

JOGOS MUNICIPAIS 2019

15 a 30 de junho

REGULAMENTO

PARTICIPAÇÃO

Podem participar munícipes federados ou não federados, em representação de clubes, grupos informais e a título individual, de acordo com o regulamento específico da modalidade.

INSCRIÇÕES

As inscrições são gratuitas e feitas em impressos próprios na Câmara Municipal de Serpa, Juntas de Freguesia, Associações, Clubes e Escolas, [até ao dia 07 de junho para as modalidades coletivas](#). [Para outras modalidades ver data própria](#).

IDENTIFICAÇÃO INDIVIDUAL

A identificação será feita através do cartão de cidadão ou bilhete de identidade.

ESCALÕES ETÁRIOS

São definidos no regulamento específico de cada modalidade.

REGRAS

São as que fazem parte do regulamento das respetivas Federações, com exceções previstas no regulamento específico de cada modalidade.

COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições, podendo disputar-se a fase por FREGUESIA E/OU CONCELHIA.

PRÉMIOS

T-shirt como prémio de presença a todos os participantes e nas modalidades de competição medalhas para os três primeiros classificados.

SEGURO

Todos os participantes estão cobertos por um seguro de acidentes desportivos.

DISPOSIÇÕES DIVERSAS

Os participantes devem, obrigatoriamente utilizar equipamento desportivo, de acordo com a respetiva modalidade.

Todas as equipas devem obrigatoriamente indicar um delegado que estabelecerá contacto com a organização.

O não cumprimento dos regulamentos poderá provocar o impedimento de participação nos jogos.

CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela organização.

ANDEBOL

A organização estará a cargo do Centro de Cultura Popular de Serpa.

Inscrições até ao dia **7 de junho**.

1 - ESCALÕES ETÁRIOS

Masculino

A – 7 aos 9 anos (**andebol de 5**)

B – 10, 11 e 12 anos (**andebol de 5**)

C – 13 aos 15 anos – 5 federados por equipa

D - 16 e mais anos – 5 federados por equipa

Feminino

Escalão Único

2- REGRAS

São as que fazem parte da Federação de Andebol de Portugal.

3- CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

Cada equipa no andebol de 7 será constituída por um mínimo de 10 atletas e um máximo de 12.

4 – COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições.

BASQUETEBOL

A organização estará a cargo do Sport Clube Serpa

Inscrições até ao dia **7 de junho**.

1 – ESCALÕES ETÁRIOS (podem ser mistos)

A – 10 aos 12 anos

B – 13 aos 15 anos

C – A partir dos 16 anos

2 – REGRAS

São as que fazem parte da Federação Portuguesa de Basquetebol.

3 – COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições.

BILHAR

A organização estará a cargo da Sociedade 5 de Outubro de Vale de Vargo e Sociedade 1º de Dezembro de Ficalho.

A forma de competição depende do número de inscrições. Inscrições até ao dia **11 de junho**.

BOCCIA

A organização estará a cargo da Câmara Municipal de Serpa.

1-ESCALÕES ETÁRIOS - Escalão Único

2-REGRAS

As regras a aplicar são que fazem parte da Federação Portuguesa de Desporto para Pessoas com Deficiência.

3-COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições.

BOXE

A organização para demonstrações estará a cargo do Boxerpa

BTT

A organização estará a cargo da Sociedade Luso União Serpense

O passeio guiado de 40 Km realiza-se no dia **23 de junho**, com partida às 9H00 do pavilhão Carlos Pinhão. Inscrições até ao dia **18 de junho**.

CAMINHADA

A organização estará a cargo da Câmara Municipal de Serpa.

A caminhada com percursos de 5Km e 9 Km realiza-se no **dia 22 de junho**, no Crespo, com partida às 8H00. Inscrições até ao dia **18 de junho**

CICLOTURISMO

A organização estará a cargo do Moto Clube de Brinches.

O passeio de 20 Km realiza-se no dia **22 de junho**, às 9H00 com partida do Largo do Vale, em Brinches. Inscrições até **dia 18 de junho**.

COLUMBOFILIA

A organização estará a cargo da Sociedade Columbófila de Serpa e Associação Columbofilia Pias a Voar

FUTEBOL 7

A organização estará a cargo do Futebol Clube de Serpa e Clube Atlético Aldenovense

Inscrições até ao dia **7 de junho**.

1-ESCALÕES ETÁRIOS

Infantis – 2006 e 2007 – Dia 26 de junho às 19 h – campo futebol Vila Nova S. Bento

Benjamins – 2008 e 2009 – Dia 19 de junho às 19 h – campo de futebol de Serpa

2 – REGRAS

As regras são as que fazem parte da Federação Portuguesa de Futebol.

3 – DURAÇÃO DOS JOGOS - de acordo com o modelo competitivo

FUTEBOL 5

A organização estará a cargo do Piense Sporting Clube e Clube Atlético Aldenovense

As inscrições até ao dia **7 de junho**.

1-ESCALÕES ETÁRIOS

Petizes – 4, 5 e 6 anos e Traquinas – 7 e 8 anos- Dia 16 de junho às 10h – campo de futebol de Pias.

Veteranos – 35 anos e mais - Não federados - Dia 29 de junho – Pavilhão Municipal de Vila Nova S. Bento.

2 – REGRAS

As regras são as que fazem parte da Federação Portuguesa de Futebol

3 – COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições.

