



Eu sou do tempo...



JOGOS TRADICIONAIS - FESTAS DO CONCELHO 2022

REGULAMENTO GERAL

1. ORGANIZAÇÃO E DESCRIÇÃO GERAL DO EVENTO

Os Jogos Tradicionais “*Eu sou do tempo...*” são uma organização do Setor do Desporto do Município de Carregal do Sal em colaboração com o CLDS 4G Carregal do Sal.

Estes Jogos assumem-se como promotores de atividades lúdicas e desportivas, cujos principais objetivos unem a competição à inclusão, proporcionando uma experiência ímpar no convívio entre as equipas provenientes do associativismo local na preservação das tradições e costumes da população do Concelho de Carregal do Sal.

2. LOCAL, DATA E HORÁRIOS

Os Jogos Tradicionais “*Eu sou do tempo...*” terão lugar no recinto das Festas do Concelho de Carregal do Sal do ano 2022, estando agendados para a tarde de segunda-feira 18 de julho, data comemorativa do Feriado Municipal.

Os horários do evento serão os seguintes:

- 14h30m às 15h30m: abertura do secretariado e receção das equipas;
- 15h30: reunião com os chefes de equipa junto ao secretariado;
- 16h00m: início das provas;
- 19h00m: entrega dos prémios e convívio das equipas nas tasquinhas das Festas do Concelho.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

As equipas são constituídas com 6 participantes, dos quais pelo menos dois terão de ser do sexo feminino. Cada participante deverá ter pelo menos 16 anos de idade a realizar no ano corrente.

Este torneio terá o número mínimo de 6 equipas inscritas e o máximo de 8.

4. SEGURO DESPORTIVO DE RESPONSABILIDADE CIVIL E ACIDENTES PESSOAIS

O 1º Torneio de Jogos Tradicionais “*Eu sou do tempo...*” terá as suas atividades cobertas por um Seguro de Responsabilidade Civil através da apólice n.º 8141106 e por um Seguro de Acidentes Pessoais com a apólice n.º 8390143, ambas da Seguradora Lusitania.

5. INSCRIÇÕES

As inscrições são gratuitas e devem ser entregues até ao dia 14 de julho de 2022 numa das seguintes formas:

- por formulário online, clicando no seguinte endereço: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeRuWBVwMur_ZafQs4arBdJUfG12QuBi3PinjSIK_Snhsyx9g/viewform?fbclid=IwAR22e_Ykp9TUFKdC-C6b_al-Ksys0i-RWuoOUOP5nYf6Kyok74O0L29Xqh0 (copiar este link e colar na barra de endereço do browser);
- por email: vitor.pires@cm-carregal.pt ou cristina.ferrao@clds4g-carregaldosal.pt ;
- entregues em mão junto de um dos elementos da equipa do CLDS4G Carregal do Sal;



- entregues em mão entre as 09h00m e as 12h30m e as 14h00m e as 17h15m de segunda a sexta-feira no edifício da Câmara Municipal;

- por correio para a morada:

Município de Carregal do Sal
Praça do Município, Apartado 90
3430-167 Carregal do Sal.

As inscrições incluem o seguro previamente mencionado, lembranças de participação coletivas e individuais para todos os participantes.

A ficha de inscrição e restante informação dos Jogos Tradicionais “*Eu sou do tempo...*” encontra-se disponível no formulário online acima mencionado e em www.cm-carregal.pt.

Com a entrega da sua inscrição, a equipa participante e os seus elementos assumem expressamente o compromisso de ter total conhecimento e respeito por todas as disposições do presente Regulamento.

6. MATERIAL OBRIGATÓRIO

Cada elemento de cada equipa terá de se fazer acompanhar dos seguintes itens:

- cartão de cidadão;
- roupa e calçado apropriado à prática desportiva;
- telemóvel para contacto de emergência, caso necessário.

7. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPAS

Será atribuída a pontuação a cada equipa em cada jogo corretamente 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.

A classificação final de cada equipa corresponderá ao somatório das classificações obtidas em cada jogo tradicional.

A equipa campeã será a que obtiver a maior classificação final.

