

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

ÍNDICE

CAPITULO I

Associados

Encargos

Condições dos locais de jogo

Regras Gerais das Setas

Verificação das regras e locais de jogo

Data dos jogos

Horário dos jogos

CAPITULO II - Campeonato Nacional de Setas I, II e III Divisões

Modelo de Campeonato

Modelo de Jogo

Início dos Jogos

Folhas de Jogo

Classificação

Prémios

CAPITULO III - Taça A.S.L.

CAPITULO IV - Disposições Finais

Transferência e inscrição de Jogadores

Capitão de Equipa

Espírito Desportivo

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

CAPÍTULO I

ARTIGO 1º - (Associados)

1. *Todo o jogador inscrito nas provas da A.S.L. será, obrigatoriamente, sócio individual da A.S.L.*
2. *A quota será mensal e paga até dia 8 do mês seguinte.*
3. *Todo e qualquer jogador que não tenha a quotização regularizada até ao dia anterior de qualquer confronto organizado pela A.S.L., fica privado de participar nos mesmos, até à regularização da mesma.*
4. *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 acto que possa ser interpretado como falta de respeito, e abstendo-se sobretudo de qualquer recurso à violência física ou verbal.*
5. *Para participar em jogos por equipas, organizados pela A.S.L., os associados terão de estar inscritos na Associação, como elemento de uma única equipa.*
6. *Qualquer Jogador/Sócio que tenha alguma dívida para com a A.S.L., ficará inibido de jogar qualquer prova organizada pela Associação, até à regularização da referida dívida.*
7. *A A.S.L. reserva-se no direito de não aceitar inscrições de associados e/ou equipas para participar nos campeonatos distritais.*

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) *Disponer de iluminação apropriada, considerando-se um mínimo de dois projectores, colocados um de cada lado do alvo, com luz que satisfaça as exigências da A.S.L..*
- 3) *A distância 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 5 cm e comprimento mínimo de 65 cm.*
- 5) *Deve existir espaço livre entre o topo do alvo e o tecto da sala que satisfaça as exigências da A.S.L.. Esta distância deve ser de pelo menos 50 cm.*
- 6) *Todos os locais de jogo deverão obrigatoriamente possuir um marcador a giz como alternativa ao marcador electrónico, uma vez que, qualquer equipa por intermédio do seu capitão ou seu representante ao jogo, o pode solicitar.*

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

- 7) *O jogador terá de ter à sua volta espaço livre suficiente para que nada o perturbe no acto do lançamento. Todo e qualquer jogador interveniente no encontro deverá encontrar-se para trás da linha de jogo.*
- 8) *Antes do início do jogo, o 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 direcção 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.*

ARTIGO 4º - (Regras Gerais das Setas)

- 1) *O comprimento e peso máximos permitidos por seta são, respectivamente, 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 e 3 deste Artigo, será primeiramente avisado pelo Juiz/Árbitro, (entende-se por Juiz/Árbitro o marcador de cada partida), 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 contada. 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 não sendo feito poderá originar a anulação do lançamento, sem direito a repetição.*
- 6) *Só é permitido contar a pontuação obtida pelas setas em que o bico esteja em contacto com o alvo.*
- 7) *As setas que após serem lançadas não tenham ficado no alvo, não poderão ser lançadas de novo nessa jogada.*
- 8) *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.*
- 9) *Os arames contidos no alvo delimitam o valor de cada seta.*
- 10) *Quando do lançamento das setas, sempre que se ultrapasse a pontuação de fecho, dá-se a jogada por terminada.*
- 11) *Sempre que uma seta caia do alvo depois de o jogador ultrapassar a linha de jogo para retirar as setas lançadas nessa jogada, a pontuação deverá ser validada pelo Juiz/Árbitro, caso este se tenha apercebido desse movimento do jogador.*

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) a jogo(s), que aparecerão nos locais de jogo.*
- 2) *Qualquer equipa, por intermédio do seu responsável ou capitão, pode requerer à A.S.L. um delegado ao jogo.*

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

- 3) *Este requerimento terá de ser formulado e entregue no prazo máximo de 48 horas antecedente à data do jogo, sendo da responsabilidade do requerente o pré-pagamento de € 10,00 (Dez Euros)*

ARTIGO 6º - (Data dos jogos)

