



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE PETANCA

1. Preâmbulo:

O presente regulamento estabelece as regras relativas ao campeonato de petanca desenvolvido pela Pensamentos ao Vento - Associação e que consiste numa atividade desportiva, de âmbito meramente recreativo, cujos praticantes arremessam bolas num terreno de jogo.

2. Inscrição:

- 2.1. Qualquer indivíduo maior de 10 anos que pretenda participar no Torneio de Petanca da Pensamentos ao Vento - Associação deve efetuar a sua inscrição, em equipa de dois elementos, antecipadamente.
- 2.2. A inscrição implica o pagamento de uma taxa de participação de acordo com o seguinte:
 - 2.2.1. Sócios – 3,00€
 - 2.2.2. Não sócios – 5,00€
- 2.3. Inscrições limitadas a 6 equipas.
- 2.4. O valor da inscrição é por pessoa.

3. Comportamento:

- 3.1. Os participantes comprometem-se a prescindir de qualquer comportamento que possa perturbar o ambiente sociável e amigável que deve reger o torneio.
- 3.2. Devem mostrar correção e presença de espírito desportivo quer nas vitórias quer nas derrotas.
- 3.3. Devem evitar qualquer tipo de acção que menospreze, intimide ou insulte os adversários, mantendo uma postura de respeito para com eles.
- 3.4. Devem também abster-se de qualquer tipo de violência física ou verbal bem como de a incitar ou provocar.

4. Equipamento:

- 4.1. As bolas serão fornecidas pela Pensamentos ao Vento - Associação ou pela própria equipa.

5. Campeonato:

- 5.1. Com vista à igualdade de género, e tratando-se de uma atividade de destreza, não existirá diferenciação entre masculinos e femininos.
- 5.2. Será jogado na modalidade equipas de 2 Jogadores.
- 5.3. Não serão admitidas mais de 6 equipas.
- 5.4. O campeonato é disputado em 5 jornadas.
- 5.5. Todas as equipas jogam em todas as jornadas segundo o seguinte calendário:
 - 5.5.1. Jornada 1 – 17 de novembro 2018 às 10h00
 - 5.5.2. Jornada 2 – 01 de dezembro 2018 às 15h00
 - 5.5.3. Jornada 3 – 12 de janeiro 2019 às 15h00



- 5.5.4. Jornada 4 – 19 de fevereiro 2019 às 15h00
- 5.5.5. Jornada 5 – 16 de março 2019 às 15h00
- 5.6. O campeonato disputa-se na Rua Salvador Allende no espaço ajardinado em frente ao Edifício Blue Garden pratica-se em qualquer terreno.
- 5.7. As partidas jogam-se em 13 pontos.
- 5.8. Cada jogador dispõe de 2 bolas de jogo metálicas.
- 5.9. Existe o but, bola mais pequena que as bolas de jogo, que será de madeira.

6. Início do Jogo:

- 6.1. Os jogadores devem proceder a um sorteio de moeda ao ar para determinar qual das duas equipas escolherá o terreno e lançará o but em primeiro.
- 6.2. Não importa qual a equipa que ganhou o sorteio, esta escolhe um ponto de partida e traça ou põe no solo um círculo, de modo que no seu interior caibam os pés dos jogadores. O círculo traçado não pode medir menos do que 35 cm nem mais de 50 cm de diâmetro. Em caso de um círculo materializado, este deve ser rígido e ter um diâmetro interior de 50 cm (tolerância: +/- 2 mm).
- 6.3. O círculo de lançamento, é válido para os dois lançamentos aos quais cada jogador de ambas as equipas tem direito, deve ser traçado a mais de 1 metro de qualquer obstáculo
- 6.4. Os pés do jogador que lança devem estar completamente no interior do círculo, não devem pisar o risco ou sair deste, nem deixar inteiramente o solo enquanto a bola lançada não tocar o chão. Nenhuma outra parte do corpo deve tocar no solo no exterior do círculo.
- 6.5. Como exceção, os jogadores mutilados de um membro inferior são autorizados a terem somente um pé no interior do círculo. Para os jogadores em cadeira de rodas, pelo menos uma roda (a do braço lançador) deve estar no interior do círculo.
- 6.6. O facto de o but ser lançado por um jogador de uma equipa não implica que o mesmo, ou o seu colega de equipa, seja obrigado a jogar em primeiro.

7. Distâncias regulamentares para o lançamento do but:

- 7.1. Para que o but lançado por um jogador seja válido, é necessário:
 - 7.1.1. Que a distância separando o bordo interior do círculo de lançamento seja de 6 metros no mínimo e 10 metros no máximo;
 - 7.1.2. Que o círculo de lançamento esteja a um metro mínimo de qualquer obstáculo.
 - 7.1.3. Que o but esteja a um metro no mínimo de qualquer obstáculo e de um terreno interdito.
 - 7.1.4. Que seja visível pelo jogador cujos pés estejam situados nas extremidades interiores do círculo e o corpo absolutamente direito. Em caso de contestação sobre este ponto, o árbitro decide, sem apelo, se o but é visível.



