



**ASSOCIAÇÃO  
SETAS  
ZONA OESTE**  

---

**CALDAS DA RAINHA**

# REGULAMENTO das COMPETIÇÕES

ASSOCIAÇÃO  
de  
SETAS  
da  
ZONA OESTE

Aprovado a 26-10-2025



# Índice

<b>Capitulo I – Disposições Gerais</b> .....	<b>Pag. 3</b>
Geral	
Direitos e Deveres dos Sócios	
Horários Campeonato Nacional, Taças e outras	
<b>Capitulo I I – Regras de Jogo</b> .....	<b>Pag. 4</b>
Elementos do Jogo	
Pontuação	
Modalidades do jogo	
Mickey Mouse ou Cricket	
<b>Capitulo III – Campeonatos</b> .....	<b>Pag. 7</b>
Adaptação das normas internacionais	
Divisões	
Inscrição de Equipas	
Horários	
Número de Jogadores	
Desempates	
Inscrição e Transferência de Jogadores	
Faltas de Comparência	
Acesso a Finais Nacionais e Regionais	
Local das Finais	
Deslocações	
Dias de Jogo, Adiamentos e Faltas de Jogadores	
Classificações de 100's, 120's,180's e Fechos	
Subidas e Descidas de Divisão	
<b>Capitulo IV – Taça Portugal, Taça Nelson Fernandes</b> .....	<b>Pag. 11</b>
Regras	
Prémios	
<b>Capitulo V – Rankings</b> .....	<b>Pag. 12</b>
Disposições Gerais	
Desempates	
Acesso às Finais Nacionais	
Deveres do Sócio Jogador	
Faltas e Tolerâncias	
Pontuações	
<b>Capitulo VI – Espírito Desportivo</b> .....	<b>Pag.14</b>



# REGULAMENTO das COMPETIÇÕES ASSOCIAÇÃO de SETAS da ZONA OESTE

## **\*\*CAPÍTULO I\*\* (DISPOSIÇÕES GERAIS)**

### **ARTIGO PRIMEIRO (GERAL)**

1 - Segundo o Artigo primeiro, ponto 2, Capítulo I, do Regulamento Interno da A.S.Z.O., Sócio Colaborador é o “sujeito individual ou colectivo que represente o local de jogo, e que disponha de instalações aprovadas pela Associação para a prática do jogo das Setas, assim como infra-estruturas para fornecer refeições ligeiras e/ou bebidas aos jogadores no decorrer dos encontros, sendo estes os locais Oficiais para a prática da Modalidade”. Em todos os casos as condições acima descritas deverão de ser fiscalizadas e aprovadas pela A.S.Z.O.

As diversas Equipas, segundo o Campeonato ou Torneio Oficial onde se inscreverem, poderão ser constituídas por 4, podendo cada Equipa em qualquer dos casos inscrever até 8 Jogadores (7 mais um Júnior).

Todos os Jogadores terão de ser Sócios efectivos da A.S.Z.O. assim como os proprietários dos locais de jogo (Sócios Colaboradores) que terão de pagar uma quota anual à A.S.Z.O. assim como a respectiva inscrição da(s) Equipa(s) que possa inscrever.

2 - A organização dos Campeonatos regionais, Torneios de Ranking, serão da exclusiva competência da A.S.Z.O.

(Em todo o caso poderão e deverão os donos das casas e/ou responsáveis das Associações organizar sempre que o desejem Torneios e provas que possam ajudar ao desenvolvimento da modalidade, podendo pedir à Associação a respectiva colaboração e divulgação assim como o acerto de datas para a não colisão com provas Oficiais).

3 - Em todas as provas acima descritas a possibilidade de alteração de nomes de Equipas ou instalações terá de ter sempre o parecer da Direcção.

4 - Os montantes das inscrições nas provas oficiais da A.S.Z.O. será individual e por equipa o que significa que no caso de um Sócio Colaborador inscrever mais de uma Equipa o valor será multiplicado pelo n.º das mesmas.

5 - O nome das Equipas é escolhido facultativamente, devendo o mesmo ser preservado pelo maior tempo possível.

