

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA




REGULAMENTO 2012-2013




DARDOS ELECTRÓNICOS

REGULAMENTO 2012-2013


Ponto 1. Máquinas e distância de jogo


 Nas competições de dardos eletrónicos da Associação de Setas de Lisboa todos os encontros serão realizados exclusivamente em máquinas Bullshooter com as medidas exigidas. Estas medidas não são variáveis.


 Na diagonal: 3 metros.


 Altura do chão ao centro do alvo: 1,73.


 Diâmetro do alvo: 39,5 centímetros

 Altura das duplas e das triplas: 2 centímetros.

 A linha de lançamento terá de ser centrada em relação ao centro do alvo e deverá ter 50 centímetros de comprimento mínimo.


 A Associação de Setas de Lisboa oferece a primeira linha de lançamento a todos os estabelecimentos inscritos na competição. As linhas posteriores serão ao encargo dos estabelecimentos no valor de 3,50 €.


 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 retificar as medidas. Caso estas não se encontrarem corretas, 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 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, nomear um delegado ao jogo, para confirmar os pesos dos dardos.


Ponto 3. Preço das partidas


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


Ponto 4. Inscrição das Equipas e Jogadores


 Cada equipa tem o direito de inscrever **12 (doze)** jogadores.


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


 Sempre que uma equipa desejar substituir um jogador, ou inscrevê-lo na sua ficha de inscrição (caso não tenha inscrito inicialmente os doze jogadores) deve preencher o impresso fornecido pela Associação de Setas de Lisboa e entregá-lo **72 horas** antes de utilizar o respetivo jogador.

 Após a equipa ter doze jogadores, apenas é permitida a entrada de três novos jogadores por época, perante a desvinculação de outros três jogadores (até ao final da primeira volta).


 Qualquer jogador poderá transferir-se para outra equipa **apenas no mês de janeiro**, desde que tenha a sua cotização atualizada e efetue o pagamento à Associação de Setas de Lisboa o valor de 50 euros. Caso não tenha efetuado qualquer jogo pela equipa da qual se está a transferir, fica isento do mesmo pagamento.


 Só será permitida a inscrição e desvinculação de jogadores até ao final da primeira volta do campeonato.

 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.

Ponto 5. Requisito para competições internacionais

 Todos os jogadores inscritos no campeonato terão de realizar, no mínimo, cinco jogos de cricket e cinco jogos de 501 para obterem MPR e PPD respetivamente.


 A não realização dos respetivos jogos (5 de cada) **impede os jogadores de terem acesso a competições internacionais.**

Ponto 6. Horário dos Jogos

 O horário do início de jogo será às 21 horas e 00 minutos.


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

Ponto 7. Período de aquecimento (antes de cada partida)


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


Ponto 8. 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 abrir e 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, é obrigatório a abertura do jogo em dupla, **exceto no centro. Caso o jogador tente abrir o jogo no centro, perde automaticamente essa leg.**


 As legs têm de ser fechadas em dupla, incluindo o centro e anel circundante.


 No jogo de 501 o centro e o anel circundante valem **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.


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


Ponto 9. Substituições


 Em cada encontro, o capitão de cada equipa pode fazer, no máximo, **seis 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 10. 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 11. Cento e cinquenta (150)


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


Ponto 12. 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.


 No jogo de 501 team não é necessário abrir em dupla.


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


 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 ou final da taça, o capitão de cada equipa escolherá dois jogadores para se efetuar o desempate. Este será realizado num set de críquet à melhor de cinco legs. A escolha de quem inicia o jogo será decidida com seta ao centro.


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


 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.


 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. Antes do início da prova final deverá o capitão da equipa mais pontuada na taça, ou seja, aquela que tem mais parciais ganhos na mesma competição, escolher um jogador para lançar "seta ao centro", e, conseqüentemente, o capitão da segunda equipa escolher igualmente um jogador. Quem se encontrar mais perto do centro terá direito a escolher se quer iniciar em casa (primeiro lugar) ou fora (segundo lugar).


Ponto 13. 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 só poderá existir antecipações de datas e não adiamentos. 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 14. 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.

 Qualquer reclamação só deve ser feita através do capitão da respetiva 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 ato que possa ser considerada como falta de respeito, será penalizada pela organização.


Ponto 15. 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**.


 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**.


 As folhas de jogo têm de ser entregues até **72 horas** após o término 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 eletrónico (**asl.maquina@gmail.com**), fax ou pessoalmente no secretariado da Associação de Setas de Lisboa aos sábados entre as 15 horas e as 18 horas.


 Todas as folhas de jogo deverão dar entrada devidamente preenchidas com: jornada; data; nome da equipa; resultado; número e nome do sócio/jogador; MPR e PPD de cada 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**- Maior diferença entre jogos ganhos e perdidos (parciais). **2º**- Resultados dos jogos realizados entre si. **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 fatores se encontrem empatados, as equipas ou os jogadores empatados disputarão entre si um jogo de 501 (igual ao campeonato), à melhor de **três legs**. No caso de ser a equipa, o jogo será disputado por um jogador nomeado pelo capitão da respetiva 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 efetuada mediante a apreciação e aprovação da direção 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.

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 coletivo. 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 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 direção da Associação de Setas de Lisboa.



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