

# Jogos Rurais De Verão 2018



## REGULAMENTO

## 1. Organização

Os “Jogos Rurais de Verão” é uma organização do município da Chamusca, através do seu Gabinete de Desporto.

## 2. Local e Programa- Horário

Os Jogos Rurais de Verão realizam-se no próximo dia 22 de Julho de 2018, domingo, na zona do recinto de festas de Ulme.

Veja as coordenadas GPS aqui: 39°18'51.9"N 8°26'10.7"W

Programa Horário:

15.00h – Abertura do Secretariado e receção das equipas

16.15h – Desfile das Equipas

16.30h – Início dos Jogos Rurais de Verão

19.00h – Entrega de Prémios

## 3. Constituição das Equipas

Os Jogos Rurais de Verão são abertos a todas as idades, devendo as equipas adequar a rotatividade dos jogadores pelos jogos, mediante as características dos mesmos e as capacidades \ características dos jogadores.

A equipa deve ser composta por um número mínimo de 6 jogadores, e máximo de 10 jogadores.

## 4. Inscrições

As inscrições podem ser feitas através do link:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6Kps4zI6HL0QubMN8FhKf7efpaVOba460JL0s7ZhaQ7YT4g/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6Kps4zI6HL0QubMN8FhKf7efpaVOba460JL0s7ZhaQ7YT4g/viewform?usp=sf_link)

Mais informações contactar o Gabinete de Desporto da Câmara Municipal da Chamusca:  
[desporto@cm-chamusca.pt](mailto:desporto@cm-chamusca.pt)

## 5. Descrição dos Jogos

### Jogo 1 – Conquista da pirâmide

É um jogo em sequência, em que os jogadores vão realizando um conjunto de tarefas até chegarem ao último desafio, a conquista da pirâmide, com a recolha de uma letra no seu topo, até formarem a palavra “ULME”. A equipa terá, portanto, de conquistar quatro vezes a pirâmide.

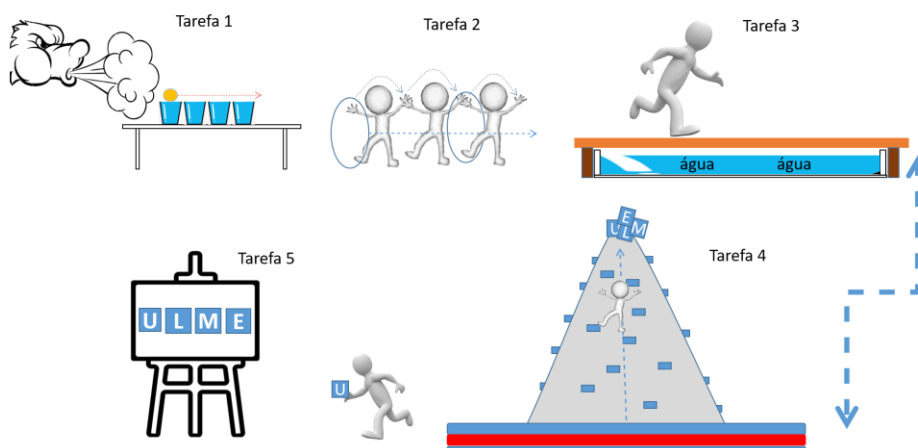
O jogo inicia com uma mesa de copos, em que o jogador terá de soprar uma bola do primeiro ao último copo. Caso a bola caia dos copos esta regressa ao primeiro copo. Terminando essa tarefa, 5 elementos da equipa, de mãos dadas, terão de passar um arco do primeiro ao último elemento. Após o arco alcançar o último atleta, este leva-o para outro jogador, que terá então de transportar através de uma barra colocada sobre uma piscina, e apenas com o auxílio de pauzinhos, um objeto que simboliza o arroz, tão característico em Ulme. Colocado o arroz num prato, o último jogador poderá então escalar a pirâmide e recolher uma das letras que colocará num quadro. A equipa repete esta tarefa até formar a palavra ULME, realizando todo o circuito quatro vezes.

Ganha a equipa que terminar o jogo no menor espaço de tempo.

