

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA



REGULAMENTO




DARDOS ELECTRÓNICOS

ANO 2011-2012

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

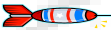
REGULAMENTO 2011-2012


Ponto 1. Máquinas e distância de jogo


 A Associação de Setas de Lisboa não obriga nenhum estabelecimento a jogar em máquinas pré-definidas desde que esta se encontra nas medidas exigidas. Estas medidas não são variáveis.


 Distância de jogo horizontal: 2,45 metros


 Na diagonal 3 metros


 Altura do chão ao centro do alvo: consoante modelo da máquina entre 1,72 e 1,74.


 Diâmetro do alvo: 40 centímetros

 Altura das duplas e das triplas: 2 centímetros.


 A distância mínima para o lançamento dos dardos é de 2,45 metros, medidas horizontalmente entre a face do alvo e a linha de lançamento, e na diagonal do centro ao chão é 3,00 metros.


 A linha de lançamento terá de ser centrada em relação ao centro do alvo.


 A Associação de Setas de Lisboa irá verificar e medir todos os locais de jogo antes do início do campeonato.

 Durante o campeonato a Associação de Setas de Lisboa pode visitar um local de jogo verificar e rectificar as medidas. Caso estas não se encontrarem correctas, 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.


Ponto 2. Peso dos dardos

 Os dardos não podem exceder os seguintes pesos e medidas: comprimento - 19 centímetros. Peso 21 gramas.


 Qualquer das equipas pode, se o entender, requerer a confirmação de todas estas medidas e pesos, através do seu capitão de equipa. Ao aceitar a realização do encontro, presume-se que as medidas e os pesos estão correctos.

 A organização pode, se assim o entender, nomear um delegado ao jogo, para confirmar as medidas e o peso.

Ponto 3. Preço das partidas


 O preço das partidas não poderá ser superior a 0,50 euros, por jogador nos jogos individuais (501 - double out), e por par nos jogos de pares (cricket).


Ponto 4. Inscrição das Equipas e Jogadores


 Cada equipa tem o direito de inscrever **10 (dez)** jogadores.


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

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

 Sempre que uma equipa desejar substituir um jogador, ou inscrevê-lo na sua ficha de inscrição (caso não tenha inscrito inicialmente os dez jogadores) deve preencher o impresso fornecido pela Associação de Setas de Lisboa e entregá-lo **48 horas** antes de utilizar o respectivo jogador.


 Qualquer jogador poderá transferir-se para outra equipa até ao fim do campeonato, desde que tenha a sua cotização actualizada e efectue o pagamento à Associação de Setas de Lisboa o valor de 50 euros. Caso não tenha efectuado qualquer jogo pela equipa da qual se está a transferir, fica isento do mesmo pagamento.

 Caso o jogador tenha jogado na taça por uma equipa e se transfira, não poderá voltar a efectuar 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

Ponto 5. Horário dos Jogos

 O horário do início de jogo será às 20 horas e 30 minutos.


 Cada equipa tem 30 minutos de tolerância para iniciar-se o jogo (21 horas).

Ponto 6. Período de aquecimento (antes de cada partida)


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


Ponto 7. 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): **TRÊS** jogos a pares **CRICKET SCORE**, no mesmo marcador e **SEIS** jogos individuais de **501**, a fechar em dupla.


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


 Todas as partidas terminam no fim da **20ª** jogada, mesmo que a máquina permita mais jogadas.

 No caso dos jogos 501 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 Cricket score ganha a equipa que tiver maior pontuação. No caso de um jogo cricket terminar empatado em pontos e em marcas nos números (vulgo bolinhas), **o jogo deve ser repetido.** No caso de igualdade em pontos, o jogo termina quando uma equipa fecha todos os números, **ganhando a equipa que primeiro o tenha feito**, mesmo que a máquina não tenha dado o jogo por terminado.


 No jogo de 501 o centro e o anel circundante vale **50 pontos**.


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

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


ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA


 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 respectivo 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 no fecho** (se a seta se encontrar na dupla e a máquina não tiver contado).


Ponto 8. Substituições


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

 O elemento feminino só pode 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.

Ponto 9. Pontos por Equipa e Individuais

 As classificações de equipas serão as seguintes: **Vitória:** 2 pontos. **Derrota:** 0 pontos. **Falta de Comparência:** 0 pontos


 As classificações individuais são as seguintes: **Vitória:** 3 pontos. **Derrota:** 0 pontos - independentemente do resultado que se verifique no final de cada set.


