



O Mercado de Matosinhos vai transformar-se num estádio.
As duplas de campeões vão dar tudo por tudo
para conquistar o título de “ÁS DOS MATRAQUILHOS”!



ONDE O TALENTO
SE SERVE À MESA!



NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

MERCADO EM JOGO

Campeonato de Matraquilhos dos Mercados de Matosinhos

Datas: 22, 23, 29 e 30 de maio + 6 de junho

Organização: Bússola da Comunicação + Federação Portuguesa de Matraquilhos e Futebol de Mesa

Artigo 1.º – Organização

A Câmara Municipal de Matosinhos, juntamente com a Associação Empresarial do Concelho de Matosinhos, e com a parceria da Federação Portuguesa de Matraquilhos e Futebol de Mesa, organizam o torneio "Mercado em Jogo", a realizar no Mercado de Matosinhos nos dias acima indicados.

Artigo 2.º – Equipas

1. A inscrição é gratuita e deve ser feita através do formulário disponível em <https://forms.gle/FYs8UPh32z9hmiDZ8>.
2. As equipas são formadas por 2 jogadores titulares e podem ser mistas.
3. A troca de posições só é permitida antes do início de cada ronda.
4. Os jogadores devem manter-se os mesmos ao longo do torneio.
5. Para efeitos de inscrição nas Ligas considera-se “Operador” o participante que seja operador, ocupante ou funcionário dos Mercados de Matosinhos e “Cliente” todos os restantes participantes.
6. Todas as comunicações relativas ao torneio serão feitas por e-mail, através do contacto fornecido na ficha de inscrição.

Artigo 3.º – Estrutura do Torneio

1. O campeonato divide-se em duas ligas distintas:
 - Liga dos Clientes
 - Liga dos Operadores
2. Cada liga inclui:
 - Fase de Grupos
 - Quartos de Final
 - Meias-finais
 - Jogo de apuramento para 3.º e 4.º lugares
 - Final da Liga
3. As duas equipas vencedoras de cada liga apuram-se para a fase final — a Champions League do Mercado — onde será determinada a dupla campeã absoluta.
4. Em caso de empate na fase de grupos, os resultados dos jogos anteriores serão considerados com base nos seguintes critérios:
 - a) Maior número de vitórias
 - b) Diferença de golos
 - c) Maior número de golos marcados
 - d) Idade média mais elevada da equipa



O Mercado de Matosinhos vai transformar-se num estádio. As duplas de campeões vão dar tudo por tudo para conquistar o título de “ÁS DOS MATRAQUILHOS”!

MERCADO EM JOGO!



22 DE MAIO
A 6 DE JUNHO



ONDE O TALENTO
SE SERVE À MESA!

Artigo 3.º – Prémios

1. Liga dos Operadores - os três primeiros classificados receberão os seguintes prémios:

- **1.º Lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 80,00 € (para a equipa)
- **2.º Lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 60,00 € (para a equipa)
- **3.º lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 40,00 € (para a equipa)

2. Liga dos Clientes - os três primeiros classificados receberão os seguintes prémios:

- **1.º Lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 80,00 € (para a equipa)
- **2.º Lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 60,00 € (para a equipa)
- **3.º lugar:** Medalhas + Vales MP no valor total de 40,00 € (para a equipa)

3. Champions League - os três primeiros classificados receberão os seguintes prémios:

- **1.º Lugar:** Troféus (1 por participante) + Medalhas (1 por participante) + Vales MP no valor total de 120,00 € (montante total a atribuir à equipa)
- **2.º Lugar:** Troféus (1 por participante) + Medalhas (1 por participante) + Vales MP no valor total de 80,00 € (montante total a atribuir à equipa)
- **3.º lugar:** Troféus (1 por participante) + Medalhas (1 por participante) + Vales MP no valor total de 60,00 € (montante total a atribuir à equipa)

Nota: Vales MP consistem em vales de compras que podem ser usados nos estabelecimentos aderentes do projeto Matosinhos Presente (lista disponível no site)

Artigo 4.º – Regras de Jogo

1. Cada jogo tem duração de 8 minutos. Vence a equipa com mais golos ao fim desse tempo.
2. A primeira bola de cada jogo é colocada em jogo pela equipa que vencer o sorteio. A bola deve bater na parede oposta antes de ser tocada por qualquer jogador.
3. Após cada golo, a reposição é feita pela equipa que sofreu o golo.
4. Se a bola sair da mesa, é repostada pela mesma equipa que iniciou a ronda.
5. Golos do meio-campo são válidos se a bola tocar na parede oposta antes de entrar na baliza.
6. Após o arranque da ronda, os golos são válidos de qualquer zona do campo.
7. Se a bola sair do campo ou bater no corpo de um jogador, o jogo é interrompido e recomeça no centro.
8. Golos válidos são apenas os que entram completamente na baliza.
9. Em caso de falta de comparência, a equipa adversária vence por 3-0.
10. Golos em que a bola entra e sai da baliza não contam.
11. Não é permitido levantar a mesa nem usar “roleta” com jogadores que não sejam guarda-redes.
12. Equipas que falhem o horário estipulado após o encerramento do secretariado serão desqualificadas.

Artigo 5.º – Ficha de Jogo

1. No final de cada jogo será preenchida e assinada uma ficha com o resultado, os nomes das equipas e jogadores, e os golos.
2. A organização assegura a validação dos resultados.

Artigo 6.º – Casos Omissos

Todos os casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela organização. As suas decisões são finais e inquestionáveis.

A organização reserva-se o direito de alterar o presente regulamento sempre que se justifique, garantindo que eventuais alterações serão comunicadas atempadamente a todos os participantes.