



# REGULAMENTO MODALIDADE MATRAQUILHOS

## 1. Organização

O Record Challenge Park é uma iniciativa do Grupo Medialivre mais especificamente do Jornal Record.

## 2. Local e Data

- 2.1. O 8º Record Challenge Park decorre no dia 1 de junho, no Estádio 1º de maio em Lisboa;
- 2.2. Horário da atividade: Das 10:00 às 19:00.
- 2.3. Horário da competição: Das 10:00 às 17:00.

## 3. Torneio

A competição de Matraquilhos é organizada da seguinte forma:

- 3.1. Atividade permanente, durante o funcionamento do evento;
- 3.2. Atividade de competição livre individual;
- 3.3. Escalões:
  - < ou =12 anos Mistos;
  - > 12 anos Mistos.

## 4. Regras de Competição

- 4.1. Obrigatório ter registo para participar;
- 4.2. Vence um jogo quem ganhar as primeiras 6 de 11 partidas;
- 4.3. Vence uma partida quem marcar os primeiros 3 de 5 golos;
- 4.4. Se houver empate “2 a 2” em golos na 11ª partida, vence quem conseguir obter 2 golos de vantagem sobre o adversário, ou o primeiro atleta que marcar o 8º golo;
- 4.5. Método “moeda ao ar” para definir quem começa com a bola e quem escolhe o lado da mesa;
- 4.6. Antes de colocar a bola em jogo, o jogador que detém a posse de bola deverá perguntar ao adversário se ele está “PRONTO”;

- 4.7.** O jogador deve mover a bola de um boneco para o outro antes de passar ou rematar;
- 4.8.** A bola de serviço é definida como colocar a bola em jogo no varão de 5 bonecos, no seu boneco do meio, no início de um jogo.
- 4.9.** A bola deve ser declarada morta quando pára completamente o seu movimento e não está ao alcance de qualquer boneco de nenhum varão;
- 4.10.** Uma bola que entra na baliza, mas retorna para a superfície de jogo e/ou saia da mesa continua a contar como golo;
- 4.11.** Quando uma falta é averbada, o jogo deve parar e o marcador da penalidade colocará a bola no varão de 3 bonecos, boneco do meio. O defensor utiliza normalmente o varão do guarda-redes e o varão de 2 bonecos;
- 4.12.** Qualquer deslocamento ou levantamento da mesa enquanto a bola está em jogo, é ilegal;
- 4.13.** A posse de bola deve ser limitada a 10 segundos no varão de 5 bonecos e 15 segundos nos restantes varões. O tempo despendido pelos varões da defesa (guarda-redes e 2 bonecos) é considerado como se fosse apenas um varão.

## **5. Inscrições**

As inscrições para competição deverão ser efetuadas até ao dia 28 de maio, através do preenchimento do formulário de inscrição, no site oficial do evento, ou no local até completar o número máximo de participantes nesta actividade.

Para actividade de Animação livre, a inscrição será por ordem de chegada ao espaço da actividade.

## **6. Prémios**

**Os prémios distribuem-se da seguinte forma:**

- 1º prémio
  - Cada elemento da equipa receberá:
    - Medalha de 1º lugar
    - T-shirt de Vencedor
    - Cartão de compra na Rádio Popular, no valor de 100 euros.

- 2º prémio
  - Cada elemento da equipa receberá:
    - Medalha de 2º lugar
    - Cartão de compra na Rádio Popular, no valor de 50 euros.
- 3º prémio
  - Cada elemento da equipa vencedora receberá:
    - Medalha de 3º lugar
    - Cartão de compra na Rádio Popular, no valor de 25 euros.