

ÍNDICE

CAPITULO I

Associados e equipas.....	Pág. 2
Encargos.....	Pág. 2
Condições dos locais de Jogo.....	Pág. 2/3
Regras Gerais das Setas.....	Pág. 3/4
Verificação das regras e locais de Jogo	Pág. 4/5
Data dos Jogos.....	Pág. 5/6
Horário dos Jogos.....	Pág. 6

CAPITULO II – Campeonato Nacional de Setas I, II, III Divisão

Modelo do Campeonato.....	Pág. 6/7
Modelo de Jogo	Pág. 8
Início dos Jogos	Pág. 8/9
Folhas de Jogo	Pág. 9
Classificação	Pág. 9
Prémios	Pág. 10
Participações em provas nacionais.....	Pág. 11

CAPITULO III - Taça A.S.L. Pág. 12/13

CAPITULO IV – Disposições Finais

Transferência e inscrição de Jogadores.....	Pág. 13
Capitão de Equipa.....	Pág. 14
Espirito Desportivo	Pág. 14
Mudança de instalações/local de jogo.....	Pág. 14
Informações.....	Pág. 14
Comunicações com a A.S.L.....	Pág. 15
Alvo de Jogo e Omissos.....	Pág. 15

REGULAMENTO DISCIPLINARPág. 15/16

CAPÍTULO I

ARTIGO 1º - (Associados e equipas)

- 1) *Todo o jogador inscrito nas provas da Associação de Setas de Lisboa (“A.S.L”) será, obrigatoriamente, sócio individual da A.S.L.*
- 2) *A inscrição e admissão como sócio terá de ser aprovada pela Direção da ASL.*
- 3) *A quota será mensal.*
- 4) *As quotas deverão ser regularizadas até ao dia 08 de cada respetivo mês.*
- 5) *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.*
- 6) *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 abstendo-se sobretudo de qualquer recurso à violência física ou verbal.*
- 7) *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.*
- 8) *As inscrições e admissões de sócios ou equipas terão de ser aprovadas pela Direção da ASL.*
- 9) *Os locais de jogo estão de igual forma sujeitos a aprovação por parte da Direção.*

ARTIGO 2º - (Encargos)

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 - (Condições dos locais de jogo)

- 1) *O centro do alvo deverá encontrar-se a uma altura de 173 cm acima da linha horizontal da base do separador de jogo.*
- 2) *O Alvo de jogo deverá dispor de iluminação apropriada, considerando-se um mínimo de dois projetores, colocados um de cada lado do alvo, com luminosidade que satisfaça as exigências da A.S.L.*

- 3) *A distância mínima para o lançamento deverá ser de 237 cm, medida horizontalmente entre a face do alvo e a linha de jogo.*
- 4) *A linha de jogo deve ser constituída por um obstáculo separador fixo, devidamente centrado em relação ao alvo, com a altura mínima de 4 cm e comprimento mínimo de 65 cm.*
- 5) *Deve existir espaço livre entre o topo do alvo e o teto da sala que satisfaça as exigências da A.S.L.*
- 6) *Todos os locais de jogo deverão, obrigatoriamente, possuir um marcador a giz, um quadro branco com marcador ou um computador/tablet com software para marcação de jogos como alternativa ao marcador eletrónico, uma vez que, qualquer equipa por intermédio do seu capitão ou seu representante ao jogo, o pode solicitar.*
- 7) *O jogador deverá de ter à sua volta, espaço livre suficiente para que nada o perturbe no ato do lançamento.*
- 8) *Antes do início do jogo, um jogador ou capitão de cada equipa, poderá requerer a verificação das medidas do separador, bem como, as distâncias de jogo, e se tal for necessário, o seu ajuste. Caso este ajuste seja inviabilizado, o jogo será adiado e o caso analisado pela direção da A.S.L..*
- 9) *Só poderão ser utilizados nos jogos de campeonato e em torneios organizados pela A.S.L., alvos de marca e modelo aprovados pela mesma no início de cada época.*
- 10) *O alvo de jogo aprovado para a época 2018-19 é o Alvo Target – Pro Tour.*

