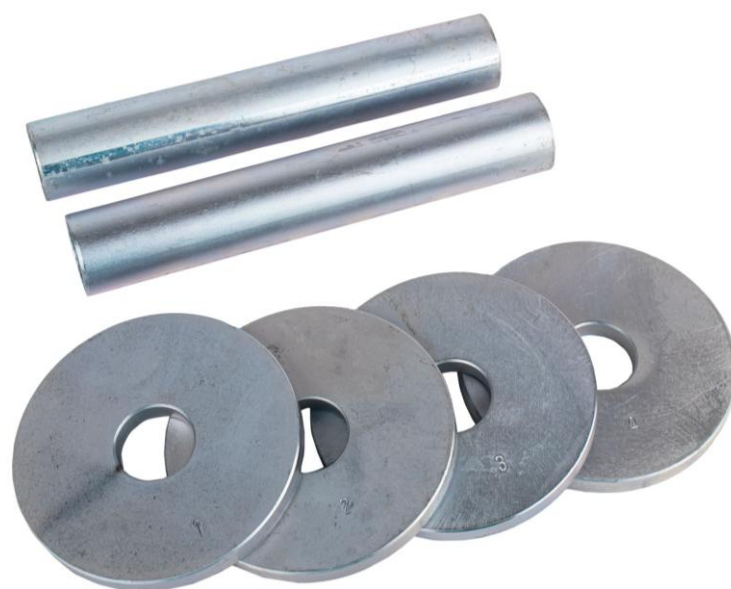


# **JUNTA DE FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**

## **JORNADAS OLIVEIRENSES**



# **TORNEIO DE MALHA**

## **REGULAMENTO**



### **ORGANIZAÇÃO**

***JUNTA DE FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO***



**FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**  
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525  
4430-381 VILA NOVA DE GAIA  
CONTRIBUINTE N°. 506790622

# **JORNADAS OLIVEIRENSES**

## **REGULAMENTO TORNEIO DE JOGO DA MALHA**

### **1. OBJETO**

O presente regulamento estabelece as normas de organização e funcionamento do Torneio de Jogo da Malha, adiante designado por Torneio, definindo as condições de participação, regras de jogo, sistema de competição e critérios de classificação.

### **2. ORGANIZAÇÃO**

**2.1.** O Torneio é organizado pela Junta de Freguesia, doravante designada por Organização;

**2.2.** Compete à Organização assegurar as condições logísticas e humanas necessárias à realização do Torneio, bem como a interpretação e aplicação do presente regulamento.

### **3. INSCRIÇÕES**

**3.1.** Todos os participantes na atividade devem estar obrigatória e regularmente inscritos;

**3.2.** As inscrições são gratuitas;

**3.3.** O número mínimo é de 6 equipas participantes para a realização do Torneio;

**3.4.** Podem inscrever-se individual ou coletivamente todas as coletividades e adeptos desta modalidade que aderirem a esta iniciativa e que se comprometam a cumprir estas normas;

**3.5.** Não há limite de inscrição de equipas por coletividade;

**3.6.** As equipas podem ter até três elementos inscritos;

**3.7.** Não são permitidas alterações às equipas depois de inscritas;



**FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**  
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525  
4430-381 VILA NOVA DE GAIA  
CONTRIBUINTE N°. 506790622

**3.8.** Cada participante deve cumprir as normas de conduta desportiva e respeitar as decisões da Organização e da arbitragem;

**3.9.** A inscrição implica a aceitação integral do presente regulamento.

#### **4. ESCALÕES ETÁRIOS**

**4.1.** Os participantes podem inscrever-se a partir dos dezasseis anos e dadas as características deste jogo existirá um único escalão;

**4.2.** Estas idades devem ser completadas no ano/época em que se realiza a edição do torneio de sueca.

#### **5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS**

**5.1.** Cada equipa é constituída por dois elementos, masculino ou feminino, podendo inscrever-se um terceiro elemento como suplente. Durante o encontro o suplente pode substituir qualquer elemento efetivo, desde que tal substituição se efetue antes do respetivo jogo começar;

**5.2.** Em cada encontro cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa;

**5.3.** As equipas podem ser mistas.

#### **6. REGRAS DO JOGO**

**6.1.** 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;

**6.2.** A malha tem de ser arremessada pelo ar, com os dois pés fixos no solo;

**6.3.** Todo o jogador que, ao lançar a malha, ultrapasse a linha da cabeceira, poderá ser advertido e mesmo penalizado com lançamento nulo;



**FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**  
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525  
4430-381 VILA NOVA DE GAIA  
CONTRIBUINTE N°. 506790622

- 6.4.** 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;
- 6.5.** Só é válida a “mecada” quando o meco cair e ficar totalmente deitado no solo, na horizontal;
- 6.6.** Também se considera o meco caído quando o meco fica inclinado e totalmente apoiado na terra, devido a buracos na terra feitos pelas malhas;
- 6.7.** Não é considerada “mecada” quando o meco cai sozinho, devido a irregularidades do terreno e a malha ainda vai no ar. Nesta situação o meco deverá ser reposicionado e o lançamento repetido;
- 6.8.** 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;
- 6.9.** Se o jogador seguinte colocar a malha no sítio do meco a malha anterior recua três dedos e assim sucessivamente;
- 6.10.** A malha que fica no lugar do meco marca sempre caso este não seja derrubado;
- 6.11.** Os jogadores não devem recolher ou mexer nas malhas da sua equipa ou da equipa adversária após a realização das jogadas, sem o consentimento do árbitro e enquanto a pontuação não for registada.

## **7. PONTUAÇÃO**

- 7.1.** Cada encontro é disputado à melhor de 3 (três) jogos;
- 7.2.** O jogo é considerado concluído quando uma das equipas totalizar 30 pontos;
- 7.3.** No caso de uma equipa atingir 2 vitórias seguidas (2-0), o encontro é dado por terminado;



**FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**  
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525  
4430-381 VILA NOVA DE GAIA  
CONTRIBUINTE N.º. 506790622

**7.4.** 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:

- a) Meco derrubado (ou mecada) = 3 pontos;
- b) Malha mais próxima do meco = 1 ponto;
- c) Se as malhas mais próximas do meco pertencerem ao mesmo jogador, a equipa marcará 2 pontos.

**7.5.** Os jogadores mudam de campo, quando uma das equipas totalizar 15 pontos.

## **8. JUÍZES**

**8.1.** Cada coletividade deve inscrever um árbitro;

**8.2.** Para cada jogo haverá um júri constituído por duas pessoas;

**8.3.** Compete a esse júri assegurar o normal desenrolar dos jogos, fazer cumprir o regulamento e as regras de cada jogo;

**8.4.** Terminando o jogo, os elementos do júri deverão entregar à organização os boletins de jogo, com os resultados dos jogos realizados.

## **9. CASOS OMISSOS**

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização dos jogos.