro elemento da equipa terá de passar pelo primeiro percurso de obstáculos, agarrar no balde e ir ordenhar a vaca mimosa. Após ter o balde cheio, terá de colocá-lo na cabeça e despejá-lo para dentro do balde do colega, que se encontra deitado no chão. Após esta situação, e com o balde na cabeça, este segundo elemento terá de passar pelo segundo percurso de obstáculos, onde elementos das equipas adversárias o tentarão atingir com bolas e balões de água. (ver anexo)

No final deste obstáculo, o segundo elemento terá de despejar a água para dentro do recipiente, que está no final do percurso e, entregar o balde ao primeiro elemento da fila.

Fila encontra estará na lateral do campo, conforme esquema (ver anexo).

Nota:

O primeiro elemento que se encontra à espera na fila, partirá assim que o primeiro elemento se deitar.

Regras e Penalizações:

- O primeiro elemento após ordenhar a vaca deverá levar o balde sempre no cimo da cabeça com o auxílio das mãos;
- No momento da passagem da água, o segundo elemento deverá ter o balde em contacto com a zona da barriga não podendo levantar o mesmo;
- Os adversários só poderão atirar os balões e as bolas, quando os elementos das equipas em jogo estiverem em cima dos barrotes;
- Ganha a equipa que encher a bilha no menor tempo possível, ou conseguir colocar mais leite dentro da bilha durante o tempo da prova.

Jogo 2 - O MARIALVA

Local: Arena da Picaria (inclui 1 vaca pequena no jogo)

Nº de elementos: 2 elementos por equipa; 2 equipas em simultâneo

Tempo de jogo: 4 min

Objetivo: Colher 5 flores e oferecer à sua amada

Jogo: O jogo inicia com os Marialvas junto das suas amadas.

Ao som de início estes terão de tentar retirar uma flor do canteiro e oferecê-la à sua donzela.

Cada equipa terá de recolher 5 flores e só podem retirar uma flor de cada vez.

O jogo termina quando a donzela tiver um ramo com 5 flores, ou terminar o tempo de jogo.

Regras e Penalizações:

- Só após a donzela agarrar a flor é que podem ir retirar outra flor;
- Caso a flor toque no chão, já não poderá ser mais utilizada para o jogo;
- Os participantes não poderão de forma alguma agarrar a vaca;
- Caso esta situação aconteça, a equipa será desclassificada;
- Ganha a equipa que conseguir apanhar as flores, no menor espaço de tempo possível.

Jogo 3 - VACABOL

Local: Arena da Picaria (inclui 1 vaca pequena no jogo)

Nº de elementos: mínimo 3; duas equipas em simultâneo

Tempo de jogo: 4 min

Objetivo: Marcar o maior número de pontos

Jogo: As equipas estão dispostas em zonas opostas da arena e cada elemento tem uma bola.

Ao sinal de início do jogo o primeiro elemento deve transportar a bola em direção ao cesto, que se encontra na zona oposta, atravessando a arena onde se encontra uma vaca.

Ao chegar ao cesto deverá tentar marcar ponto, fazendo passar a bola pelo arco.

Ao marcar, o segundo elemento inicia o jogo e o outro regressa com a bola para a zona da sua equipa.

Ganha o jogo quem marcar mais pontos no tempo de jogo.

Cada cesto vale 1 ponto.

Regras e Penalizações:

Após marcar cesto o elemento agarra bola e desloca-se para a zona da sua equipa podendo voltar a participar;

O elemento seguinte só inicia o jogo quando o anterior conseguir marcar ponto;

Não é permitido dificultar a equipa adversária;

Não é permitido agarrar a vaca.

Jogo 4 - A GALINHA DA VIZINHA

Local: Recinto da festa (estrada; inclui 4 galinhas no jogo)

Nº de elementos: 2 elementos por equipa; 4 equipas em confronto

Tempo de jogo: 4 min

Objetivo: Apanhar a galinha e coloca-la na Capoeira

Jogo: O jogo inicia-se com um elemento da equipa dentro do carrinho de mão e outro pronto a transportá-lo. Ao sinal de partida os jogadores terão de fazer zig-zag entre os pneus até ao charco. No charco o elemento que vai apanhar a galinha (que vem sentado no carrinho de mão), vai dentro do charco apanhar uma bola de cor. Ao apanhar a bola, terá de saltar a cerca, para se vestir (calçar botins e pôr chapéu de palha). De seguida o jogador irá apanhar a galinha, com a fita da cor da bola, terminando o jogo, quando a colocar dentro da “capoeira”.

Regras e Penalizações:

Ganha a equipa que for mais rápida;

O participante só poderá apanhar a galinha se tiver os botins calçados e o chapéu na cabeça;

Apenas poderão ser usadas as mãos para apanhar a galinha;

Qualquer comportamento ou ato intencional com o objetivo de magoar os animais será motivo de desclassificação da prova.