ARTIGO 4º - (Regras gerais das setas)

- 1) *O comprimento e peso máximos permitidos por seta são respetivamente, de 23 cm e 50 gr.*
- 2) *Durante o lançamento é proibido, aos jogadores, pisarem a face superior do separador.*
- 3) *Se os jogadores desejarem lançar para além da zona limitada pelo separador, deverão fazê-lo para trás do alinhamento definido pela face mais afastada do mesmo.*
- 4) *Qualquer jogador que viole o disposto nas alíneas 1,2,3 deste artigo, será primeiramente avisado pelo juiz/árbitro, (entende-se por juiz/árbitro o marcador de cada partida) e na presença do capitão, caso se trate de um jogo entre equipas. Toda a seta lançada em desrespeito destas três alíneas, a pontuação que obtiver não será contabilizada. Se persistir a violação, o juiz/árbitro invalidará o lançamento, dando a vez ao jogador oponente.*
- 5) *Quer o jogador, quer o juiz/árbitro deverão confirmar os pontos obtidos antes de retirar as setas do alvo, o que a não ser feito poderá originar a anulação do lançamento, sem direito a repetição.*

- 6) *Só é permitido contar a pontuação obtida pelas setas em que a ponta metálica (bico) esteja em contacto com o alvo.*
- 7) *Os arames dos alvos delimitam a pontuação (uma seta em que a ponta passe de uma casa para a outra por baixo do arame, tem de ser considerada a casa por onde entrou)*
- 8) *As setas que após serem lançadas não tenham ficado no alvo, não poderão ser lançadas de novo nessa jogada.*
- 9) *Caso o jogador o solicite, o juiz/árbitro deverá informá-lo do número de pontos obtidos, assim como, do número de pontos necessários para terminar o jogo, mas nunca a forma de os obter.*
- 10) *Quando com a pontuação obtida após o do lançamento das setas se ultrapasse a pontuação de fecho, dá-se a jogada como terminada com pontuação igual a 0 (zero).*

ARTIGO 5º - (Verificação das regras e locais de jogo)

- 1) *É livre esta Associação de convocar, sempre que desejar e sem aviso prévio, delegado (s) ao jogo (s), que comparecerá nos locais e horários de jogo.*
- 2) *Qualquer equipa, por intermédio do seu responsável ou capitão, pode requerer à A.S.L. um delegado ao jogo.*
- 3) *Esse requerimento terá de ser formulado e entregue no prazo máximo de 72 horas antecedentes à data do jogo, sendo da responsabilidade do requerente o pré-pagamento de € 10,00 (Dez euros).*
- 4) *A Direção, se assim considerar necessário, realizará inspeção aos locais de jogo por forma a verificar as condições previstas no Artigo 3.º.*
- 5) *Caso se imponha alguma alteração a realizar ao alvo de jogo e espaço adjacente será dado prazo para que se proceda á mesma, a não ser que, as retificações a executar sejam de tal ordem que inviabilizem a realização de jogos no local.*
- 6) *Em caso de incumprimento do prazo concedido para as retificações nos termos do número anterior, a(s) equipa(s) incorrerá em multa no valor de 50,00€ e, caso a situação persista, poderá ser a equipa excluída do campeonato.*
- 7) *Após a inspeção ou a retificação, a ASL aprovará o alvo como estando em condições de receber os encontros por se encontrar em conformidade com o estipulado no presente regulamento, sendo que fará constar menção no respetivo alvo que o mesmo foi aprovado apondo o “inspetor” a sua assinatura no documento.*
- 8) *Caso as equipas desejem alterar o local de jogo após validação inicial do mesmo, deverão solicitar à ASL a verificação e aprovação do novo local de jogo. O pedido deverá ser*

formulado e entregue no prazo máximo de 72 horas antecedente à data do jogo, sendo da responsabilidade do requerente o pré-pagamento de € 10,00 (Dez euros).

