

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS RURAIS DE TOROPI

1. REGULAMENTO:

Este regulamento consiste em determinar normas básicas da 1ª Edição dos Jogos Rurais de Toropi, bem como, zelar pelo bom andamento das atividades com a colaboração de todos.

2. COMISSÃO ORGANIZADORA:

A comissão organizadora é composta por:

- a. Prefeitura municipal de Toropi,
- b. Escritório municipal da EMATER/RS;
- c. Sindicato dos Trabalhadores Rurais;
- d. Grupo de Jovens Rurais de Toropi;
- e. Cooperativa Mista dos Agricultores de Toropi;
- f. Sicredi;

Esta comissão tem poderes deliberativos sobre todos os aspectos esportivos do evento, sendo que os casos omissos serão julgados em reunião extraordinária e a qualquer momento.

3. SEDE E DATA DOS JOGOS:

A sede dos jogos rurais será no Balneário do Angico, o evento será realizado dia 20 de outubro de 2018 (sábado) com início as 09h da manhã.

4. RESULTADO FINAL:

Os atletas classificados nas duas primeiras colocações de cada modalidade serão considerados campeões, obedecendo aos seguintes critérios:

- a. **Modalidade coletiva:** 1º lugar; 2º lugar;
- b. **Modalidade individual:** 1º lugar; 2º lugar;

5. PARTICIPANTES:

Poderão competir nas atividades esportivas as pessoas que se enquadrem em um dos seguintes itens:

Pessoas que comprovem vínculo com o município de Toropi/RS e seus dependentes. São considerados como vínculos:

- a. Ser empregado de propriedades rurais e/ou empregado do comércio, indústria, serviços e agronegócio do município.
- b. Eleitores do município;
- c. Servidores públicos do município de Toropi;
- d. Os casos omissos serão julgados em reunião da comissão organizadora para homologação das inscrições no dia 18/10 as 08h no centro cultural de Toropi/RS;

6. FICHA DE INSCRIÇÃO

A ficha de inscrição para todas as modalidades vai estar disponível na secretaria da agricultura de Toropi/RS, no horário comercial.

Somente serão aceitas as fichas entregues até às 17 horas do dia 17/10/2018, na secretaria da agricultura do município de Toropi/RS.

6.1. HOMOLOGAÇÃO DAS INSCRIÇÕES E SORTEIO DOS JOGOS

A homologação das inscrições será no dia 18/10, e o sorteio dos jogos será no dia 20/10 as 9 horas.

7. PREMIAÇÃO:

Serão entregues medalhas para os dois primeiros lugares de cada modalidade.

Modalidades:

- 1- Acertar o peso dos produtos da agricultura familiar
- 2- Bocha dupla
- 3- Corrida com carro de mão
- 4- Canastra
- 5- Corrida do ovo
- 6- Corrida do saco
- 7- Futebol 5 masculino
- 8- Chute no alvo
- 9- Lançamento do milho no balaio
- 10- Vaca parada até 15 anos
- 11- Voleibol masculino e feminino dupla
- 12- Ensacamento de grãos
- 13- Cabo de guerra 4 pessoas

8. PERDAS DE PONTOS:

Tolerância de até cinco minutos após anunciado no sistema de som para início da modalidade e competição, decorrido este tempo quem não estiver presente perde por WO.

9. PUNIÇÃO:

- a. O atleta que tentar agredir um dos membros da arbitragem, seu adversário na competição ou comissão organizadora será excluído dos jogos e não poderá participar dos dois próximos jogos rurais.
- b. O atleta que seja expulso por agressão física em alguma modalidade não participa mais durante o evento.
- c. Na modalidade de futebol deverão obedecer às seguintes normas:
 - ❖ **Três cartões amarelos:** O atleta deverá cumprir uma partida de suspensão;
 - ❖ **Um cartão vermelho:** O atleta será suspenso por uma partida;
- d. Em caso de empate no tempo normal nas fases finais, o critério de desempate será a cobrança de pênalti com a seguinte regra:
 - Poderão participar os jogadores inscritos.
 - Três cobranças de pênalti em série alternada, quem converter o maior número de gols ganha.
 - Persistindo o empate, terá início a série alternada até quando houver o desempate.
 - O jogador não poderá repetir a penalidade máxima na mesma série.