6 - O Sócio colaborador tem o dever de sempre que tenha informações da A.S.Z.O. comunicá-las aos seus jogadores com a maior brevidade possível.

a) Além do Sócio colaborador a pessoa sobre a qual caem o maior nº de responsabilidades são os Capitães e Vice Capitães de Equipa. Aos Capitães compete informar os seus colegas de equipa das informações que aos Jogadores diga respeito, vindas da Associação assim como controlar tudo o que diz respeito a quotas, multas e respectivas situações inerentes ao desenrolar das provas Oficiais (O Capitão de Equipa é o elo de ligação Equipa/Associação).

### **ARTIGO SEGUNDO (Direitos e Deveres dos Sócios)**

1 - As quotas dos associados deverão ser liquidadas trimestralmente, semestralmente ou anualmente, sendo que o Jogador tem de ter as cotas pagas 48 horas antes do trimestre seguinte.

O sócio jogador só poderá participar em provas oficiais da A.S.Z.O. tendo a sua quota do mês corrente regularizada.

2 – Não existe idade mínima ou máxima para ser sócio, mas só podem participar em qualquer prova Oficial com idade igual ou superior a 12 anos.

3 - Todos os sócios com as quotas regularizadas podem participar em qualquer prova organizada pela A.S.Z.O.

- 4 – Valor de Quotas
- a) – Até 18 anos se não jogar qualquer prova é isento do pagamento de quotas.
  - b) – Dos 12 anos aos 18 anos quando se iniciar como jogador, 6€ por trimestre.
  - c) – Mais de 18 anos, 12€ por trimestre.

5 - O Associado da A.S.Z.O. poderá ser sócio de qualquer outra Associação de setas filiada à F.P.S., salvaguardando o facto de que no decorrer de cada Época é interdito participar em provas oficiais (provas em que existam finais a nível nacional) em mais do que uma das associações na qual é associado. É intolerável o incumprimento do atrás descrito, se tal situação for detetada serão tomadas as devidas medidas que poderão passar pela expulsão do Associado.

6 - Todos os sócios têm o dever de marcar jogos, sempre que sejam designados para tal.

7 - Todo e qualquer jogador que não compareça às entregas de prémios para as quais esteja designado perde automaticamente o direito aos mesmos, salvo justificação válida da sua ausência e respetiva validação por parte da organização.

## **ARTIGO TERCEIRO**

### **(Horários Campeonato Nacional, Taças e outras provas da Zona Oeste)**

1 – As Equipas e os seus Jogadores deverão comparecer nos locais de jogo do Campeonato às 21h para que os jogos comecem às 21h 15min (**hora oficial de jogo**), mantendo-se sempre e em todos os casos a tolerância de 15 min para todas e quaisquer equipas (a hora dos jogos é para ser cumprida com rigor, lembrando ainda aos sócios jogadores e colaboradores que as suas equipas poderão ser punidas, tanto por abrir exceção para os jogos se iniciarem mais tarde como por não cumprirem o estipulado, sem que haja mutuo acordo entre as equipas intervenientes).

## **ARTIGO QUARTO**

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo I, referente às Disposições Gerais, a Direcção regente é soberana.

## **\*\*CAPÍTULO II\*\***

### **REGRAS de JOGO**

## **ARTIGO PRIMEIRO**

### **(Elementos do Jogo)**

1 – São considerados intervenientes num jogo de Setas os seguintes Elementos:

a) Jogador: todo o indivíduo Sócio da A.S.Z.O. que participe em provas que a Associação organize e para as quais se inscreva, o qual em todo e qualquer caso nunca deve menosprezar o seu adversário, assim como nunca faltar ao respeito para com os seus adversários.

b) Árbitro ou Marcador: É a pessoa que como jogador (dado nos casos actuais ser impossível ter Árbitros para encontro) tem como obrigação, sempre que para tal seja solicitado, executar as contas e respectiva fiscalização do jogo para que foi chamado.