- 9) *Se as equipas alterarem o alvo de jogo, movendo o documento comprovativo da aprovação e o apuserem em alvo diverso o qual não tenha sido aprovado pela ASL, incorrerão em multa no valor de 50,00€, assim como poderão ser sujeitas a demais sanções de carácter disciplinar caso se imponha.*
- 10) *As equipas que considerem que um alvo de jogo em local visitado, não cumpre os requisitos do presente regulamento, deverão apresentar requerimento por escrito à Direção para que verifique a ocorrência. Será da responsabilidade do requerente o pré-pagamento de € 10,00 (Dez euros) à ASL para nova verificação do local de jogo. Caso seja verificada a validade do requerimento os € 10,00 serão devolvidos ao requerente.*
- 11) *No seguimento do ponto supra, verificado que um alvo ou local adjacente não cumpre minimamente os requisitos previstos no presente regulamento, seja por que tenha sido alterado, seja por que não se encontre nas condições iniciais, tendo sido o mesmo contestado pela equipa visitante, poderá constituir a equipa infratora em sanção de perda do confronto, ou poderá ser designada nova data para a repetição do confronto, conforme decisão que caberá à Direção. As equipas infradoras incorrerão em multa no valor de 50,00€, assim como poderão ser sujeitas a demais sanções de carácter disciplinar caso se imponha.*

ARTIGO 6º - (Data dos jogos)

- 1) *As jornadas do campeonato por equipas terão lugar nas datas escolhidas pela A.S.L.*
- 2) *Se qualquer equipa não puder comparecer no dia de jogo estipulado ou esteja impossibilitada de efetuar o jogo nas instalações habituais, deverá esta, contactar o responsável da equipa opositora, tentando chegar a acordo quanto à data, hora ou local alternativo ao referido encontro, devendo dar conhecimento por escrito à A.S.L., com uma antecedência mínima de 48 horas, exceto em casos de força maior ou situações inesperadas.*
- 3) *Caso não haja acordo, a situação daí emergente deverá ser colocada à A.S.L, acompanhada do esclarecimento quanto ao motivo para a não realização do jogo.*
- 4) **Nesta cadência, a A.S.L. tomará então decisão no âmbito de cada caso em apreço, que poderá passar pelo agendamento do jogo em data por si designada, ou na determinação de falta de comparência a uma ou ambas as equipas.**

- 5) *Obrigatoriamente os jogos em atraso deverão estar normalizados a três jornadas do final do campeonato, não sendo permitida qualquer alteração às datas das três últimas jornadas do mesmo.*
- 6) *Ressalve-se quanto ao ponto que antecede, casos de força maior, que deverão ser expostos à Direção para análise casuística.*
- 7) *Um jogador que tenha solicitado transferência não pode jogar a mesma jornada por duas equipas, no caso de serem da mesma divisão.*
- 8) *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.*
- 9) *A 1ª Divisão será jogada à 3ª Feira, a 2ª Divisão será jogada à 2ª Feira, 3ª Divisão será jogada à 5ª 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 possua 1 alvo de jogo, poderão existir reagendamentos de jogos por parte da Direção.*

ARTIGO 7º - (Horário dos jogos)

- 1) *O início dos jogos será às 20:45 horas.*
- 2) *São dados 30 minutos de tolerância, salvo acordo entre os responsáveis das equipas intervenientes.*

CAPÍTULO II

CAMPEONATO NACIONAL DE SETAS – I, II e III DIVISÃO

ARTIGO 8º - (Modelo de campeonato)

- 1) *O campeonato nacional é composto por três divisões.*
- 2) *A 1ª Divisão será composta no máximo por 16 equipas em grupo único jogando todas contra todas.*
- 3) *A 2ª Divisão será por séries ou grupo único, dependendo do número de equipas inscritas.*
- 4) *A 3ª Divisão será por séries ou grupo único, dependendo do número de equipas inscritas*
- 5) *Na 1.ª Divisão descerão ao escalão inferior as últimas 2 equipas classificadas.*
- 6) *Na 2.ª Divisão descerão ao escalão inferior as últimas 4 equipas classificadas.*
- 7) *Subirão à 1ª Divisão as 3 primeiras classificadas da 2ª Divisão.*
- 8) *Subirão à 2ª Divisão as 4 primeiras classificadas da 3.ª Divisão.*

