



VII

JOGOS

INTERASSOCIAÇÕES

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO 2024

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

I. Jogos

1. O torneio será composto pelos seguintes jogos:
 - Sueca;
 - Malha;
 - Jogo da Argola;
 - Matraquilhos;
 - Jogo de Desafio;
 - Jogo para Crianças (opcional);
 - Jogo Surpresa.
2. Cada jogo terá a sua própria norma de funcionamento (em anexo a este documento);
3. O jogo para crianças, o jogo surpresa e o jogo de desafio terão normas de funcionamento gerais;
4. As normas completas serão dadas a todas as equipas no dia e local do torneio.

II. Inscrições

1. Podem inscrever-se nos VII Jogos Inter Associações todas as associações do concelho de Proença-a-Nova;
2. As inscrições são gratuitas;
3. A data limite de inscrição é 10 de Setembro de 2024 (terça-feira);
4. A ficha de inscrição poderá ser entregue na recepção da piscina municipal ou através do e-mail: desporto@cm-proencanova.pt;
5. A inscrição só é válida se todos os campos da ficha estiverem devidamente preenchidos e rubricados por cada jogador;
6. Para a inscrição ser válida é obrigatória a participação em todos os jogos do torneio, à exceção do jogo para crianças;
7. Os jogadores não poderão estar inscritos em mais do que um jogo ou equipa;
8. Só poderão ser feitas alterações de jogadores na ficha de inscrição até à data do sorteio;
9. Cada Associação deverá inscrever 7 jogadores (OBRIGATÓRIO) e 1 a 5 crianças, distribuídos da seguinte forma:
 - Sueca - 2;
 - Malha - 2;
 - Jogo da Argola - 1;
 - Matraquilhos – 2;

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

- Jogo para Crianças - 1 a 5 crianças (entre 5 a 10 anos; nascidos entre 2014 e 2019).
10. Cada associação pode ainda inscrever 2 jogadores suplentes que podem entrar no lugar de qualquer outro jogador, caso este não possa estar presente.
 11. A troca de jogadores inscritos nos jogos pelos suplentes só pode ser efetuada antes da competição começar.

III. Sorteios

1. Realizados no dia 12 de Setembro de 2024 em horário a definir;
2. Serão realizados sorteios para todos os jogos, exceto para o Jogo das Crianças, Jogo Surpresa e Jogo de Desafio;
3. Se o número de equipas inscritas implicar a realização de pré-eliminatórias nos jogos que tenham sorteio, este será condicionado para estas, sendo que as equipas que forem sorteadas para esta fase, só podem voltar a entrar no sorteio de pré-eliminatórias, caso todas as equipas já estejam sorteadas para esta fase noutros jogos.

IV. Data, Local e Hora

1. Os jogos irão decorrer no dia 21 de Setembro na Sobreira Formosa, inseridos no Festival do Plangaio e do Maranhão;
2. As equipas deverão apresentar-se no local às 15:00 horas.

V. Modelo Competitivo

1. Modelo de competição inspirado nos “Jogos sem Fronteiras”;
2. Os jogos serão disputados em eliminatórias ou em competição direta entre todos os participantes (ver normas individuais de cada jogo em anexo);
3. A competição será composta por duas fases:

1ª Fase:

- Jogo Surpresa;
- Jogo para crianças.

2ª Fase:

- Sueca;
- Malha



VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

- Jogo da Argola;
 - Matraquilhos;
 - Jogo de Desafio.
4. Na primeira fase o Jogo Surpresa é o primeiro a ser executado, seguindo-se o jogo para crianças;
 5. No Jogo Surpresa todos os elementos inscritos têm que participar, à exceção das crianças;
 6. Na segunda fase os jogos decorrem todos ao mesmo tempo, à exceção do jogo de desafio que se disputa depois de todos os jogos terem terminado.

VI. Falta de Comparência

1. As equipas terão uma tolerância de 15 minutos para se apresentarem no local referido pela organização no início do torneio;
2. Durante o torneio os jogadores que ainda estiverem em competição devem permanecer na zona em que este decorre. Caso tenham de se ausentar por algum motivo devem comunicar ao elemento da organização responsável pelo jogo;
3. Durante o torneio as equipas terão uma tolerância de 10 minutos para se apresentarem quando for a sua vez de jogar;
4. Sempre que os tempos de tolerância não sejam cumpridos a equipa será considerada eliminada do jogo em que se verifique a falta e será atribuída a essa equipa a pontuação correspondente à fase em que se encontrava.

