



**30ª FESTA DO COLONO E MOTORISTA**  
**RESTINGA SÊCA/RS**

**DATA: 10 A 12 DE JULHO DE 2026**

Comunidade de São Miguel  
Comunidade de Santuário  
Avenida Júlio de Castilhos  
Centro de Eventos Municipal

**Administração Municipal**  
**Gabinete do Prefeito Municipal**  
**Secretaria de Turismo, Cultura e Esporte**  
**Rádio Integração**

**REGULAMENTO GERAL OS JOGOS RURAIS DE RESTINGA SÊCA**

**I. DOS CRITÉRIOS GERAIS**

**1. DOS OBJETIVOS**

**1.1 OBJETIVO GERAL:**

Implantar os Jogos Rurais no município de Restinga Sêca no ano de 2026

**1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

**1.2.1** Promover estímulos à prática social entre as entidades locais e comunidades rurais através de modalidades esportivas e de lazer comunitário;

**1.2.2** Despertar o interesse e propiciar condições para práticas cotidianas de esporte e lazer como elementos associados para melhores condições de saúde e qualidade de vida das comunidades rurais;

**1.2.3** Contribuir para os processos de auto-organização e mobilização das comunidades rurais;

**1.2.4** Buscar o resgate cultural de práticas de lazer e confraternização entre as entidades e comunidades rurais, típicas da região e município;

**1.2.5** Oportunizar a prática de esportes, lazer e atividades lúdicas para todas as comunidades rurais e entidades urbanas do município.

**1.2.6** Propiciar condições, a médio e longo prazo, para melhorias de infraestrutura e equipamentos de esporte e lazer nas comunidades rurais;

**1.2.7** Promover a confraternização entre as comunidades e entidades;

**1.2.8** Oportunizar a troca informal de experiências entre os integrantes das entidades e comunidades que desenvolvem as mesmas atividades.





## 2. DAS INFORMAÇÕES DO EVENTO

- 2.1** Os Jogos Rurais irão ocorrer no dia 11 de julho de 2026 (sábado) das 13h30min às 18h, nas dependências do Centro Comunitário da localidade de Santuário, Município de Restinga Sêca/RS.
- 2.2** Serão 09 categorias de disputas diversas, podendo ser das modalidades: individual, duplas ou grupo.

## 3. COMUNIDADES PARTICIPANTES

- 3.1** Podem participar dos Jogos Rurais todas as entidades ou comunidades e/ou localidades Rurais do município de Restinga Sêca.
- 3.2** Entidades ou Comunidades/localidades que tenham número insuficiente de participantes poderão unir-se a outra entidade ou comunidade/localidade dependendo de acerto entre as mesmas e prévia inscrição nos jogos nesta condição.
- 3.3** Serão considerados válidas comunidades/localidades que contenham CNPJ ou ainda Entidades com CNPJ que representem comunidades/localidades rurais ou urbanas de Restinga Sêca/RS;
- 3.4** Não poderão participar integrantes, comunidades/localidades ou entidades que não pertençam ao Município de Restinga Sêca/RS.

## 4. DOS PARTICIPANTES

- 4.1** Podem participar dos Jogos Rurais como integrantes das equipes das entidades ou comunidades/localidades, qualquer pessoa com 18 anos ou acima, residente na respectiva comunidade/localidade do meio rural e urbano e ainda integrantes de entidades do meio rural e urbano do município de Restinga Sêca, desde que residentes no presente município.

## 5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1** As Entidades ou comunidades/localidades deverão apresentar as inscrições dos participantes por modalidade na Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Esporte até o dia 09 de julho de 2026.
- 5.2** A Entidade ou comunidade/localidade que não entregar as inscrições de suas equipes até a data estipulada, sem justificativa ou aviso, corre o risco de ficar fora da competição.
- 5.3** Os participantes deverão participar por apenas uma equipe.
- 5.4** Vagas limitadas das equipes por ordem de inscrição, sendo ao máximo de 12 equipes.

## 6. DAS PONTUAÇÕES E CLASSIFICAÇÃO

- 6.1** As modalidades realizadas terão contagem de pontos para uma planilha geral onde será efetuado o somatório total para efeito de classificação, sendo que em cada modalidade terá sua própria pontuação:
- 6.2** A classificação final das entidades ou comunidades/localidades participantes será realizada pela soma total de pontos acumulados, sagrando-se Campeã Geral, a entidade ou comunidade/localidade que obtiver a maior soma total de pontos;
- 6.3** Em caso de empate, será dividido em iguais partes a premiação;
- 6.4** A entidade ou comunidade que não apresentar participante para uma determinada modalidade terá sua pontuação zerada nesta modalidade.





