

## II Torneio amador de dardos

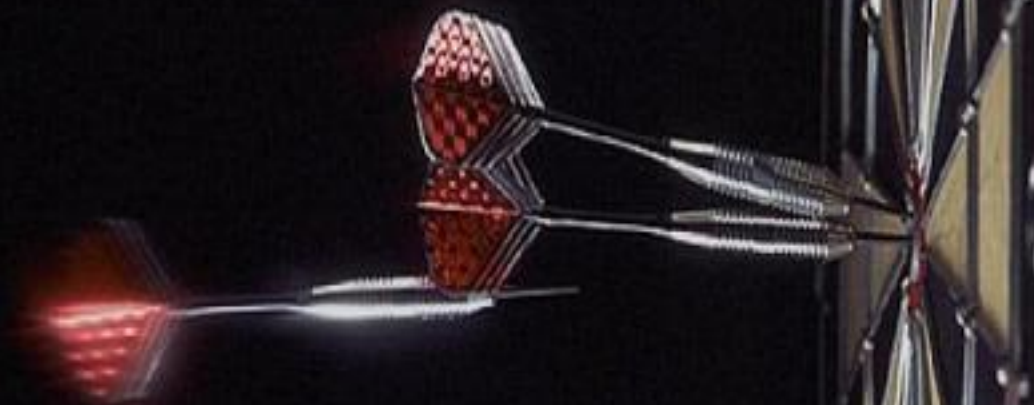
Associação Cultural de Tercena

Início dia 5 de Janeiro 2013

Inscrições:

Até ao dia 27 de Dezembro

(às quintas-feiras das 21.30h às 23.00h)



Sócios 7.50€

Não sócios 10.00€

Mais informações na sede provisória da A.C.T. sito Quinta do Filinto

ou através dos emails [hbotice@iol.pt](mailto:hbotice@iol.pt) e [hbotice@gmail.com](mailto:hbotice@gmail.com).

O regulamento encontra-se no site [www.mocanitos.com](http://www.mocanitos.com) e na colectividade.

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 excepção 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.

Tripos 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 atribuída 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 registrar-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"!!!**

