

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA




# REGULAMENTO 2018-2019





## DARDOS ELETRÓNICOS


# REGULAMENTO 2018-2019


## Artigo 1º. Associados e Equipas


 Todo o jogador inscrito nas provas da Associação de Setas de Lisboa ("A.S.L.") será, obrigatoriamente, sócio individual da ASL.


 A inscrição e admissão como sócio terá de ser aprovada pela Direção da ASL.


 A Quota será mensal.


 As quotas deverão ser regularizadas até ao dia 08 de cada respetivo mês.

 Todo e qualquer jogador que não tenha a quotização regularizada até ao dia anterior de qualquer confronto organizado pela A.S.L., salvo se ainda estiver dentro do prazo estipulado na alínea que antecede, fica privado de participar nos mesmos, até à regularização da sua quotização.


 Os jogadores comprometem-se a prescindir de qualquer atitude que possa perturbar o ambiente sociável e amigável que deve presidir aos encontros, demonstrando controlo sobre si próprios, mantendo uma atitude de respeito e simpatia para com os seus companheiros e/ou oponentes, evitando qualquer ato que possa ser interpretado como falta de respeito, e abstenendo-se sobretudo de qualquer recurso à violência física ou verbal.


 Para participar em jogos por equipas organizados pela A.S.L., os associados terão que estar inscritos na Associação como elemento de uma única equipa.


 As inscrições e admissões de sócios ou equipas terão de ser aprovadas pela Direção da ASL.


 Os locais de jogo estão de igual forma sujeitos a aprovação por parte da Direção.

## Artigo 2º. Máquinas e distância de jogo

 Nas competições de dardos eletrónicos da Associação de Setas de Lisboa todos os encontros serão realizados exclusivamente em máquinas Radikal da empresa ARJ Games com as medidas exigidas. A Radikal Darts é uma máquina eletrónica de dardos que inclui câmaras, lasers e sensores que permitem monitorizar o jogo e os jogadores. A Radikal Darts envia para um servidor as informações de forma contínua e automática, através do sistema de arbitragem remoto.


 A linha de lançamento é fornecida pela própria máquina, através de um led vermelho, que irá indicar a medida correta para o jogador poder jogar.


 Durante o campeonato a Associação de Setas de Lisboa poderá visitar um local de jogo. Caso este não se encontre correto, a equipa visitada será punida com a derrota e uma multa no valor de 50 euros, conforme o artigo 39º do regulamento de justiça e disciplina.

 Todas as deslocações e quaisquer encargos decorrentes da participação nas provas organizadas pela A.S.L., são por conta e risco das equipas ou jogadores.


### Artigo 3º. Peso dos dardos


 Os dardos não podem exceder o seguinte peso: 21 gramas.

 Qualquer das equipas pode, se o entender, requerer a confirmação de pesos, através do seu capitão de equipa. Ao aceitar a realização do encontro, presume-se que os mesmos estão corretos.


 A organização pode, se assim o entender, mandar um delegado ao jogo, para confirmar os pesos dos dardos.


### Artigo 4º. Preço das partidas


 O preço das partidas, em jogos do campeonato, não poderá ser superior a 0,50 euros, por jogador nos jogos individuais (Cricket, 701 Masters), e por par nos jogos de pares (Cricket).


 O preço das partidas, em jogos da taça, não poderá ser superior a 1,00 euros, por par nos jogos de pares (Cricket-Team e 501 Team).


### Artigo 5º. Inscrição das Equipas e Jogadores


 As equipas têm de ser constituídas no mínimo por 6 jogadores (no mínimo 1 do sexo feminino) e no máximo por 12 elementos (máximo de 10 do sexo masculino).


 Na ficha de inscrição é obrigatório constar o número de sócio da Associação de Setas de Lisboa, o nome do jogador e sua assinatura.


 Todo e qualquer jogador que tenha sido utilizado por qualquer equipa, só poderá transferir-se para outra equipa no período de 1 a 31 de Janeiro desde que tenha a sua quotização atualizada e efetue um pagamento à A.S.L. de € 50 (Cinquenta euros).


 Todas as transferências e inscrições só serão consideradas válidas, quando entregues e pagas nas instalações da A.S.L. Em alternativa poderão ser efetuadas via email mediante envio de comprovativo de pagamento via email para [geral@aslisboa.com](mailto:geral@aslisboa.com) ou [asl.maquina@gmail.com](mailto:asl.maquina@gmail.com).


