

Regulamento

JOGOS DE VERÃO

I - Organização

Jogos de Verão foi planeado, dentro do plano de atividades do CIAS para o 2º trimestre do ano. Será um evento com organização partilhada contando com a colaboração da Esquadra PSP-Olivais, SSPSP e ANAP.

II - Concorrentes

Esta atividade destina-se a Beneficiários dos SSPSP e familiares, sócios da ANAP e convidados.

III - Inscrição, admissão e seleção

As inscrições para participação serão efetuadas presencialmente, por telefone ou por correio eletrónico na receção do CIAS até atingirem a lotação do torneio. O pagamento da taxa de inscrição é realizado no dia 26 de Junho, aquando da validação da inscrição.

As inscrições decorrerão até as 18:00 horas do dia 20 de Junho de 2018.

No máximo serão admitidos 40 participantes, sendo que no caso do número de inscrições ser excedido, a seleção será feita com base na ordem de receção dos telefonemas e e-mails. Caso haja alguma desistência, serão contactadas sequencialmente as restantes pessoas inscritas.

IV - Local de encontro e localização da prova

O local de encontro será no CIAS, sito na rua Cidade de Nampula Lote 148 Loja R-S, nos Olivais, pelas 09h00.

Jogos de Verão desenvolver-se-á no espaço exterior do CIAS e terá início às 10h00.

Porém a organização dos elementos por equipas, enumeração das regras e explicação de Jogos de Verão será feita no Cias.

O final da prova está previsto para as 10h45.

V - Constituição das equipas

As equipas vão ser constituídas por 4 ou 5 elementos adultos, que serão feitas por ordem de inscrição.

A cada equipa será atribuída uma cor que identificará e distinguirá as equipas ao longo da prova.

Antes de iniciarem os jogos, cada equipa terá de eleger um capitão dos elementos do próprio grupo.

VI - Forma de participação e pontuação

- O tempo máximo previsto para a realização dos jogos é de 45 minutos por equipa.

Os jogos são praticados um de cada vez, para que os restantes elementos participem como público. Caso o grupo seja muito grande poderá haver simultaneidade de jogos. Cada jogo tem a sua classificação própria que contribui para a classificação final, anunciada após apuramento de resultados.

1º Jogo das Latas – Um jogador de cada equipa tem que derrubar o maior número de latas possível (20 latas), numa única vez. Serão atribuídos 5 pontos por cada lata derrubada.

2º Jogo da Malha – Um elemento de cada equipa tem que deitar o pino abaixo para pontuar, tendo no máximo 3 tentativas. A pontuação será efetuada da seguinte maneira:

- 1ª tentativa ganha 5 pontos; - 2ª tentativa ganha 3 pontos; - 3ª tentativa ganha 1 ponto; ganha 0 pontos se não derrubar

3º Jogo da Colher com Batata – Um elemento de cada equipa terá que realizar o mais rápido possível, um percurso de 16 metros, com a batata em cima da colher. Caso o elemento deixe cair a batata antes de terminar o percurso estipulado terá de voltar a colocá-la na colher e reiniciar no local onde a batata caiu. A prova termina assim que o último elemento cruze a linha de partida. Ganhará a prova a equipa que terminar em primeiro lugar. (com a pontuação de 10 pontos a 1ª equipa, 8 pontos a 2ª equipa, 6 pontos a 3ª equipa e as restantes 0 pontos.

4º Dança da Laranja – Dois elementos de cada equipa formam os pares para a dança. Coloca-se uma laranja apoiada entre as testas de cada par. Será passada apenas uma música. Assim que esta começar, os pares devem dançar procurando ao mesmo tempo evitar que a laranja caia. É proibido usar as mãos para manter o equilíbrio. Se a laranja cair no chão, a dupla é desclassificada.

