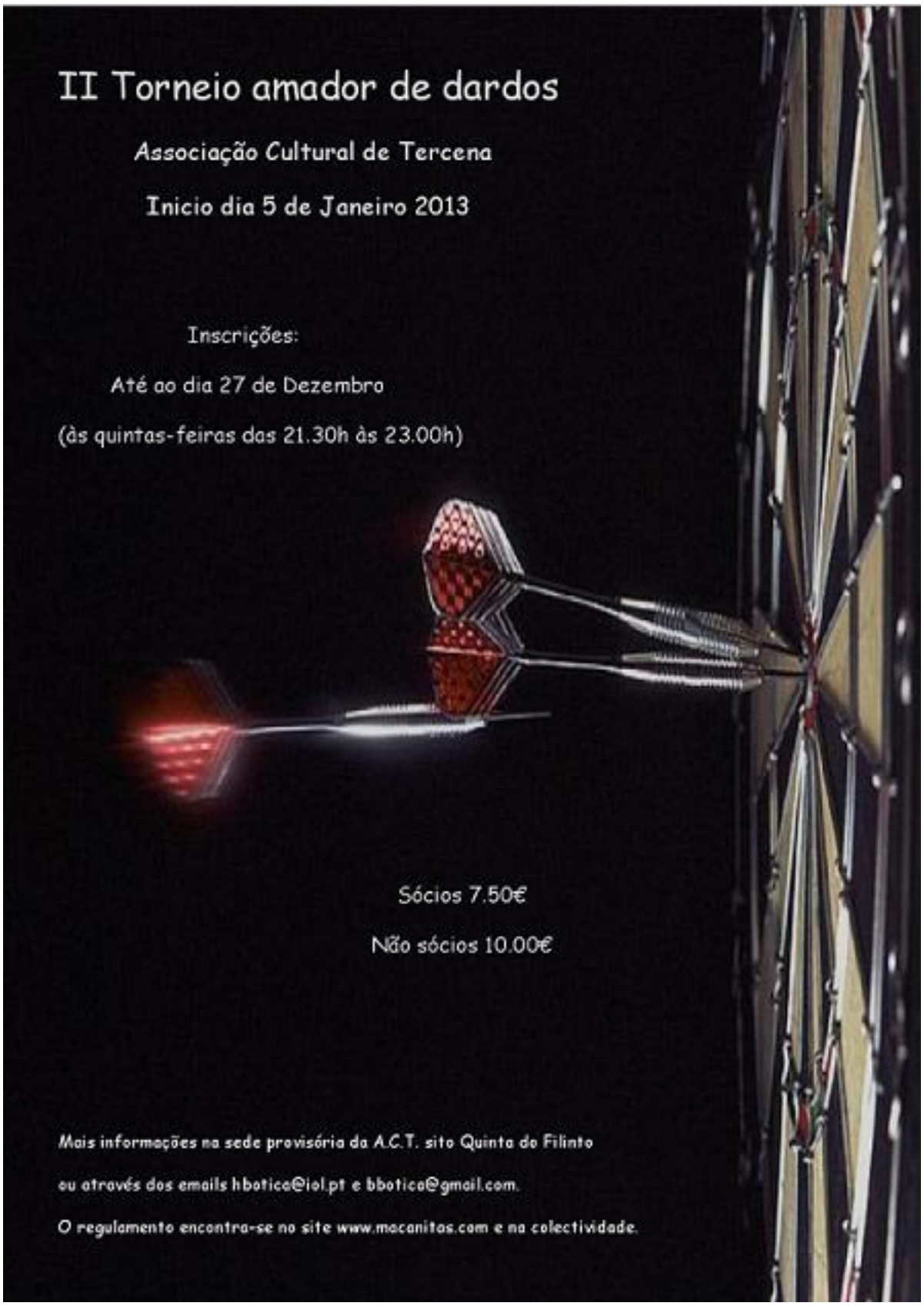

Regulamento:

Regulamento

Artigo 1º

ORGANIZAÇÃO

1. O II Torneio amador de dardos da A.C.T. é da responsabilidade da Associação Cultural de Tercena.

2. A Comissão Organizadora é composta por :

a) Hugo Botica
b) Bruno Botica

3. Compete à Comissão Organizadora:

a) A realização dos sorteios das provas.
b) A nomeação do árbitro para cada prova a efectuar.

