



## Regulamento Individual de cada Jogo

### JOGO LOUCO

**OBJECTIVO:** Efetuar um percurso de ida e volta, num total de cerca de 40 metros, no menor tempo possível.

**PARTICIPANTES:** 6 elementos de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** Ao sinal de partida, o 1º elemento de cada Equipa, deverá efetuar um percurso de 20 metros, dar 10 voltas para o mesmo lado, a um pau, com a cabeça virada para o chão (mãos apoiadas no pau e a cabeça em contacto com as mãos), e voltar para trás pelo mesmo percurso, tocando na mão do colega seguinte. O Jogo desenvolve-se em forma de estafeta, e decorre em séries, sendo considerada a ordem de numeração das Equipas.

Se algum concorrente iniciar o seu percurso antes de o colega ultrapassar a linha de partida, a Equipa será desclassificada.

O não cumprimento da totalidade das voltas ao pau, ou a sua execução incorreta, levam igualmente à desclassificação da Equipa.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será definida de acordo com o tempo de chegada de cada Equipa.

### BERLINDE

**OBJECTIVO:** Acertar com um berlinde numa cova e no berlinde do adversário, alternadamente, até obter 24 pontos.

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa

**DESENVOLVIMENTO:** O Jogo disputa-se em campo aberto, com uma cova. Jogam duas Equipas em cada cova, num sistema de eliminatórias, de acordo com a grelha previamente definida.

Antes do início do jogo, será sorteada a ordem de lançamento do berlinde.

A três metros da cova, os concorrentes lançam o berlinde pela ordem sorteada, de modo a ficar o mais perto possível desta. Começa a jogar a Equipa que ficar mais próximo da cova.

A pontuação é obtida da seguinte forma: cada ida à cova - 2 pontos, cada toque no berlinde do adversário - 2 pontos. Os últimos 2 pontos têm de ser feitos no berlinde do adversário.

Vence a equipa que primeiro alcançar 24 pontos, tenha sido ela ou não a iniciar o jogo.

Será definido o tempo máximo de 10 minutos para cada jogo. O jogo será repetido, caso esteja empatado no final do tempo definido.

**CLASSIFICAÇÃO:** A pontuação final das Equipas será definida pelo nível atingido (nº vitórias) isto é, pelo local da grelha de classificação onde termina o Jogo.

# CARICA

**OBJECTIVO:** Conduzir uma Carica até á meta, sem sair da pista, no menor número de toques

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa

**DESENVOLVIMENTO:** Numa pista desenhada no chão, coloca-se uma Carica de cada equipa, com o respetivo nº da Equipa escrito.

As Equipas defrontam-se todas em simultâneo, sendo a ordem de jogada determinada por sorteio.

Com o dedo indicador, o Jogador atira a Carica para a frente num movimento brusco, fazendo-a avançar pelo percurso. Se após lançamento a Carica ficar completamente fora da pista, o Jogador perde a sua vez e na jogada seguinte, volta ao local de onde fez o último lançamento.

Vence a Equipa que 1º chegar à meta.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será definida de acordo com a ordem de chegada de cada Equipa.

# PAULITO

**OBJECTIVO:** Lançamento de uma malha, para derrubar um Paulito colocado a uma distância de 2 metros, até somar 24 pontos.

**PARTICIPANTE:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:**

Cada jogador tem 2 malhas.

Em cada tabuleiro jogam 2 Equipas.

Sem o Paulito no tabuleiro, cada jogador joga uma malha. Aquele que colocar a malha mais perto do ponto, irá iniciar o Jogo. O Jogo seguinte é iniciado pelo jogador que perdeu o anterior.

A pontuação é obtida da seguinte forma: derrube do Paulito - 2 pontos; malha colocada mais próxima do Paulito, no interior da área (sem queimar a linha) - 2 pontos.

Cada partida é composta por 3 Jogos. Cada Jogo termina aos 24 pontos. Em cada Jogo, inicia a nova jogada, a Equipa que na anterior tiver conseguido o ponto. Para vencer a partida, o jogador tem de ganhar 2 dos 3 Jogos.

Será sorteada a ordem de colocação das Equipas.

**CLASSIFICAÇÃO:** A pontuação final das Equipas será definida pelo nível atingido (nº vitórias) isto é, pelo local da grelha de classificação onde termina o Jogo.