## 7. DAS PREMIAÇÕES

7.1 Serão premiadas as equipes da seguinte forma:

### 1º lugar: PREMIAÇÃO ESPECIAL PARA ENTIDADE E PARA EQUIPE

Prêmio para Entidade ou Comunidade/Localidade com CNPJ: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) – Apoio Cotrisel Restinga Sêca (a premiação deve ser utilizada para melhorias, incrementos da entidade ou comunidade/localidade)

Prêmio para Equipe: Um costelão e 02 (dois) fardo de cerveja (latão)

### 2º lugar: PREMIAÇÃO PARA EQUIPE

Prêmio para Equipe: Um barril de Chopp 30 litros mais 8kg de coxa sobrecoxa

### 3º lugar: PREMIAÇÃO PARA EQUIPE

Prêmio para Equipe: Um fardo de cerveja (latão) mais 7 kg de coxa sobrecoxa

## 8. DAS PENALIDADES

**8.1** O participante que infringir as cláusulas do regulamento geral e dos regulamentos específicos de cada modalidade, tentar agredir membros da organização, das diferentes comissões de trabalho, participantes de outra equipe ou praticar atos contrários aos bons costumes, será excluído dos Jogos Rurais, não podendo mais participar de outras edições;

**8.2** Além da punição de que trata o item anterior, a entidade ou comunidade/localidade a qual o participante representa perderá 5 pontos no somatório geral.

## 9. DAS MODALIDADES

**9.1** Os jogos rurais serão organizados em modalidades coletivas e individuais. Em cada modalidade, as comunidades/localidades participantes poderão escrever um número máximo de participantes por modalidade conforme tabelas a seguir.

**Tabela 1 – Modalidades de jogos coletivos por categoria, com número máximo de inscritos.**

Nº	Modalidade	Categoria	Nº Inscritos (máximo)
01	Cabo de Guerra	Misto	12
02	Corrida do saco	Misto	12
03	Prova de debulhar milho	Dupla Mista	12
04	Prova carrinho de mão	Dupla Mista	12
05	Corrida 75m	Dupla Mista	12
06	Estilingue “bodoque”	Misto	12





ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL  
**MUNICÍPIO DE RESTINGA SÊCA**

EDUCAÇÃO E PROGRESSO

0 7	Cobrança de pênaltis	Misto	12
0 8	Serrar tronco de madeira	Dupla Mista	12
	<b>Totais</b>		<b>96</b>

## 10. DA DIVULGAÇÃO DO EVENTO

**10.1** A divulgação do evento será de responsabilidade da Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Esporte, Prefeitura Municipal e Radio Integração.

## 11. DA REALIZAÇÃO DO EVENTO

**11.1** Os Jogos Rurais de Restinga Sêca, ano 2026, serão realizados junto as dependências do Centro Comunitário da comunidade de Santuário, localizada junto ao Campo de Futebol da localidade.

## II. DO DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES DOS JOGOS RURAIS

### 12. CABO DE GUERRA (Todas as modalidades)

**12.1** A competição consiste em puxar a corda da marca inicial até uma distância de 5 metros, sendo considerada vencedora a equipe que arrastar o adversário fazendo-o ultrapassar a marca de 5 metros;

**12.2** A equipe não poderá soltar a corda durante a competição, para derrubar o adversário, sob pena de perder 5 pontos;

**12.3** A competição será por sistema de eliminatórias e as equipes adversárias serão organizadas por sorteio no dia do evento, realizado com a presença dos representantes da comunidade;

**12.4** Cada equipe terá direito a 8(oito) participantes sendo 4(quatro) homens e 4(quatro) mulheres e 2(dois) animadores;

**12.5** Não há necessidade de uniforme.

**12.6** Haverá sorteio para definir o lado em que cada equipe deve iniciar puxando.

**12.7** O modo de disputa desta modalidade será “melhor de três”, sendo que se a mesma equipe que vencer as duas primeiras rodadas, não haverá necessidade de uma terceira rodada.

### 12.8 PONTUAÇÃO

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 05 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam

### 13. CORRIDA DO SACO

**13.1** As competições consistem em percorrer uma distância de 20 metros com as pernas e os pés dentro de um saco e igual tamanho para todos, segurando com as mãos as bordas do saco;

**13.2** A largada é por páreos e eliminatório, com quatro equipes participando ao mesmo tempo,





passando duas para a próxima etapa, conforme e ordem de chegada primeiro e segundo colocado, será feito em forma de revezamento por dois homens e duas mulheres.

### 13.3 PONTUAÇÃO

- 1º Lugar: 10 pontos
- 2º Lugar: 08 pontos
- 3º Lugar: 06 pontos
- 4º Lugar: 05 pontos
- Demais não pontuam

### 14. DEBULHAR MILHO

**14.1** A modalidade será disputada com 02 (dois) atletas por equipe. Um masculino e um feminino.

**14.2** Será realizado um sorteio na hora entre as equipes participantes, onde acontecerão os primeiros confrontos.

**14.3** O atleta receberá a espiga descascada.

**14.4** O competidor precisa debulhar o milho com as mãos sem auxílio do sabugo.

**14.5** Quem encher primeiro a garrafinha de 600 ml e fechar a tampa, com o aval do juiz será o vencedor da prova.

**14.6** Será fornecido um recipiente para facilitar o enchimento da garrafa.

**14.7 IMPORTANTE:** O atleta masculino debulha o milho e a atleta feminina enche a garrafa com o milho debulhado.

### 14.8 PONTUAÇÃO

- 1º Lugar: 10 pontos
- 2º Lugar: 08 pontos
- 3º Lugar: 06 pontos
- 4º Lugar: 06 pontos
- Demais não pontuam

### 15. CORRIDA DE CARRINHO DE MÃO

**15.1** O grupo participará com duas duplas mistas em forma de revezamento, onde será feito um sorteio dos confrontos de quatro equipes passando as duas primeiras para a próxima fase.