- 9) *Os 3 primeiros classificados da 1.^a e 2.^a Divisão serão automaticamente apurados para disputar a fase final do campeonato nacional, fase esta com regulamentação própria e da responsabilidade da organização Interassociações.*
- 10) *No caso da 2.^a Divisão, se existir mais do que uma série, a classificação final será apurada através do confronto direto entre cada lugar da respetiva série, ou seja: 1.^a da série A vs 1.^a da série B e adiante.*
- 11) *No caso da 3.^a Divisão, se existir mais do que uma série, a classificação final poderá ser apurada através de uma 2.^o fase, formando-se grupos de 4.^a equipas (os dois primeiros de a cada série apurarão do 1.^o ao 4.^o lugar, os 3.^o e 4.^o de cada série apurarão do 5.^o ao 8.^o e assim sucessivamente).*
- 12) *Para a 3.^a Divisão, caso exista necessidade de uma 2.^a fase constituída por grupos de 4 equipas tal como referido no ponto 11, serão realizadas 6 jornadas por grupo, todos contra todos tal como na 1.^a fase. As equipas classificadas na 1.^a fase nos lugares ímpares (1.^o, 3.^o, 5.^o, etc...) iniciam a 2.^a fase com 1 ponto. As restantes começam a 2.^a fase com 0 pontos.*
- 13) *Consoante o número de inscrições na 3.^a Divisão, a Direção decidirá o modelo do campeonato tendo em consideração as jornadas a realizar.*
- 14) *Caso a A.S.L. crie novas divisões serão despromovidas à divisão inferior as 4 últimas classificadas.*
- 15) *Existindo uma equipa, que não se inscreva, é menos uma que desce, existindo 2 equipas que não se inscrevam, é menos uma que desce, e mais uma que sobe, se forem três equipas, são menos duas que descem, e mais uma que sobe, e assim sucessivamente.*
- 16) *É obrigatória a subida de divisão a quando de direito, sendo que se houver recusa na subida a equipa em apreço será remetida para a divisão mais baixa do campeonato.*
- 17) *A inscrição de equipas novas no campeonato iniciar-se-á sempre pela divisão mais baixa existente.*
- 18) **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)**

ARTIGO 9º - (Modelo de jogo)

- 1) *Cada confronto disputado ao abrigo do campeonato regional de setas, deverá compreender nove jogos, tendo cada um o valor de um ponto (total de nove pontos em disputa).*

- 2) *Serão realizados, seis jogos individuais 501, à melhor de cinco partidas com entrada simples e saída em dupla, e três jogos de pares 501, à melhor de cinco partidas com entrada simples e saída em dupla.*
- 3) *Serão realizados em primeiro lugar os jogos individuais.*
- 4) *A ordem de jogos poderá ser alterada se existir acordo entre capitães, mas não se poderão realizar os jogos de pares sem os individuais estarem concluídos.*
- 5) *Em qualquer destes confrontos, a equipa visitada sai diretamente (sem recurso à jogada para o centro do alvo).*
- 6) *São permitidas 3 substituições (para os jogos de pares) sendo obrigatório que em 3º lugar se mantenha um elemento do sexo feminino e no 4º lugar um elemento do sexo masculino.*
- 7) *Nos jogos de pares a folha de jogo tem de ser respeitada, sendo que os jogadores 1 e 2 da equipa A jogam contra os jogadores 1 e 2 da equipa B e adiante.*
- 8) **Os pares só poderão ser realizados desde que hajam dois jogadores contra outros dois, não poderá ser realizado o jogo quando apenas estiver presente um elemento do par, implicando assim a derrota imediata do par que não se lograr constituir.**
- 9) *No caso de num jogo, do campeonato nacional, uma equipa se apresentar com menos de seis jogadores, poderá defrontar a equipa oponente desde que não tenha menos de três elementos.*
- 10) **Em cada encontro haverá obrigatoriamente 1 jogo entre um elemento feminino da equipa visitada contra um elemento feminino da equipa visitante, no par deste jogo o elemento feminino só poderá ser substituído por outro elemento feminino, e o elemento masculino que componha esse mesmo par poderá apenas ser igualmente substituído por outro elemento masculino.**
- 11) *A equipa não poderá obter falta de comparência nas últimas 3 jornadas, a não ser em casos de força maior cuja apreciação caberá à Direção.*