#### Regras Específicas:

- Se a bola cair antes de atingir o último copo da fila, o árbitro irá colocá-la de novo no primeiro copo e o jogador terá de reiniciar a tarefa;
- Se o arco cair da fila de jogadores, antes de atingir o último elemento, o árbitro ordena o reinício da tarefa;
- Se o jogador deixar cair algum dos pedaços de “arroz”, terá de regressar à mesa e recolher um novo, apenas e só com o auxílio dos “pauzinhos”. Só poderá iniciar a escalada da pirâmide após a colocação de um arroz no prato da mesa final.

### Jogo 1 – Conquista da Pirâmide



## Jogo 2 – Lenhadores dos Leitões

**Objetivo do Jogo :** Recolher os leitões no menor tempo possível, só o podendo fazer após realizarem percurso de carro de mão e serrar o tronco;

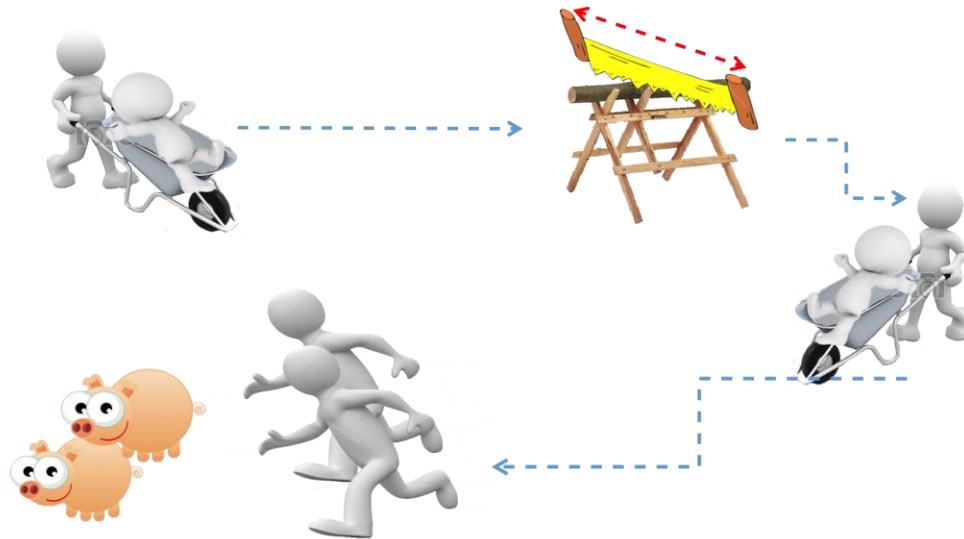
Os jogadores iniciam com o transporte de um dos elementos da equipa num circuito de carro de mão, alcançando um local em que ambos os jogadores terão de serrar um tronco. Terminada essa tarefa, os jogadores terão de fazer novo percurso de carro de mão, até chegarem à zona dos leitões. O jogo termina quando os jogadores conseguirem agarrar todos os leitões e os colocarem na caixa da equipa.

### Regras Específicas:

**\*\* Por favor respeite os animais\*\***

- Considera-se que o tronco se encontra cortado quando os jogadores seccionarem uma área completa do tronco.
- Os leitões estão de volta a casa quando colocados na área delimitada para o efeito.
- O tempo é parado quando o último leitão estiver com as patas dentro da zona da cerca.

## Jogo 2 – Lenhadores dos Leitões



### Jogo 3 – Ferra a Vaca

**Objetivo do Jogo:** Colocar dez “ferros” da equipa na vaca, no menor tempo possível;

Realizando este jogo na zona do picadeiro, cada equipa tem como tarefa colocar 10 marcas (o seu ferro) na vaca que lá se encontra. As marcas são de velcro, tendo a vaca uma capa aderente vestida na zona do dorso. Jogarão quatro equipas ao mesmo tempo, tendo cada equipa de utilizar quatro elementos (jogadores) neste jogo. Cada um dos quatro jogadores só pode realizar de novo a tarefa após os outros três o terem feito.

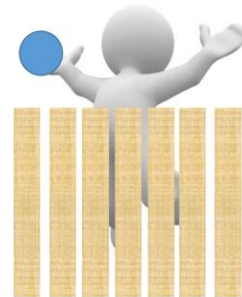
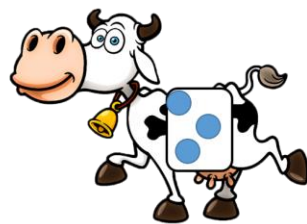
As equipas têm 5 minutos para realizar a tarefa, contando para a classificação o número de ferros colocados dentro do tempo regulamentar, ou o tempo despendido para colocar os 10 ferros.

