



I JOGOS SEM BARREIRAS



REGULAMENTO DOS JOGOS



Regulamento dos Jogos Sem Barreiras

Local

- Piscina Municipal da Chamusca

Data e Horário

- Os jogos decorrerão no dia 8 de Agosto do presente ano, com início das actividades às 20h30 e termino pelas 23h30.

Equipas

- irão contar como inscrição as primeiras 12 equipas que efectuarem correctamente a inscrição;
- As equipas deverão ser constituídas por 10 elementos dos quais têm de constar, pelo menos 4 femininos e máximo 6 masculinos;
- A idade mínima de participação é de 8 anos e a máxima 80 anos, devendo as equipas ter em atenção as exigências de cada prova;
- Cada elemento deverá participar em pelo menos uma prova;
- Na inscrição deverão mencionar o porta-voz da equipa. Para além da sua participação nos jogos, as funções deste elemento serão as seguintes:
 - Participar no briefing inicial com a comissão organizadora;
 - Dar voz à equipa junto dos juizes de prova, ou da comissão organizadora;

Inscrições

As inscrições deverão ser feitas através do questionário, que se encontra no site do município.
Link: <https://docs.google.com/forms/d/1FW4FISwYLABgpmGhNgyirYoWwwHYWYufgv4ZPItozPM/viewform>

Organização das provas

- As provas serão organizadas por séries, onde participarão 2,3 ou 4 equipas, conforme o número de equipas inscritas;
- Joker: carta que poderá duplicar os pontos. Esta carta deverá ser jogada antes da equipa iniciar o jogo. Se equipa ganhar duplicará a pontuação do jogo, caso perca, os pontos que obteve vão para as equipas adversárias da série em que participou.

Descrição das provas

- **Prova 1 – “Apanha da Azeitona”**

Número de elementos: 3

Objetivo: Colher o maior número de “azeitonas”.

O jogo terá início na zona funda da piscina, na qual o primeiro elemento terá de apanhar uma azeitona de cada vez (total de 5), e terá de entregá-la ao 2º elemento, que se encontra no colchão redondo. Este segundo elemento terá de se deslocar no colchão com as azeitonas, e entregá-las ao terceiro elemento, que está na 3ª zona de jogo (parte baixa). Este terá de lançar uma “azeitona” de cada vez através de uma lona furada, que se encontra fora da piscina. Cada lançamento concretizado valerá uma bonificação de menos 5” no tempo final.

- **Prova 2 – “Cais S. Marcos”**

Número de elementos para o jogo: Todos

Objetivo: Transporte de material de uma margem para outra. Ganha a equipa que chegar primeiro à meta.

O jogo terá início com 4 elementos da equipa em fila (lagarta) sentados no chão. O elemento de trás terá a bola no ar, e ao sinal terá de passar a bola para o colega da frente. Ao passar a bola terá de correr para a frente da fila e sentar-se junto ao colega de trás (Jogo da Lagarta), até chegarem aos 2 barqueiros. Os barqueiros terão de fazer o transporte até à outra margem. Na outra margem estarão os restantes elementos em fila, para fazerem o transporte da bola, da mesma forma que os primeiros elementos (Jogo da Lagarta). O jogo termina quando a bola atravessar a linha de meta.

Regras:

Durante o trajeto aquático, a bola não poderá perder o contacto com a água. Caso a bola perca o contacto com a água e volte a tocar na mesma, a equipa será penalizada em 5 pontos;

- **Prova 3 – “Avieiro do Tejo”**

Número de elementos para o jogo: Todos

Objetivo: Fazer o transporte de todos os elementos para a outra margem.

Tempo de prova: 3min.

Um dos elementos será o barqueiro, que estará com num colchão redondo, para realizar o transporte dos elementos 1 a 1, para a outra margem.

O jogo termina quando estiverem todos, inclusive o barqueiro, na outra margem.

Regras:

A equipa poderá trocar o barqueiro durante o jogo;
Por cada elemento que cair à água acrescentará 10s ao tempo final;
O tempo pára quando o último elemento chegar a terra.

- **Prova 4 – “5ª-feira de Ascensão”**

Número de elementos para o jogo: 4 elementos

Objetivo: Trajar um dos elementos à forcado.