 Um jogador só será considerado inscrito, ou transferido no dia a seguir à sua inscrição.

 Não serão consideradas válidas as transferências que não estejam enquadradas nos pontos anteriores deste artigo, a utilização de jogadores considerados mal inscritos implica as penalizações previstas no regulamento disciplinar do campeonato.


 Durante os restantes períodos poderão ser inscritos jogadores que durante a época em curso não façam parte de qualquer equipa do campeonato de sisal, ou que, mesmo tendo efetuado a sua inscrição em uma outra equipa, nunca tenham realizado em representação desta qualquer partida, seja no torneio de taça ou campeonato.


 É interdito a qualquer membro dos corpos sociais da A.S.L., validar qualquer transferência ou inscrição sem ser através do endereço eletrónico supra referido, ou fora das instalações e/ ou do horário de expediente da A.S.L.

 Caso o jogador tenha jogado na taça por uma equipa e se transfira, não poderá voltar a efetuar jogos de taça.


 A Associação de Setas de Lisboa reserva-se no direito de não aceitar inscrições, assim como de excluir do campeonato, equipas ou jogadores que pelo seu comportamento não se mostrem dignos de praticar o mesmo, conforme o regulamento de justiça e disciplina.

## Artigo 6º. Requisito para competições internacionais


 Todos os jogadores inscritos no campeonato internacional terão de realizar, no mínimo, vinte e cinco jogos de cricket e vinte e cinco jogos de 701 para obterem MPR e PPD respetivamente.


 A não realização dos respetivos jogos (25 de cada) **impede os jogadores de terem acesso a competições internacionais.**

## Artigo 7º. Horário dos Jogos

 O início dos jogos será às 21:00 horas.


 São dados 30 minutos de tolerância, salvo acordo entre os responsáveis das equipas intervenientes.

 Os jogos do campeonato serão realizados à 6ª Feira e as eliminatórias da Taça serão jogadas à 4ª Feira. No caso da Taça, quando existem várias equipas da mesma casa e a casa apenas possui 1 máquina, poderão existir reagendamentos de jogos por parte da Direção

 O período de aquecimento não deve exceder o lançamento de nove setas por jogador antes de cada partida.

## Artigo 8º. Modelo de jogo do Campeonato

 Cada encontro é composto por nove jogos. Cada jogo vale **UM** ponto.

 Os jogos são os seguintes e pela seguinte ordem (a ordem dos jogos pode ser alterada com o acordo dos capitães): **SEIS** jogos individuais de cricket e **701 Masters** de centro aberto da seguinte forma:


1ª e 4ª Leg de cada set singular será 701 masters


2ª e 3ª Leg de cada set singular será cricket singular


a 5ª Leg, se necessário, será escolha do jogador da equipa da casa (de entre Cricket e 701 Masters jogados anteriormente),


e **TRÊS** jogos, a pares, **Cricket** no mesmo marcador.


 Cada **SET** será realizado à melhor de **CINCO LEGS**.


 Todas as partidas terminam no fim da **15ª** jogada, mesmo que a máquina permita mais jogadas


 No jogo Cricket score ganha o jogador que tiver maior pontuação. No caso de um jogo cricket terminar empatado em pontos e em marcas nos números (vulgo tracinhos), a máquina atribui um vencedor (através do MPR mais alto).


 No jogo de Cricket o centro vale **50 pontos** e o anel circundante **25 pontos**.


 No caso dos jogos 701 que não tenham sido fechados à última jogada, ganham os jogadores que tiverem a pontuação **mais baixa**. Em caso de igualdade, o jogo será repetido.


 No jogo de 701, não existe abertura em dupla. Os jogadores poderão começar logo a descontar pontos.


 As legs têm de ser fechadas em Masters, o que pode ser em tripla ou em dupla.

 No jogo de 701 o centro e o anel circundante valem **50 pontos**.


 Dentro de cada set, a equipa visitada começa a primeira partida, sendo as restantes alternadas.


 Durante o lançamento é proibido aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento, sendo inicialmente avisados pelos capitães. Ao terceiro aviso será penalizado com a **derrota** no respetivo jogo, conforme o regulamento de justiça e disciplina.