8. PRÉMIOS

Este 1º Torneio de Jogos Tradicionais “*Eu Sou Do Tempo*” tem como pilares primordiais o convívio e a inclusão de todos os seus participantes, fomentando a prática de atividades lúdicas e desportivas através do reviver das tradições e costumes concelhios. Dado que os mesmos estão envolvidos num ambiente de alegria e diversão, os prémios serão iguais para todos os participantes e equipas.

9. REGRAS E ARBITRAGEM

Por forma a que se certifiquem as classificações e se assegure o cumprimento das regras de cada jogo, a organização do torneio acompanhará de perto a boa execução das provas de cada equipa, assumindo de igual forma a tomada de medidas disciplinares e eventuais desclassificações caso sejam necessárias.

Aquando da comunicação do apuramento dos vencedores, a organização designará um representante que procederá ao anúncio público dos vencedores, seguindo-se a respetiva cerimónia de entrega de prémios.



10. JOGOS A REALIZAR

1. Tração da Corda
2. Jogo da Malha
3. Jogo das Latas
4. Jogo do Ovo Escondido
5. Corrida de Andas
6. Colher com Batata

11. REGULAMENTO DOS JOGOS

Cada jogo possui um regulamento próprio, disponível neste Regulamento Geral e que será igualmente distribuído às equipas no ato da inscrição.

O material usado para a realização dos jogos será fornecido pela organização, não sendo permitido o uso de materiais próprios por parte das equipas.

Cada jogador só pode jogar dois tipos de jogos diferentes dos 6 jogos totais disponíveis.

Qualquer atitude antidesportiva ou discriminatória por parte das equipas em relação aos restantes participantes, organização ou público em geral originará penalizações ou desclassificações das mesmas após análise e deliberação da organização.

Todo e qualquer protesto ou reclamação apresentado pelas equipas deverá ser devidamente justificado e entregue por escrito ao secretariado.

12. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela organização do torneio.

13. INFORMAÇÕES

CLDS4G Carregal do Sal

Telemóvel: 968151490 (Cristina Ferrão – Coordenadora)

Email: cristina.ferrao@clds4g-carregadosal.pt

Setor do Desporto da Câmara Municipal de Carregal do Sal

Telemóvel: 914124566 (Vítor Pires)

Email: vitor.pires@cm-carregal.pt

Site: www.cm-carregal.pt



REGULAMENTO INDIVIDUAL DE CADA JOGO

1. TRAÇÃO DA CORDA

OBJETIVO:

Puxar uma corda de forma que o primeiro jogador da outra equipa ultrapasse totalmente a marca assinalada no solo.

PARTICIPANTES:

Todos os elementos de cada equipa.

DESENVOLVIMENTO:

Após sorteio, as equipas defrontam-se duas a duas, sendo igualmente sorteado o lado da corda onde cada uma das equipas se deve posicionar (existirá uma linha traçada no chão a meio da distância entre cada duas equipas que se defrontam, estando um lenço atado a meio da corda que deverá coincidir com essa linha). A partida é dada quando todos os elementos de ambas as equipas se encontrarem prontos a iniciar e a corda se encontrar esticada. O jogo consiste em cada equipa puxar a corda para o seu lado, vencendo aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca do chão. É igualmente atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos largarem a corda ou caírem ao chão. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar/apoiar melhor os pés.

CLASSIFICAÇÃO:

Entre cada jogo, ganha a equipa que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca do chão.

2. JOGO DA MALHA

OBJECTIVO:

Deitar o meco da equipa adversária abaixo e melhorar lançamentos, deixando a malha o mais próximo possível deste.

PARTICIPANTES:

Dois jogadores por equipa.

DESENVOLVIMENTO:

Os dois mecos são colocados a uma distância de 18 metros, tendo cada equipa duas malhas por cada jogador que faz o lançamento das mesmas de forma alternada com as do adversário. Os outros jogadores fazem a verificação da posição em que as malhas se encontram e recolhem as mesmas para verificar a pontuação e preparar um novo lançamento.