Tempo de prova: 3min

O jogo realiza-se num insuflável (bungee run), onde estará 1 elemento preso a um elástico. Este terá de correr e entregar uma peça de cada vez da farda, ao elemento que estiver fora. Este segundo elemento terá de levar a peça a um terceiro, que terá que ajudar o modelito a vesti-la.

O jogo termina ao quando o tempo de prova terminar.

Ganha a equipa que tiver o maior número de peças vestidas.

Regras:

O elemento que vestir a farda terá de estar completamente seco;

Aconselha-se a que o elemento que ficar no insuflável use sapatilhas;

Cada peça vale 3 pontos

- **Prova 5 – “A vindima”**

Número de elementos para o jogo: 5 elementos

Objetivo: Encher ao máximo o recipiente graduado

Tempo de prova: 4min

O jogo inicia com dois elementos na linha de partida, um com os olhos vendados e um balde e outro que será o seu guia. O guia terá de encaminhar (através de indicações verbais) o colega para o local de vindima e indicar-lhe onde estão os “cachos de uva” (balões). Ao recolher os “cachos” deverá ser guiado até à tina, onde se encontra outro elemento, e despejar as uvas para serem pisadas. O líquido que sai da tina escorre para uma calha, que é transportada por outro elemento e despejada em um recipiente graduado. Irão existir duas calhas e os elementos devem revezar-se no transporte da água.

A equipa deverá fazer, no tempo de prova, os percursos necessários para encher o recipiente.

Ganha a equipa que tiver o recipiente mais cheio.

Nota: Os três primeiros jogos irão realizar-se na piscina de 25m, nomeadamente na zona central e parte funda.

Organização da equipa por prova

1. As equipas deverão estar previamente organizadas para cada jogo, com o intuito de demorar o menor tempo possível entre cada prova.

Equipamento para as provas

- Material entregue no briefing (carta 2x Joker's; Caderno de Prova);
- Para os participantes poderem realizar as provas descritas neste regulamento deverão ser portadoras do seguinte equipamento:
 - Aconselha-se aos elementos das equipas que sejam portadores de uma muda de roupa e calçado, fato de banho, camisola térmica, chinelos, bem como de produtos de higiene pessoal;
 - As equipas deverão fazer-se acompanhar sempre dos documentos fornecidos pela organização (joker; Caderno de Prova);

Normas de Classificação

A classificação será da seguinte forma:

Posição	Pontos	Pontos Extra
1º lugar	12	Serão somados à pontuação do jogo correspondente.
2º lugar	11	
3º lugar	10	
4º lugar	9	
(...)	(..)	
12º lugar	1	

Exceções:

- No quarto jogo, "5ª-feira de Ascensão", a pontuação será atribuída pelo número de peças vestidas.

Seguro

- Todos os elementos pertencentes às equipas, estarão abrangidas por um seguro de acidentes pessoais, único e exclusivamente válido para o período de realização dos jogos em que intervenham diretamente.

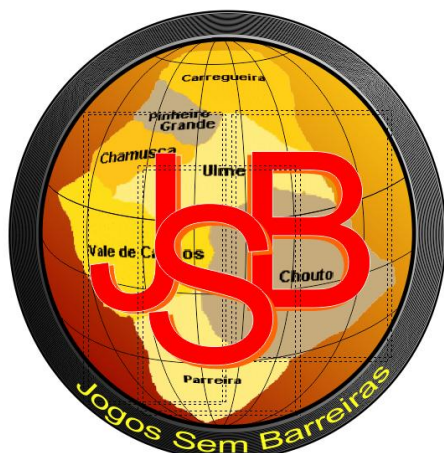


Anexo 1





Anexo 2



I JOGOS SEM BARREIRAS

Caderno de Prova

Nome da Equipa		nº	
-----------------------	--	-----------	--

	Jogo	Tempo	Pontos	Penal.	Bónus	Pt. Parc.
1	Apanha da Azeitona (3 elementos)					
2	Cais de S. Marcos (10 elementos)					
3	Avieiro do Tejo (10 elementos)					
4	5ª-feira de Ascensão (4 elementos)					
5	Fazer Azeite (5 elementos)					