 O jogador deverá esperar que a máquina dê o sinal para lançar os dardos, se o jogador tiver feito algum lançamento, não o poderá repetir.

 Não é permitido repetir lançamentos, mesmo que a máquina os não tenha registado como tal. A máquina é soberana em todos os casos excepto na seta de fecho.


## Artigo 9º. Substituições


 Em cada encontro, o capitão de cada equipa pode fazer, no máximo, **quatro substituições**, desde que seja nos jogos de pares e as comunique ao capitão adversário antes do início de cada par.

 O elemento feminino só poderá ser substituído por outro **elemento feminino**, que obrigatoriamente jogará com o elemento feminino da equipa contrária. Mesmo que uma equipa apresente mais que um elemento feminino, apenas **um encontro** é obrigatório ser feminino contra feminino.


 Os jogadores substituídos não podem voltar a jogar nesse encontro.

## Artigo 10º. Pontos por Equipa e Individuais


 As classificações de equipas serão as seguintes: **Vitória**: 3 pontos. **Empate**: 2 pontos (empate só pode acontecer quando duas equipas se apresentem com menos jogadores e que no par cada equipa só tenha um elemento. Pode-se jogar dois jogadores contra um, mas nunca um contra um, **exceto por acordo de capitães**. E o empate só acontece, se nesse par for em posições diferentes. Exemplo: Quando duas equipas se apresentam com quatro jogadores). **Derrota**: 1 pontos. **Falta de Comparência**: 0 pontos (a equipa infratora ficará obrigada a pagar uma coima de 16 (dezasseis) euros à Associação de Setas de Lisboa ficando a mesma impedida de jogar até regularização da mesma.


 As classificações individuais são as seguintes: **Vitória(3-0)** : 5 pontos, **Vitória(3-1)** : 5 pontos , **Vitória(3-2)** : 5 pontos, **Derrota(3-2)** : 2 pontos, **Derrota(3-2)** : 1 pontos, **Derrota(3-0)** : 0 pontos.


## Artigo 11º. Modelo de jogo da Taça


 As eliminatórias serão disputadas pelas equipas inscritas no campeonato.


 A taça será disputada por eliminatórias a duas mãos.


 A taça será disputada na variante de 501 team e cricket team.

 Disputarão a taça quatro jogadores da equipa.


 Cada mão será composta por 8 jogos de 501 team e 8 jogos de cricket team, intercalados (quatro jogos de 501, quatro jogos de Cricket, quatro jogos de 501, quatro jogos de Cricket).


 No jogo de 501 team não é necessário abrir em dupla sendo que o centro e o anel circundante valem **50 pontos**.


 No jogo de 501 é obrigatório **fechar-se em dupla**, não sendo permitido fechar em tripla.


 No jogo de 501 basta um dos jogadores fechar o jogo desde que a pontuação do seu parceiro seja igual ou inferior à soma da pontuação dos adversários.


 No jogo de Cricket é necessário que os 2 jogadores da equipa fechem o jogo.


 Todos os jogadores terão de jogar contra os restantes (todos contra todos).

 Cada Leg equivale a **1 ponto**, totalizando assim 16 pontos ( $4 \times 4 = 16$ ).

 Em caso de empate de pontos, na segunda mão ou final da taça, o capitão de cada equipa escolherá dois jogadores para se efetuar o desempate. Este será realizado num set de Cricket TEAM à melhor de cinco legs. A escolha de quem inicia o jogo será decidida com seta ao centro.


 A ordem de saída dos jogos é realizada consoante a folha de jogo.


 Na segunda mão as equipas terão de realizar todos os jogos, independentemente do resultado, falta de comparência no jogo da segunda mão obriga ao pagamento de uma coima à Associação de Setas de Lisboa no valor de 50€.


 As equipas poderão fazer duas substituições em qualquer altura depois de se terem realizado 2 jogos. Os jogadores substituídos não poderão voltar a jogar nessa mão.

 As equipas que derem falta de comparência na primeira mão serão eliminadas.


## Artigo 12º. Alterações das datas de jogo


 As datas dos encontros podem ser alteradas, desde que seja de comum acordo entre as duas equipas e comunicada à Associação de Setas de Lisboa através de email por ambos os capitães de equipa com 48 horas de antecedência.