ARTIGO 10º - (Início dos jogos)

- 1) *Em cada encontro os capitães intervenientes têm de apresentar os cartões de sócio dos respetivos jogadores quando solicitados. À falta dos mesmos, poderá apresentar o B.I., ou qualquer outro documento identificativo.*
- 2) *Na falta de qualquer identificação o jogador em falta fica interdito de realizar qualquer jogo.*
- 3) *O elemento do sexo feminino joga sempre na 3ª posição da folha de jogo.*
- 4) *A 4ª posição da folha de jogo será sempre ocupada por um elemento do sexo masculino tanto nos singulares como nos pares.*

- 5) Cada equipa preenche a folha de jogo, com os seus jogadores respeitando a posição do elemento feminino, e a seguir apresenta a folha á equipa adversária para que se definam os confrontos sendo que o 1º jogador da equipa A joga contra o 1ª da equipa B e por aí adiante.
- 6) No início do encontro, caso uma equipa se apresente com menos de 6 elementos e consequentemente tenha deixado na folha de jogo lugares em branco, não pode durante os singulares preencher os mesmos, salvo acordo entre os responsáveis das equipas intervenientes.

ARTIGO 11º - (Folha de jogo)

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.sisal@gmail.com num prazo máximo de 48 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.

ARTIGO 12º - (Classificação)

- 1) Sistema de pontuação no final de cada encontro será:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto
Falta de comparência	0 pontos

- 2) **Em caso de igualdade de pontuação na classificação final, nas provas organizadas pela A.S.L., os fatores de desempate serão:**

1º - Resultados dos jogos realizados entre si, (em caso de igualdade serão contados os parciais)

2º - Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos (no total do campeonato)

3º - Finalíssima (1 jogo em campo neutro a decidir pela ASL)

Nota: Os fatores de desempate apenas serão aplicados após a última jornada.

ARTIGO 13º - (Prémios)

1) *180`s Femininos – Masculinos*

Em caso de igualdade será atribuído prémio ao jogador com menos jogos realizados (singulares e pares).

2) *Melhor fecho Femininos – Masculinos*

Em caso de igualdade será atribuído prémio ao jogador com o 2º ou 3º melhor fecho entre os jogadores empatados.

3) *Jogo mais rápido (menor número de setas) Femininos – Masculinos*

Em caso de igualdade será atribuído prémio ao jogador com o 2º ou 3º jogo mais rápido entre os jogadores empatados.

4) *Jogador mais pontuado Femininos – Masculinos*

Em caso de igualdade será atribuído prémio ao jogador com menos jogos de singulares realizados. Se tiverem os mesmos jogos realizados ganham todos os jogadores empatados.

5) *Apurar-se-á para disputar as Finais Nacionais Interassociações o Jogador mais pontuado da 1.ª Divisão de cada género.*

6) *Sistema de pontuação do prémio jogador mais pontuado é o seguinte:*

<i>Vitória 3 – 0</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 0 pontos ao derrotado</i>
<i>Vitória 3 – 1</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 1 ponto ao derrotado</i>
<i>Vitória 3 – 2</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 2 pontos ao derrotado</i>

7) *No caso de falta de comparência de um ou mais jogadores ou da equipa adversária, será atribuída a pontuação máxima aos jogadores inscritos na folha de jogo.*

Nota: Os fatores de desempate apenas serão aplicados após a última jornada.

