

XXXIII JOVEMAIO

I Torneio da Malha

1. ESCALÕES ETÁRIOS

Os participantes serão agrupados segundo os seguintes escalões:

ESCALÃO (A) distância entre os pinos de 17 metros.

ESCALÃO (B) distância entre os pinos de 11 metros.

ESCALÃO (C) distância entre os pinos de 9 metros só femininos.

2. REGULAMENTO E PROGRAMA

2.1. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

Cada equipa é constituída por todos aqueles que queiram participar no jogo da malha e deverá indicar um delegado.

Cada jogador só poderá inscrever-se no mesmo torneio por uma equipa.

O jogo da malha é jogado por pares.

Uma equipa do escalão (A) poderá jogar no escalão (B) ou vice-versa. Só o podem fazer em dias diferentes.

2.2. SORTEIO

O sorteio é realizado no dia anterior ao convívio pelas 21h00 na sede do clube que organiza o torneio, ou pelas 17h00 caso o torneio seja organizado por uma associação de reformados, caso seja possível com a presença de um delegado de cada clube participante.

No dia do torneio só poderá haver alterações nos pares inscritos, até 15 minutos antes da primeira chamada e apenas no caso de faltar um elemento do par inscrito. Não é possível inscrever qualquer par depois do sorteio realizado.

Quando os pares são chamados para a pista, estes deverão comparecer prontamente. No caso de um deles faltar dever-se-á aguardar o tempo de espera pelo par faltoso, que o delegado ou responsável pelo torneio, julgue necessário, mas nunca por um período superior a 10 minutos.

Quando os jogadores são chamados para a pista tem um período de aquecimento. O jogo começa à terceira malha lançada.

Antes do início do jogo será sorteado entre as equipas presentes, um delegado à pista que exercerá funções de arbitragem.

Quando existirem dúvidas quanto às distâncias das malhas relativamente ao pino, o delegado deve utilizar uma fita métrica para esclarecer essas dúvidas.

As equipas para a qual foi chamado o delegado, não o devem informar a quem pertencem as malhas, para que não haja suspeitas em relação ao delegado. Estes por sua vez terão que aceitar a sua opinião, caso não queiram aceitar terão que ser eliminadas.

2.3. MATERIAIS DE JOGO

MALHA: As malhas serão em ferro maciço, redondas, sendo aproximadamente o seu peso se 700 gramas, o seu diâmetro de 100 mm e a sua espessura de 12 mm, e apresentando uma ranhura lateral (comprimento de 20 mm e a profundidade de 10 mm).

PINO: Será um tubo em fibra, de forma cilíndrica, com 3 cm de diâmetro e 12 cm de altura.

BASE COM CAVILHA: Base é a face de cima, redonda com 3 cm de diâmetro; cavilha é o espigão que se encontra no centro da base, com 10 cm de comprimento.

COLOCAÇÃO DOS PINOS: Os pinos são colocados em cima da base, cujo diâmetro desta, deverá ser precisamente igual à base inferior do pino.

A distância entre os pinos é de 17 m para o escalão (A), 11 m para o escalão (B), e 9 m para o escalão (C).

2.4. REGRAS DO JOGO

As partidas serão disputadas à melhor de dois jogos. Um jogo é considerado concluído quando um dos pares totalizar 24 pontos.

Em caso de empate (1/1), a partida decidir-se-á, com um terceiro jogo, chamado de (negra).

- a) A equipa que esta em primeiro lugar no boletim do jogo dará início ao jogo após o aquecimento previsto.
- b) A equipa que está em segundo lugar no boletim do jogo dará início ao segundo jogo.
- c) (negra) A equipa que saiu em primeiro lugar dará início ao terceiro jogo, quando uma equipa fazer 12 pontos deixa-se concluir a jogada e invertem-se as posições sendo a segunda equipa do boletim a jogar em primeiro.

2.5 O derrube do pino vale 2 pontos. A malha mais próxima do pino vale 1 ponto. Se as malhas mais próximas pertencerem ao mesmo par, marca 2 pontos.

2.6 O jogador ao jogar a malha não pode passar para além do pino; a malha tem que ser arremessada com os dois pés atrás do pino. As malhas são numeradas ou marcadas, tendo os jogadores que utilizar sempre as mesmas, naquela eliminatória, só podendo ser levantadas depois do último jogador ter lançado as duas. Em caso de troca de malhas, a jogada é anulada, sendo posteriormente repetida. As malhas serão jogadas alternadamente com as do adversário que se encontra a jogar no mesmo sentido ou direcção. No final de cada jogo, há o inverter de posições dos jogadores (troca de campo).

2.7 O derrube é válido sempre que o pino cair, ou que saia totalmente da base, ou se tiver em cima da base mas com inclinação de 45ª ou inferior; isto é depois da malha ter sido lançada e esta ter embatido no terreno de jogo. Quando o pino se deslocar mas não sair totalmente mantém-se até o final dessa jogada.

2.8 Na medição das malhas (caso como exemplo) uma malha esteja em cima da base e outra que esteja só encostada à base neste caso não há ponto, (outro exemplo) uma malha está em cima da base e outra está por baixo da base também não há ponto. Tanto no primeiro caso como no segundo ou sempre que as duas malhas mais próximas estejam iguais a segunda malha mais próxima é válida como ponto.

2.9 Os torneios têm início às 08h30, e terminam por volta das 13h00. Se os jogos não tiverem terminado dentro da hora previsto far-se-á um sorteio para apurar os vencedores.

3. CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

A classificação de cada convívio será ordenada de acordo com a soma das pontuações atribuídas nas partidas mais a soma de um ponto de presença.

A classificação final será o resultado do somatório dos pontos obtidos em cada um dos convívios, sendo vencedor o jogador que obtiver o maior número de pontos.

No caso de um ou mais jogadores terminarem com o mesmo número de pontos, o desempate far-se-á de acordo com as seguintes alíneas, de forma sequencial;

- a) O maior número de convívios participados.
- b) O resultado das provas disputadas entre os jogadores participantes.
- c) As três maiores participações nos convívios.

3.1 CLASSIFICAÇÃO POR EQUIPAS

A classificação de cada convívio será ordenada de acordo com a classificação dos três melhores pares.

A classificação final será o resultado do somatório dos pontos obtidos em cada um dos convívios, sendo vencedora a equipa que obtiver o maior número de pontos.

No caso de uma ou mais equipas terminarem com o mesmo número de pontos, a classificação final será ordenada respeitando as seguintes alíneas de forma sequencial.

- a) O maior número de convívios participados,
- b) A equipa que tiver o maior número de jogadores.
- c) As três maiores participações nos convívios.

3.2 CASOS OMISSOS

Director do Torneio José Portela.

Todos os casos omissos serão resolvidos pelo CDRAU.