



# Jogos Tradicionais Inter-Freguesias

## Funchal 2010

Placa Central da Avenida Arriaga

(10H00 - 13H00)

### REGULAMENTO

#### Artigo 1º

Instituição e finalidade

1. O presente regulamento define as normas que regem os "**Jogos Tradicionais Inter-Freguesias do Funchal - 2010**", instituído pela Câmara Municipal do Funchal, através do qual se pretende comemorar o Dia da Cidade do Funchal com a participação activa das gentes das suas freguesias, abrilhantando a baixa da Cidade e tornando o seu aniversário numa verdadeira festa popular e de tradição.

#### Artigo 2º

Equipas representativas das Juntas de Freguesia do Funchal

1. Cada Freguesia da Cidade do Funchal apresentará 1 ou mais equipas em sua representação, sendo atribuído letras por ordem de abecedário;





2. Cada Equipa é constituída por 10 elementos residentes na Freguesia que representam, tendo no mínimo 2 elementos do sexo feminino;
3. Todas as Equipas terão de usar obrigatoriamente as T-shirts (de uma cor) que a Organização entregará no início dos Jogos Tradicionais;
4. Os elementos que compõem as Equipas que participam nestes Jogos declaram estar aptos à prática do exercício físico e psíquico subjacente à execução das tarefas de cada jogo;

### Artigo 3º

#### Composição e dinâmica dos Jogos Tradicionais

1. Os "Jogos Tradicionais Inter-Freguesias do Funchal – 2010" serão compostos pelos 3 seguintes Jogos;

#### A - Jogo da TRACÇÃO COM CORDA:

**Material:** 1 corda e 1 lenço (deverá estar atado a meio da corda);

**Jogadores:** equipas com 10 jogadores, no mínimo 2 elementos femininos;

**Descrição do Jogo:** Num terreno plano e livre de obstáculos, duas equipas com forças equivalentes, seguram, uma de cada lado e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão. O jogo consiste em cada equipa puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão. É também atribuída a derrota a uma equipa, se os seus elementos caírem ou largarem a corda. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.

#### B - Jogo da CORRIDA DE SACOS:

**Material:** Sacos de serapilheira, em número igual ao das equipas participantes;





**Jogadores:** 5 jogadores, no mínimo um feminino;

**Descrição do Jogo:** É marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Todos os concorrentes colocam-se atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, o primeiro participante de cada equipa inicia o jogo, cada um entra no seu saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direção à meta, que é exatamente o mesmo lugar da partida, podendo então avançar o elemento seguinte. Ganha a equipa que chegar primeiro ao ponto de partida.

C - Jogo da CORRIDA DE PNEUS:

**Material:** um pneu e dois paus de vassoura por equipa

**Jogadores:** 5 jogadores, no mínimo um feminino

**Descrição do Jogo:** É marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Todos os concorrentes colocam-se atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, o primeiro participante de cada equipa inicia o jogo, cada um com o seu conjunto de pneu e paus. Só os paus podem guiar os pneus e é eliminado o jogador que não respeite o percurso. Neste jogo, pode usar-se qualquer tipo de pneu, sendo o percurso delineado com cones. Os jogadores conduzem os pneus, com dois paus (um em cada mão), cujas pontas entram no seu interior, sendo que apenas os paus podem guiar os pneus. Após percorrer o percurso, entrega o pneu e os paus ao colega, para este iniciar a sua corrida. Ganha a equipa que chegar primeiro ao ponto de partida.

#### **Artigo 4º**

##### Classificação das Equipas

1. A cada Equipa representante de Junta de Freguesia será atribuída a pontuação, em cada jogo correctamente terminado, por ordem decrescente, sendo que a 1ª classificada terá a pontuação correspondente ao número total de equipas participantes e as seguintes uma penalização de 1 unidade por cada lugar, sucessivamente;





2. A classificação final de cada Equipa corresponderá ao somatório das classificações obtidas em cada Jogo Tradicional;

3. A Equipa CAMPEÃ será a que obtiver a maior classificação final, sendo igualmente campeã a Junta de Freguesia que a mesma Equipa estiver a representar.

### **Artigo 5º**

#### Inscrições das Equipas

1. As Equipas poderão inscrever-se junto da Sede da sua Freguesia até dia 18 de Agosto, sendo que as Juntas de Freguesia entregarão no dia seguinte todas as fichas de inscrição de Equipas, devidamente preenchidas, à Organização;

2. Com a entrega da sua inscrição, a Equipa participante e seus elementos assumem expressamente o compromisso de observar e respeitar todas as disposições do presente regulamento.

3. A Lista de Equipas inscritas em representação de cada Junta de Freguesia estará afixada em 2 Placards, no local de realização dos Jogos Tradicionais;

### **Artigo 6º**

#### Local dos Jogos e Controlo de Presença das Equipas

1. Os "**Jogos Tradicionais Inter-Freguesias do Funchal – 2010**" serão realizados na Placa Central da Av. Arriaga;

2. Para efeitos de controlo e confirmação de presença cada Equipa participante, terá que se apresentar no local dos Jogos, com todos os seus elementos, junto da Equipa de Júris, às 09H00 do dia 21 de Agosto.





3. O incumprimento do ponto anterior implica uma penalização de 3 pontos por cada elemento ausente no controlo de presenças.

### **Artigo 7º**

#### Prémios para os Vencedores

1. Às 3 melhores Equipas serão entregues as respectivas Taças de 1º Classificado; 2º Classificado; 3º Classificado;
2. A cada elemento das 3 melhores Equipas será entregue uma medalha de classificação;
3. A cada elemento das restantes Equipas será entregue uma medalha de participação;
4. À Junta de Freguesia Campeã será entregue uma Taça de Prémio pela melhor classificação atingida;

### **Artigo 8º**

#### Júri dos Jogos Tradicionais

1. Para efeitos de homologação das classificações e de assegurar o cumprimento das regras de Jogo, é constituída uma Equipa de Júris composta por um mínimo de 10 elementos, que acompanhará de perto a boa execução das provas de cada equipa, tendo também a responsabilidade da acção disciplinar e eventuais desclassificações.
2. Não podem fazer parte do Júri quaisquer intervenientes, directos ou indirectos, em Equipas participantes.
3. Aquando da reunião de apuramento dos vencedores, deve o Júri designar um representante, de entre os seus elementos, que procederá ao anúncio público dos vencedores, seguindo-se a respectiva cerimónia de entrega de Prémios.





4. As deliberações do Júri são tomadas por maioria, excluindo-se sempre a posição de abstenção.

### **Artigo 9º**

#### Vigência de Seguro Responsabilidade Civil e Acidentes Pessoais

1. A iniciativa "Jogos Tradicionais Inter-Freguesias do Funchal - 2010" terá cobertura de Seguro de Responsabilidade Civil, com capital até 50.000 euros, e Seguro de Acidentes Pessoais de cobertura para todos os participantes.





# Jogos Tradicionais Inter-Freguesias

## Funchal 2010

Placa Central da Avenida Arriaga

(10H00 - 13H00)

### FICHA INSCRIÇÃO

Nome Equipa | \_\_\_\_\_

Freguesia | \_\_\_\_\_

Responsável | \_\_\_\_\_

Contacto | \_\_\_\_\_

Nome dos Elementos	Idade	BI Nº
1. _____	_____	_____
2. _____	_____	_____
3. _____	_____	_____
4. _____	_____	_____
5. _____	_____	_____
6. _____	_____	_____
7. _____	_____	_____
8. _____	_____	_____
9. _____	_____	_____
10. _____	_____	_____

Entregue em | \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Assinatura | \_\_\_\_\_