VII. Pontuação

1. Todos os jogos são pontuados, sendo que a pontuação máxima de cada jogo é igual em todos;
2. O jogo surpresa será uma exceção ao ponto anterior uma vez que neste as equipas jogam todas contra todas e será atribuído um ponto por cada lugar de classificação, e nos restantes jogos serão atribuídos pontos por cada fase alcançada;
3. Também no jogo de desafio a pontuação será diferente. Neste a equipa que vence o desafio ganha 4 pontos e a equipa que perde leva 0 pontos;
4. A pontuação máxima depende do número de equipas que participarem na competição;
5. Cada jogo terá uma forma de pontuação própria de acordo com o seu modelo competitivo (ver normas de cada jogo em anexo);
6. O jogo para crianças não é pontuado, contudo, a inscrição das equipas neste, irá acrescentar-lhes um ponto à classificação final;

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

7. Joker - trunfo que cada equipa pode usar apenas num dos jogos da segunda fase da competição (exceto o jogo de desafio). Este tem que ser apostado antes da primeira fase começar e atribui à equipa o dobro da pontuação obtida no jogo em que se apostar.

VIII. Classificação

1. O vencedor do torneio será a equipa que tiver maior somatório de pontos de todos os jogos;
2. Em caso de empate na classificação final são critérios de desempate os seguintes pela ordem apresentada:
 - a) Maior número de vitórias em jogos;
 - b) Equipa classificada mais vezes em segundo lugar;
 - c) Equipa classificada mais vezes em terceiro lugar;
 - d) Equipa classificada mais vezes em quarto lugar;
 - e) Equipa classificada mais vezes em quinto lugar;
 - f) Equipa classificada mais vezes em sexto lugar;
 - g) Equipa classificada mais vezes em sétimo lugar;
 - h) Equipa classificada mais vezes em oitavo lugar.

IX. Organização

1. A organização dos VII Jogos Inter Associações é da responsabilidade do Grupo de Desporto do Município de Proença-a-Nova;
2. Os elementos da organização serão os árbitros dos vários jogos deste torneio;
3. Compete aos árbitros assegurar o normal funcionamento dos jogos e fazer cumprir as normas aqui apresentadas;
4. A organização é responsável por assegurar todo o tipo de material necessário à realização dos jogos, sendo que este não pode ser substituído por outros que pertençam a equipas ou atletas.

X. Regras de Conduta

1. Qualquer jogador/equipa que não respeite propositadamente a ordem do sorteio será excluído do jogo em que participe, sendo atribuído zero pontos no referido jogo;
2. Qualquer jogador que durante o torneio tenha um comportamento desadequado ao bom funcionamento do mesmo, será excluído e serão atribuídos zero pontos à equipa nos jogos em que isso se verifique.

XI. Outros

1. Os casos omissos neste documento e seus anexos serão resolvidos pela organização;
2. Os jogadores deverão apresentar o Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão no início do torneio para poderem participar nos jogos.

ANEXOS

ANEXO I - Sueca

ANEXO II – Malha

ANEXO III – Jogo da Argola

ANEXO IV – Matraquilhos

ANEXO V – Jogo de Desafio

ANEXO VI - Jogo para Crianças

Anexo VII - Jogo Surpresa

ANEXO I - SUECA

1. Inscrição

- Cada associação tem de inscrever dois jogadores neste jogo.

2. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangaio e do Maranhão;
- O ponto exato será divulgado no sorteio dos jogos.

3. Modelo Competitivo

- O jogo é disputado pelo sistema de eliminatórias;
- Nas eliminatórias cada equipa disputa com outra a passagem à fase seguinte sendo a vencedora apurada e a derrotada eliminada;
- A equipa que ganhar a última eliminatória (final) é a vencedora do jogo;
- Só será sorteada a primeira eliminatória, todas as outras ficarão pré-definidas após o sorteio;
- Até às meias-finais as eliminatórias serão compostas por uma partida de 6 tentos. As meias-finais e a final serão compostas por um jogo de 10 tentos.

