

★★★★★
FREGUESIAS
sem
FRONTEIRAS
2025



**NORMAS DE
PARTICIPAÇÃO**

PINHEL
18-19-20 agosto

21H30 - POLIDESPORTIVO EXTERIOR DA EB2

Organizações



Pinhel
cidade raíza

Município



SAGRES
Município de Sagres

lusó



Banda do Pinhel

Apresenta

Classe

Finiclasse



NORMAS GERAIS

1. Local de realização dos Jogos

Polidesportivo Descoberto da “EB 2 – Pinhel”

2. Datas

18, 19 e 20 de Agosto de 2025

SUB-13 – 19 de Agosto de 2025 (17h00)

a) Nos dias 18 e 19 desenvolvem-se os jogos apenas com metade das equipas inscritas (em cada dia), sendo a participação destas sorteada em reunião com as mesmas.

b) No último dia (20), jogam **todas as equipas apuradas e/ou em função do número de inscrições registadas**, sendo conferida à organização a faculdade de apresentar jogos-surpresa, não especificados no regulamento.

c) Na modalidade SUB-13 as equipas competem todas entre si de acordo com sorteio efetuado no local. **OBRIGATORIEDADE DE APRESENTAÇÃO DE EQUIPA**

NOTA: caso o número de equipas seja superior a 12 (doze), obrigará a que no último dia, joguem as melhores 6 classificadas de cada grupo, em função de limitações de carácter logístico e espacial.

3. Horários

Início, diariamente, às 21h30

É aconselhável que as equipas participantes se apresentem no recinto de jogo às 20h30.

SUB-13 - Início dia 19, às 17h00

4. Equipas

a) Equipas participantes - **Equipas representativas das localidades e freguesias do concelho.**

b) Na modalidade SUB-13, os inscritos deverão ter nascido de 1 de Janeiro de 2012 em diante.

b) Constituição das equipas:

10 Elementos, sendo obrigatoriamente 5 do sexo masculino e 5 do sexo feminino, podendo as equipas ter (não obrigatório) mais dois suplentes, um de cada sexo.

5. Inscrições

a) **No Município de Pinhel – Gabinete de Cultura e Turismo, Gabinete Autárquico (via Juntas de Freguesia) ou na Junta de Freguesia da área de residência**, até 13 de agosto de 2025:

6. Tipo de Provas

Os jogos são constituídos por dois tipos de provas:

a) **Provas desportivas e recreativas**, que envolvem demonstrações de força, habilidade, velocidade, equilíbrio, etc.

7. Qualificação dos Concorrentes

- a) É considerado concorrente a pessoa que esteja inscrita na equipa da freguesia **onde reside, onde é eleitor, filho de residente, filho de eleitor, ou pessoa de parentesco até 3º grau, sendo obrigatória a ligação à freguesia através de uma destas qualificações.**
- b) A inscrição e identificação do concorrente é efetuada através da apresentação do **Nº de Cartão de Cidadão, e Número de Identificação Fiscal (NIF)**, com a respetiva data de nascimento, aquando da formalização da inscrição.
- c) **A inscrição da equipa deverá ser acompanhada por um atestado da junta de freguesia, sobre a conformidade dos elementos inscritos, de acordo com o regulamento.**
- d) O Chefe de equipa é o responsável pela equipa.
- e) É considerada fraude a participação nos jogos de concorrentes não inscritos, ficando a equipa sujeita a desqualificação nos jogos em que tal elemento participou.
- f) A modalidade de SUB-13 dispensa a condição de que os elementos de cada equipa tenham de ser todos originários da mesma freguesia, podendo as equipas ser compostas por elementos de várias freguesias conjuntamente, não dispensando a apresentação de nº de cartão de Cidadão / Bilhete de Identidade, e Número de Identificação Fiscal (NIF), com a respetiva data de nascimento, aquando da formalização da inscrição.

8. Seguro de Acidentes

A organização não se responsabiliza por qualquer acidente pessoal ocorrido durante a prova.

9. Equipamentos

- a) **Em todos os jogos, os elementos representantes da equipa devem ser portadores do equipamento específico para a participação nos jogos, que será igual para todos os elementos de cada uma das equipas.**
- b) Aconselha-se aos elementos das equipas que sejam portadores de uma muda de roupa e calçado, bem como de produtos de higiene pessoal.
- c) Tendo em conta que alguns jogos poderão ter como obstáculo o meio líquido, aconselha-se aos concorrentes que sejam portadores de fato de banho, tanga ou calções de banho, **que poderão envergar por baixo do equipamento oficial.**

10. Materiais de Jogo

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

11. 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 à classificação das equipas em competição.

12. Júri

Será constituído um Júri, composto por elementos da organização, e outros que possam acrescentar rigor, mas sempre em número ímpar, sendo um deles elemento da organização), entidade a quem caberá:

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

As decisões do Júri são soberanas, devendo ser acatadas pelas equipas.

13. Protestos

- a) **Apenas o Chefe de Equipa está autorizado a dirigir-se ao Júri.**
- b) Os protestos devem ser **apresentados após o final do jogo a que se referem.**
- c) Os protestos devem ser elaborados por escrito, em formulário próprio, e entregues ao Júri. Antes do início dos jogos, o Chefe de Equipa deverá solicitar à organização os impressos de protesto.

14. Normas de Classificação

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

a) Nas provas desportivas e recreativas:

Pontuação provisória - pontuação definida em cada um dos jogos.

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

b) A prova cultural não é pontuada.

c) **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, por todas as equipas, em envelope fechado, preenchido em documento próprio (anexo ao regulamento) e entregue à organização até às 21 horas do primeiro dia de Jogos.

Na última noite, não é permitida a utilização do Joker.

15. Prémios

- Troféu para todas as equipas + T-shirts para elementos da equipa.

NOTA: Obrigatoriedade de desfilar com a T-shirt oficial, oferecida pela organização, em todos os momentos de apresentação das equipas.

16. Disposições Finais

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

Das decisões do Júri não caberá qualquer recurso.

As equipas que não acatem as referidas decisões poderão ser penalizadas, ou mesmo desclassificadas, se para tal se encontrar razão pertinente.