Caso a música termine e ainda houver mais de um par a dançar, a pontuação será distribuída da seguinte forma

- 1ª equipa ou equipa(s) em jogo 10 pontos; a 2ª equipa com 8 pontos, a 3ª com 6 pontos e as restantes 0 pontos

5º Constrói o puzzle - O objectivo deste jogo é construir os quatro puzzles que propomos no menor tempo possível. Para tal, cada equipa terá várias peças de puzzle, que deverá ordenar correctamente, de forma a obter uma ilustração completa.

Cada jogador deverá seleccionar cada peça do puzzle e arrastá-la para o rectângulo ao lado, colocando-a no local correcto, de forma a construir a ilustração do puzzle como esta surge no lado esquerdo.

Existe um tempo limite (120 segundos). Conforme o tempo utilizado em cada puzzle, o jogador vai acumulando uma pontuação: - 30 pontos – se construir o puzzle em tempo útil; - 20 pontos – se construir o puzzle depois do tempo útil terminar.

- A pontuação e classificação de cada equipa será feita a partir do seguinte somatório:

Jogo nº 1 – 5 pontos por cada lata derrubada.

Jogo nº 2 – 1ª tentativa ganha 5 pontos, 2ª tentativa ganha 3 pontos, 3ª tentativa ganha 1 ponto, se não derrubar ganha 0 pontos.

Jogo nº 3 – a 1ª equipa com 10 pontos, a 2ª equipa com 8 pontos, a 3ª com 6 pontos e as restantes 0 pontos

Jogo nº 4 – a(s) 1ª equipa(s) com 10 valores, a 2ª equipa com 8 valores, a 3ª com 6 valores e as restantes 0 pontos.

Jogo nº 5 – 30 pontos – se construir o puzzle em tempo útil; - 20 pontos – se construir o puzzle depois do tempo útil terminar.

Duração da prova:

Em caso de empate realiza-se o **Jogo da Memória**, este é formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente. Ganha o jogo a equipa que tiver descoberto mais pares em menos tempo.

- Se ainda assim persistir o empate, a resolução do mesmo continuará a ser feita com perguntas referentes ao CIAS, mas a primeira equipa a falhar a resposta perde.
- A participação ou ajuda de elementos estranhos à equipa implicará igualmente a desclassificação da equipa.

VII - Prémios

Serão atribuídos prémios a todos os elementos pertencentes às equipas:

- **Equipa vencedora** – será atribuído um fim-de-semana numa das estâncias de férias dos SSPSP para duas pessoas (os vencedores terão direito a levar o seu companheiro/a e poderão levar outros convidados pagando a respetiva taxa associada. As marcações terão de ser feitas em época baixa. No caso do casal participar na mesma equipa ser-lhes-á entregue apenas um fim de semana); um brinde por participante e um Certificado de Participação por participante.

Às restantes equipas, será atribuída um brinde por participante e um Certificado de Participação por participante.

A entrega dos prémios será feita no CIAS após o almoço convívio.

VIII - Elementos da Organização:

CIAS

- ALEXANDRA MARQUES
- LÉLIA CUSTÓDIO
- MICAELA TRIFAN
- CARLOS

SSPSP

- SUBINTENDENTE ELISA BORGES
- COMISSÁRIO PAULA MACHADO
- DRA. VERA
- CHEFE LOPES

ANAP

- SUBINTENDENTE MENDES CORREIA
- SR. SALGUEIRO

2ª DIVISÃO

IAP

**FARMÁCIA
REIS OLIVEIRA**

Anexo

Regulamento para o STAFF

STAFF:

- O staff está identificado com t-shirts amarelas.
- Em cada jogo estarão 2 pessoas do STAFF que registarão e validarão as provas.
- Será entregue ao Staff de cada posto um documento para registo da classificação de cada equipa e o presente regulamento.
- Em todos os jogos os elementos de staff que estarão nos postos NÃO devem dizer a pontuação às equipas

1º JOGO:

Staff- a designar

6º JOGO:

Staff- a designar

2º JOGO:

Staff- a designar

3º JOGO:

Staff- a designar

4º JOGO:

Staff- a designar

5º JOGO:

Staff- a designar