4. As Cartas

- O baralho da Sueca tem somente 40 cartas, sendo retirados todos os 8s, 9s, 10s e Jokers do baralho padrão;
- A ordem das cartas em cada naipe, considerando o seu valor, é a seguinte:



Duque, Terno, Quadra, Quina, Sena, Dama, Valete, Rei, Manilha e Ás

5. Objetivo do Jogo

- Na Sueca o objetivo da equipa é fazer vazas cujas cartas ultrapassem o valor de 60 pontos (mais de metade), já que, no baralho, existe um total de 120 pontos.
- O valor das cartas é o seguinte:
 - Ás - 11 pontos;

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

- 7, Manilha ou Bisca - 10 pontos;
- Rei - 4 pontos;
- Valete - 3 pontos;
- Dama - 2 pontos;
- 6, 5, 4, 3, 2 - 0 pontos.

6. Pontuação

- Marca 1 tento, ou risco, a equipa que somar 61 ou mais pontos nas vazas que os dois parceiros arrecadarem;
- Marcará 2 tentos, se totalizarem mais de 90 pontos;
- Marcará 4 tentos, e ganhará imediatamente a partida, se fizerem todas as vazas (uma bandeira!);
- Em caso de empate, 60-60, não haverá marcação de tentos (jogo nulo);
- A partida termina quando uma equipa conseguir realizar 6 tentos ou 10, de acordo com a eliminatória em que o jogo se realize;
- Todas as partidas têm que ser jogadas até à última vaza; se um jogador baixar as cartas, a sua equipa perde automaticamente a partida.

7. O Início do Jogo

- Para se saber qual é o jogador que iniciará o jogo, cada jogador tira uma carta à sorte do baralho que lhe é apresentado pelo árbitro, e aquele que tirar a carta de maior valor, de acordo com a hierarquia da Sueca, será o primeiro a dar as cartas. Depois do primeiro tento, o jogo será baralhado, partido e dado, normalmente, pelos jogadores;
- Se o jogador que está a dar cartas se enganar na distribuição, passa a mão ao seu adversário, sem sofrer qualquer penalização;
- Só depois das cartas estarem distribuídas por todos os jogadores se poderá iniciar a partida;
- O jogador que dá as cartas deverá recolher a carta de trunfo logo que o jogador à sua direita jogar a primeira cartada e até à sua vez de jogar na segunda rodada, sendo considerada carta batida se não o fizer;
- Em todas as situações aplica-se a regra de “carta batida não é recolhida”.

8. O Jogo

- Este jogo, joga-se no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A pessoa que baralhou as cartas, passa-as ao seu parceiro para que corte o baralho. Este, depois do corte, passa as cartas à sua direita, à pessoa que irá distribuir as cartas;

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

- O distribuidor vira uma carta para mostrar o trunfo (que é o naipe da carta virada), de uma de duas formas:
- Virando a última carta do baralho - neste caso, começa dando 10 cartas de uma vez ao jogador que estiver à sua direita, e aos outros, no sentido anti-horário;
- Escolhendo virar a primeira carta do baralho - neste caso, ele tira mais nove cartas para si ($1+9=10$), e distribui para a esquerda, dando 10 cartas a cada jogador, no sentido horário;
- O jogador que está à direita de quem deu as cartas começa a partida, jogando a primeira carta. Os outros jogadores devem assistir ao naipe (seguir o naipe da carta jogada pelo primeiro jogador). O jogador que não tiver cartas para assistir ao naipe puxado, pode jogar cartas de qualquer outro naipe, ou cortar com o naipe do trunfo;
- Ganha a rodada o trunfo mais alto ou, se não houver trunfos na mesa, a carta mais alta do naipe puxado pelo 1º jogador. O jogador que ganhou a vaza, recolhe as cartas e inicia nova rodada;
- As vazas são mantidas empilhadas, voltadas para baixo, à frente do jogador que as fizer, até ao final do jogo, altura em que serão juntadas às vazas do parceiro para contagem dos pontos;
- Baralhar - É sempre obrigatório baralhar e partir as cartas. O baralhar das cartas terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, salvo casos de impossibilidade, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse ato. Caso isto não seja respeitado, o árbitro poderá exigir a repetição do ato;
- Sinais - Qualquer sinal entre parceiros que denuncie uma intenção, como: piscar de olhos, sinais de enfado ou linguagem gestual, considerado intencional pelo árbitro, estará sujeito a uma advertência, e poderá ser penalizado até 1 tento, a favor da equipa adversária, em caso de reincidência. Entre os sinais, incluem-se, também, os audíveis, como: suspiros, pancadas na mesa, bater com os pés, tossir, etc.;
- Renúncias - Se algum jogador não assistir ao naipe, voluntária ou involuntariamente, e tiver cartas desse naipe na sua mão, ele estará cometendo uma "renúncia". Se a renúncia for involuntária e denunciada pelo próprio renunciante no decorrer da partida, a sua equipa perde o desafio, marcando apenas 1 tento para o adversário. Se for descoberto e denunciado pela equipa adversária, a sua equipa perde imediatamente 4 tentos. Em caso de reincidência perderá todo o jogo;
- Assistência - Só poderão estar na sala de jogo durante o torneio, os jogadores, os árbitros e os elementos da organização, não sendo permitida qualquer assistência de público ou familiares;
- O árbitro poderá aplicar as seguintes penalizações no decorrer do jogo:
 - Admoestação verbal - repreensão branda e benévola denunciando o mal que foi feito e encarecendo o bem a fazer;
 - Perda de mão - por engano na contagem, durante a distribuição das cartas;
 - Perda de pontos - desconto de 11 pontos na contagem das vazas (1 ás), a favor da equipa adversária, nos casos de sinais entre parceiros, como: bater na mesa ou falar alto;
 - Perda de tentos - em casos de renúncia, voluntária ou involuntária;