10. ACIDENTES PESSOAIS:

Em caso de acidentes ou lesões durante o transcorrer do evento, fica isento de qualquer responsabilidade a Comissão Organizadora e demais órgãos que apoiam o evento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

01. ACERTAR O PESO DE PRODUTOS ORIUNDOS DA AGRICULTURA FAMILIAR

Idade para participação: Idade livre.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

- Será disputado por dupla ou casal.
- Os produtos serão ofertados pela comissão organizadora;
- Cada dupla ou casal tentará adivinhar o peso dos produtos;
- Quando a dupla ou casal chegar a um consenso sobre o peso, este será anotado em um papel, não sendo divulgado para os outros participantes.
- Caso os competidores não acertarem o peso dos produtos, será considerado vencedor o que mais se aproximar do peso;

Em caso de empate será realizado sorteio.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

02. BOCHA DUPLA

Idade para participação: Acima de 18 anos.

O presente regulamento se aplica para participação dos competidores.

- A modalidade será de dupla;
- A disputa será até 10 pontos;
- A competição será pelo sistema eliminatório simples;
- Cada bocha vale um ponto.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

03. CORRIDA COM CARRO DE MÃO

Idade para participação: Idade livre.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

Será disputado por casal ou dupla;

O percurso será de 20 (vinte) metros;

A aferição do tempo será feita por cronômetro;
Sairá vencedor o casal ou dupla que conseguir percorrer em menor tempo o percurso.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

04. CANASTRA

Idade para participação: Acima de 18 anos.

O presente regulamento se aplica para a participação dos competidores.

- Será disputada em dupla;
- A competição será pelo sistema eliminatório simples;
- O jogo será com 13 (treze) cartas;

Valor das cartas:

- curinga: 50 pontos
- 3 ao rei: 10 pontos
- As: 20 pontos
- batida: 100 pontos
- 3 vermelhos: 100 pontos
- 3 pretos na mão: 100 pontos p/ adversário
- canastra limpa: 200 pontos
- canastra suja: 100 pontos

Obs: na contagem das cartas conta-se os 3 vermelhos como pontos, se não esquentar os três vermelhos.

Para pegar a mesa, terá que baixar duas cartas da mão ou ser colocada.

Não são permitidas conversas ou brigas com o companheiro, os quais prejudique o andamento dos jogos, ficando a dupla contrária com o direito a três reclamações ao juiz, ficando este obrigado com a terceira reclamação a descontar 100 pontos no jogo, em favor da dupla prejudicada.

É um direito de cada jogador, que as cartas da mão sejam visíveis a todos, assim como as cartas do baralho quando estiver no fim, não tendo direito a mexer na mesa.

Se houver erro na distribuição das cartas dar novamente.

Trincas válidas somente de 4, e As.

Três preto e curinga trancam a mesa.

Cada canastra suja esquenta um três vermelho e a canastra limpa esquenta todos. Três preto na mão não desconta, soma na contagem dos adversário.

Finalizando-se a canastra em 3000 pontos. Em 1500 pontos obriga-se a baixar com 150 pontos.

Para baixar com 150 pontos, você deverá contar ou não somente com a carta de cima da mesa, canastra limpa ou suja, ou jogos separados cuja soma de pontos das cartas de 150 pontos ou mais.

Na obrigada se errar e o companheiro também não conseguir baixar na mesma volta, obriga-se a baixar com 180 pontos, errando novamente com 200 pontos.

Comprada a última carta do baralho e for um três vermelho, faz-se o jogo normal e descarta na mesa.

Batida somente com canastra.