- 7.2. Na jogada seguinte o but é lançado a partir de um círculo traçado ou posto à volta do ponto (círculo materializado) onde ele se encontrava na jogada anterior, salvo nos seguintes casos:
 - 7.2.1. Se o círculo se encontrar a menos de um metro de um obstáculo.
 - 7.2.2. Se o lançamento do but não se poder fazer para todas as distâncias regulamentares.
- 7.3. No primeiro caso, o jogador traça o círculo no limite regulamentar do obstáculo.
- 7.4. No segundo caso, o jogador pode recuar no alinhamento do desenrolar do jogo da jogada precedente, até que possa lançar o but à distância máxima autorizada. Esta opção só é permitida se o but não poder ser lançado em qualquer direção à distância máxima.
- 7.5. Se após 3 lançamentos consecutivos pelo mesmo jogador, o but não tiver sido lançado nas condições regulamentares acima referidas, caberá ao adversário fazê-lo, utilizando igualmente 3 lançamentos, podendo recuar o traçado do círculo nas condições previstas na alínea precedente. Nesse caso o círculo já não poderá ser mudado se este jogador não conseguir os 3 lançamentos.
- 7.6. Em todo o caso, o jogador que perdeu o but depois dos 3 primeiros lançamentos conserva a prioridade para jogar a primeira bola.

8. Lançamento da primeira bola e seguintes

- 8.1. A primeira bola de uma jogada é lançada por um jogador da equipa que ganhou o sorteio, ou que foi a última a marcar. Durante a jogada será sempre a equipa que não tiver o ponto a jogar.
- 8.2. O jogador não deve recorrer ao auxílio de nenhum objeto, nem traçar no chão nenhuma referência ou marcar a batida da bola. Quando jogar a sua última bola é-lhe proibido dispor de uma bola suplementar na outra mão.
- 8.3. As bolas devem ser jogadas uma a uma.
- 8.4. Toda a bola que for jogada não pode ser relançada.
- 8.5. Todavia, devem ser relançadas as bolas paradas, ou desviadas involuntariamente no seu trajeto, entre o círculo e o but, por qualquer objeto móvel.
- 8.6. É proibido molhar as bolas ou o but.
- 8.7. Antes de lançar, o jogador tem que retirar qualquer vestígio de lama ou outra substância da bola.

9. Pontos:

- 9.1. Ganha a jogada a equipa que tiver a bola mais próxima do but.
- 9.2. Todas as bolas da equipa vencedora da jogada pontuam desde que se encontrem mais próximas do que a mais próxima da equipa que não pontua.

10. Medição de pontos.

- 10.1. A medição de um ponto será feita pelo jogador que jogou em último lugar. O adversário também tem o direito de medir. Qualquer que seja a posição das bolas a medir e o momento da jogada, o árbitro pode ser consultado e a sua decisão é definitiva.



- 10.2. As medições devem ser feitas com instrumentos apropriados.
- 10.3. É proibido efetuar medições com os pés

11. Vencedor do jogo:

Ganha o jogo a equipa que primeiro atingir 13 pontos.

12. Pontuação do campeonato:

- 12.1. A vitória em cada jogo, de acordo com o número anterior, equivale a 1 ponto para o somatório do campeonato.
- 12.2. A derrota equivale a zero pontos.
- 12.3. A falta de comparência a uma jornada implica a diminuição de 1 ponto.
- 12.4. Uma equipa presente escalada para jogar com uma equipa ausente recebe uma vitória por falta de comparência do adversário.
- 12.5. É possível a pontuação negativa.

13. Vencedores do campeonato:

- 13.1. A pontuação final do campeonato é dada pelo somatório de todos os pontos adquiridos ao longo das 5 jornadas.
- 13.2. Em primeiro lugar fica a equipa que obtiver a pontuação mais alta na tabela classificativa.
- 13.3. Em segundo lugar fica a equipa que obtiver mais pontos a seguir à primeira equipa classificada, e assim sucessivamente até ao último lugar.
- 13.4. Em caso de empate na tabela classificativa o desempate é efetuado da seguinte forma:
 - 13.4.1. Melhor classificada fica a equipa com mais presenças.
 - 13.4.2. Caso o empate se mantenha, o but será colocado à distância de 8 metros do círculo e cada elemento das equipas em situação de empate lançará uma bola. Começa a equipa que ganhar um sorteio de moeda ao ar. Ganha a equipa cuja bola ficar mais perto do but.

14. Prémios

Os jogadores das 3 equipas mais bem classificadas recebem troféus alusivos ao campeonato e respetiva classificação.

15. Casos omissos:

Reserva-se à Direção da Pensamentos ao Vento - Associação a deliberação e decisão de qualquer facto, situação ou pressuposto omitido neste regulamento.