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

- Perda da partida - por mostrar ou passar cartas ao parceiro ou, por baixar as cartas antes da última vaza;
- Perda do jogo - por falta de comparência ou, em caso de renúncia voluntária reincidente.

9. Pontuação do Jogo no Torneio

- Cada fase alcançada corresponde a 2 pontos obtidos;
- A equipa vencedora terá mais dois pontos que a finalista vencida.

ANEXO II - Malha

1. Inscrição

- Cada associação tem de inscrever dois jogadores neste jogo.

2. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangiao e do Maranhão;
- O ponto exato será divulgado no sorteio dos jogos.

3. Modelo Competitivo

- O jogo é disputado pelo sistema de eliminatórias;
- Nas eliminatórias cada equipa disputa com outra a passagem à fase seguinte sendo a vencedora apurada e a derrotada eliminada;
- A equipa que ganhar a última eliminatória (final) é a vencedora do jogo;
- Só será sorteada a primeira eliminatória. Todas as outras estarão já pré-definidas;
- Na primeira eliminatória serão apurados diretamente para as meias finais as 3 equipas que vencerem as suas partidas, mais uma das derrotadas, que será repescada;
- Das equipas derrotadas na primeira eliminatória, será repescada a que obteve uma melhor prestação, ou seja aquela que tiver ganho mais pontos na eliminatória;
- Caso duas equipas se encontrem empatadas em situação de repescagem (critério de desempate), será efetuado um único jogo entre elas, para se proceder ao desempate, sendo apenas jogado até aos 10 pontos;
- No caso das 3 equipas derrotadas se encontrarem todas empatadas na situação de repescagem (critério de desempate), será sorteada a equipa a repescar;
- Nas meias finais, o vencedor do jogo A joga com o vencedor do jogo B e o vencedor do jogo C com a equipa repescada; no caso de se verificar a repetição de um confronto da eliminatória anterior, será alterado o alinhamento, passando o vencedor do jogo A a jogar com o vencedor do jogo C e, o vencedor do jogo B a jogar com a equipa repescada;
- Cada eliminatória é composta por um jogo de 30 pontos até às meias finais;
- A partir das meias finais será à melhor de três jogos de 30 pontos, vencendo a equipa que ganhar 2 jogos.