**15.2** A competição consiste no casal se posicionar na raia estipulada com a mulher dentro do carrinho de mão e o homem pelo lado de fora pronto para empurrar o carrinho, onde haverá um revezamento com o casal da mesma equipe.

**15.3** Dúvidas que venham a surgir serão e não constarem no regulamento serão decididas e acordadas pelos responsáveis da modalidade e pela comissão organizadora.

**15.4 IMPORTANTE:** As equipes devem providenciar seus carrinhos de mão para competição.

### 15.5 PONTUAÇÃO

- 1º Lugar: 10 pontos
- 2º Lugar: 08 pontos





3º Lugar: 06 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam

## 16. CORRIDA 4X75M

**16.1** Será realizada por quatro competidores de cada equipe, sendo dois homens e duas mulheres.

**16.2** Todos postados atrás da linha onde o arbitro dará a largada.

**16.3** Em caso de queimada na largada essa será repetida se o mesmo atleta queimar por duas vezes será eliminado da disputa do referido jogo, o atleta de posse de uma espiga de milho deverá entregar para o seu sucessor na corrida sem que esse transgrida a marcação para passagem assim que, os quatro competidores da equipe completarem o trajeto, será definido o primeiro e segundo colocado, que passarão para próxima fase.

**16.4** São competições com quatro competidores, que será sorteado na hora da prova.

**16.5** Se houver queda da espiga de milho o participante deverá retornar para o início da prova e começar novamente a corrida.

## 16.6 PONTUAÇÃO

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 06 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam

## 17. DISPUTA DE ESTILINGUE (BODOQUE)

**17.1** IMPORTANTE: Cada participante deve ter o seu estilingue (bodoque). A organização não disponibilizará este objeto aos participantes.

**17.2** As bolitas como munição serão providenciadas pela comissão organizadora, cada atleta tem direito a cinco tiros.

**17.3** Os participantes deverão efetuar os disparos a uma distância aproximada de 10 metros que será estipulada pela arbitragem e será uma garrafa pet 600 ml.

**17.4** Somente será considerado ponto quando o participante conseguir derrubar de forma direta a garrafa pet com o tiro.

**17.5** O tiro será considerado finalizado, assim que, atingir qualquer superfície, não sendo permitido que o tiro desvie em qualquer “coisa” e atinja o alvo.

**17.6** Se ao final dos cinco tiros ainda estiver empatada a disputa, haverá 01 (uma) tiro alternado até que se conheça o vencedor.

## 17.7 PONTUAÇÃO

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 06 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam





## 18. DISPUTA DE PÊNALTIS

**18.1** A equipe pode indicar 02 (dois) homens e 2 (duas) mulheres para a cobrança e defesa.

**18.2** Serão feitas 10 rodadas de cobrança/defesa, sendo 5 (cinco) cobranças para cada equipe, sendo 5 masculinas e 5 femininas;

**18.3** Estas serão feitas de forma revezada entre as equipes, podendo 1 (um) atacar e o outro cobrar.

**18.4** Em caso de empate nas 10 primeiras rodadas, serão feitas rodadas alternadas até o desempate.

### 18.5 PONTUAÇÃO

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 06 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam

## 19. SERROTE CASAL

**19.1** Nesta competição é realizado o corte de uma tora de lenha de mesma espessura para todos os competidores;

**19.2** A competição terá início quando a dupla deslocar-se com um carro de mão, tendo sobre ele a companheira da dupla. Após efetuarem o corte da tora, a mulher subirá novamente no carro de mão com a madeira serrada e o homem a deslocará até o ponto de partida, quando será efetuado o final da prova.

**19.3** O serrote será oferecido pela comissão organizadora;

**19.4** Não há necessidade de uniforme.

**19.5** A disputa será por eliminatória por ordem de chegada.

### 19.6 PONTUAÇÃO

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 08 pontos

3º Lugar: 06 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Demais não pontuam

## JOGOS RURAIS – COMUNIDADE DE SANTUÁRIO

RESTINGA SÊCA/RS

11 DE JUNHO DE 2026

DAS 10h ÀS 18H





**ANEXO I – FICHA DE INSCRIÇÃO**

Comunidade/Localidade: \_\_\_\_\_

Representada por Entidade?    ( ) SIM    ( ) NÃO

Caso sim, qual? \_\_\_\_\_

Número de CNPJ da Entidade ou Comunidade/Localidade: \_\_\_\_\_

**PARTICIPANTES:**

01) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

02) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

03) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

04) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

05) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

06) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

07) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

08) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

09) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

10) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

11) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

12) Nome: \_\_\_\_\_ Data Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Representante da comunidade: \_\_\_\_\_

