

JUNTA DE FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO

JORNADAS OLIVEIRENSES



TORNEIO DE MALHA

NORMAS DE FUNCIONAMENTO



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.º. 506790622

JORNADAS OLIVEIRENSES

NORMAS DO TORNEIO DE JOGO DA MALHA

1. OBJETO

O presente documento 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 da presente norma.

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 Nº. 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 da presente norma.

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.º. 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 as normas 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 nesta norma serão resolvidos pela organização dos jogos.