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

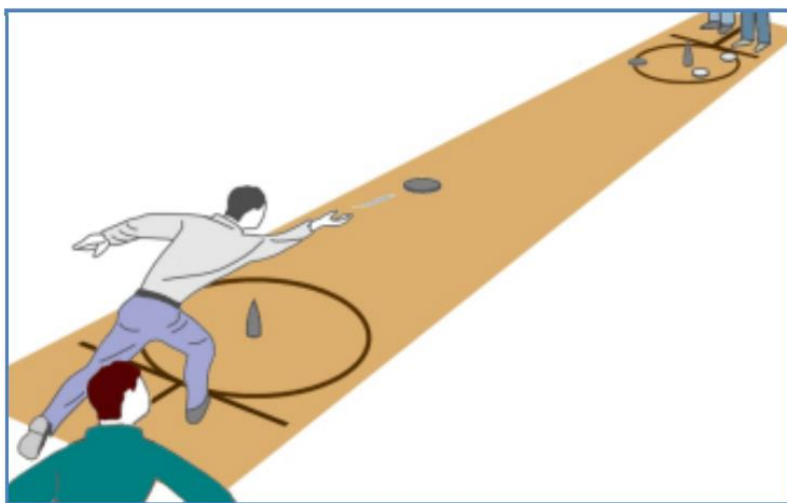
4. Regras do Jogo

- No início do jogo será realizado um sorteio duplo, por moeda ao ar, para apurar qual é a primeira equipa a arremessar a malha e em que cabeceira se inicia o jogo;
- Depois da primeira volta a equipa a arremessar primeiro a malha é a equipa que for à frente na classificação;
- Em cada cabeceira posiciona-se um jogador de cada equipa, junto a um dos mecos. Os jogadores lançam alternadamente as malhas em direção ao outro meco com a intenção de o derrubar;
- A malha tem de ser arremessada pelo ar, com os dois pés fixos no solo;
- Todo o jogador que, ao lançar a malha, ultrapasse a linha do meco, poderá ser advertido e mesmo penalizado com lançamento nulo;
- O lançamento será considerado nulo e, portanto, não poderá ser repetido, quando o jogador, no arremesso da malha, sair do local, para a frente, antes da malha tocar no solo ou no meco;
- Só é válida a mecada quando o meco cair e ficar totalmente deitado no solo, na horizontal;
- Também se considera o meco caído quando o meco fica inclinado e totalmente apoiado na terra, devido a buracos na terra feitos pelas malhas;
- Quando a malha derruba o meco e fica no sítio deste, para retomar o jogo recua-se a malha dois dedos e coloca-se o meco no respetivo lugar;
- A malha que fica no lugar do meco marca sempre caso este não seja derrubado;
- Os jogadores não devem recolher ou mexer na malha da sua equipa ou da equipa adversária após a realização das jogadas sem o consentimento dos juizes e enquanto a pontuação não for registada.

5. O Jogo

- Para jogar, os parceiros colocam-se em cabeceiras opostas, lado a lado com um elemento da equipa adversária;
- Os dois primeiros jogadores (adversários) a iniciarem o jogo, terão duas malhas para cada um, que lançarão alternadamente procurando derrubar o meco da outra cabeceira ou deixar a malha o mais próximo possível deste, e assim sucessivamente. Ou seja, de cada lado haverá duas rondas de lançamentos.

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024



6. Pontuação

- Cada encontro é disputado até aos 30 pontos
- Quando o meco for derrubado pelo efeito direto da malha será atribuída a pontuação máxima. Quando o meco não for derrubado, pontuará a malha que se encontrar mais próxima dele em cada ronda de lançamentos.
 - Meco derrubado (ou mecada) = 3 pontos
 - Malha mais próxima do meco = 1 ponto
 - Malha mais próxima do meco na 1ª ronda = 1 ponto;
 - Malha mais próxima do meco na 2ª ronda = 1 ponto.
- Os jogadores mudam de campo quando uma das equipas totalizar 15 pontos.

7. Pontuação do Jogo no Torneio

- Cada fase/eliminatória alcançada corresponde a 2 pontos obtidos;
- A equipa vencedora terá mais dois pontos que a finalista vencida.

ANEXO III – JOGO DA ARGOLA

1. Inscrição

- Cada associação tem de inscrever um jogador neste jogo.

2. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangaio e do Maranhão;
- O ponto exato será divulgado no sorteio dos jogos.

3. Modelo Competitivo

- O jogo é disputado pelo sistema de eliminatórias;
- Nas eliminatórias cada equipa disputa com outra a passagem à fase seguinte sendo a vencedora apurada e a derrotada eliminada;
- A equipa que ganhar a última eliminatória (final) é a vencedora do jogo;
- Só será sorteada a primeira eliminatória. Todas as outras ficarão pré-definidas;
- Todas as eliminatórias serão disputadas à melhor de cinco jogos, vencendo a equipa que ganhar 3 jogos.

