

CÂMARA MUNICIPAL DA MAIA



Jogos Desportivos da Maia



Índice

Normas Gerais.....	3
Atletismo.....	6
Damas	8
Dominó	9
Escalada.....	10
Futsal.....	11
Malha.....	12
Snooker	14
Sueca	18
Ténis.....	19
Ténis de Mesa	20
Xadrez	21
Contactos:	22

Normas Gerais

Evento	JOGOS DESPORTIVOS MAIA (JDM)
Datas	1.ª Fase – JDM Apuramento do 1º e 2º classificado por série e por modalidade. Data de início: 26 de março de 2018. Inscrições: 1 a 23 de março
	2.ª Fase – Finais Apuramento dos campeões por modalidade. Datas previstas: junho de 2018.
Regulamentos	A organização dos JDM ao elaborar este documento tem em mente procurar simplificar as ideias – base que conduziram à elaboração dos mesmos: opção das modalidades, inscrições dos participantes e disputa das competições.

Atividades	Em todas as atividades desenvolvidas nos JDM, estará sempre presente um colaborador ligado à organização.
Modalidades	Atletismo, damas, dominó, escalada, futsal, jogo das setas, malha, skate, snooker, sueca, ténis, ténis de mesa, xadrez.
Participação	<p>Tem de preencher obrigatoriamente um destes requisitos: residente, estudante, labore no Concelho da Maia ou tenha alguma relação com alguma coletividade/associação desportiva do Concelho.</p> <p>Não poderá haver jogadores federados na modalidade em que se inscrevem.</p>
Inscrições	Gratuitas. Os impressos de inscrição encontram-se disponíveis, no Portal do Desporto e terão que ser devidamente preenchidos e entregues na Divisão de Desporto da Câmara Municipal da Maia (piso 5).
Documentação	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografia individual (apenas nas modalidades coletivas); - Comprovativo de residência, de estudante, de atleta ou de trabalhador(a) no concelho da Maia. - Na modalidade de Futsal, é permitido aos grupos/equipas alterar os seus elementos inscritos, caso o desejem, ou acrescentar ao número inicialmente inscrito mais elementos, até atingir o máximo permitido no regulamento. Contudo, só o podem fazer no espaço que medeia entre a primeira e a segunda fase dos Jogos e, desde que os elementos não tenham já participado nos mesmos por qualquer outro grupo/equipa nessa modalidade. - Só serão consideradas válidas as inscrições devidamente

	preenchidas.
Seguro	Na modalidade de Atletismo, Futsal, Futebol, Skate, Ténis e Ténis de Mesa, será necessário proceder, na Câmara Municipal da Maia, a um pagamento de um seguro de acidentes pessoais no valor de 2,40€ por participante.
Prémios	Serão distribuídas medalhas ao 1.º, 2.º e 3.º classificado por modalidade. Os vencedores finais serão premiados com troféus alusivos aos Jogos.
Casos omissos	Os casos omissos nestas normas gerais serão resolvidos pela Divisão de Fomento Desportivo, da Câmara Municipal da Maia.

Atletismo Nestes jogos desportivos podem participar crianças e jovens de ambos os性os divididos nos seguintes escalões:

Benjamins A – nascidos em 2011 – 2010 – 2009

Benjamins B – nascidos em 2008 – 2007

Infantis – nascidos em 2006 – 2005

Iniciados – nascidos em 2004 – 2003

Serão realizados 4/5 torneios de apuramento em locais a divulgar oportunamente e uma final de apuramento dos campeões.

As provas podem ser realizadas em pavilhão ou caso as condições meteorológicas o permitam em recintos ao ar livre.

Os atletas deverão participar em todas as provas do seu escalão e sexo, pela ordem que entenderem. Após terem realizado todas as provas os atletas deverão entregar a ficha de registo ao responsável pelo torneio.