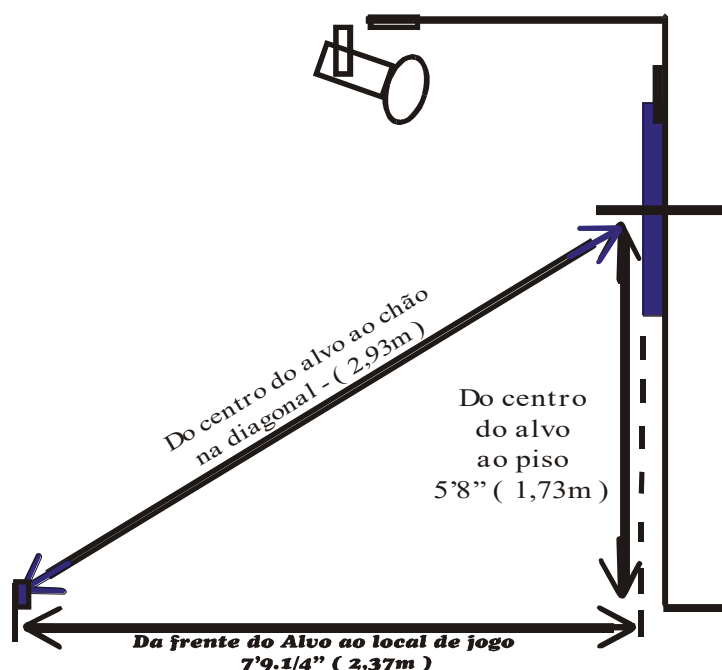
**Todo e qualquer jogador no papel de Árbitro está expressamente proibido de se manifestar aquando do seu desempenho, podendo inclusive qualquer jogador, se for caso disso, protestar o seu jogo, se o Árbitro não tiver um desempenho imparcial.**

O capitão, cada vez que se inicie um jogo, chama o jogador da sua equipa que vai jogar assim como o marcador, se for caso disso.

Nos jogos em casa a Equipa visitada marca os jogos ímpares e a Equipa visitante os jogos pares .

**Todo e qualquer Jogador, que não cumpra com o acima estipulado, sujeita-se às sanções que a direcção destinar.**

2 - Para o jogo das Setas são utilizados:



- A. O Alvo num bom local, com uma boa Iluminação
- B. O Jogador
- C. As Setas

A - O alvo como peça fundamental do jogo das Setas mede 46 cm e é dividido em 4 partes :

1<sup>a</sup> Anel de Duplas, parte onde se deve acertar para fechar os jogos, valendo a sua pontuação a dobrar.

2<sup>a</sup> Anel dos Números, parte do alvo onde, ao acertar, subtrai o valor do nº na direcção onde acertou.

3<sup>a</sup> Anel das Triplas, local onde ao acertar a pontuação vale o seu nº 3 vezes.

4<sup>a</sup> Centro ou Duplo Centro, sendo o primeiro o exterior e o segundo o interior.

O local de jogo deve ser escolhido de acordo com as características da casa mas sempre de forma que se enquadre dentro dos mesmos moldes de outros locais já existentes e com boas ou excelentes condições.

O centro do Alvo deve encontrar-se a 173 cm do piso do local onde se encontra afixado, e o local do lançamento das Setas é medido da frente do Alvo até ao

local de Jogo num total de 237 cm, os quais darão numa diagonal um valor de 293 cm do centro do alvo ao local de jogo (as medidas acima descritas terão sempre de ser efectuadas sem nenhum obstáculo no chão ou no local onde se vá por o futuro estrado e ripa para delinear o local de jogo).

A iluminação do local de jogo deve ser efectuada com 2 hastes com 2 projectores um de cada lado do alvo que devem possuir 2 lâmpadas de 60 a 75 watts por norma (spotlight) as quais devem sempre incidir para o centro do alvo e nunca para cima ou para baixo do mesmo. As hastes de fixação dos Projectores serão em metal/madeira com 70 a 90 cm de comprimento afastadas entre si entre 70 a 90cm, ou mais recentemente uma estrutura de led's.