ARTIGO 14º (participações em provas nacionais)

- 1) *As equipas apuradas para participarem nas provas nacionais, sejam, Finais Nacionais de WDF, Finais de Taça de Portugal, Finais Nacionais Interassociações deverão manifestar junto da Direção a sua intenção de não comparecerem na respetiva prova, com uma antecedência mínima de 8 dias úteis, por forma a permitirem o convite atempado da equipa que lhes suceder segundo a classificação obtida em cada prova.*
- 2) *Caso alguma equipa não informe a A.S.L de que não poderá comparecer na prova e não marque a sua presença no dia da competição, será sancionada com descida de divisão automática e colocada na divisão mais baixa que exista.*
- 3) *O ponto que antecede, não será aplicado, mediante justificação considerara de força maior apresentada à Direção, cabendo a esta última decisão quanto a cada caso em apreço.*
- 4) *Para poder participar nas Finais Nacionais Interassociações, um jogador que esteja inscrito numa equipa terá obrigatoriamente de realizar 3 partidas em representação da mesma, em jornadas distintas, seja durante a prova de taça e/ou campeonato regional, e contarão tanto as partidas realizadas a nível de singulares como a pares.*
- 5) *No seguimento de decisão tomada pelas Associações organizadoras e participantes das Finais Nacionais Interassociações, qualquer jogador que tenha participado, no decorrer de cada respetiva época desportiva, na Final Nacional da Taça de Portugal ou no Torneio de Seleções em representação de Associação diversa, poderá participar nas provas organizadas pela A.S.L, mas não poderá representar a mesma nas Finais Nacionais Interassociações, realizadas nessa mesma época.*
- 6) *No entanto, ressalva-se do ponto 5 o seguinte: o jogador que esteja inscrito na prova de WDF por uma Associação, mesmo que a represente nas Finais Nacionais de WDF, poderá participar no “campeonato de inverno” por uma outra Associação e representá-la nas Finais Nacionais Interassociações.*
- 7) *Durante a realização de qualquer prova nacional, o jogador que se comporte de forma alterada, não respeitando as regras de conduta desportiva impostas pelos estatutos e demais regulamentos da A.S.L, e estado visivelmente a perturbar através do seu comportamento o decorrer da prova poderá ser desclassificado desta pelos elementos da Direção ou do Concelho de Justiça e Disciplina presentes, devendo estes posteriormente intentar o respetivo processo disciplinar que tenha eventualmente lugar.*

CAPÍTULO III

TAÇA A.S.L.

ARTIGO 15º - (Modelo de jogo)

- 1) *As eliminatórias serão disputadas pelas equipas das divisões regionais que assim o desejarem.*
- 2) **Em TODAS as eliminatórias existirá sorteio de equipas.**
- 3) **Na primeira eliminatória estarão isentas as equipas da 1ª divisão, desde que existam “bye’s” para todas as equipas, caso contrário colocam-se os “bye’s” de acordo com a classificação da 1.ª Divisão do ano anterior.**
- 4) *Os confrontos serão disputados em duas mãos, sendo o primeiro jogo no recinto da equipa que sair em sorteio e o segundo jogo no recinto da equipa oponente a esta.*
- 5) *Em cada encontro as equipas apresentarão quatro jogadores.*
- 6) *A partida poderá ter início com apenas 2 jogadores presentes.*
- 7) *Partidas a 501 com entrada simples e saída em dupla.*
- 8) *A cada partida singular equivalerá um ponto, pelo que a equipa que faça o maior número de pontos nas duas mãos será a vencedora da eliminatória ou final.*
- 9) *O capitão de equipa ou representante preenche a folha de jogo, devendo depois ser respeitada a ordem de partida apresentada na folha de jogo.*
- 10) *Terão de ser disputados os 32 jogos. Em caso de igualdade de pontos no final da segunda mão, o responsável de cada equipa nomeará um jogador para disputar um jogo de desempate à melhor de cinco partidas, contando este jogo mais um ponto para a equipa do jogador vencedor.*
- 11) *É permitida a substituição de quatro jogadores e após todos os jogadores terem efetuado pelo menos um jogo (a partir do 5º jogo, indicado na folha de jogo).*
- 12) *A equipa que não comparecer à 1ª mão da eliminatória, será automaticamente eliminada.*
- 13) *Uma equipa não poderá ter falta de comparência na 2ª mão da eliminatória, a não ser em casos de força maior, sendo que caberá à Direção analisar o caso em apreço e tomar a respetiva decisão.*
- 14) *Uma equipa que tenha falta de comparência na 2ª mão de uma eliminatória, não poderá participar nesta competição na época seguinte.*
- 15) *Um jogador inscrito numa equipa, mesmo que desde o início da época, apenas poderá participar em representação desta na prova “Finais da Taça de Portugal”, caso tenha realizado um mínimo de 2 jogos sejam do torneio de taça ou no campeonato, em jornadas distintas.*