O número de tentativas a realizar em cada prova, está indicado na ficha descritiva das provas, podendo ser alterado por decisão da organização em função do número de participantes;

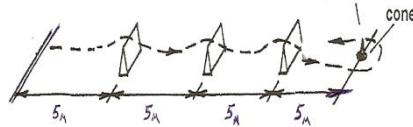
Será considerado vencedor do total das provas, o atleta que tenha obtido o maior número de pontos do somatório dos pontos obtidos em cada prova em que participou. Em caso de empate pontual ganha quem obteve melhores classificações em cada uma das provas;

Haverá uma **classificação individual** final, por escalão e sexo, resultado do somatório dos pontos alcançados em cada prova.

Será permitida a presença de acompanhantes, que terão de ser devidamente autorizados, no local de realização das provas, para auxiliar os atletas e colaborar com a organização;

Provas:

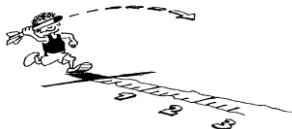
_Corrida de velocidade – 25 a 30 metros



_Vai e vem com barreiras



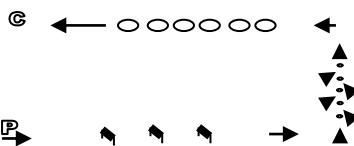
_Penta salto



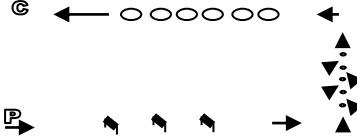
_Lançamento do Dardo



_Lançamento da bola medicinal



_Corrida de obstáculos



Damas	
Locais de realização	<p>Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.</p> <p>Os participantes na modalidade de damas competem em situação individual.</p> <p>A competição consta de um torneio misto, sem divisão por escalões etários, não existindo, obviamente, classificação por equipas.</p> <p>O torneio é disputado por eliminatórias de dois jogos (em qualquer fase). Se eventualmente acontecer um empate, disputar-se-á um terceiro jogo. Persistindo o empate, o vencedor encontra-se após a próxima vitória por jogo. Serão observadas as regras da Federação Portuguesa de Damas.</p> <p>Caso dois intervenientes persistam em manter empatados, será declarado vencedor da partida o elemento que tiver mais pedras no tabuleiro ao fim de meia hora de disputa. Cada dama corresponde a três pontos, e cada pedra a um ponto.</p>

Dominó	
Locais de realização	<p>Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.</p> <p>O estilo de dominó a adotar será o dominó simples. Perde o jogador que tiver obtido maior pontuação, sendo o limite 100 pontos.</p> <p>Em caso de empate o vencedor é o que tiver menos pintas em cima da mesa.</p> <p>Cada partida é composta por dois jogadores, obviamente, estes farão o sorteio para designar o início da partida, o baralhar, e o registar a pontuação.</p> <p>Depois da primeira jogada, nenhum jogador poderá encetar qualquer espécie de diálogo.</p> <p>Pedra virada em cima da mesa será considerada pedra jogada, não podendo voltar atrás, a não ser no caso de a pedra não entrar na jogada.</p> <p>Pedra jogada erradamente por um jogador e detetada pelo adversário (na sua jogada), implica a eliminação do jogador faltoso. Depois de diversas jogadas e se não for detetada a infração, os dois jogadores são eliminados pelo árbitro, ao qual, não cumple avisar de imediato a infração.</p> <p>O jogador só pode ser advertido uma vez por jogo. A verificar-se a segunda advertência, será excluído.</p>

Escalada Nestes jogos desportivos podem participar crianças e jovens não federados de ambos os sexos divididos nos seguintes escalões:

Infantis – nascidos entre 2005 e 2008

Iniciados – nascidos em 2003 e 2004

Juvenis – nascidos em 2001 e 2002

Juniores – nascidos em 1999 e 2000

Serão realizados 3 torneios de onde sairão os resultados finais.

As provas serão realizadas ao ar livre. Caso as condições meteorológicas não o permitam, será agendada outra data se for possível.