#### Regras Específicas:

**\*\* Por favor respeite os animais\*\***

- Cada equipa tem de apresentar 4 jogadores para este jogo;
- Só pode entrar um jogador de cada equipa dentro do picadeiro de cada vez;
- O jogador que colocou o último ferro tem de sair do picadeiro e tocar no colega de equipa que se segue. Só após esse toque o colega pode entrar dentro do picadeiro;
- O jogo termina no final do tempo regulamentar de 5 minutos, contando-se nessa altura o número de ferros que cada equipa colocou;
- Será contabilizado o tempo que cada equipa utilizou para a colocação de todos os seus ferros, vencendo a equipa que o tiver feito em menor tempo;
- Os jogadores não poderão de modo nenhum imobilizar a vaca, exceto em caso de proteção

### Jogo 3 – Ferrar a Vaca



## Jogo 4 – Sacos coloridos

**Objetivo do Jogo:** Percorrer um percurso delimitado, em formato de corrida de sacas, no menor tempo possível;

Jogam neste jogo 6 jogadores de cada equipa, que terão de percorrer um percurso em corrida de sacos. A equipa tem 5min para que todos os jogadores consigam alcançar o final do percurso, terminado a contagem de tempo logo que os 6 jogadores passem a linha de meta.

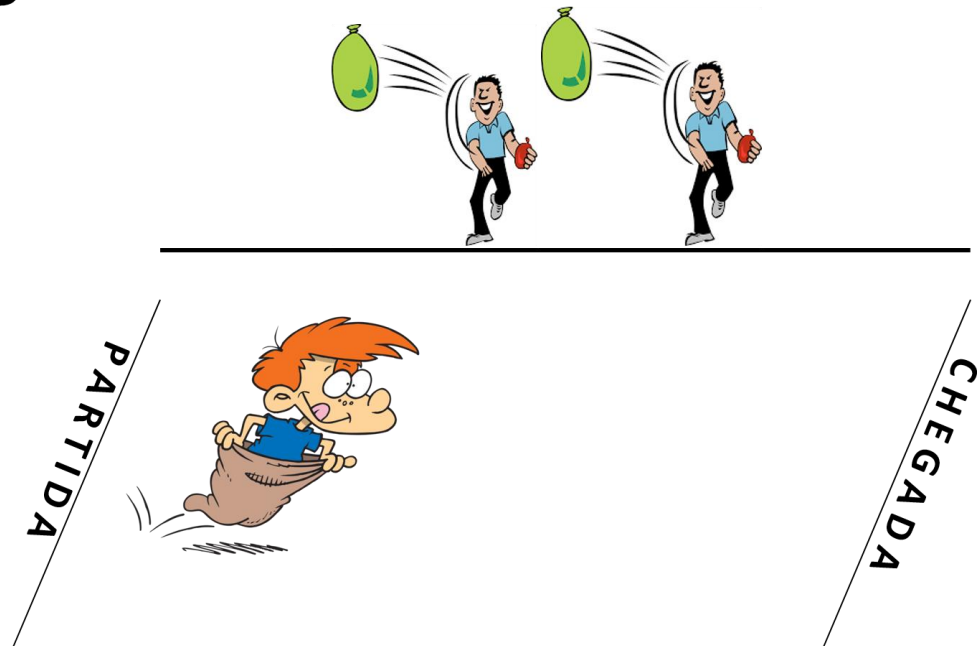
Duas outras equipas farão oposição em área indicada para o efeito, tendo ao seu dispor balões de água colorida, que ao atingirem os elementos da outra equipa o fazem regressar à linha de partida e iniciar de novo o percurso em direção à meta.

Caso a equipa termine antes de tempo, irá contar esse tempo para a classificação do jogo, ou contará o número de jogadores que consigam terminar o percurso nos 5 min.