ARTIGO 16º - (Disposições gerais Taça)

Aplicam-se na taça A.S.L. todas as outras disposições gerais dos regulamentos de jogos aqui não mencionadas, com as devidas adaptações.

CAPÍTULO IV DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 17º - (Transferência e inscrição de jogadores)

- 1) *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).*
- 2) *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*
- 3) **Um jogador só será considerado inscrito, ou transferido no dia a seguir á sua inscrição.**
- 4) *Não serão consideradas válidas as transferências que não estejam enquadradas no ponto 2 deste artigo, a utilização de jogadores considerados mal inscritos implica as penalizações previstas no regulamento disciplinar do campeonato.*
- 5) *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.*
- 6) *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.*
- 7) *Um jogador inscrito numa equipa, mesmo que desde o início da época, apenas poderá participar em representação desta nas provas nacionais, caso tenha realizado um mínimo de 3 jogos sejam no torneio de taça ou no campeonato e em jornadas distintas.*

ARTIGO 18º - (Capitão de equipa)

- 1) *Cabe ao capitão de equipa zelar pelo cumprimento de todos os regulamentos e normas da A.S.L..*
- 2) *É reservado ao capitão de equipa o papel de interlocutor entre a A.S.L. e os elementos da sua equipa (reclamações, protestos, etc...).*
- 3) *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.*
- 4) *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.*

ARTIGO 19º - (Espírito desportivo)

- 1) *Os jogadores devem demonstrar o seu espírito desportivo e reconhecer com dignidade, quando vencidos, os bons resultados do oponente. Quando vencedores, encarar a vitória sem ridicularizar o oponente e abster-se de comentários e/ou gestos que possam afetar a dignidade do jogador ou equipa vencida.*
- 2) *Todos os jogadores e respetivos responsáveis de equipa comprometem-se a demonstrar que possuem espírito desportivo, cumprindo os termos deste regulamento.*

ARTIGO 20º - (Mudança de instalações/local de jogo)

A possibilidade de alteração das instalações das equipas, terá de ser submetida à apreciação da direção da A.S.L..

ARTIGO 21º - (Informações)

O responsável da equipa e o capitão terão a obrigação de manter os jogadores da(s) sua(s) equipa(s) ao corrente das informações recebidas da A.S.L., de maneira que somente nos casos em que os jogadores se encontrem impossibilitados de obter tais dados do seu responsável, tenham o direito de reclamar, por escrito.

ARTIGO 22º - (Comunicações com a ASL)

Toda e qualquer comunicação com a ASL, seja por forma a esclarecer dúvidas, seja para prestar ou pedir informações de qualquer espécie, deverá ser realizada através de correio eletrónico para o endereço: – geral@aslisboa.com.

ARTIGO 23º - (Alvo de Jogo)

A marca oficial dos alvos para cada época será anunciada pela A.S.L.

ARTIGO 24º - (Omissos)

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.

