

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

<b>Evento</b>	<b>JOGOS DESPORTIVOS MAIA (JDM)</b>
<b>Datas</b>	<b>1.ª Fase – JDM</b> Apuramento do 1º e 2º classificado por série e por modalidade. <b>Data de início:</b> 26 de março de 2018. <b>Inscrições:</b> 1 a 23 de março  <b>2.ª Fase – Finais</b> Apuramento dos campeões por modalidade. <b>Datas previstas:</b> junho de 2018.
<b>Regulamentos</b>	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.

<b>Atividades</b>	Em todas as atividades desenvolvidas nos JDM, estará sempre presente um colaborador ligado à organização.
<b>Modalidades</b>	Atletismo, damas, dominó, escalada, futsal, jogo das setas, malha, skate, snooker, sueca, ténis, ténis de mesa, xadrez.
<b>Participação</b>	<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>
<b>Inscrições</b>	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 (pisso 5).
<b>Documentação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografia individual (apenas nas modalidades coletivas);</li> <li>- Comprovativo de residência, de estudante, de atleta ou de trabalhador(a) no concelho da Maia.</li> <li>- 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.</li> <li>- Só serão consideradas válidas as inscrições devidamente</li> </ul>

	preenchidas.
<b>Seguro</b>	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.
<b>Prémios</b>	<p>Serão distribuídas medalhas ao 1.º, 2.º e 3.º classificado por modalidade.</p> <p>Os vencedores finais serão premiados com troféus alusivos aos Jogos.</p>
<b>Casos omissos</b>	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 sexos 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;

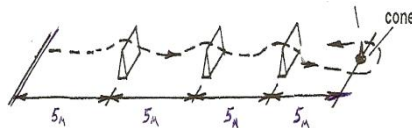
Será considerado vencedor do total das provas, o atleta que tenha obtido o maior número de pontos do somatório dos pontos obtidos em cada prova em que participou. Em caso de empate pontual ganha quem obteve melhores classificações em cada uma das provas;

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:

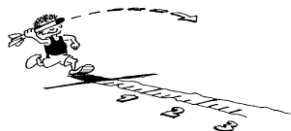
\_Corrida de velocidade – 25 a 30 metros



\_Vai e vem com barreiras



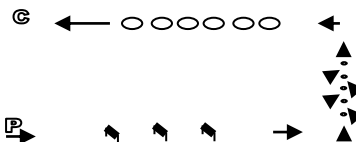
\_Penta salto



\_Lançamento do Dardo



\_Lançamento da bola medicinal



\_Corrida de obstáculos

## Damas

### Locais de realização

Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.

Os participantes na modalidade de damas competem em situação individual.

A competição consta de um torneio misto, sem divisão por escalões etários, não existindo, obviamente, classificação por equipas.

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.

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.



## **Dominó**

### **Locais de realização**

Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.

O estilo de dominó a adotar será o dominó simples. Perde o jogador que tiver obtido maior pontuação, sendo o limite 100 pontos.

Em caso de empate o vencedor é o que tiver menos pintas em cima da mesa.

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.

Depois da primeira jogada, nenhum jogador poderá encetar qualquer espécie de diálogo.

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.

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 cumpre avisar de imediato a infração.

O jogador só pode ser advertido uma vez por jogo. A verificar-se a segunda advertência, será excluído.

**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.

<b>Futsal</b>	
<b>Participantes Grupos/ Equipas</b>	Este evento tem limite de inscrições até 8 equipas. Remete para o Regulamento da Liga de Futsal da Maia
<b>Escalões</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Feminino [≥ 16 anos].</li> </ul>
<b>Espaço/ Duração do Jogo/ Regras do Jogo</b>	Remete para o Regulamento nº 01 da A.F. Porto
<b>Regras de Conduta</b>	<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 munícipes 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>

<b>Malha</b>	
<b>Locais de realização</b>	<p>Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de disputa das provas a considerar.</p> <p>Provas abertas a todos os escalões. As equipas podem ser inclusivamente mistas.</p>
<b>Materiais de Jogo</b>	<p>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.</p>
<b>Equipas</b>	<p>Cada equipa é constituída por dois elementos. Cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa.</p>
<b>Regras do Jogo</b>	<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

Quadro competitivo de acordo com o número de inscrições. Locais de jogos a considerar.

A estrutura competitiva está condicionada ao número de participantes inscritos. Será divulgada oportunamente antes do início do torneio.

O número de participantes apurados para a fase seguinte está condicionado ao número de participantes inscritos e presentes nas jornadas.

Na primeira fase os jogos são realizados à melhor de 3 partidas. Na segunda fase (fase final) os jogos são realizados à melhor de 5 partidas.

### Regras do Jogo

A característica do jogo será a bola 8.

Os participantes serão agrupados num único escalão etário, havendo dois torneios: um masculino e outro feminino.

A ordem de saída é determinada por tiragem à tabela.

**Na tiragem à tabela devem ser observados os seguintes procedimentos:**

- 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 a 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).

<b>Sueca</b>	
<b>Quadro competitivo</b>	<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>
<b>Regras de Jogo</b>	<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>

<b>Ténis</b>	
<b>Local</b>	O torneio será disputado nos courts do Complexo Municipal de Ténis da Maia
<b>Escalões</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feminino</li> <li>• Masculino Seniores</li> <li>• + 35 Anos</li> <li>• + 45 Anos</li> <li>• + 55 Anos</li> <li>• + 65 Anos</li> <li>• Pares Masculinos</li> <li>• Pares Mistos</li> </ul>
<b>Regras do Jogo</b>	<p>Será disputado de acordo com o regulamento da Federação Portuguesa de Ténis, desenvolvendo-se em duas fases:</p> <p><b>1ª Fase</b> – 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><b>2ª Fase</b> - Sistema Eliminatórias.</p> <p>Nesta fase os jogos serão jogados no sistema de 1 set até aos 9 com super tie-break aos oito iguais;</p> <p>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;</p> <p>Em caso de falta de comparência será penalizado com a saída do torneio;</p> <p>Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pelo Juiz-Árbitro.</p>

<b>Ténis de Mesa</b>	<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>
<b>Casos omissos</b>	Os casos omissos serão resolvidos pela organização da prova.

<b>Xadrez</b>	
<b>Encontros</b>	O torneio de Xadrez terá decorrerá em 4 encontros em datas e locais a definir.
<b>Regras do Jogo</b>	<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 empareiramento, 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> <p>1ª Sessão 15:00</p> <p>2ª Sessão 15:40</p> <p>3ª Sessão 16:20</p> <p>4ª Sessão 17:00</p> <p>5ª Sessão 17:40</p>
<b>Casos omissos</b>	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](http://desporto.maiadigital.pt)

|@| [desporto@cm-maia.pt](mailto:desporto@cm-maia.pt)

|@| [dd.josealberto@cm-maia.pt](mailto:dd.josealberto@cm-maia.pt)