



JOGOS SEM FRONTEIRAS

JUNTA A TUA EQUIPA E PARTE À AVENTURA

REGULAMENTO

1. LOCAL DE REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Campus Académico da Maiêutica

2. DATAS

Os jogos decorrerão no dia 11 de abril de 2019.

- No período da manhã será realizado a Fase Eliminatória, participando todas as equipas que serão divididas por grupos, com a realização de 3 Jogos.
- No período da tarde será realizado a Fase Final, com os dois primeiros classificados de cada grupo, sendo realizado outros 3 jogos.

3. HORÁRIOS

Os jogos terão o seu início, às 09.00h, sendo aconselhável que as equipas participantes se apresentem às 08.30h

4. EQUIPAS

- Equipas participantes:** equipas terão obrigatoriamente de ser representadas por alunos inscritos no IPMAIA.
- Constituição das equipas:** as equipas são constituídas por 4 elementos, podendo ter um 5º elemento como suplente.
- Cada equipa participante nomeará um capitão de equipa, que será o elo de ligação entre a organização e a equipa.

5. INSCRIÇÕES

A ficha de inscrição deverá ser realizada no site do IPMAIA, até ao dia **05 de abril de 2019**.

6. TIPO DE PROVAS

Os Jogos são constituídos por provas essencialmente físicas. Provas desportivas, que envolvem demonstrações de força, habilidade, velocidade, equilíbrio, e espírito de equipa.

7. EQUIPAMENTOS

Em todos os Jogos, os elementos representantes da equipa terão que apresentar equipamento apropriado para a prática desportiva, ajustado à realização das provas.

8. MATERIAIS DE JOGO

- Antes do início de cada jogo, os concorrentes de cada equipa devem verificar o estado de conservação dos materiais.
- Todo e qualquer dano provocado propositada e deliberadamente nos materiais no desenrolar do jogo serão da responsabilidade da equipa concorrente.

9. ARBITRAGEM

Em todos os jogos, juízes, árbitros e júri terão as seguintes funções:

- Fazer cumprir o Regulamento Geral dos Jogos;
- Fazer cumprir as Regras dos Jogos;
- Identificar os concorrentes;
- Proceder a classificação das equipas em competição.



JOGOS SEM FRONTEIRAS

JUNTA A TUA EQUIPA E PARTE À AVENTURA

REGULAMENTO

10. ORGANIZAÇÃO

Caberá à organização as seguintes funções:

- Fiscalizar todos os Jogos e provas que se vierem a realizar.
- Receber e pronunciar sobre os protestos eventualmente apresentados.
- Homologar e divulgar os resultados parciais e finais dos Jogos.

As decisões da Organização são soberanas, devendo ser respeitadas pelas equipas.

11. PROTESTOS

- Apenas o Capitão de Equipa está autorizado a dirigir-se à Organização.
- Os protestos devem ser apresentados após o final do jogo a que se referem.

12. NORMAS DE CLASSIFICAÇÃO

As equipas, tendo em conta a prestação em cada uma das provas, serão pontuadas da seguinte forma:

- Pontuação provisória – pontuação definida em cada um dos jogos.
- Pontuação definitiva – pontuação de 1 a X pontos (consoante o número de equipas), em consequência da pontuação alcançada em cada um dos jogos.

Em caso de empate na classificação final das eliminatórias ou Final, aplicar-se-á uma prova de desempate.

Os capitães de equipa terão de realizar o jogo das latas, a cada capitão são entregues 3 bolas que terão de lançar contra uma pirâmide de latas colocadas em cima de uma mesa, o capitão que conseguir tirar mais latas da mesa ganha. Se no fim deste jogo, ambos tiverem o mesmo número de latas, são entregues as bolas a outro membro de cada uma das equipas, se persistir o empate chamara-se novos membros, e assim sucessivamente até que se encontre um vencedor.

JOKER

A cada equipa é permitido a apresentação de um JOKER, que duplicará a pontuação final alcançada no jogo a que se refere. Este JOKER deverá ser entregue pelo Capitão de equipa ao júri da prova, no início da mesma em que pretende utiliza-lo.

13. PRÉMIOS

Serão medalhadas as três primeiras equipas com as respetivas medalhas de 1º, 2º e 3º classificado.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

Os casos omissos e as dúvidas resultantes do presente regulamento serão analisadas caso a caso e resolvidas pela Organização.

Das decisões da Organização não caberá qualquer recurso.

As equipas que não acatem as referidas decisões poderão ser penalizadas entre 1 e 5 pontos da sua pontuação, ou mesmo desclassificadas, se para tal se encontrar razão pertinente.

Qualquer tipo de comportamento anti-desportivo por parte de qualquer elemento da equipa implica a sua exclusão definitiva. Se a equipa, por força de eventuais exclusões ficar reduzida será desclassificada.

15. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela Organizadora.