REGULAMENTO DISCIPLINAR

- 1) *Qualquer equipa que jogue com um jogador não inscrito na A.S.L., é penalizada com falta de comparência e multa no valor de € 50,00 (Cinquenta euros) (artº1 alínea 1).*
- 2) *Todo o elemento que efetue um jogo fora das condições exigidas no artº1 alínea 3 e 5, terá como consequência, para além das sanções disciplinares, a derrota da sua equipa, não contando qualquer resultado efetuado por esta, nem pontuando, a mesma, para o campeonato, durante o período em que se verifique a irregularidade.*
- 3) *Serão objeto de análise por parte da direção as infrações respeitantes ao artº1 alínea 4.*
- 4) *Serão objeto de análise por parte da direção as equipas que comentam infrações ao artº3 alínea 1,2,3,4,5,6,7,8.*
- 5) *Qualquer equipa que apresentar um alvo que não seja o aprovado pela A.S.L. (artº3 alíneas 9 e 10), será punida com multa de € 50,00 (Cinquenta euros), ficando impedida de jogar até ao seu pagamento.*
- 6) *Serão objeto de análise por parte da direção as equipas que comentam infrações ao artº4 alíneas 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.*
- 7) *A não observância das condições referidas no artº6 alíneas 1,2,3, resultará na derrota da equipa em falta pelo parcial de 9-0. No entanto, a direção analisará caso a caso, sendo soberana em todas as decisões.*
- 8) *Se existir algum jogo em atraso na data referida artº6 alínea 4, será analisada a situação em concreto pela Direção e caso as equipas não tenham apresentado qualquer justificação será averbada falta de comparência a ambas as equipas envolvidas.*
- 9) *Será atribuída falta de comparência á equipa que não cumpra o horário dos jogos (artº7 alíneas 1 e 2).*

- 10) *Serão objeto de análise por parte da direção as equipas que comentam infrações ao **artº9 alíneas 1,2,3,4,5,6,7,8,9.***
- 11) *Toda a equipa que ultrapasse o limite imposto no **artº9 alínea 10** é punida com derrota por 9-0, não sendo validados os resultados obtidos pelos jogadores dessa equipa para os prémios individuais.*
- 12) *Todo a equipa que der falta de comparência nas últimas 3 jornadas, (**artº9 alínea 11**), será punida com a desclassificação do campeonato, no entanto caberá à direção o julgamento, sobre a falta e sanções a aplicar, no caso de a estas haver lugar.*
- 13) *Toda a equipa que não cumpra o estipulado no **artº10 alíneas 1 e 2** será multada em € 50,00 (Cinquenta euros) e retirados todos os pontos obtidos pelos jogadores em causa quer ao nível da equipa quer ao nível individual.*
- 14) *Serão objeto de análise por parte da Direção as equipas que comentam infrações ao **artº11.***
- 15) *A equipa que não comparecer ao jogo da 2ª mão (**artº15 alíneas 12 e 13**), e não apresentar qualquer justificação a ser alvo de análise, será multada em € 50,00 (Cinquenta euros) e até ao seu pagamento ficarão suspensos os resultados obtidos pela mesma nas restantes provas em que participe.*
- 16) *Sempre que haja incumprimento dos regulamentos da A.S.L. por parte das equipas (**artº18 alínea 1**), será levantado um processo disciplinar ao seu capitão.*
- 17) *Qualquer equipa que tenha sido desclassificada por qualquer razão, para participar de novo, caso a A.S.L. aceite, terá de que se inscrever na época seguinte de acordo com os regulamentos para as novas equipas.*
- 18) *Caso uma equipa incorra na terceira falta de comparência não justificada, será excluída da prova em questão, não sendo, no entanto, retirada qualquer pontuação individualmente obtida aos jogadores da mesma.*
- 19) *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.*
- 20) *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.*
- 21) *A falta de comparência carece sempre de justificação, a ser entregue por escrito à A.S.L. no prazo máximo de 48 horas seguintes à referida falta, cabendo à direção da A.S.L. analisar a validade e conteúdo dessa justificação. O não cumprimento desta disposição implica a perda de 2 pontos na classificação geral.*
- 22) *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.*

A DIREÇÃO