REGRAS ESPECÍFICAS:

- 1 - No início do jogo será realizado um sorteio duplo, por moeda ao ar, para apurar qual é a primeira equipa a arremessar a malha e em que cabeceira se inicia o jogo.
- 2 - A malha tem de ser arremessada pelo ar, com os dois pés fixos no solo.
- 3 - Todo o jogador que, ao lançar a malha, ultrapasse a linha da cabeceira, poderá ser advertido e mesmo penalizado com lançamento nulo.
- 4 - O lançamento será considerado nulo e, portanto, não poderá ser repetido, quando o jogador, no arremesso da malha, sair do local, para a frente, antes da malha tocar no solo ou no meco.
- 5 - Só é válida a jogada quando o meco cair e ficar totalmente deitado no solo, na horizontal.



6 - Também se considera o meco caído quando o meco fica inclinado e totalmente apoiado na terra, devido a buracos na terra feitos pelas malhas.

7 - Não é considerada jogada quando o meco cai sozinho devido a irregularidades do terreno e a malha ainda vai no ar. Nesta situação o meco deverá ser reposicionado e o lançamento repetido.

8 - Quando a malha derruba o meco e fica no sítio deste, para retomar o jogo recua-se a malha dois dedos e coloca-se o meco no respetivo lugar.

9 - Se o jogador seguinte colocar a malha no sítio do meco a malha anterior recua três dedos e assim sucessivamente.

10 - A malha que fica no lugar do meco marca sempre caso este não seja derrubado.

11 - Os jogadores não devem recolher ou mexer nas malhas da sua equipa ou da equipa adversária após a realização das jogadas, sem o consentimento dos juízes e enquanto a pontuação não for registada.

PONTUAÇÃO ESPECÍFICA:

1 - Cada encontro é disputado à melhor de 3 jogos com duração máxima total de 15 minutos, não havendo lugar a jogar as malhas que faltarem.

2 - O jogo é considerado concluído quando uma das equipas totalizar 30 pontos.

3 - No caso de uma equipa atingir 2 vitórias seguidas (2-0), o encontro é dado por terminado.

4 - Quando o meco for derrubado pelo efeito direto da malha será atribuída a pontuação máxima. Quando o meco não for derrubado, pontuará a malha que se encontrar mais próxima dele.

- Meco derrubado = 6 pontos

- Malha mais próxima do meco = 3 pontos

5 - Os jogadores mudam de campo, quando uma das equipas totalizar 15 pontos ou ultrapassar esse valor caso não coincida no valor exato.

CLASSIFICAÇÃO:

Ganha a equipa que totalizar 30 pontos, sendo a classificação de 3 pontos por vitória por equipa e 0 pontos por derrota por equipa. A ordem de classificação final é definida pelo tempo de jogo decorrido e total de pontos atingido nesses jogos.

3. JOGO DAS LATAS

OBJECTIVO:

Derrubar, através do lançamento de uma bola de trapo, o maior número de latas dispostas em pirâmide.

PARTICIPANTES:

1 elemento de cada equipa.

DESENVOLVIMENTO:

Com as 15 latas arrumadas numa mesa, em forma de pirâmide (5 na base, 4, 3, 2 e 1 no topo), um elemento de cada equipa faz 3 lançamentos seguidos, com uma bola de trapo, a uma distância de 5 metros da mesa, com o objetivo de derrubar o maior número de latas possível. Vence quem conseguir derrubar o maior número de latas no somatório das 3 jogadas.

CLASSIFICAÇÃO:

A classificação final será determinada de acordo com o número de latas derrubadas.



4. JOGO DO OVO ESCONDIDO

OBJECTIVO:

Conseguir partir um ovo colocado no terreno de jogo com um cajado de madeira e de olhos vendados, através da orientação dos colegas de equipa.

PARTICIPANTES:

1 elemento de cada equipa.

DESENVOLVIMENTO:

Traça-se um risco que determina a linha de partida no campo de jogo delimitado em formato retangular e com o ovo colocado a um metro da linha final. Antes de se apresentar na linha de partida, o jogador pode efetuar todas as medidas que achar necessárias para se orientar quando estiver de olhos vendados (por ex., contar os passos desde a linha de partida até à linha final). Não pode, no entanto, colocar marcas no terreno de jogo (colocar objetos ou efetuar buracos).