4. A Comissão Organizadora divulgará através de um grupo fechado no facebook e na colectividade, a informação respeitante a:

a) Resultados
b) Classificações
c) Castigos
d) Alterações
e) Informações diversas.

5. A Associação Cultural de Tercena não se responsabiliza por acidentes que ocorram antes, durante e após as provas.

Artigo 2º

INSCRIÇÃO

1. As Inscrições já estão abertas até ao dia 27 de Dezembro 2012.

2. Cada Inscrição tem um custo de 7.5€ para os sócios e 10€ para os não sócios da A.C.T. por cada participante.

3. As Inscrições são realizadas na A.C.T. todas as quintas-feiras das 21h30 às 23h00.

4. Para bom funcionamento do Torneio a inscrição, terá que ser paga no acto da mesma.

5. Será fornecido ao jogador uma cópia deste regulamento.

6. Cada jogador é responsável pela sua inscrição individual.

Artigo 3º

CALENDARIZAÇÃO E REGRAS DE CONDUTA

1. Qualquer jogador que não respeite a ordem do sorteio, bem como o calendário de provas, sem autorização prévia da Comissão Organizadora, será anulada a sua inscrição.

2. Qualquer jogador que durante a prova tenha um comportamento desadequado ao bom funcionamento da mesma será excluído.

3. O II Torneio amador de dardos da A.C.T. rege-se a nível de classificações e punições pelo regulamento aprovado para o efeito, pela respectiva Comissão Organizadora.

Artigo 4º

LOCAL E SISTEMA DE APURAMENTO

1. Todas as provas serão disputadas na sala grande da sede provisória A.C.T.

2. Na fase inicial existe uma Poule a uma volta, onde participam a totalidade dos jogadores.

3. Para a série "A" serão apurados os jogadores que ficarem classificados até aos 12º primeiros da tabela classificativa.(dependente das inscrições, poderá sofrer alterações)

4. A segunda fase "B" será disputada em sistema de Poule a uma volta.

5. Serão apurados os 8 primeiros jogadores para jogar os oitavos

6. Na fase seguinte serão apurados os 4 jogadores vencedores

7. Meias finais

8. Final

Artigo 5º

HORÁRIOS

1. Todos os jogos têm um horário pré definido e os jogadores têm 15 minutos de tolerância.

2. Os jogos serão disputados ao sábado, a partir das 21h30 horas, salvo exista alguma actividade na colectividade.

3. Quando do sorteio da poule inicial será definido o horário dos jogos e sua ordenação, bem como a elaboração do respectivo calendário da prova, sendo comunicado no grupo restrito do facebook e na colectividade.

4. O sorteio das poules "A" e "B" será comunicado como referido no ponto anterior.

Artigo 6º

ADIAMENTOS

1. As datas dos encontros podem ser alteradas, desde que seja de comum acordo entre os dois jogadores

2. É obrigatório comunicar à comissão organizadora, através do preenchimento do anexo A deste regulamento, quais as datas acordadas, vinte e quatro horas antes da hora marcada da partida.

3. Não são permitidos adiamentos nas duas últimas partidas ou seja na semi final e final à execpção de motivo profissional ou de saúde.

4. Não é permitido mais do que dois pedidos de adiamento a cada jogador, por cada fase do torneio.

5. Todos os jogadores que não tenham realizado o encontro na data do adiamento, marcarão zero pontos.

Artigo 7º

FALTAS DE COMPARÊNCIA

1. Considera-se falta de comparência não estar presente à hora marcada para a partida, depois de decorrido o tempo de tolerância. Como consequência será considerada uma derrota (0 pontos).