 A equipa que pedir adiamento de jogo, e não tenha acordado nova data, fica sujeita à marcação da data pela outra equipa, desde que esta comunique o facto à Associação com **seis dias úteis** de antecedência.


 Nas **três últimas jornadas** do campeonato não poderão existir antecipações nem adiamentos de datas. Assim, deverão estar concluídos todos os jogos em atraso até à semana antecedente.


 Todas as equipas que não tenham os jogos realizados nessa data, marcarão **zero pontos** em todos os jogos em falta.


 A equipa que tenha dois jogos em atraso não poderá pedir adiamento de um terceiro, a não ser em casos de força maior cuja apreciação caberá à Direção da ASL.


 Não é permitido efectuar o jogo da 2ª volta sem que esteja realizado o jogo da 1ª volta contra o mesmo adversário.


## Artigo 13º. Capitães e Jogadores


 Em cada encontro os responsáveis máximos pelo bom andamento do jogo serão os capitães das equipas, os quais deverão fazer cumprir o regulamento e certificarem-se da veracidade, preenchimento total e correto das folhas de jogo.


 Cabe ao capitão de equipa zelar pelo cumprimento de todos os regulamentos e normas da A.S.L.

 É reservado ao capitão de equipa o papel de interlocutor entre a A.S.L. e os elementos da sua equipa (reclamações, protestos, etc...).


 É da responsabilidade do capitão de equipa saber a situação das quotas de todos os jogadores da equipa, sendo o próprio o único responsável caso algum jogador jogue sem ter a sua situação regularizada, incorrendo em multa tal como previsto no Regulamento do Conselho Justiça e Disciplina.


 O capitão de equipa será de igual forma responsável pelo preenchimento incorreto ou incompleto das folhas de jogo, devendo diligenciar para que a informação que chega até à Direção seja a mais clara e fidedigna possível.

 Os jogadores comprometem-se a prescindir de qualquer atitude que possa perturbar o ambiente sociável e amigável que deve presidir aos encontros, mantendo uma atitude de respeito e simpatia para os companheiros e adversários, assim como pelo local onde se está a realizar o jogo.


 Qualquer atitude ou ato que possa ser considerada como falta de respeito, desportivismo ou disciplina, será penalizada pelo Conselho de Justiça e Disciplina da Associação de Setas de Lisboa.


## Artigo 14º. Folhas de Jogo


 Em cada encontro os capitães fazem as respetivas folhas de jogo, indicando o capitão da equipa visitada, o lugar de jogo do **elemento feminino** e a apresentação das folhas será em **simultâneo**.

 Em todos os jogos individuais de Cricket, deverá ser assinalado o MPR (Marcas por Ronda) mais alto de cada jogador.


 Nas folhas de jogo, **não é permitido** deixar lugares em branco, à exceção de acordo entre capitães.

 É obrigatório a inscrição do nome de cada jogador e do número de sócio da Associação de Setas de Lisboa.


 A inclusão de um jogador que não tenha sido previamente inscrito, implica a derrota da equipa por **9-0**.


 Em cada jogo, os responsáveis de ambas as equipas, deverão exercer o cumprimento das regras de jogo, e ainda anotar nas folhas de jogo (impresso oficial fornecido pela A.S.L. antes do início das provas) todas as informações imprescindíveis. Depois de devidamente preenchido, conferido e assinado, este impresso será remetido à A.S.L. para o email [asl.maquina@gmail.com](mailto:asl.maquina@gmail.com) num prazo máximo de 72 horas após cada encontro. O não cumprimento deste artigo, implica a perda de um ponto e outras sanções


definidas no regulamento - todas as equipas serão diretamente responsáveis pelas suas folhas de jogo.


 Todas as folhas de jogo deverão dar entrada devidamente preenchidas com: jornada; data; nome da equipa; resultado; número e nome do sócio/jogador.

## Artigo 15º. Desempate nas Classificações Finais


 Em caso de igualdade de pontuação nas classificações no final do campeonato, os desempates serão feitos pela ordem que se seguem: equipas e jogadores individuais.


 **Equipas:** 1º- Resultados dos jogos realizados entre si. 2º - Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (parciais), nos jogos do confronto direto. 3º- Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (parciais).