A linha de Jogo deve ser constituída por uma ripa com 4cm de altura e de 60 cm a 100 cm de comprimento, medidos ao centro do alvo, e fixada no respectivo piso.

Deve existir entre o topo do Alvo e o tecto da sala um mínimo de 40 cm de diferença.

O piso do local de jogo terá de ser de Tabopan ou Platex ou Contraplacado, não sendo necessário mais de 8 a 10 mm espessura.

Na área de Jogo (local onde se faz o lançamento das Setas) não serão aceites qualquer tipo de obstáculos que possam prejudicar o bom desenrolar do mesmo, sendo obrigatório existir um espaço livre de no mínimo 60 cm medidos para cada lado do local, mais ou menos na perpendicular do centro do alvo, onde o jogador efectua o seu lançamento.

O **Alvo de jogo** será **sempre e obrigatoriamente** o que é entregue às Equipas no início de cada época, e só deve ser utilizado nos dias de jogo para assim durar toda a época.

**B** - O jogador poderá utilizar algumas das dicas que lhe deixamos aqui, retiradas de alguns dos compêndios Ingleses “ como melhor jogar setas “ e outros:

As setas são por norma muito leves, a distância é curta e o alvo é muito pequeno. A melhor maneira de jogar é, sem dúvida nenhuma, a que cada um adopta, por assim se sentir mais confortável, mas há um ou dois pormenores que se devem ter em atenção, tais como: estar extremamente descontraído, chegar-se junto da ripa e encostar o pé à mesma na posição que lhe der mais jeito mas de maneira que a perna esquerda (ou direita se for canhoto) fique na diagonal em relação ao corpo e numa posição em que o jogador se sinta bem e sem esforço para a coluna.

Deve ainda todo e qualquer jogador ter em atenção que deve desenvolver um movimento repetitivo e sempre igual aquando do lançamento das setas para que assim possa conseguir uma melhor performance em termos de jogo, tendo sempre em atenção a posição como joga, a qual deve manter sem mexer o corpo em cada lançamento, pois só o braço e antebraco deverão fazer o movimento para o lançamento das setas.

**C** - As setas como elemento imprescindível ao desporto das setas serão adquiridas livremente pelos jogadores mas as mesmas não podem nunca exceder 30,5 cm de comprimento e mais de 45 g em peso.

Todas as setas são por norma constituídas por três partes independentes e desmontáveis:

- 1 - Corpo da Seta
- 2 – Haste
- 3 – Leme.

Lembramos aqui alguns dos tipos de setas, hastes e lemes usados normalmente:

**Setas:** 1 Straight – em que o peso está normalmente dividido por toda a seta

2 Barrel - em que o peso da seta está concentrado ao meio da mesma

3 Torpedo - em que o peso da seta está concentrado na frente da seta

**Hastes:** Extra Curtas, Curtas, Médias e pouco usual no nosso país, as Extra Longas

**Lemes:** Pera, Kite, Slim, Lantern, Vecktra ou V Plus

**Alguns conselhos de como se deve escolher a seta adequada:** Uma vez que há as mais variadas formas de setas, lemes e hastes, assim como os jogadores também têm mãos largas, pequenas, rugosas, suaves, secas, que suam, assim como as posições de jogo e lançamento são diferentes segundo cada jogador, por isso aconselhamos o seguinte:

a) Deve ter sempre em atenção o posicionamento das setas no alvo, pois as mesmas para se encontrarem no perfeito ângulo devem permanecer no alvo espetadas num ângulo aproximado de 60 °, é por isso mesmo que existe tanta diversidade de lemes, hastes e setas, pois cada jogador pode jogar com qualquer tipo de seta, mas nem sempre se adapta da melhor forma às hastes ou lemes que as mesmas trazem, devendo por isso experimentar vários lemes ou hastes, até conseguir que a seta fique espetada no alvo correctamente.

