



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE SETAS

1. Preâmbulo:

O presente regulamento estabelece as regras relativas aos campeonatos de setas desenvolvidos pela Associação Pensamentos ao Vento e que consiste numa atividade desportiva, cujos praticantes arremessam setas ou dardos com bico-de-plástico para um alvo eletrónico.

2. Inscrição:

- 2.1. Qualquer indivíduo do sexo masculino ou feminino, maior de 16 anos, que pretenda participar no Campeonato de Setas da Associação Pensamentos ao Vento deve efetuar a sua inscrição 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 36 pessoas.

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 campeonato.
- 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. O alvo será eletrónico e estará a uma altura de 173 cm do chão, na vertical, ao seu centro.
- 4.2. A marcação da distância do local de lançamento será feita com fita-cola que não poderá ser pisada ou ultrapassada durante o lançamento e distará 237 cm em linha reta à perpendicular da face do alvo.
- 4.3. As setas serão fornecidas pela Associação Pensamentos ao Vento ou pelo próprio jogador.

5. O Jogo:

- 5.1. Com vista à igualdade de género, e tratando-se de uma atividade de perícia, não existirá diferenciação entre masculinos e femininos.
- 5.2. O campeonato será realizado em rondas na modalidade 301.
- 5.3. Em cada ronda cada jogador inicia com 301 pontos devendo ir reduzindo até 0.
- 5.4. Em cada jogada, cada jogador tem direito a 3 lançamentos.
- 5.5. A pontuação obtida será a marcada pelo alvo eletrónico.
- 5.6. Para atingir 0 pontos deverá obter a pontuação correta em falta sem a ultrapassar.



- 5.7. Caso ultrapasse 0 ficará com a pontuação com que iniciou a sua jogada.
- 5.8. Cada ronda só ficará completa quando apenas um jogador permanecer com pontos.

6. Pontuação

- 6.1. O primeiro jogador a atingir 0 pontos é o vencedor da ronda e somará tantos pontos quantos os jogadores do seu grupo.
- 6.2. Os seguintes jogadores a atingirem 0 pontos somarão menos 1 ponto que o jogador anterior que atingiu 0 pontos na respetiva ronda.
- 6.3. O jogador que terminar a ronda do seu grupo com pontos remanescentes no alvo é o último e somará 1 ponto.
- 6.4. Em caso de ausência, os jogadores ausentes não somam qualquer ponto nessa jornada. Aos jogadores que comparecerem e disputarem a respetiva jornada não se aplicará o estipulado em 6.3 mantendo-se apenas o 6.1 e 6.2, mesmo para o jogador que terminar a ronda com pontos.

7. Grupos:

- 7.1. Caso existam mais de 6 jogadores inscritos proceder-se-á à formação de grupos por sorteio e de acordo com o seguinte:
 - 7.1.1. Cada grupo não poderá ter menos de 3 jogadores.
 - 7.1.2. Cada grupo não poderá ter mais de 6 jogadores.
 - 7.1.3. Os grupos formados deverão ter o mesmo número de jogadores.
 - 7.1.4. Quando os grupos não puderem ter o mesmo número de jogadores, a diferença entre cada grupo não poderá ser superior a 1.
- 7.2. Caso exista mais de um grupo em competição a última jornada será uma finalíssima entre os melhores de cada grupo e de acordo com o seguinte:
 - 7.2.1. Com 2 grupos passam os três primeiros classificados em cada grupo.
 - 7.2.2. Com 3 grupos passam os dois primeiros classificados em cada grupo.
 - 7.2.3. Com 4 grupos passa diretamente o primeiro classificado em cada grupo e os segundos classificados disputam entre si o acesso de dois lugares à finalíssima de acordo com o estabelecido no ponto 10.
 - 7.2.4. Com 5 grupos passa diretamente o primeiro classificado em cada grupo e os segundos classificados disputam entre si o acesso de um lugar à finalíssima de acordo com o estabelecido no ponto 10.
 - 7.2.5. Com 6 grupos passa o primeiro classificado de cada grupo.
- 7.3. Não haverá mais de 6 grupos.

8. Jornadas:

- 8.1. O campeonato é jogado ao longo de 6 jornadas.
- 8.2. Todas as jornadas são disputadas no Centro Comercial da Quinta Nova e de acordo com o seguinte calendário:
 - 8.2.1. Jornada 1 – 20 de outubro 2018
 - 8.2.2. Jornada 2 – 17 de novembro 2018
 - 8.2.3. Jornada 3 – 01 de dezembro 2018
 - 8.2.4. Jornada 4 – 12 de janeiro 2019
 - 8.2.5. Jornada 5 – 19 de fevereiro 2019
 - 8.2.6. Jornada 6 ou finalíssima – 16 de março 2019
- 8.3. As jornadas iniciam às 20 horas



9. Classificação final

- 9.1. Caso exista **apenas um grupo** em competição teremos um **Campeonato por Jornadas** e de acordo com o seguinte:
- 9.1.1. Cada jornada é disputada em 3 rondas.
 - 9.1.2. A classificação de cada jornada é apurada pelo somatório das 3 rondas.
 - 9.1.3. A classificação geral provisória do campeonato é apurada pelo somatório de todas as jornadas já disputadas.
 - 9.1.4. A classificação final do campeonato será dada pelo somatório das 6 jornadas.
 - 9.1.5. Haverá lugar a desempate caso dois ou mais jogadores se encontrem na mesma posição classificativa no final do campeonato.
- 9.2. Caso exista **mais de um grupo** em competição teremos 5 jornadas e uma **Finalíssima** de acordo com o seguinte:
- 9.2.1. As 5 primeiras jornadas serão disputadas com apenas 1 ronda em cada grupo.
 - 9.2.2. Passam à sexta e última jornada os jogadores apurados de acordo com o estabelecido em 7.2.
 - 9.2.3. A sexta e última jornada será considerada finalíssima e será disputada em 3 rondas.
 - 9.2.4. Em cada ronda da finalíssima a pontuação será disputada da mesma forma que indicado no ponto 6.
 - 9.2.5. A classificação final do campeonato será dada pelo somatório das 3 rondas da finalíssima vencendo o jogador que obtiver a maior pontuação.
 - 9.2.6. Haverá lugar a desempate caso dois ou mais jogadores se encontrem na mesma posição classificativa após as três rondas.
 - 9.2.7. Os jogadores que não atingirem a finalíssima não obterão classificação.

10. Desempates

Os desempates são realizados através de uma jogada para cada jogador vencendo o que obtiver maior pontuação no somatório da jogada. As jogadas de desempate serão disputadas com o alvo desligado somando apenas a pontuação das setas que permanecerem no alvo após o terceiro lançamento.

11. Prémios

- 11.1. Os três primeiros classificados do campeonato recebem troféus alusivos ao campeonato e respetiva classificação.

12. Casos omissos:

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