Ninguém batendo após o término do baralho, termina o jogo. As cartas da mão vão para o lixo.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

05. CORRIDA DO OVO

Idade para participação: Até 15 anos.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

A modalidade consiste em um atleta percorrer uma distância de 20 metros com um ovo em uma colher de sopa, segurando somente com a boca.

Será considerado vencedor o atleta que chegar primeiro na raia final com o ovo na colher.

A competição será pelo sistema eliminatório simples por baterias.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

06. CORRIDA DO SACO

Idade para participação: Até 15 anos

O presente regulamento se aplica para participação mista dos competidores (masculino e feminino).

A competição consiste em o atleta percorrer uma distância de 20 metros com os pés dentro de um saco.

Durante todo o percurso, o competidor deve:

- Segurar com as duas mãos a borda do saco.
- Manter os pés dentro do saco durante todo o percurso de 20 metros.

A competição será pelo sistema eliminatório simples e organizado por baterias.

Serão classificados para as demais fases os primeiros colocados de cada bateria, o vencedor será o primeiro colocado em todas as baterias.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

07. FUTEBOL CINCO MASCULINO

Idade para participação: Acima de 15 anos.

O presente regulamento se aplica para a competição de futebol cinco masculino.

Os jogos terão duração de 15 minutos sem intervalo;

- A disputa será por chaves.

- Vitória valerá três pontos.

- Empate valerá um ponto.

Nas semifinais e finais em caso de empate no tempo normal, a decisão será por cobrança de penalidades máximas em número de três.

Persistindo o empate, terá início a série alternada até quando houver o desempate. O jogador não poderá repetir a penalidade máxima na mesma série e poderão cobrar aqueles jogadores que estiverem inscritos, mesmo que não estejam jogando no apito final;

Será permitida a inscrição de até oito jogadores em súmula de jogo;

As regras serão cobradas conforme as regras do Futsal;

Os critérios de desempates das chaves serão os seguintes:

Maior nº de vitórias;

Menor nº de gols sofridos;

Maior saldo de gols;

Maior nº de gols a favor;

Confronto direto;

Sorteio;

Casos especiais serão decididos pela Comissão Organizadora

Observação: As regras não previstas neste regulamento seguirão as regras oficiais, sendo que as regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

08. CHUTE NO ALVO

Idade para participação: Idade livre.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino).

a- A prova será individual, os participantes vão chutar a bola de forma alternada;

b- Cada participante tem direito a chutar três vezes a bola em um alvo a ser colocado a uma distância de sete metros do participante, quem acertar mais vezes o chute ao alvo passa para a próxima fase.

c- Cada participante vai chutar uma vez a bola de forma alternada até completar os três chutes;

d- Em caso de empate será realizado três chutes para cada participante de forma alternada, persistindo o empate, será realizado um chute para cada atleta até houver um vencedor.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

09. LANÇAMENTO DE MILHO NO BALAIO

Idade para participação: Idade livre.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

- a. A distância será de 8 metros do balaio;
- b. Cada casal ou dupla terá o direito de realizar 6 arremessos;
- c. A espiga deverá estar com a palha aberta e o participante deverá lançar a espiga assegurando somente pela palha.
- d. O balaio será fixo

Em caso de empate será arremessado mais dois arremessos para cada casal ou dupla até houver o vencedor;

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

10. VACA PARADA ATÉ 15 ANOS

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

O regulamento segue as normas da 10ª RT:

- Os lançadores serão chamados por ordem de inscrição no evento, respeitando esta ordem para o desempate, se houver;
- A armada será livre e deverá ter no mínimo três (3) rodilhas;
- A prova é realizada com laço de couro, não sendo permitido o uso de corda. O lançador deverá providenciar seu laço, não sendo fornecido pela organização do evento;
- A armada é lançada até a raia marcada para tal. A raia ficará distante quatro (4) metros da vaca e perderá a armada o lançador que não respeitar a distância para lançar o laço;
- A armada terá a confirmação de um jurado, que poderá ter ao seu lado um auxiliar que servirá de “gancheiro”;
- Será nula a armada que, ao ser lançada, cair no pescoço ou em uma só aspa da vaca, não podendo ser consertada;
- O número de armadas será definido no momento de início da prova, de acordo com o número de inscritos, sendo o número máximo seis (6) armadas;
- No caso de desempate poderá ser acrescida em um metro a distância de lançamento do laço, a critério dos juízes. E serão disputadas armadas alternadas até que exista um vencedor;
- O lançador deverá preferencialmente estar pilchado, não sendo obrigatório o uso de chapéu.