**1**

**2**

**3**

## ARTIGO SEGUNDO (Pontuação)

Todos os jogadores terão direito a lançar 3 setas por jogada, nunca podendo a voltar a jogar uma seta que, após ter sido lançada, tenha caído do alvo. A pontuação válida de cada jogada será a que as setas indicarem no momento em que o jogador as tirar do alvo. Se por acaso alguma seta cair antes de o jogador a retirar do alvo, a mesma não contará com a sua pontuação.

- A pontuação das setas só será considerada se as mesmas estiverem em contacto com o alvo. As pontuações devem sempre ser conferidas pelo árbitro (ou marcador) antes de retiradas do alvo.

- Qualquer protesto relativo à pontuação obtida não será aceite se as setas já não se encontrarem em contacto com o alvo. Todo o jogador deve e tem a obrigação de em todas as jogadas conferir a suas pontuações e rectificá-las sempre que for caso disso.

## ARTIGO TERCEIRO (Modalidades do jogo) (301 / 501 / 601 / 701 / 1001)

**1** – Cada jogador ou equipa começa o jogo com um dos valores acima descritos. Cada vez que um dos jogadores individualmente ou a pares ou em equipa joga subtrai o nº de pontos da sua jogada ao nº inicial (301/... 1001) vencendo o jogo o jogador ou equipa que primeiro chegar a zero com a sua seta ou setas de tal forma a fechar o jogo em dupla. EX: (80 = 3x20 + dupla 10, 40 = dupla 20, 133 = 3x20 3x19 + dupla 8, 126 = 3x19 + 19 + duplo centro).

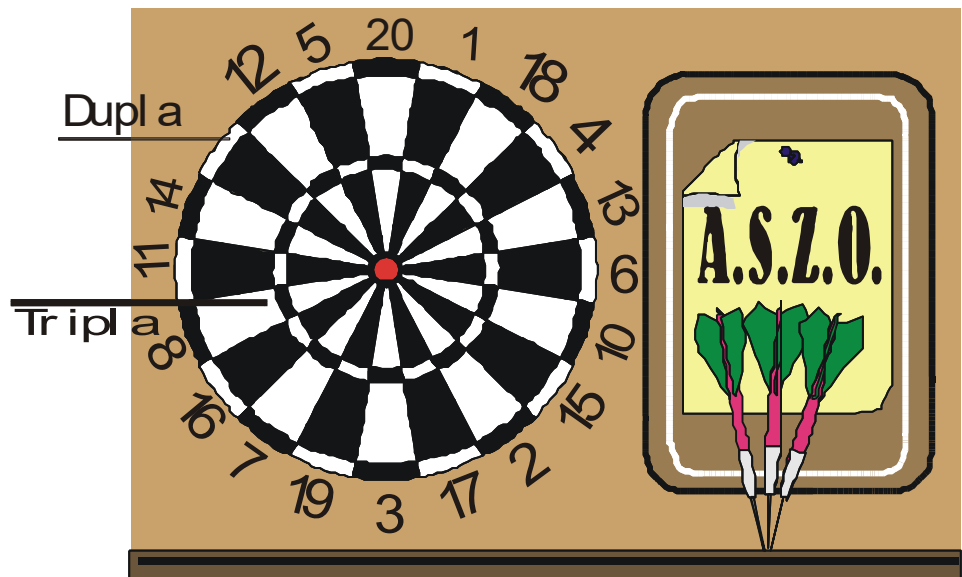
**2** – Se um jogador ao tentar fechar contabilizar mais pontos do que os necessita para fechar o jogo, a sua jogada é nula, voltando a ficar com os pontos que tinha anteriormente.

## ARTIGO QUARTO (Mickey Mouse ou Cricket)

1 - O objectivo do jogo do Mickey Mouse consiste em fechar todos os nºs de 10 a 20, incluindo o Centro. Para se dizer que um número está fechado, tem o jogador de espetar nele as 3 setas, podendo no entanto fazê-lo de outra maneira com uma tripla ou com uma dupla e um número (single).

2 - Após fechar um número, o Jogador poderá pontuar nesse número até que o adversário também o feche.

3 - Ganha o jogo quem fechar todos os números em primeiro lugar e, ao mesmo tempo some o maior número de pontos possível. Pois, se fechar todos os números e não somar o maior nº de pontos, perde esse jogo.