# JOGO DO PREGO

**OBJECTIVO:** Enterrar um Prego num Cepo

**PARTICIPANTE:** 1 elemento de cada Equipa

**DESENVOLVIMENTO:**

Espeta-se num Cepo, um Prego para cada Equipa.

Um elemento de cada equipa, coloca-se à volta do Cepo.

Um jogador de cada vez, dá uma martelada no seu Prego e passa o martelo ao concorrente que joga a seguir, sendo a ordem de jogada determinada por sorteio.

A primeira Equipa a enterrar completamente o seu Prego ganha o Jogo, seguindo na classificação as seguintes, à medida que forem conseguindo enterrar o seu Prego.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será definida de acordo com a ordem de finalização do Jogo de cada Equipa.

# JOGO DO BURRO

**OBJECTIVO:** Lançamento de uma malha para um tabuleiro (mesa inclinada), no qual se encontram diversas áreas, com pontuações distintas, de forma a totalizar mil (1.000) pontos.

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa

**DESENVOLVIMENTO:** Cada jogador dispõe de 4 malhas, defrontando-se 2 jogadores em simultâneo. Os lançamentos são feitos a 3 metros de distância do tabuleiro.

Após sorteio, os jogadores lançam as 4 malhas seguidas, definindo-se a pontuação obtida antes do adversário jogar.

A pontuação é obtida pelas zonas do tabuleiro onde as malhas estiverem colocadas no final do 4.º lançamento. Todas as malhas que estiverem a tocar nas linhas do tabuleiro (queimar), não contam.

Se a malha cair na casa superior do meio, vale 100 pontos. Se cair no buraco desta casa, vale 250 pontos.

As malhas que caírem nas casas do burro não têm qualquer pontuação. A malha que ficar na zona da letra D faz dobrar a pontuação obtida nessa jogada.

O Jogo termina quando um dos jogadores totalizar 1.000 pontos, tendo ele iniciado ou não a jogada em questão.

**CLASSIFICAÇÃO:** A pontuação final das Equipas será definida pelo nível atingido (n.º vitórias) isto é, pelo local da grelha de classificação onde termina o Jogo.

<b>BURRO</b>	<b>100</b>	<b>BURRO</b>
<b>D</b>	<b>10</b>	<b>70</b>
<b>50</b>	<b>20</b>	<b>80</b>
<b>60</b>	<b>30</b>	<b>90</b>

# 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 cume), 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.

# CORRIDA DE SACOS EM ESTAFETA

**OBJECTIVO:** Realizar um percurso de 20 metros, com ida e volta (em estafeta), no menor tempo possível.

**PARTICIPANTES:** 4 elementos de cada Equipa (2 crianças e 2 adultos)

**DESENVOLVIMENTO:** A partida é dada quando os 4 elementos da equipa se encontram preparados, os dois adultos dentro de um saco atrás da linha de partida e as duas crianças atrás de outra linha, à distância de 10 metros. Ao sinal de partida, os dois adultos realizam o percurso num sentido, e depois de ultrapassada a linha de meta, entregam o saco às duas crianças, que deverão realizar o percurso no sentido inverso, dentro do saco. Em ambos os sentidos, os participantes só podem sair de dentro do saco, depois de ultrapassada por completo a linha de meta.

O jogo desenvolve-se em séries, sendo considerada a ordem de numeração das equipas.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será definida de acordo com o tempo de chegada.

# CORRIDA DE ANDAS

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

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** A partida é dada quando todos os participantes se encontrarem alinhados.

Ao sinal de partida, todos os participantes se colocarão nas Andas e darão início ao percurso. O jogo desenvolve-se em series, 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.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será definida de acordo com o tempo de chegada.

# CORRIDA DE ARCOS E GANCHETAS

**OBJECTIVO:** Deslocação de um Arco impulsionado por uma Gancheta, num percurso de 50 metros, no menor tempo possível.

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** A partida é dada quando todos os concorrentes se encontrarem alinhados, com o Arco apoiado na Gancheta.

O jogo desenvolve-se em séries, sendo considerada a ordem de numeração das Equipas.

Sempre que o Arco caia, o jogador pode retomar o jogo exatamente no local onde o Arco tenha perdido o contacto com a Gancheta. Caso contrário, a Equipa será desclassificada.

No momento em que o Arco atravessa a linha de Meta, é obrigatório que esteja em contacto com a Gancheta.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será determinada de acordo com o tempo de chegada.