O jogador apresenta-se na linha de partida e são-lhe vendados os olhos, de forma que não tenha qualquer tipo de visibilidade. É-lhe entregue o cajado e o árbitro dá 3 voltas ao jogador antes deste iniciar o percurso, colocando-o na linha de partida direcionado para o ovo. É então dada a permissão para iniciar o seu percurso, sendo que para atingir e partir o ovo com o cajado, o jogador apenas pode usá-lo com movimentos verticais (para cima e para baixo), estando proibidos os movimentos horizontais (para a esquerda e para a direita). No decorrer do seu percurso, o jogador pode receber orientações verbais por parte dos restantes jogadores da equipa (que se encontram fora do retângulo de jogo), que tentam fornecer a localização exata do ovo. Por outro lado, os jogadores das outras equipas podem fornecer indicações verbais que possam confundir/atrapalhar a localização real do ovo (encontrando-se igualmente fora do retângulo de jogo).

O jogador será desclassificado caso ultrapasse a linha delimitadora, em situações em que se desorienta e coloque em risco pessoas ou bens ou tente tirar a venda dos olhos.

Cada jogador dispõe de 2 minutos para tentar atingir o ovo.

CLASSIFICAÇÃO:

A classificação final será determinada de acordo com o tempo que é demorado a partir o ovo (com o limite de 2 minutos). Terminado esse tempo, e caso o ovo não seja atingido, mede-se a distância desse jogador ao ovo e compara-se com as restantes equipas, sendo a pontuação maior daquele que está mais próximo e decrescente consoante o aumento da distância.

5. CORRIDA DE ANDAS

OBJETIVO:

Realização de um percurso de 50 metros, em cima de duas Andas, no menor tempo possível.

PARTICIPANTES:

Um elemento de cada equipa.

DESENVOLVIMENTO:

A partida é dada quando todos os participantes se encontrarem alinhados. Após o sinal de partida, os participantes colocam-se nas Andas e dão início ao percurso. O jogo desenvolve-se em séries, sendo considerada a ordem de numeração de cada Equipa. Se o concorrente sair das Andas durante o percurso, poderá recomeçar exatamente no local onde se deu a queda, caso contrário, será desclassificado. O tempo limite para realizar o percurso é de 2 minutos.



CLASSIFICAÇÃO:

A classificação final será definida de acordo com a ordem de chegada em cada série, sendo o último classificado excluído da série seguinte. A última série acontecerá com as duas equipas que restarem das diversas eliminatórias.

6. COLHER COM OVO DE MADEIRA

OBJETIVO:

Realizar um percurso de 30 metros de ida e volta (em estafeta) no menor tempo possível com uma colher na boca que contém um ovo de madeira na sua extremidade.

PARTICIPANTES:

Todos os elementos de cada equipa.

DESENVOLVIMENTO:

Os jogadores estão alinhados em fila por equipa na linha de partida, transportando um ovo de madeira numa colher segura pelo cabo com a boca. Ao sinal de partida, os jogadores percorrem um percurso previamente delineado, contornando um cone para regressar à linha de partida para depois entregar o ovo de madeira ao colega seguinte que o aguarda. O jogador que deixar cair o ovo de madeira ao chão volta à linha de partida, iniciando novamente o percurso, vencendo a equipa que chegar primeiro à meta, concluindo o percurso com todos os seus elementos.

CLASSIFICAÇÃO:

A classificação final será definida de acordo com o tempo de chegada de cada equipa à linha de partida.



Eu sou do tempo...



JOGOS TRADICIONAIS - FESTAS DO CONCELHO 2022
FERIADO MUNICIPAL – SEGUNDA-FEIRA 18 JUNHO 2022

FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME DA EQUIPA: _____

ASSOCIAÇÃO/GRUPO QUE REPRESENTA: _____

RESPONSÁVEL: _____

CONTACTO TELEFÓNICO: _____ EMAIL: _____

	NOME DOS ELEMENTOS DA EQUIPA	IDADE	CARTÃO DE CIDADÃO N.º
1.	_____	_____	_____
2.	_____	_____	_____
3.	_____	_____	_____
4.	_____	_____	_____
5.	_____	_____	_____
6.	_____	_____	_____
7.	_____	_____	_____
8.	_____	_____	_____

ENTREGUE NO DIA ____/____/____

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: _____