Os atletas têm 4 vias individuais de escalada, nas quais terão de obter a maior pontuação possível. Cada via poderá ter uma pontuação diferente, de acordo com a dificuldade da mesma. Os atletas só dispõem de uma tentativa por via, que terá de ser realizado dentro do tempo de prova (a definir).

A escalada será realizada em "top-rope", e todo o material de segurança será fornecido pela organização. Sugere-se o uso de roupa e calçado confortáveis.

Será considerado vencedor do total das provas, o atleta que tenha obtido o maior número de pontos do somatório dos pontos obtidos em cada via que escalou.

Haverá uma classificação individual final, por escalão e sexo, resultado do somatório dos pontos alcançados em cada via.

Os casos omissos serão resolvidos pela organização da prova.

Futsal	
Participantes Grupos/ Equipas	Este evento tem limite de inscrições até 8 equipas. Remete para o Regulamento da Liga de Futsal da Maia
Escalões	<ul style="list-style-type: none"> • Feminino [\geq 16 anos].
Espaço/ Duração do Jogo/ Regras do Jogo	Remete para o Regulamento nº 01 da A.F. Porto
Regras de Conduta	<p>Remete para o Regulamento da Liga de Futsal da Maia, exceto ponto III, alínea a), b), c), f) e h).</p> <p>Não existe limite de não municíipes mas têm de ter uma relação laboral ou escolar com o Município (devidamente comprovado por declarações carimbadas, com data e assinadas).</p> <p>O regulamento disciplinar do futsal, remete para os pontos, VIII, IX, XI – do Normativo da Liga de Futsal da Maia.</p> <p>Uma equipa que faça duas faltas de comparência é eliminada da competição.</p>

Malha	
Locais de realização	Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.
	Provas abertas a todos os escalões. As equipas podem ser inclusivamente mistas.
Materiais de Jogo	As malhas serão em ferro maciço, redondas, com o peso aproximado de 700 gramas, o diâmetro de 100 mm, a espessura de 10 mm e apresentando uma ranhura lateral. A distância entre pinos será de 12 (doze) passos.
Equipas	Cada equipa é constituída por dois elementos. Cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa.
Regras do Jogo	<p>Um jogo é considerado concluído quando uma das equipas totalizar 24 pontos.</p> <p>O derrube do pino vale 2 pontos, a malha mais próxima do pino vale 1 ponto.</p> <p>Se as malhas mais próximas pertencerem à mesma equipa, marca mais um ponto para cada malha.</p> <p>O jogador ao jogar a malha não pode passar para além do pino - a malha tem de ser arremessada com os dois pés atrás do pino.</p> <p>As malhas são numeradas/marcadas, tendo os jogadores que utilizar sempre as mesmas naquela eliminatória, só podendo ser</p>

Pontuação e Classificação

levantadas depois de o último jogador ter lançado as duas.

No final de cada partida, há o inverter de posições dos jogadores.

Uma malha jogada, estando na prumada da base, mas não encostada, é considerada em cima da base.

O derrube é válido sempre que o pino caia, saia totalmente da base ou se estiver em cima da base mas com inclinação de 45 graus ou inferior.

A classificação de cada jornada será ordenada de acordo com a soma das pontuações atribuídas nas partidas:

Vitória – 2 pontos

Presença – 1 ponto

Derrota – 0 pontos

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

Snooker	
Locais de realização	<p>Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de jogos a considerar.</p> <p>A estrutura competitiva está condicionada ao número de participantes inscritos. Será divulgada oportunamente antes do início do torneio.</p> <p>O número de participantes apurados para a fase seguinte está condicionado ao número de participantes inscritos e presentes nas jornadas.</p> <p>Na primeira fase os jogos são realizados à melhor de 3 partidas.</p> <p>Na segunda fase (fase final) os jogos são realizados à melhor de 5 partidas.</p>
Regras do Jogo	<p>A característica do jogo será a bola 8.</p> <p>Os participantes serão agrupados num único escalão etário, havendo dois torneios: um masculino e outro feminino.</p> <p>A ordem de saída é determinada por tiragem à tabela.</p> <p>Na tiragem à tabela devem ser observados os seguintes procedimentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambos os jogadores devem usar bolas de igual tamanho e peso (duas bolas brancas de preferência, ou duas bolas de cor sólida) com bola na mão atrás da linha de saída e, com um jogador à esquerda e outro à direita da mesa cada um usando a sua área de jogo.