2. Se um jogador faltar a duas jornadas, será eliminado.

3. Se essa eliminação ocorrer, desde que realizada uma ou mais partidas, os resultados das mesmas serão anulados.

Artigo 8º

INTERVALOS

1. Ambos os jogadores têm direito a um intervalo, de 10 (dez) minutos, que pode ser solicitado no final de cada jogo.

2. Não poderá haver mais do que dois pedidos de intervalo por cada jogo.

Artigo 9º

MODALIDADE DE JOGO

1. O II Torneio de Dardos da A.C.T. será disputado na modalidade de "CRICKET" à melhor de 3 (três) jogos.

2. Cada jogador inicia o jogo com 0 pontos.

3. Cada jogador lança 3 (três) dardos por jogada.0

4. Cricket

O objectivo do jogo é fechar os números 20, 19, 18, 17, 16, 15 e a mosca, não importando a ordem. O número é fechado quando o jogador o atinge três vezes. A partir daí, ele pode marcar pontos nesse número até que o oponente também o feche.

Para o fechamento da mosca, a mosca propriamente dita vale 50 pontos e a "mosca verde" (green bull - anel verde em volta da mosca) vale 25 pontos.

Triplos contam três pontos e duplos dois.

O jogo termina quando o jogador com maior número de pontos tem todos os números e a mosca fechados. Se o jogador que tem menos pontos fecha primeiro, tem que usar os números abertos para alcançar o oponente antes que este feche tudo.

Artigo 10º

REGRAS

1. Cada jogador, caso entenda, poderá jogar com os seus próprios dardos ou na ausência dos mesmos a comissão organizadora disponibilizará dardos que posteriormente serão devolvidos no final do encontro.

2. O período de aquecimento não pode exceder o lançamento de 9 (nove) dardos por jogador

3. Para início do primeiro jogo cada jogador atira um dardo, sendo o primeiro a lançar o que obtiver maior pontuação. Os restantes jogos serão alternados.

4. Durante o lançamento é proibido aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento, sendo inicialmente avisados. Ao terceiro aviso será penalizado com derrota nesse jogo.

5. Não é permitido repetir lançamentos.

6. Caso a seta não fique fixa no alvo e não haver pontuação, o lançamento não poderá ser repetido.

7. Qualquer reclamação deverá ser feita por escrito e dirigida à Comissão Organizadora.

8. No final de cada jogo, os boletins deverão ser assinados por ambos os jogadores.

9. O árbitro irá controlar se as regras do jogo estão a ser cumpridas e no decorrer de cada partida preencherá uma ficha onde irá apontar todas as pontuações e ocorrências.

Artigo 11º

PONTUAÇÕES

1. A classificação das Poules será estabelecida pela soma dos pontos conquistados por cada jogador.

2. Será atribuida a pontuação como se segue:

a) Vitória..... 2 Pontos
b) Derrota..... 0 Pontos
c) Falta de comparência..... 0 Pontos

Artigo 12º

NORMAS DE DESEMPATE

1. Em caso de igualdade de pontos no final de cada poule, o desempate far-se-á, segundo a seguinte ordem de prioridade:

a) Pelos pontos conquistados, nas partidas disputadas entre si.

b) Pela diferença de jogos ganhos e perdidos entre si.

c) Se continuar a verificar-se o empate, será melhor classificado o jogador que em toda a prova tenha conseguido o maior número de jogos ganhos.

d) Se ainda assim continuar o empate será apurado o jogador que tenha menos jogos perdidos.

f) Continuando a registar-se o empate e se só houver dois jogadores, realizar-se-á um jogo entre eles (à melhor de 5 jogos).

g) Se o empate se mantiver entre 3 (três) jogadores ou mais terá lugar uma "poule" entre eles (partidas à melhor de 5 jogos).

Artigo 13º

PRÉMIOS

1. Todos os jogadores irão receber um diploma de participação.

2. Os três primeiros vencedores do torneio irão receber um troféu.

Artigo 14º

OMISSÕES

1. Os casos omissos que ocorram no decorrer dos jogos serão analisados pelo árbitro do jogo.

2. A Organização está disponível para responder a qualquer questão que entendam colocar, e apreciará todas as dúvidas e reclamações que lhe foram apresentadas, sendo soberanas as suas decisões.

3. A Organização reserva-se o direito de alterar o regulamento, no seu todo ou em parte, obrigando-se a comunicar a todos os jogadores as alterações introduzidas.

IMPORTANTE:

É ABSOLUTAMENTE OBRIGATÓRIO O DIVERTIMENTO!!! QUEM NÃO SE DIVERTIR, SERÁ "DESCLASSIFICADO"!!!