- 1) *As jornadas do campeonato por equipas terão lugar nas datas escolhidas pela A.S.L.*
- 2) *No caso de qualquer equipa não poder comparecer no dia estipulado ou esteja impossibilitada de efectuar o jogo nas instalações habituais, deverá esta contactar o responsável ou capitão da equipa opositora, tentando chegar a acordo quanto à data, hora ou local alternativos para a realização do referido encontro, devendo ser dado conhecimento, por escrito, por ambos à A.S.L., com a antecedência mínima de 24 horas.*
- 3) *Caso não haja acordo, a situação daí emergente deverá ser colocada à A.S.L., no mesmo prazo, a qual então tomará uma decisão definitiva.*
- 4) *Obrigatoriamente os jogos deverão estar normalizados a três jornadas do final do campeonato.*
- 5) *Um jogador transferido não pode jogar a mesma jornada por duas equipas, no caso de ser da mesma divisão.*
- 6) *Qualquer equipa que tenha dois jogos em atraso não poderá pedir adiamento para um terceiro.*
- 7) *Qualquer adiamento poderá ser aceite pela A.S.L., desde que cumpra todos os requisitos para o efeito.*

ARTIGO 7º - (Horário dos jogos)

- 1) *Todos os jogos terão início à 20.45 horas.*
- 2) *São dados 30 minutos de tolerância, salvo acordo entre os responsáveis das equipas intervenientes.*

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

CAPÍTULO II

CAMPEONATO NACIONAL DE SETAS - I, II e III DIVISÕES

ARTIGO 8º - (Modelo de campeonato)

- 1) O campeonato nacional é composto por duas ou três divisões nacionais, desde que as inscrições o permitam.
- 2) A 1ª divisão será composta no máximo por 16 equipas e no mínimo por 14 equipas, em grupo único, jogando todas contra todas. Caso a 3ª Divisão não tenha um número suficiente de inscrições será jogado o campeonato da 2ª Divisão no formato antigo com 16 a 24 equipas.
- 3) Descerão ao escalão inferior as últimas 4 equipas classificadas de cada divisão Subirão à 1ª divisão as 4 primeiras equipas classificadas da 2ª divisão. Caso exista 3ª divisão subirão também quatro equipas para a 2ª e descem quatro equipas da 2ª divisão.
- 4) É obrigatória a subida de divisão aquando de direito. Caso a equipa não queira subir, é remetida para a divisão mais baixa do campeonato, não podendo inscrever mais do que 30% dos seus jogadores na mesma equipa, nem que seja na formação de uma nova equipa.
- 5) A 3ª divisão será por séries ou grupo único, dependendo do número de equipas inscritas.
- 6) Caso exista mais do que uma série, a classificação final será apurada da seguinte forma: jogarão os 1's classificados de cada série, os 2's contra os 2's, 3's contra 3's e assim sucessivamente.
- 7) No caso de haver 3 ou mais séries, no final do campeonato realizar-se-á uma liguilha, só com os primeiros classificados para apurar o campeão.
- 8) Subirão à 2ª divisão as 2 primeiras classificadas, após a ordenação referida no ponto 7.
- 9) Caso a A.S.L. crie novas divisões serão despromovidas à divisão inferior as 2 últimas classificadas.
- 10) Quando houver uma equipa que não se inscreva, é menos uma que desce. Quando forem 2 equipas que não se inscrevam, é menos uma que desce e mais uma que sobe. Se forem 3 equipas, são menos duas que descem, e mais uma que sobe, e assim por diante.

A A.S.L. reserva-se no direito de não aceitar inscrições de associados e/ou equipas, para participar nos campeonatos distritais.

ARTIGO 9º - (Modelo de jogo)

- 1) Cada encontro é composto por nove jogos. Cada jogo vale **UM** ponto.
- 2) Os jogos são os seguintes e pela seguinte ordem (a ordem dos jogos pode ser alterada com o acordo dos capitães): **SEIS** jogos individuais **501**, a fechar em dupla e **TRÊS** pares de **701**, a fechar em dupla.
- 3) Cada **SET** será realizado à melhor de **CINCO LEGS**.
- 4) Dentro de cada set, a equipa visitada começa a primeira partida, sendo as restantes alternadas.