# JOGO DA GARRAFA

**OBJECTIVO:** Encher uma garrafa no menor tempo possível

**PARTICIPANTES:** Todos os elementos da equipa

**DESENVOLVIMENTO:** O Jogo realiza-se em séries, de acordo com a inscrição das Equipas.

1 Elemento de cada Equipa, senta-se numa cadeira com uma Garrafa de água vazia em cima da cabeça.

Os restantes elementos formam uma fila a 10 metros de distância.

Junto aos elementos da equipa, existe um balde com água e um copo.

Ao sinal de partida, um elemento de cada vez enche o copo com água, e vai despejar a água na garrafa colocada em cima da cabeça do colega da Equipa. Após despejar, volta para a fila e entrega o copo ao colega seguinte, que procederá de igual forma.

O Jogo decorre em estafeta, só podendo partir o colega seguinte quando o anterior ultrapassar a linha e lhe entregar o copo.

O Jogo termina quando a garrafa estiver cheia.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final será determinada de acordo com o tempo que cada Equipa demora a encher a sua Garrafa

# APANHA DO PORCO

**OBJECTIVO:** Apanhar um Porco num espaço de 5m x 5m, de forma a fazer o Porco perder os seus apoios (voltar o Porco com o dorso no chão, imobilizando-o), no menor tempo possível.

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** Ao sinal de partida, o concorrente inicia a apanha do Porco, dispondo de um tempo máximo de 1,5 minuto.

Após entrada do Porco no recinto de jogo, será sorteada a equipa correspondente.

**CLASSIFICAÇÃO:** Para efeitos de classificação, será considerado o tempo que o jogador necessitou para voltar e imobilizar o Porco.

# PAU ENSEBADO

**OBJECTIVO:** Subida de um Pau Ensebado, de forma a atingir o nível mais elevado do Pau

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** No Pau estarão marcados 5 níveis de dificuldade, por ordem crescente a partir do solo. A cada nível corresponde uma pontuação, sendo o nível mais alto o de maior pontuação.

Considera-se que o concorrente tenha atingido um nível, quando todo o corpo ultrapassar por completo a referida marca.

A ordem de entrada dos jogadores será determinada por sorteio.

Cada jogador dispõe de 2 tentativas para subir o Pau, desde que na primeira tentativa não for ultrapassado qualquer um dos níveis.

**CLASSIFICAÇÃO:** Para efeitos de classificação final, será considerado o nível atingido pelos concorrentes, correspondendo ao nível 5 a maior pontuação e ao nível 1 a menor pontuação.

# QUEBRA BILHAS

**OBJECTIVO:** Partir uma das Bilhas suspensas.

**PARTICIPANTES:** 1 elemento de cada Equipa.

**DESENVOLVIMENTO:** O concorrente, de olhos vendados e depois de volteado por um elemento da organização (10 voltas para o mesmo lado), tentará partir com um pau, uma das Bilhas suspensas.

As Bilhas terão um Galo, Água, Farinha ou estarão vazias.

Cada concorrente terá 2 tentativas (dois movimentos de batimento) quer acerte ou não numa das Bilhas.

O concorrente poderá dispor de ajuda verbal dos seus colegas de equipa, situados fora do recinto do Jogo.

A organização recomenda uso de capacete.

A ordem de entrada dos Jogadores será determinada por sorteio.

**CLASSIFICAÇÃO:** A classificação final das Equipas será efetuada de acordo com a Bilha quebrada. As Bilhas com um galo são as de maior pontuação, seguindo-se as Bilhas com água, com farinha e as vazias.

# TRAÇÃO DA CORDA

**OBJECTIVO:** Puxar uma Corda de forma a que a marca existente no centro da Corda ultrapasse uma marca previamente assinalada no chão.

**PARTICIPANTES:** Equipa completa.

**DESENVOLVIMENTO:** Após sorteio, as Equipas defrontam-se duas a duas, sendo igualmente sorteado o lado da pista onde que cada uma das Equipas se deve posicionar. A partida é dada quando todos os elementos de ambas as Equipas se encontrarem prontos a iniciar e a Corda se encontrar esticada.

Vence a Equipa que primeiro conseguir puxar a Corda até a marca da Corda ultrapassar a marca do chão (do seu lado).

O Jogo decorre por eliminatórias, de acordo com a grelha de classificação previamente definida.

**CLASSIFICAÇÃO:** A pontuação final das Equipas será definida pelo nível atingido (nº de vitórias), isto é, pelo local da grelha de classificação onde termina o Jogo.



GRÂNDOLA  
M U N I C Í P I O