Ponto 10. 150


 Nos jogos individuais de 501, os 150 contam todas as pontuações iguais ou superiores a 150, que sejam considerados válidos.

Ponto 11. 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 jogo será composto por 8 de 501 team e 8 jogos de cricket team.

 O jogo de 501 team seguirá a mesma estrutura de jogo do campeonato (não é necessário abrir em dupla).


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


 Cada Leg equivale a **1 ponto**, totalizando assim 16 pontos ($8 \times 2 = 16$).


 Em **caso de empate** de pontos, na segunda mão, o capitão de cada equipa escolherá um jogador para se efectuar o desempate. Este será realizado num set de 501 à melhor de cinco legs. A escolha de quem inicia o jogo será decidida com seta ao centro.

 Os 150 efectuados pelos jogadores na taça não contarão para efeitos individuais.


ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA


 Todos os jogos são iniciados pela equipa visitada.

 Na segunda mão as equipas terão de realizar todos os jogos, independentemente do resultado.

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


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


 A final será disputada a uma mão em local a indicar pela Associação de Setas de Lisboa, ganhando a equipa que primeiro fizer **9 pontos**.


 A posição das equipas na final será determinada por seta ao centro.

Ponto 12. Alterações das datas de jogo

 AS datas dos encontros podem ser alteradas, desde que seja de comum acordo entre as duas equipas.


 É **obrigatório** comunicar à Associação de Setas de Lisboa quais as novas datas acordadas, antes da realização da jornada em causa


 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 pode haver alterações 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.

Ponto 13. 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 das folhas de jogo.

 Qualquer reclamação só deve ser feita através do capitão da respectiva equipa, ou de quem o substitua.


 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 acto que possa ser considerada como falta de respeito, será penalizada pela organização.

Ponto 14. Folhas de Jogo


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


 Nas folhas de jogo, **não é permitido** deixar lugares em branco.


 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**.

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA


 As folhas de jogo têm de ser entregues até **72 horas** após o termino do jogo. O não cumprimento pode implicar penalizações.


 A não entrega da folha de jogo nestes prazos, implica uma penalização de **1 ponto** na classificação da equipa.


 A entrega das folhas poderá ser enviada por correio electrónico, fax ou pessoalmente nas instalações da Associação de Setas de Lisboa aos sábados entre as 16 horas e as 19 horas.


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


Ponto 15. 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**- resultado dos jogos realizados entre si. **2º**- Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos. **3º**- Maior número de vitórias. **4º** Menor número de derrotas.


 **Jogador Individual:** **1º**- resultado dos jogos realizados entre si. **2º** Menor número de jogos. **3º**- Maior número de vitórias. **4º** Menor número de derrotas.


 Caso estes factores se encontrem empatados, as equipas ou os jogadores empatados disputarão entre si um jogo de 501 (igual ao campeonato), fecha em dupla, à melhor de **três legs**. No caso de ser a equipa, o jogo será disputado por um jogador nomeado pelo capitão da respectiva equipa.


 O desempate será realizado em local a indicar pela Associação de Setas de Lisboa.


Ponto 16. Subidas e Descidas de divisão (consoante as equipas inscritas)


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

 Descerão de divisão as equipas classificadas nos **quatro últimos** lugares.


 No caso de desistência de equipas da divisão, as equipas serão repescadas pela ordem da classificação.


 Subirão de divisão as equipas classificadas nos **quatro primeiros** lugares, das divisões inferiores.

 No caso de vagas nas divisões superiores, serão promovidas equipas pela ordem de classificação.

 Se houver mais do que uma série nas divisões inferiores, será publicado um regulamento adicional para definir os critérios de subida de divisão.


 Todas as equipas que se inscreverem pela primeira vez entrarão na divisão mais baixa.


 As equipas que se mantiverem ou subirem de divisão, têm de manter o mesmo nome e o mesmo responsável. A alteração do nome da equipa só poderá ser efectuada mediante a apreciação e aprovação da direcção da Associação de Setas de Lisboa, desde que mantenham no mínimo **5 jogadores** da equipa anterior. Esta alteração, caso seja aprovada pela mesma, implica um encargo de **15 euros**.


 Para apuramento das quatro equipas que subirão de divisão, os critérios serão os seguintes: maior pontuação; maior diferença entre jogos ganhos e perdidos; maior número de vitórias; menor número de derrotas.


ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA


Ponto 17. 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 colectivo. De acordo com o artigo 40º, parágrafo 1 do regulamento de justiça e disciplina.


 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 duas ou mais faltas de comparência 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.

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

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