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

- 5) 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.
- 6) Nos jogos individuais, o capitão da equipa visitante diz ao capitão da equipa visitada o primeiro jogador que irá disputar o primeiro set. O capitão da equipa visitada após este comunicado escolherá um jogador da sua equipa para a realização do mesmo.
- 7) O modelo dos restantes sets individuais será exatamente igual ao modelo do primeiro set.
- 8) **O elemento feminino jogará obrigatoriamente na terceira posição do jogo a singulares, sendo respeitada a mesma ordem do elemento feminino no jogo a pares.**
- 9) Nos pares, o capitão da equipa visitante escolherá dois jogadores da equipa para jogar o primeiro set, não sendo obrigatório seguir a ordem dos singulares. O capitão da equipa visitada, após comunicado escolherá também dois jogadores da sua equipa para realização do mesmo set.
- 10) Qualquer jogador só poderá efectuar um set singular e um set a pares.
- 11) Nos pares, o elemento feminino terá sempre de jogar com o elemento do mesmo sexo da equipa visitante.

ARTIGO 10º - Pontos por Equipa e Individuais

- 1) As classificações de equipas serão as seguintes: **Vitória:** 3 pontos.
Derrota: 1 pontos. **Falta de Comparência:** 0 pontos
- 2) As classificações individuais são as seguintes:
- 3) **Vitória: 3-0**, 5 pontos para o vencedor 0 pontos para o vencido;
- 4) **Vitória: 3-1**, 5 pontos para o vencedor e 1 para o vencido;
- 5) **Vitória: 3-2**, 5 pontos para o vencedor e 2 pontos para o vencido.

CAPÍTULO III

ARTIGO 11º - Modelo de jogo da Taça

- 1) As eliminatórias serão disputadas pelas equipas inscritas no campeonato.
- 2) A taça será disputada por eliminatórias a duas mãos.
- 3) A taça será disputada na variante de 501 com entrada simples e saída em dupla.
- 4) Disputarão a taça quatro jogadores de cada equipa.
- 5) Cada jogo será composto por 32 jogos de 501.
- 6) Todos os jogadores terão de jogar contra os restantes (todos contra todos).
- 7) Cada Leg equivale a **1 ponto**, totalizando assim 32 pontos.
- 8) 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.

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

- 9) Os 180 efectuados pelos jogadores na taça não contarão para efeitos individuais.
- 10) Todos os jogos são iniciados pela equipa visitada.
- 11) Na segunda mão as equipas terão de realizar todos os jogos, independentemente do resultado.
- 12) As equipas poderão fazer duas substituições em qualquer altura depois de se ter realizado 4 legs. Os jogadores substituídos não poderão voltar a jogar nessa mão.
- 13) As equipas que derem falta de comparência na primeira-mão serão eliminadas.
- 14) A final será disputada a uma mão em local a indicar pela Associação de Setas de Lisboa, ganhando a equipa que primeiro fizer **17 pontos**.
- 15) A posição das equipas na final será determinada por seta ao centro.

ARTIGO 12º - Desempate nas Classificações Finais

- 1) Em caso de igualdade de pontuação nas classificações no final do campeonato, os desempates serão feitos pela ordem que se segue: equipas e jogadores individuais.
- 2) **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.
- 3) **Jogador Individual:** 1º- resultado dos jogos realizados entre si. 2º Menor número de jogos. 3º- Maior número de vitórias. 4º Menor número de derrotas.
- 4) 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 **cinco legs**. No caso de ser a equipa, o jogo será disputado por um jogador nomeado pelo capitão da respectiva equipa.
- 5) O desempate será realizado em local a indicar pela Associação de Setas de Lisboa.

ARTIGO 13º - Subidas e Descidas de divisão

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

- 1) No caso de desistência de equipas da divisão, as equipas serão repescadas pela ordem da classificação.
- 2) Subirão de divisão as equipas classificadas nos **quatro primeiros** lugares, das divisões inferiores.
- 3) No caso de vagas nas divisões superiores, serão promovidas equipas pela ordem de classificação.
- 4) Se houver mais do que uma série nas divisões inferiores, será publicado um regulamento adicional para definir os critérios de subida de divisão.
- 5) Todas as equipas que se inscreverem pela primeira vez entrarão na divisão mais baixa.
- 6) As equipas que se mantiverem ou subirem de divisão, devem manter o mesmo nome e o mesmo responsável. A substituição deste só é possível com a autorização escrita do responsável anterior.

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

- 7) 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.