HIDROGINÁSTICA

A organização estará a cargo do Clube Natação AquaSerpa

A aula aberta terá lugar na piscina descoberta de Serpa no **dia 22 de junho às 17h30**.

KARATE

A Organização para as demonstrações estará a cargo da Academia de Karaté de Serpa e Escola de KaratéDo de Vila Nova de S. Bento.

MALHA

A organização estará a cargo das Juntas/Uniãoes de Freguesia.

Será realizado apuramento em cada localidade para a final a realizar em local a designar.

1-ESCALÕES ETÁRIOS

A – A partir dos 16 anos

2- REGRAS

O campo será de terra batida

Cada equipa é constituída por dois jogadores.

Os malhões serão colocados a 11 metros.

A malha será jogada detrás do malhão.

Quando o malhão for derrubado vale 2 pontos e as duas malhas mais próximas do malhão valem um ponto cada.

O jogo termina quando uma das equipas perfizer 24 pontos.

Vencerá a equipa que conseguir ganhar dois jogos.

PATINAGEM ARTISTICA

A organização para as demonstrações estará a cargo do Sport Clube Serpa

SUECA

A organização estará a cargo das Juntas e Uniãoes de Freguesia.

Será realizado apuramento em cada localidade para a final a realizar em local e data a designar.

Inscrições até ao dia **7 de junho**

1-ESCALÕES ETÁRIOS

Escalão único – idade mínima de participação - 18 anos

2-REGRAS

Cada equipa é constituída por 2 jogadores.

Após o início do jogo os jogadores terão de se manter em silêncio.

Não é permitido bater com as mãos na mesa ou fazer qualquer tipo de sinais, sendo a equipa penalizada com derrota no caso de acontecerem tais situações.

Será obrigatório baralhar à vista e, cada jogador só o poderá fazer na sua vez.

No decorrer dos jogos só a última vaza poderá ser verificada. Se uma das equipas fizer renúncia será penalizada com derrota nesse jogo.

Se uma equipa totalizar 91 pontos, ganha dois jogos. Serão consideradas limpas as situações de jogo que uma das equipas não fizer qualquer vaza. Nesse caso a equipa adversária soma 4 jogos, que só servem para a conclusão da partida em disputa.

Vencerá cada partida a equipa que ganhar quatro jogos. Sairá vencedora a equipa que primeiro ganhe duas partidas.

3 – COMPETIÇÃO

A competição será conhecida após o encerramento das inscrições

SNOOKER

A organização estará a cargo da Sociedade 5 de outubro de Vale de Vargo e da Sociedade União Ficalhense.

Inscrições até ao dia **11 de junho**.

COMPETIÇÃO

A forma de competição será conhecida após o encerramento das inscrições.

TÉNIS DE MESA

A organização está a cargo da Sociedade Luso União Serpense e Casa do Povo de Serpa

1-ESCALÕES ETÁRIOS – individual **FEDERADOS E NÃO FEDERADOS**

Inscrições até dia 11 de junho

A – até 11 anos

B- 12 a 15 anos

C- 16 e mais

2-REGRAS

As regras são que fazem parte da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.

3-COMPETIÇÃO

Serão disputadas duas competições: uma para atletas federados e outra para atletas não federados.

TRUCO

A organização estará a cargo do Clube Atlético Aldenovense e da Sociedade 5 de Outubro de Vale de Vargo.

As inscrições para esta modalidade estão abertas até ao dia **11 de junho**.

O Jogo do Truco consiste em lançar malhas (normalmente designadas por chapas), em direção a um ferro (tipo cavilha), chamado de prego que se encontra cravado no chão.

1 – ESCALÕES ETÁRIOS

A – mais de 16 anos

2 – REGRAS

Cada jogo termina aos 12 pontos. A equipa que primeiro vencer dois jogos ganha a partida.

Forma de Jogar

Cada equipa é formada por três elementos. Os jogadores jogam todos do mesmo lado e a uma distância de 9,5 metros.

Pontuação - A forma de pontuar tem as seguintes características:

Depois de todos os jogadores jogarem ganha quem estiver mais perto do prego, se a malha seguinte for dessa equipa contará também assim como a terceira.

A equipa (A) depois de jogar a primeira malha pode fazer um Truco, a equipa (B) poderá dar um ponto e termina a jogada, se a equipa (B) mandar jogar esse Truco que vale três pontos, e vence a jogada a equipa que estiver a malha mais próxima do prego.

A equipa (A) faz um Truco e a equipa (B) manda jogar e durante essa jogada pode fazer Ruvido que vale seis pontos, e vence a jogada a equipa que estiver a malha mais próxima do prego.

A equipa (A) faz um Truco e a equipa (B) manda jogar, durante a jogada essa equipa pode Ruvidar e a equipa (A) que fez o Truco pode dar três pontos e a jogada acaba aí.

A mão de onze vales três pontos. A equipa que primeiro fizer onze pontos joga sempre a frente, e cada jogada pode dar um ponto à equipa contrária. Se a equipa que mandou jogar, no fim da jogada não ganhar, perde três pontos. E assim sucessivamente.

VOLEIBOL

A organização estará a cargo do Centro de Cultura Popular de Serpa

Inscrições até ao dia **7 de junho**.

ESCALÕES ETÁRIOS

Escalão Único

2-REGRAS

As regras são que fazem parte da Federação Portuguesa de Voleibol.

3- CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

Cada equipa (poderá ser mista) será constituída por 4 atletas.

ZUMBA

A organização estará a cargo da Junta de Freguesia de Ficalho.

Inscrições até dia **11 de junho**