

## **Serra Sem Fronteiras**

### **Dados Candidatura**

#### **Área temática Inovação Cultural**

##### **Objetivos Gerais**

- Inovação Cultural e Diversificação das Atividades
- Ocupação útil dos Tempos Livres dos Jovens em prol da sua própria personalidade e do meio
- Promover valores de cidadania nos jovens
- Desenvolvimento pessoal, pedagógico, social, cultural e académico dos Jovens
- Desenvolvimento Local e Regional, nas áreas cultural, social e económica
- Aumento da Participação Juvenil nas Atividades Culturais, associativas e na vida pública.

##### **Plano Atividades**

**Designação:** Serra Sem Fronteiras

##### **Objetivos Gerais**

- Divulgação das potencialidades culturais e ambientais desta Região a todos os elementos participantes e não participantes.
- Criar ambiente de troca de experiências entre os jovens participantes através de Workshops, Cultura e atividades divertidas.
- Promover a Ação como Evento de Referência Cultural Regional e Nacional

##### **Objectivos Específicos**

- Fomentar o interesse pelas atividades ao ar livre
- Promover a Região através da participação dos vários concelhos
- Face a dimensão e complexidade do evento, desenvolver capacidades organizativas e de trabalho em equipa dos jovens envolvidos

**Nome:** Serra Sem Fronteiras

**Descrição:** A atividade Serra sem Fronteiras entra no conceito dos Jogos Sem fronteiras, o desporto e a cultura vão se juntar, criando muita animação. Os jogos têm como principal objetivo a diversão e competitividade entre as equipas e entre os municípios abrangidos, com a troca de experiências vividas durante os dias da atividade.

Serra sem Fronteiras será um espaço de diversão para quem participa e para quem assiste, mobilizando a população entre os vários concelhos.

Inovação Cultural é o tema que abrange este conceito em que as equipas irão acumular pontos através de jogos, para ao fim das três fases da competição haja um vencedor.

A componente cultural abrange também os espetáculos que irão ser realizados ao longo da atividade, que as equipas terão de apresentar ao qual poderão também beneficiar de pontuação com essa participação.

---

# ***SERRA SEM FRONTEIRAS***

# ***REGULAMENTO GERAL***

---

**JOGOS SEM FRONTEIRAS 2019**  
**Concelhos de Seia, Oliveira do Hospital e Gouveia**

# **REGULAMENTO DOS JOGOS SEM FRONTEIRAS BEIRA SERRA**

## **1. LOCAL DE REALIZAÇÃO DOS JOGOS**

Município de Seia, Oliveira do Hospital e Gouveia

## **2. DATAS**

Os jogos decorrerão durante 3 dias.

Fim de semana a designar, consoante disponibilidade do espaço.

## **3. HORÁRIOS**

Os jogos terão o seu início, às 19H do 1º dia, sendo aconselhável que as equipas participantes se apresentem no local da prova meia hora antes do seu início.

## **4. EQUIPAS**

a. **Equipas participantes:** equipas representativas das várias Freguesias dos concelhos vizinhos da Beira Serra (Concelhos de Seia, Gouveia, Oliveira dos Hospital). Num total de 10 equipas por concelho.

b. Constituição das equipas: as equipas são constituídas por 6 elementos, tendo obrigatoriamente de ter 2 elementos masculinos e 2 femininos e com idades entre os 15 e os 35 Anos

c. Cada equipa participante nomeará um capitão ou chefe de equipa. Este terá que comparecer nas reuniões preparatórias, para representar a equipa.

## **5. INSCRIÇÕES**

a. Nesta atividade poderão participar todas as pessoas naturais ou residentes dos concelhos abrangidos pela beira serra, Seia, Gouveia e Oliveira do Hospital.

b. As equipas deverão efetivar a sua inscrição no portal ou via e-mail, através do preenchimento da ficha coletiva e entrega do cartão de cidadão.

## **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.

b. Provas Culturais.

## **7. ANIMAÇÃO**

a. Cada equipa terá de indicar um(a) artista ou grupo seu convidado: músicos, declamadores, dançarinos, imitadores, ilusionistas, etc., que fará a animação no dia da participação da equipa que representa. Esta apresentação terá a duração de 5 a 10 minutos, e desde que seja condigna, dará 5 pontos às equipas que a apresentarem.

b. Em caso de empate na classificação final das eliminatórias ou Final, aplicar-se-á a 2ª Prova Cultural. Nesta prova, o Chefe de cada equipa empatada, terá de escolher 2 envelopes, que contêm perguntas de Cultura Geral. Por cada resposta certa a equipa recebe 3 pontos. Se no final das duas perguntas se verificar um empate, os chefes de equipa vão tirando um envelope alternadamente até se encontrar um vencedor.

## **8. SEGURO DE ACIDENTES PESSOAIS**

Todas as equipas que formalizarem a sua inscrição ficarão abrangidas por um seguro de acidentes pessoais, válido, única e exclusivamente, durante a realização dos jogos em que intervenham diretamente.

## **9. EQUIPAMENTOS**

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, fato de banho, chinelos, bem como de produtos de toilette.

c. Tendo em conta que haverá versatilidade nos Jogos, os concorrentes deverão adequar os equipamentos às necessidades.

## **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. COMISSÃO ORGANIZADORA**

Será constituída uma Comissão organizadora a quem caberá:

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

**As decisões da Comissão Organizadora são soberanas, devendo ser acatadas pelas equipas.**

### **13. PROTESTOS**

- a. Apenas o Chefe de Equipa está autorizado a dirigir-se à Comissão Organizadora;
- 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 à Comissão Organizadora.

### **14. NORMAS DE CLASSIFICAÇÃO**

As equipas serão pontuadas de acordo com a sua prestação em cada uma das provas:

- a. Nas provas desportivas e recreativas:
  - Pontuação provisória – pontuação definida em cada um dos jogos;
  - Pontuação definitiva – pontuação de 1 a X pontos (consoante o número de equipas), em consequência da pontuação alcançada em cada um dos jogos;
  - Será feita uma classificação em cada uma das eliminatórias, de onde serão apuradas 2 ou 4 equipas (a definir depois de recebidas as inscrições). Na final será feita outra classificação distinta desta;
  - **A equipa vencedora do Prémio Fair Play**, terá lugar garantido na final.
- b. A apresentação de uma prova cultural será pontuada com 5 pontos, de acordo com o ponto 7.a; Será utilizada como forma de desempate em caso de igualdade na classificação final, como o referido no ponto 7.b. A não apresentação desta, leva à exclusão dos Jogos.

### **15. PRÉMIOS**

- a. Prémios de Participação – entregues a todas as equipas participantes.
- b. Prémios de Classificação – entregues aos 3 primeiros classificados da Final.

### **16. DISPOSIÇÕES FINAIS**

Os casos omissos e as dúvidas resultantes do presente regulamento serão analisadas caso a caso e resolvidas pela Comissão organizadora.

Das decisões da Comissão Organizadora não caberá qualquer recurso.

As equipas que não acatem as referidas decisões poderão ser penalizadas entre 1 e 5 pontos da sua pontuação, ou mesmo desclassificadas, se para tal se encontrar razão pertinente.

Qualquer tipo de comportamento antidesportivo por parte de qualquer elemento da equipa implica a sua exclusão definitiva. Se a equipa, por força de eventuais exclusões ficar reduzida a menos de 4 elementos será desclassificada.

#### **17. CASOS OMISSOS**

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.