ARTIGO 14º - (Folha de jogo)

- 1) *Em cada jogo, os responsáveis de ambas as formações, 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. ou a locais recomendados pela mesma nos prazos estipulados, ou seja, 48 horas após cada encontro. O não cumprimento deste artigo, implica o não lançamento do resultado individual dos jogadores nas tabelas classificativas e o lançamento de apenas 1 (um) ponto para a equipa e outras sanções definidas no regulamento do C.J.D. - todas as equipas serão directamente responsáveis pelas suas folhas de jogo.*

ARTIGO 15º - (Prémios)

- 1) *1º cl. 180's Femininos e Masculinos*
- 2) *1º cl. Melhor fecho Femininos e Masculinos*
- 3) *1º cl. Jogador mais pontuado Femininos e Masculinos*
- 4) *Sistema de pontuação do prémio de jogador(a) mais pontuado(a) é o seguinte:*

<i>Vitória 3 - 0</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 0 pontos ao vencido</i>
<i>Vitória 3 - 1</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 1 ponto ao vencido</i>
<i>Vitória 3 - 2</i>	<i>5 pontos ao vencedor, 2 pontos ao vencido</i>
- 5) *No caso da falta de comparência de um ou mais jogadores ou da equipa adversária, será atribuída a pontuação máxima aos jogadores inscritos na folha de jogo.*
- 6) *No caso de uma equipa desistir, no decorrer do campeonato, todas as equipas que iriam confrontá-la, ou confrontaram, terão somente os pontos da vitória de equipa, não os individuais.*

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

CAPÍTULO IV

DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 16º - (Transferência e inscrição de jogadores)

- 1) *Qualquer jogador poderá transferir-se ou inscrever-se para outra equipa desde que tenha a sua quotização actualizada e efectue o pagamento à A.S.L. de € 50,00. Caso não tenha efectuado nenhum jogo pela equipa de que se está a transferir fica isento desse pagamento. As transferências acabam às 19 horas do ultimo sábado anterior à antepenúltima jornada do campeonato. Cada jogador só poderá transferir-se uma vez por época.*
- 2) *Todas as transferências e inscrições só serão válidas, quando entregues e pagas nas instalações da A.S.L., acompanhadas pela folha de desvinculação do jogador, devidamente assinada pelo capitão de equipa de onde se está a transferir.*
- 3) *Um jogador só poderá ser considerado inscrito 48 horas após a 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) *É EXPRESSAMENTE interdito a qualquer membro dos corpos sociais da A.S.L. validar quaisquer transferências ou inscrições fora das instalações e/ou horário de expediente da A.S.L..*

ARTIGO 17º - (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) *O capitão de equipa tem o dever de saber o estado da quotização de todos os jogadores da sua equipa.*

PREENCHIMENTO DAS FOLHAS DE JOGO

TODAS AS FOLHAS DE JOGO DEVERÃO DAR ENTRADA NA SEDE DA A.S.L.,

DEVIDAMENTE PREENCHIDAS COM:

- JORNADA - DATA - NOME DA EQUIPA - RESULTADO - N.º E NOME DO SÓCIO/JOGADOR

NO CASO DE MAL PREENCHIMENTO DAS MESMAS, NÃO SERÃO LANÇADAS AS PONTUAÇÕES DA EQUIPA EM FALTA

PARA ENTREGA DAS FOLHAS DE JOGO ESTÃO DISPONÍVEIS AS SEGUINTE
OPÇÕES:

POR FAX: 216003856

POR E-MAIL: geral@aslisboa.com
asl.sisal@gmail.com

ASSOCIAÇÃO DE SETAS DE LISBOA

OU NA SEDE

ARTIGO 18º - (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 afectar a dignidade do jogador ou equipa vencida.*
- 2) *Todos os jogadores e respectivos responsáveis de equipa comprometem-se a demonstrar que possuem espírito desportivo, cumprindo os termos deste regulamento.*

ARTIGO 19º

A possibilidade de alteração de instalações das equipas terá de ser submetida à apreciação da direcção da A.S.L. que será aceite, ou não, após aprovação e homologação do local de jogo, sendo da responsabilidade do requerente o pagamento de € 10,00 (Dez euros).

ARTIGO 20º

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 a 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 21º

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

ARTIGO 22º

Qualquer matéria não abrangida por este regulamento, por omissão, a direcção da Associação de Setas de Lisboa é soberana na sua decisão, a qual será definitiva e vinculada. Em casos de faltas disciplinares, os casos serão remetidos ao Conselho de Justiça e Disciplina da Associação.