



Comemoração do Dia Mundial da Água, 2009 22 de Março, Parque da Cidade Desportiva, Guimarães

ORGANIZAÇÃO

Vimágua, Empresa de Água e Saneamento de Guimarães e Vizela, EIM
Tempo Livre, Centro Comunitário de Desporto e Tempos Livres, CIPRL

OBJECTIVO DO JOGO

Esta é uma actividade lúdica e recreativa que pretende evidenciar o Elemento Água e o Dia Mundial da Água. Consiste em arremessar balões com água entre os participantes, com vista a capturar uma bandeira que se encontra no centro do terreno, transportando-a e erguendo-a num palco superior no interior da base adversária.

DESCRIÇÃO DO JOGO

Arremesso de balões de água, num cenário pré-preparado, em que os participantes interagem, de uma forma lúdica, tendo por pressuposto essencial, a água, a que dedicamos o dia, e outros conceitos que lhe estão associados, como sendo o ambiente, o desporto, a saúde e história.

REGULAMENTO

- 1) O jogador é eliminado quando atingido por um balão em qualquer lugar do corpo. Existem árbitros dentro do campo para verificar a eliminação dos participantes.
- 2) Vencerá o jogo a equipa que conseguir agarrar e levar a bandeira até à base inimiga. Se, todavia, ninguém conseguir erguer a bandeira, vencerá a equipa que a agarrou primeiro e se ninguém a tiver agarrado durante o jogo vence a equipa que tiver eliminado mais jogadores adversários.
- 3) O número de participantes em jogo simultaneamente é determinado pelos árbitros.
- 4) É permitida a entrada de novos participantes no jogo em função do número de participantes eliminados e em forma de circuito: cada elemento eliminado pode ser substituído, entrando no jogo pela base, por um novo elemento.
- 5) Após o início do jogo, a defesa da base é feita por apenas 10 participantes.

- 6) A duração do jogo será definida em função do número de participante ou para um limite de 120m.
- 7) Cada participante terá direito 10 balões (na zona de defesa) + 10 balões na zona de ataque.
- 8) Existem árbitros dentro do campo para verificar a eliminação dos participantes.
- 9) A orientação para a entrada no jogo é dada por um árbitro.
- 10) Todas as ordens ou orientações dos árbitros devem ser acatadas.
- 11) A decisão do árbitro é soberana e determinará a resolução de qualquer situação aqui omissa.

NOTA FINAL

.....
Todos os participantes deverão levar vestuário (roupa e calçados) adequado e para se mudarem no final do jogo, sendo que serão colocados ao dispor os balneários da Pista de Atletismo.
Existirão, também, toalhas, no local, que a organização distribuirá pelos participantes, a par da indumentária necessária ao jogo.