



Grupo Desportivo Beira Vouga
Torneio Malha – 2013
9 e 16 de Junho

REGULAMENTO

Inscrições

1. Todos os participantes na atividade devem estar obrigatoriamente e regularmente inscritos no Torneio, existindo um máximo de inscrições de 16 equipas.

As inscrições deverão ser efetuadas até ao dia 8 de Junho de 2013, com os seguintes valores:

- 12,50 malhas por equipa, constituída por dois jogadores.

2. Podem inscrever-se em equipas de dois jogadores todos os agrupamentos e adeptos desta modalidade que queiram aderir a esta iniciativa e que se comprometam a cumprir este regulamento.

Constituição das Equipas

1. Cada equipa é constituída por 2 elementos, identificados pela letra conhecida após o sorteio que será fornecida pela Organização do GDBV

2. Cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa.

3. No início será realizado um sorteio para ver qual é o primeiro jogador a arremessar a malha.

4. As equipas poderão mencionar um jogador como suplente (que caso jogue terá de pagar 7,50 malhas)

Características do Material de Jogo

1. Malha

É uma malha de ferro com 700gr de peso, 12cm de diâmetro e 7mm de espessura com um furo central, uma ranhura para o indicador.

Cada jogador utilizará a sua própria malha.

2. Pino/Palito

O pino/palito é um tubo de ferro com 8cm. De comprimento, 2,5 cm. de diâmetro de forma cilíndrica.

3. Colocação dos pinos/palitos

Uma faixa de terreno em que os dois pinos/palitos devem ser colocados à distância de 15 metros.



Grupo Desportivo Beira Vouga
Torneio Malha – 2013
9 e 16 de Junho

Regras do Jogo

1. Os pinos são colocados entre as distâncias acima referidas e os jogadores das 2 equipas colocam-se junto a um dos pinos. Os jogadores lançam alternadamente a malha em direção ao outro pino com a intenção de o derrubar.
2. Cada jogo terá duas "Mãos".
3. Cada "Mão" terminará quando uma equipa atingir ou ultrapassar os 30 pontos.
4. A "Mão" só acaba quando os jogadores de ambas as equipas façam o lançamento total das malhas, mesmo que para o efeito uma das equipas tenha ultrapassado os pontos previstos (este caso aplica-se aos jogadores, onde se encontram as malhas), por exemplo, um jogo pode acabar 35-33
5. No final da primeira "mão" os jogadores mudam de campo.
6. Se no final de uma "mão" acabar empatado, por exemplo, 30-30, haverá desempate com o lançamento de duas malhas para cada equipa, até terminada a igualdade
7. Haverá uma tolerância de 10 minutos para além da hora marcada do início do jogo. No fim desse tempo será atribuída a derrota à equipa em falta

Pontuação

1. Pino derrubado = 3 pontos
2. Malha mais próxima do pino = 1 ponto
3. Se as malhas mais próximas pertencerem à mesma equipa marca mais 1 ponto por cada malha.
4. Só será considerado derrube do meco quando este tombar na sua totalidade e apenas pela malha (por exemplo, uma pedra não é válido ou outro objeto)
5. A pontuação a atribuir a cada equipa é a seguinte:
 - Vitória – 3 pontos (ganhar as duas "mãos")
 - Empate – 1 ponto (ganhar uma "mão")
 - Derrota – 0 pontos (derrota nas duas "mãos")
 - Falta de comparência – Eliminação.
6. Será campeã a equipa que obtiver mais pontos:
 - Em caso de igualdade, verificar os resultados nas "mãos" entre si
 - Se persistir a igualdade, verificar o número de pontos obtidos e sofridos
 - Se persistir a igualdade haverá um jogo de desempate.



Grupo Desportivo Beira Vouga
Torneio Malha – 2013
9 e 16 de Junho

Juízes

1. A organização nomeará para cada posição dos mecos um árbitro que terá as seguintes funções:

- a) Verificar se qualquer dos jogadores coloca a quando do lançamento da malha o pé na totalidade para além da linha do meco, na direção do meco oposto
- b) Manter a disciplina dos jogadores, expulsando estes, no caso de injúrias aos adversários, aos árbitros ou à mesa. Será aplicada a derrota nas duas “Mãos” à equipa infratora e recebe zero pontos
- c) Verificar a pontuação obtida e comunicar a mesma à mesa
- d) Estar munido de uma fita métrica para medir a distância das malhas em relação ao meco

Mesa

1. A mesa estará situada a meio do recinto de jogo e terá as seguintes funções:
2. Atribuir aos jogadores as respetivas letras
3. Dar início aos jogos depois da confirmação dos árbitros, em que tudo está em ordem
4. Registrar os pontos obtidos pelas equipas após indicação dos árbitros e executar a classificação no fim de cada jornada

Prémios

Os prémios serão entregues no dia 16 de Junho de 2013, havendo almoço convívio

Casos Omissos

1. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Organização do Torneio
2. A organização declina qualquer responsabilidade por acidentes que ocorram antes, durante ou depois dos jogos