

Torneio de Matraquilhos

1. Participação

1.1. A competição é realizada por duplas;

2. Local

2.1 O torneio será realizado na zona do Alpendre, no espaço onde existe uma mesa de matraquilhos;

3. Competição

3.1. A competição decorrerá no um formato todos-contra-todos;

3.2. Os jogos realizam-se nos intervalos, realizados na zona do Alpendre, e terão início a 19 de maio de 2025, salvo indicação contrária por parte da organização;

3.3. As data e horários de realização dos jogos, assim como as duplas, serão disponibilizados aos participantes com alguma antecedência;

3.4. A não comparência de alguma das duplas na data e hora prevista, leva à perda do jogo por parte da dupla que não tenha comparecido e à atribuição da vitória à dupla presente, seja qual for o motivo da sua ausência;

4. Equipamento

4.1. É aconselhável o uso de roupa leve e apropriada;

5. Classificação

5.1. A forma de determinação do vencedor e dos jogadores classificados nas posições seguintes dependerá do formato da competição e será comunicada com o calendário de jogos.

5.2. Independentemente do formato da competição, será atribuído um prémio à dupla primeiro classificada.

6. Regras de jogo

6.1. O início do jogo é efetuado com moeda ao ar entre as duas equipas para a escolha de campo ou bola. O jogo iniciar-se-á pela equipa que ficou com a escolha da bola, na zona do Guarda-Redes;

6.2. Caso a bola saia, será repostada por qualquer das equipas no centro do campo;

6.3. Em caso de golo a bola é repostada pela dupla que sofreu o golo, na zona do Guarda-Redes;

6.4. Uma bola será declarada "bola morta" quando parada completamente fora do alcance dos atletas. Será repostada com lançamento a meio campo por qualquer dupla;

6.5. Mexer bruscamente com os varões, arrastar ou levantar a mesa para a bola não parar, é considerado falta. A bola será repostada na linha de baliza do atleta adversário. O atleta será advertido pelo árbitro. Em caso de reincidência, será sempre sancionado com penalti;

6.6. Se uma dupla ou qualquer jogador dessa dupla, abandonar o jogo, será excluído automaticamente da competição. Em caso de abandono, a dupla adversária é considerada vencedora;

6.7. Só é permitida a troca de posições dos atletas (defesa-ataque e vice-versa) no final de cada jogada, isto é, quando houver golo de qualquer uma das duplas;

6.8. Quando a bola entra e sai na baliza não é considerado golo e o jogo continua normalmente;

6.9. Se girar ou rolar os jogadores defensivos será marcada uma grande penalidade. No caso de girar ou rolar os jogadores do meio campo e os atacantes, em que este dê mais do que uma volta completa será averbado um livre direto; girar ou rolar o guarda redes, será marcada grande penalidade.

6.10. Livre direto- a bola será colocada pelo árbitro, no meio campo, perto do jogador de campo que irá converter o mesmo. Os jogadores do meio campo do atleta adversário têm de estar bem levantados, apenas podendo intervir o guarda redes. Os seus jogadores atacantes também devem estar bem levantados. O livre tem de ser marcado em direção á baliza adversária, não podendo passar a bola para os atacantes nem dar mais um toque na bola, caso contrário, será falta. A bola será repostada na baliza adversária.

6.11. Caso um atleta por qualquer motivo e sem autorização do árbitro pegue na bola de jogo com a mão para a retirar, será automaticamente advertido pelo árbitro e punido pelo mesmo. Será marcada uma Grande Penalidade;

6.12. Uma bola que esteja encostada á tabela e os atletas façam como propósito de a atracar contra a mesma de modo a que esta seja disparada rapidamente, serão advertidos com cartão amarelo e falta. A bola será colocada na linha de baliza do atleta adversário;

6.13. Qualquer gritaria ou sons durante a partida ou de natureza entusiástica, que não sejam com o maior rigor desportivo, serão advertidos pelo árbitro;

6.14. É expressamente proibido efetuar movimentos constantes e bruscos com os barões é considerada falta e marcado o respetivo Livre Direto, sendo o atleta que cometeu a infração advertido pelo árbitro;

6.15. No caso de o atleta levantar a mesa ou arrastar a mesma propositadamente, o árbitro terá de o advertir com extremo rigor e sancionar o mesmo com a marcação de uma Grande Penalidade. Em caso de ser despropositado, ao atleta terá de ser advertido pelo árbitro;

6.16. Quando um atleta atacante tiver em sua posse a bola, os atletas adversários não podem fazer quaisquer movimentos, muito menos constantes e bruscos contra a tabela caso contrário serão advertidos pelo árbitro e punidos com a marcação de uma Grande Penalidade;

Grande penalidade - A bola será colocada pelo árbitro na frente de ataque alinhada com a marca de grande penalidade, perto do jogador de campo que irá converter o Penalti. O jogador de campo será o do meio do trio atacante;

O atleta que converter o Penalti só o pode marcar com autorização;

Os jogadores da defesa do atleta adversário têm de estar bem levantados e encostados a uma das tabelas, só podendo intervir o guarda redes.

Na marcação do Penalti, o atleta não pode fazer fintas, mas pode fazer simulações sem tocar na bola, a não ser apenas para efetuar o remate.

O guarda redes pode efetuar movimentos, desde que estes não sejam bruscos, caso contrário será novamente repetido o Penalti.

A bola tem de estar completamente parada para que possa ser marcada a Grande Penalidade. Se esta se mexer terá de ser repetida, mesmo em caso de golo. Se ao marcar a Grande Penalidade tocar mais que uma vez na bola é falta. A bola será repostada na baliza adversária. Caso a bola não fique parada no local de grande penalidade esta poderá ser efetuada no campo do adversário. Após a marcação da Grande Penalidade, caso a bola não entre na baliza, o jogo procede até á próxima paragem. Feito o golo, troca de campo novamente.

7. Penalidades por indisciplina

7.1. O desrespeito pelo árbitro e suas decisões, bem como linguagem imprópria ou condutas antidesportivas, tais como projetar a raqueta para a mesa ou para o chão, são suscetíveis das seguintes penalidades:

7.1.1. À primeira advertência: perda de 1 golo para o adversário.

7.1.2. À segunda advertência: perda de 2 golos para o adversário.

7.1.3. À terceira advertência: perda do jogo;

7.2. Infrações reiteradas ou graves à conduta desportiva, tais como comportamentos agressivos ou que produzam danos materiais intencionais, são suscetíveis de conduzir à perda imediata da partida por decisão do árbitro e à exclusão da competição por decisão da organização.