Jogo 5 - O CHARCO

Local: Recinto da festa (estrada; inclui 4 leitões no jogo)

Nº de elementos: 2 elementos por equipa;

Tempo de jogo: 4 min

Objetivo: Apanhar o leitão

Jogo: Os participantes iniciam o jogo fora do “CHARCO” onde se encontram 4 leitões.

Ao som de início devem deslocar-se para o interior do “CHARCO” e têm de tentar apanhar um dos leitões.

O jogo termina quando um dos elementos agarrar e levantar o leitão e, o outro elemento retirar a fita, ou terminar o tempo de jogo.

Regras e Penalizações:

Ganha a equipa que for mais rápida;

Apenas poderão ser usadas as mãos para agarrar o leitão;

Qualquer comportamento ou ato com o objetivo magoar os animais será motivo de desclassificação da prova.

NOTAS IMPORTANTES:

- Os concorrentes não poderão tocar na vaca e caso esta situação se verifique, a equipa será penalizada em 5 pontos, que serão descontados na pontuação final.
- Pedimos a atenção a todos os participantes para que nos jogos com animais não tenham comportamentos que possam magoar ou ferir os animais de forma intencional.
- Em caso de empate na classificação final, as equipas empatadas realizarão novamente o último Jogo, “O Charco”.

Anexo 1 (Ficha da Equipa)

Ficha da Equipa

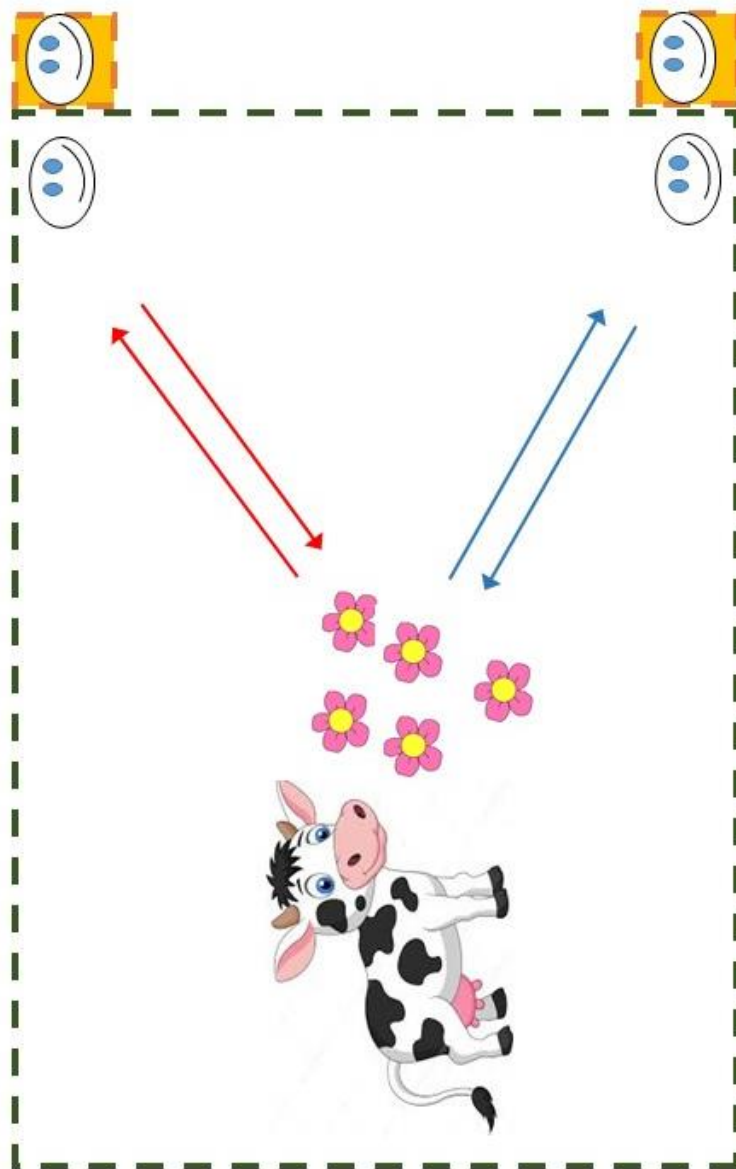
Freguesia		Localidade	
Nome da equipa			
Nome dos elementos da equipa			
01		06	
02		07	
03		08	
04		09	
05		10	

Classif.	Tempo	Penalizações		TT Parcial
Jogo 1				
Jogo 2				
Jogo 3				
Jogo 4				
Jogo 5				
Pontuação Total				