4. O Jogo

- Um elemento de cada equipa;
- Sentados numa mesa frente a frente, tentam em simultâneo encaixar uma argola presa por uma guita num gancho (jogo em simetria), o que lhes permite avançar um objeto (bola, copo) no sentido do campo adversário (sendo que o opositor tenta fazer o mesmo no sentido inverso);
- O objetivo do jogo é colocar o objeto no campo do adversário. Para isso o jogador, tem de pelo menos, conseguir enganchar 3 vezes seguidas a argola sem que o seu adversário o faça nenhuma vez.

5. Regras do Jogo

- O jogo inicia ao sinal do árbitro, com os participantes colocados frente a frente.
- Ganha a equipa que conseguir cumprir o objetivo do jogo por 3 vezes.
- Em caso de “enganchamento” em simultâneo o árbitro pode anular essa jogada e ordenar/sinalizar novo início para que o jogo continue.

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

6. Pontuação do Jogo no Torneio

- Cada fase/eliminatória alcançada corresponde a 2 pontos obtidos;
- A equipa vencedora terá mais dois pontos que a finalista vencida.

ANEXO IV - MATRAQUILHOS

1. Inscrição

- Cada associação tem de inscrever dois jogadores neste jogo.

2. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangiao e do Maranhão;
- O ponto exato será divulgado no sorteio dos jogos.

3. Modelo Competitivo

- O Torneio de Matraquilhos é disputado pelo sistema de eliminatórias;
- Nas eliminatórias cada equipa disputa com outra a passagem à fase seguinte sendo a vencedora apurada e a derrotada eliminada;
- A equipa que ganhar a última eliminatória (final) é a vencedora do jogo;
- Só será sorteada a primeira eliminatória. Todas as outras ficarão pré-definidas;
- Cada jogo é disputado à melhor de 5 partidas, à melhor de 7 bolas (4-0, 4-2, 4-1, 4-3), isto é, ganha a dupla que primeiro ganhar três partidas, ou seja, se tiver um dos seguintes balanços de partidas 3-0, 3-1 ou 3-2;
- A final é disputada à melhor de 9 partidas, ou seja, vence quem ganhar primeiro as 5 partidas (5-0, 5-1, 5-2, 5-3, 5-4) (sendo cada partida à melhor de 7 bolas na mesma).

4. Regras de Jogo

- É considerado golo quando a bola é introduzida na baliza do adversário (sem voltar a sair desta) pelos bonecos, sem recorrer à “roleta”, exceto com o varão do guarda-redes;
- No início do jogo e após cada golo o jogador serve a bola entre os varões de cinco bonecos, sendo que a bola servida deve bater em ambas as tabelas da mesa;
- No início de cada jogo são sorteados os campos por “moeda ao ar”, onde quem escolhe campo escolhe o serviço;
- Todas as saídas de bola serão repostas pela equipa que está a servir. Caso se verifique 2 serviços nulos consecutivos o serviço passa para a equipa adversária;
- A posição dos atletas (guarda redes e avançado), só pode ser alterada no final de cada partida e nunca no decorrer da mesma.

VI JOGOS INTERASSOCIAÇÕES - Normas de Participação 2024

5. Pontuação do Jogo no Torneio

- Cada fase alcançada corresponde a 2 pontos obtidos;
- A equipa vencedora terá mais dois pontos que a finalista vencida.

ANEXO V – JOGO DE DESAFIO

1. Inscrição

- Cada associação tem de nomear um dos inscritos para participar no desafio.

2. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangaio e do Maranhão.

3. O Jogo

- A revelar no dia e hora do jogo.

ANEXO VI - JOGO PARA CRIANÇAS

1. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangaio e do Maranhão.

2. Jogadores

- Todas as crianças (no máximo 5) que a associação inscrever.

3. O Jogo

- A revelar no dia e hora do jogo.

ANEXO VII - JOGO SURPRESA

1. Local

- A atividade irá decorrer na Sobreira Formosa, inserida no Festival do Plangaio e do Maranhão.

2. O jogo

- A revelar no dia e hora do jogo.