- As bolas devem ser tacadas em simultâneo, contatar a tabela de topo e voltar para tabela de saída.

- Tem a opção de sair ou ceder o privilégio ao oponente (que não poderá recusar) o jogador cuja bola ficou posicionada mais perto da tabela de saída.

- Sempre que a bola 8 seja embocada na tacada inicial de cada partida, torna-se a fazer o triângulo, para novo início de partida.

- O triângulo é sempre feito pelo árbitro. Este deve alternar sempre uma bola da série lisa com uma bola da série listrada.

- Se na tacada inicial forem embocadas bolas de série diferentes, o jogador que tacou, joga à série da 1.^a bola embocada continuando a tacar até falhar ou cometer qualquer falta.

- É necessário anunciar a bola.

- Não é permitido o denominado "livre"/"safe"/"safety".

- Sempre que a bola branca seja embocada:
 - Só o árbitro a pode tirar da bolsa;
 - O jogador que beneficia da infração coloca a bola branca na zona destinada para o efeito.

- O jogador faz falta, o que implica para o adversário uma situação de bola branca na mão, quando:
 - Embocar a bola branca;
 - Fizer saltar uma bola da sua série para fora do bilhar.
 - Fizer saltar uma bola da série do adversário para fora do bilhar, sendo esta colocada numa das bolsas;

- Fizer saltar a bola branca para fora do bilhar existindo na mesa bolas de série;
- Não tocar em nenhuma bola da sua série;
- Tacar diretamente à bola oito antes de embocar as bolas da sua série;
- Tocar em alguma bola involuntariamente. Exemplos: vestuário, mão...;
- Tocar com a sola do taco em outra bola que não a branca;
- Tocar com a sola do taco mais de uma vez na bola branca;
- Uma das bolas não tocar na tabela independentemente de ser uma bola de série ou branca;
- Tacar sem ter no mínimo um pé em contacto com o solo;
- Tacar com bolas em movimento;
- Estar ainda com a sola do taco em contacto com a bola branca quando esta atinge uma outra bola ou tabela (bola forçada ou carroça).

O jogador perde a partida se:

- Fizer saltar a bola branca para fora do bilhar quando as duas equipas estão a jogar à bola oito;
- Fizer saltar a bola oito para fora do bilhar quando as duas equipas estão a jogar a essa bola;
- Embocar a bola branca quando as duas equipas estão jogar à bola oito;
- Não acertar na bola oito quando as duas equipas estão a jogar a essa bola;
- Embocar a bola oito antes de embocar as bolas da sua série;
- Embocar a bola oito com a ajuda de uma bola de série;
- Embocar a bola oito e uma bola de série na mesma tacada;
- Embocar a bola oito e a bola branca na mesma tacada;
- Tacar directa e deliberadamente (critério do árbitro) uma bola do adversário;

- Tocar propositadamente numa bola. Exemplos: vestuário, mão...

Não é permitido:

- Assinalar jogadas para o parceiro com o taco, giz, dedo ou outro objeto que sirva de orientação.
- O "Jump" (fazer saltar a bola branca através da elevação do taco).