Observação: As regras previstas neste regulamento seguirão as regras oficiais, sendo que as regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

11. VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO.

Idade para participação: Acima de 15 anos.

O presente regulamento se aplica para a participação dos competidores (masculino e feminino)

As partidas serão realizadas em quadra de areia em dupla

Cada partida será disputada em melhor de 3 sets. Quem vencer dois se classifica para a próxima fase.

Os dois primeiros sets serão até 10 pontos. Quem chegar primeiro nesta contagem e ter a diferença de dois (2) pontos será o vencedor do set.

Caso precise disputar o 3º set terá a contagem até 8 pontos. Quem chegar primeiro nesta contagem e ter a diferença de dois (2) pontos será o vencedor do set e da partida.

As regras aplicadas serão de acordo com as regras oficiais do voleibol.

Observação: As regras não previstas neste regulamento seguirão as regras oficiais, sendo que as regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição.

Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

12. ENSACAMENTO DE GRÃOS

Idade para participação: Idade livre.

O presente regulamento se aplica para a participação mista dos competidores (masculino e feminino)

A modalidade consiste no participante ensacar a maior quantidade de grãos no tempo determinado de 15 segundos, observando as seguintes regras:

1º - Será disponibilizado vasilha, grãos e um saco.

2º - O participante deverá ensacar a maior quantidade de grãos no tempo determinado.

3º - Não é permitido ensacar os grãos diretamente no saco sem utilizar a vasilha.

4º - O vencedor será o participante que, entre todos os participantes conseguir ensacar a maior quantidade de grãos no tempo determinado.

Usar-se-á balança apropriada para a conferência do peso.

Observação: As regras básicas deverão ser esclarecidas com o orientador/árbitro responsável de cada modalidade no início da competição. Os casos omissos neste regulamento, referente às modalidades esportivas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

13. CABO DE GUERRA

- Idade para participação: Idade livre.

- Será permitido quatro pessoas por equipe.

- O cabo será marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros do seu centro. Os dois times iniciam a competição com a marca central do cabo, um de cada lado da linha central. Iniciada a disputa, cada equipe tem por objetivo é puxar o grupo rival de modo a fazê-lo cruzar a linha central com sua marca de quatro metros do cabo.

QUADRO DE REALIZAÇÃO DAS MODALIDADES

Modalidade	Horário
Bocha dupla	09:00
Canastra livre	09:00
Futebol cinco masculino	09:00
Chute no alvo	10:00
Acertar o peso dos produtos da agricultura familiar	10:00
Corrida com carro de mão	10:30
Corrida do ovo	10:30
Corrida do saco	11:00
Vôlei masculino e feminino	13:30
Vaca parada até 15 anos.	14:00
Lançamento de milho no balaio	14:30
Ensacamento de grãos	15:00
Cabo de guerra	15:30

ORGANOGRAMA

Modalidades disputadas no turno da manhã com início as 09:00 horas:

- Bocha dupla;
- Canastra dupla;
- Futebol cinco(5) Masculino;
- Chute no alvo;
- Acertar o peso dos produtos da agricultura familiar;
- Corrida com carro de mão;
- Corrida do ovo;
- Corrida do saco;

Modalidades disputadas no turno da tarde com início as 13:30 horas:

- Voleibol duplas masculino e feminino;
- Ensacamento de grãos;
- Lançamento de milho no balaio;
- Vaca parada até 15 anos;
- Cabo de Guerra;