 **Jogador Individual:** 1º- Resultado dos jogos realizados entre si. 2º Menor número de jogos.

 Caso estes fatores se encontrem empatados, as equipas ou os jogadores empatados disputarão entre si um jogo de Cricket (igual ao campeonato), à melhor de **cinco legs**. No caso de ser a equipa, o jogo de desempate será realizado em local a indicar pela Associação de Setas de Lisboa.

## Artigo 16º. Séries do Campeonato (limite máximo 24 Equipas)

 Dependendo das equipas inscritas é que este ponto entrará em vigor.


 Na 1ª fase as 24 equipas serão divididas por 2 grupos de 12 equipas sorteadas aleatoriamente. Os jogos na 1ª fase de grupos serão jogados a 2 voltas todos contra todos num total de 22 jornadas.

 A 2ª fase será composta por 3 Grupos de 8 Equipas, também jogados a 2 voltas todos contra todos num total de 14 jornadas. Os Grupos da 2ª fase serão distribuídos da seguinte forma:

Grupo A (1º, 2º, 3º e 4º Classificado dos Grupos 1 e 2)

Grupo B (5º, 6º, 7º e 8º Classificado dos Grupos 1 e 2)

Grupo C (9º, 10º, 11º e 12º Classificado dos Grupos 1 e 2)


 As equipas iniciarão a 2ª fase com a seguinte pontuação


1º, 5º e 9º Classificados iniciam com 3 pontos.

2º, 6º e 10º Classificados iniciam com 2 pontos.

3º, 7º e 11º Classificados iniciam com 1 ponto.


4º, 8º e 12º Classificados iniciam com 0 pontos.


 Serão atribuídos prémios a todas as Equipas do Grupo A, às três primeiras classificadas do Grupo B, às três primeiras classificadas do Grupo C.


 Serão atribuídos prémios individuais no Grupo A aos 4 jogadores mais pontuados Masculinos e aos 3 jogadores mais pontuados femininos. Nas restantes séries haverá prémio individual apenas para o jogador mais pontuado Masculino e Feminino.





## Artigo 17º. Castigos e desclassificações


 Qualquer equipa que tiver uma falta de comparência será castigada com **uma derrota**, a outra equipa receberá as pontuações máximas tanto a nível individual como a nível coletivo. De acordo com o artigo 40º, parágrafo 1 do regulamento de justiça e disciplina, para além da coima de dezasseis euros a ser entregue à Associação de Setas de Lisboa.


 Qualquer equipa que não realize a totalidade dos jogos do Campeonato perderá o valor da Caução.


 Qualquer equipa que falseie as fichas de inscrição ou as folhas de jogo será desclassificada, de acordo com o artigo 10º do regulamento de justiça e disciplina.

 A equipa que tiver três faltas de comparência não justificadas será desclassificada, não sendo alterados os resultados anteriores, e aplicando-se nos restantes jogos a vitória máxima à outra equipa, de acordo com o parágrafo 2 do artigo 40º do regulamento de justiça e disciplina.


 Se um jogador estiver inscrito em duas ou mais equipas, com o seu conhecimento, será expulso do campeonato de acordo com o artigo 9º alínea d) do regulamento de justiça e disciplina.


 Os protestos de jogo deverão ser apresentados por escrito à Associação de Setas de Lisboa, acompanhados por uma **caução de 25 euros** que serão devolvidos se o protesto for considerado válido pelo Conselho de Justiça e Disciplina.

 Às equipas que realizarem jogos com equipas faltosas ser-lhes-ão mantidos os resultados obtidos, quer a nível de equipa, quer a nível individual. Às equipas que iriam realizar jogos com as equipas faltosas será atribuída a vitória por falta de comparência sendo o resultado de 9-0.

 As equipas que iriam realizar jogos com equipas faltosas deverão preencher a folha de jogo da respetiva jornada, a qual deverá ser enviada a A.S.L. nos termos habituais.

 Os casos omissos ao jogo serão analisados pela direção da Associação de Setas de Lisboa.

 Qualquer matéria não abrangida por este regulamento, por omissão, a direção da Associação de Setas de Lisboa é soberana na sua decisão, a qual será definitiva e vinculada.

 As faltas disciplinares serão remetidas para o Conselho de Justiça e Disciplina.