### Regras Específicas:

- Os jogadores não se poderão deslocar caso não tenham ambos os pés dentro da saca;
- Se um jogador for atingido diretamente por um balão de água colorida, terá de reiniciar o percurso, voltando atrás com a forma de deslocação que preferir (em corrida de sacas ou não).
- Caso o balão de água atinja o jogador mas não rebente considera-se válido, e o jogador terá de reiniciar o percurso de novo;

## Jogo 4 – Sacos Coloridos



## Jogo 5 – Nascente bem guardada

**Objetivo do Jogo:** Encher o depósito de água da sua equipa no menor tempo possível.

Cada equipa terá de encher um depósito de água, tendo para o fazer de ir buscar água ao depósito colocado no centro do picadeiro, onde se encontra a vaca. Jogam quatro equipas ao mesmo tempo, que dispõem de 5 minutos para realizar a tarefa. O jogo termina quando o depósito da equipa estiver cheio, registando-se assim o tempo necessário para o fazer, ou em caso de não o ter alcançado, a quantidade de água obtida até terminado o tempo limite.

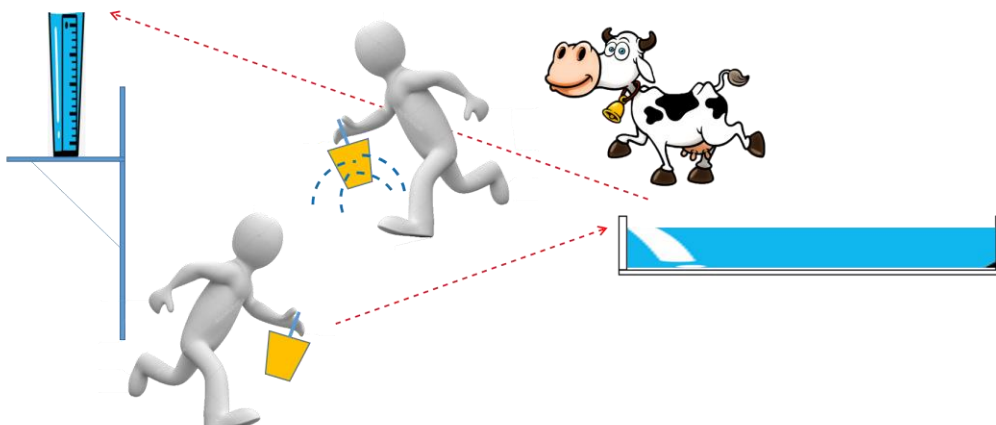
Os baldes das equipas estão furados, pelo que a velocidade será uma determinante nesta tarefa, o que irá certamente destabilizar a vaca que é dona do terreno da água.

### Regras Específicas:

**\*\* Por favor respeite os animais\*\***

- Cada equipa tem de apresentar 4 jogadores para este jogo;
- Só pode entrar um jogador de cada equipa dentro do picadeiro de cada vez;
- O jogador que colocou o último ferro tem de sair do picadeiro e tocar no colega de equipa que se segue. Só após esse toque o colega pode entrar dentro do picadeiro;
- O jogo termina no final do tempo regulamentar de 5 minutos, verificando-se nessa altura o nível da água de cada equipa;
- Será contabilizado o tempo que cada equipa utilizou para o enchimento do seu depósito de água, vencendo a equipa que o tiver feito em menor tempo;
- Os jogadores não poderão de modo nenhum imobilizar a vaca, exceto em caso de proteção

## Jogo 5 – Nascente Bem Guardada



## 6. Regras Gerais dos Jogos Rurais de Verão

- Em todos os jogos, apelamos ao *fairplay*, pelo que, caso se venha a verificar incumprimento de regras, caberá aos árbitros a resolução das mesmas, devendo as equipas adversárias apresentar de modo ordeiro eventuais reclamações e \ ou protestos;
- Caso o incumprimento das regras se verifique de forma propositada, a equipa poderá incorrer numa penalização de 5 pontos, aplicada pelo diretor da prova;

## 7. Classificações

A classificação de cada equipa é obtida pela soma dos pontos obtidos em cada um dos jogos, sendo que o vencedor de cada jogo terá 10pts, o segundo 8pts, o terceiro 7pts e assim sucessivamente.

## 8. Prémios

As três primeiras equipas classificadas nos Jogos Rurais de Verão receberão um troféu alusivo ao evento.

## 9. Equipamento aconselhado

Aconselha-se o seguinte equipamento para as provas:

- T-shirt;
- Sapatilhas;
- Calções;
- Dado alguns dos jogos envolverem água, aconselha-se que cada jogador vá providenciado com muda de roupa;