Sueca	
Quadro competitivo	<p>Quadro competitivo a afixar de acordo com o número de inscrições. Locais de jogos a determinar.</p> <p>Equipas de dois elementos, independentemente do sexo ou idade.</p>
Regras de Jogo	<p>A falta de comparência à hora marcada para os jogos dá vitória à outra equipa.</p> <p>Os jogadores, após a colocação das cartas na mesa para partilhar, deverão permanecer em silêncio até ao fim do risco.</p> <p>Os jogadores terão que assistir ao naipe da carta puxada sempre que tiverem carta desse naipe.</p> <p>Sempre que a equipa não cumpra os requisitos referenciados anteriormente, o juiz dará quatro riscos à equipa adversária ou apenas os necessários para terminar aquela partida. Se a equipa reincidir na violação das regras definidas, será desclassificada.</p> <p>O juiz preencherá uma ficha de jogo por cada encontro, que assinará juntamente com um membro de cada uma das equipas.</p> <p>Classificação:</p> <p>Os jogos serão disputados à melhor de cinco partidas de quatro riscos.</p>

Ténis	
Local	O torneio será disputado nos courts do Complexo Municipal de Ténis da Maia
Escalões	<ul style="list-style-type: none"> • Feminino • Masculino Seniores • + 35 Anos • + 45 Anos • + 55 Anos • + 65 Anos • Pares Masculinos • Pares Mistos
Regras do Jogo	<p>Será disputado de acordo com o regulamento da Federação Portuguesa de Ténis, desenvolvendo-se em duas fases:</p> <p>1^aFase – Sistema Round-Robin, em grupos de 4 elementos. Apuram os dois primeiros de cada grupo. A nomeação dos cabeças de série será feita de acordo com o último torneio.</p> <p>2^a Fase - Sistema Eliminatórias. Nesta fase os jogos serão jogados no sistema de 1 set até aos 9 com super tie-break aos oito iguais; A partir dos quartos-de-final os encontros serão disputados a melhor de 2 sets com tie-break e o terceiro set jogado com super tie-break; Em caso de falta de comparência será penalizado com a saída do torneio; Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pelo Juiz-Árbitro.</p>

Ténis de Mesa	<p>Disputar-se-ão provas para masculinos e femininos em função do escalão etário e da especificidade da modalidade.</p> <p>Os jogadores devem apresentar-se devidamente equipados (camisolas, calções e sapatos de ténis). A apresentação das bolas de jogo (brancas ou laranjas) será da responsabilidade da entidade organizadora.</p> <p>As provas terão um cariz individual e as partidas disputar-se-ão à melhor de três jogos. A eliminação do atleta na prova surge à segunda derrota.</p> <p>Os escalões etários são os vigentes para as restantes modalidades, contudo, caso existam menos de oito inscrições em cada classe, os atletas, transitam para o escalão imediatamente superior.</p>
Casos omissos	Os casos omissos serão resolvidos pela organização da prova.

Xadrez	
Encontros	O torneio de Xadrez terá decorrerá em 4 encontros em datas e locais a definir.
Regras do Jogo	<p>Cada encontro terá o sistema suíço de 5 sessões (poderá ser alterado consoante o nº de inscrições)</p> <p>Não se aceitará nenhum tipo de reclamação sobre o emparceiramento, exceto erro na introdução de resultados.</p> <p>O sistema de desempate será sorteado.</p> <p>Cada jogador terá 15m para terminar a partida.</p> <p>As provas serão efetuadas no seguinte horário:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1ª Sessão 15:00 2ª Sessão 15:40 3ª Sessão 16:20 4ª Sessão 17:00 5ª Sessão 17:40
Casos omissos	Em tudo o não previsto neste regulamento serão aplicadas as Regras do Jogo de Xadrez da FIDE (Federação Mundial de Xadrez) e o RCP da FPX (Federação Portuguesa de Xadrez).

Contactos:

Câmara Municipal da Maia
Praça Prof. Dr. José Vieira de Carvalho
4470-202 Maia
Divisão de Desporto
|T|: 229 408 600 |e| 8082
|W| desporto.maiadigital.pt
|@| desporto@cm-maia.pt
|@| dd.josealberto@cm-maia.pt