



JOGOS DESPORTIVOS 3G
MUNICÍPIO S. PEDRO DO SUL '17

REGULAMENTO

ESPECÍFICO

MALHA

2. INTRODUÇÃO

- 1 - O presente regulamento aplica-se ao Torneio de Jogo da Malha integrado nos Jogos Desportivos 3 G, a realizar em dia a definir.
- 2 - A Organização do Torneio estará a cargo da União Desportiva Vilamaiorense com a colaboração do Gabinete de Deporto da Câmara Municipal de São Pedro do Sul.

3. INSCRIÇÕES

- 1 - O Boletim de Inscrição está disponível no Site no Município.
- 2- As inscrições poderão ser feitas directamente no dia da realização do evento .
- 3 – As inscrições são gratuitas.

3. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

- 1 - Cada equipa é constituída por dois jogadores (parceiros).

4. REGRAS DO JOGO

- 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.
- 2 - A malha tem de ser arremessada pelo ar, com os dois pés fixos no solo.
- 3 - Todo o jogador que, ao lançar a malha, ultrapasse a linha da cabeceira, poderá ser advertido e mesmo penalizado com lançamento nulo.
- 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.
- 5 - Só é válida a mecada quando o meco cair e ficar totalmente deitado no solo, na horizontal.
- 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.
- 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.
- 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 respectivo lugar.
- 10 - Se o jogador seguinte colocar a malha no sítio do meco a malha anterior recua três dedos e assim sucessivamente.
- 11 - A malha que fica no lugar do meco marca sempre caso este não seja derrubado.
- 12 - Os jogadores não devem recolher ou mexer nas malhas 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. PONTUAÇÃO

- 1 - Cada encontro é disputado à melhor de 3 (três) jogos.
- 2 - O jogo é considerado concluído quando uma das equipas totalizar 30 pontos.
- 3 - No caso de uma equipa atingir 2 vitórias seguidas (2-0), o encontro é dado por terminado.
- 4 - Quando o meco for derrubado pelo efeito directo da malha será atribuída a pontuação máxima. Quando o meco não for derrubado, pontuará a malha que se encontrar mais próxima dele.
 - Ⓢ Meco derrubado (ou mecada) = 3 pontos
 - Ⓢ Malha mais próxima do meco = 1 ponto
 - Ⓢ Se as malhas mais próximas do meco pertencerem ao mesmo jogador, a equipa marcará 2 pontos.
- 5 - Os jogadores mudam de campo, quando uma das equipas totalizar 15 pontos.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Organização do Torneio.

A Organização