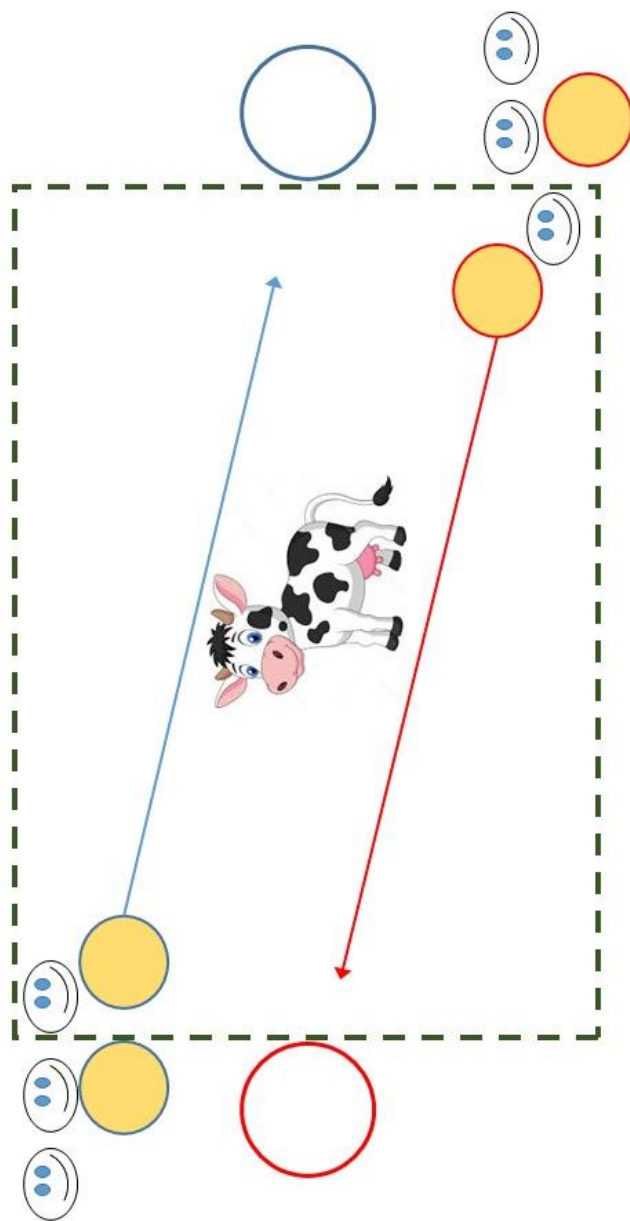
Anexo 2 (Croqui dos jogos)

Equipa A

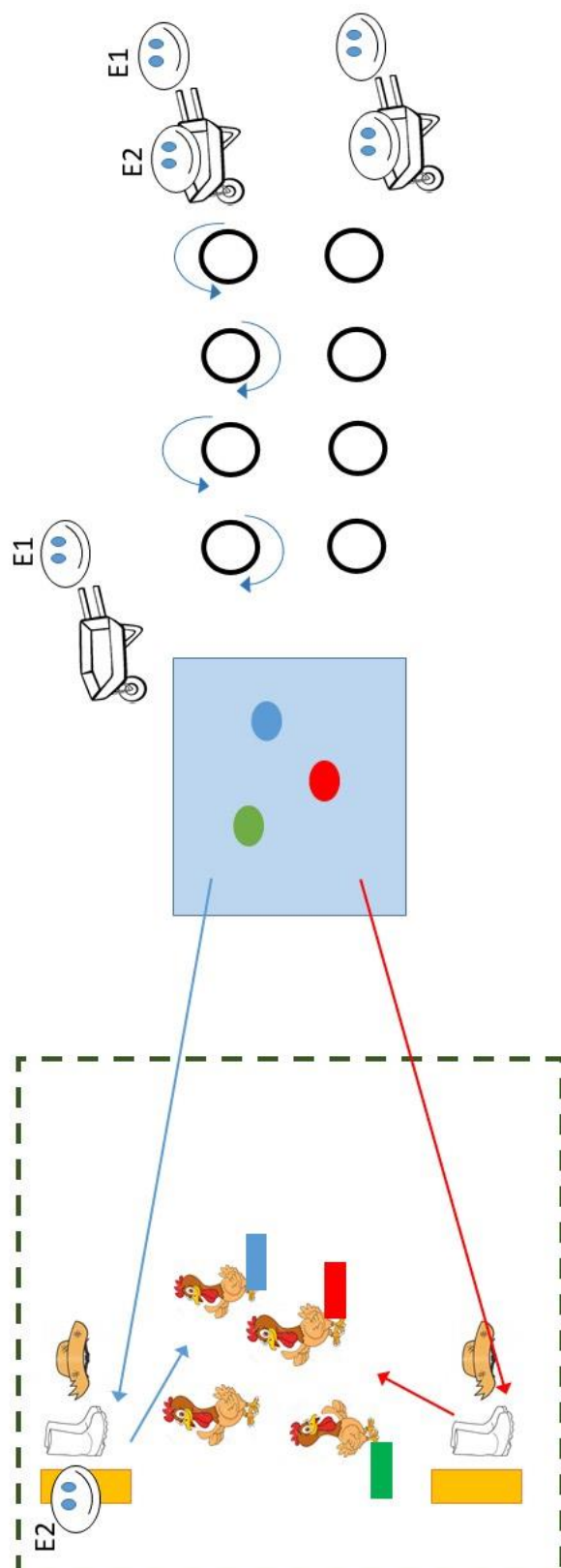




Vacabol – Jogo 3



Galinha da Vizinha—Jogo 4



O Charco – Jogo 5