## ARTIGO QUINTO

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo II, referente às Regras de Jogo, a Direcção regente é soberana.

## **\*\*CAPÍTULO III\*\*** **CAMPEONATOS**

### **ARTIGO PRIMEIRO** **(Adaptação das normas Internacionais)**

Caberá à Direcção da Associação, dentro da sua perspectiva e sempre que entenda, adaptar os campeonatos e torneios às normas internacionais, para que assim se possamos adaptar da melhor forma à realidade das setas.

### **ARTIGO SEGUNDO** **(DIVISÕES)**

1 – A primeira divisão devesse ter um mínimo de 8 Equipas e um máximo de 14, as restantes jogarão na segunda e terceira divisão.

2 – Todas as Equipas que sejam formadas de novo (equipas para o último escalão) e na qual sejam inscritos jogadores que sejam sócios com mais de 1 ano de associativismo ou prática de jogo, terão de ter em conta que não poderão inscrever mais de 2 jogadores nessas condições, nessa mesma Equipa. Podendo isso sim inscrever jogadores Sócios há mais tempo e que não joguem em nenhuma Equipa à pelo menos 12 meses.

As Formações /Equipas novas (que devem ingressar no ultimo escalão das divisões) que excedam o limite máximo de 3 jogadores que no ano transacto jogaram em escalões superiores ou que estejam nomeados para promoção ou despromoção de escalão em relação às equipas onde jogaram na época transacta mediante a classificação final, ingressam no escalão acima do último existente

Qualquer situação não explicita no que diz respeito à inscrição e formação de novas equipas bem como inscrição/transferência de jogadores no decorrer da época, a direcção regente é soberana.

3 - Qualquer Equipa que, no decorrer do seu campeonato, transmita à Direcção da A.S.Z.O. a sua total impossibilidade de continuar a jogar no local de jogo inicialmente previsto, por qualquer razão de força maior, poderá vir a trocar de local de jogo depois de o mesmo ser comunicado a todas as Equipas intervenientes nesse mesmo campeonato pela Associação, tendo no entanto de continuar a usar o nome da Equipa inicialmente inscrita.

4 - As provas Oficiais da Associação de Setas da Zona Oeste serão sempre realizadas dentro dos moldes necessários para o melhor desenvolvimento da modalidade e, dentro dos possíveis, no defender dos interesses da mesma.

### **ARTIGO TERCEIRO** **(Inscrição de Equipas)**

Todos os Sócios colaboradores deverão sempre e incondicionalmente respeitar as datas de inscrição das suas Equipas e jogadores, assim como preservar e cuidar das pastas e documentos que lhe sejam entregues como sendo suas.

As Equipas só podem inscrever um máximo de 8 elementos sendo que a direção poderá decidir como podem ser constituídas as equipas em número de elementos, géneros ou idades, em conformidade com o melhor para o campeonato e a associação.

### **ARTIGO QUARTO** **(Horários)**

1 – As Equipas e os seus Jogadores deverão comparecer nos locais de jogo do Campeonato às 21h para que os jogos comecem às 21h 15min, a hora oficial de jogo, mantendo-se sempre e em todos os casos a tolerância de 15 min para todas e quaisquer equipas (a hora dos jogos é para ser cumprida Religiosamente, lembrando ainda aos sócios jogadores e colaboradores que as suas equipas poderão ser punidas, tanto por abrir excepção para os jogos se iniciarem mais tarde como por não cumprirem o estipulado).

### **ARTIGO QUINTO** **(Número de Jogadores)**

Se uma equipa se apresentar com menos elementos que o seu adversário, poderá defrontá-lo, desde que tenha no mínimo em qualquer dos jogos, metade dos jogadores exigidos para o desenrolar dessa mesma prova, de forma que se possa em qualquer caso ter empate ou a vitória dessa mesma equipa.

### **ARTIGO SEXTO** **(Desempates)**

Em caso de igualdade de pontuação na classificação final das diversas provas realizadas considerar-se-á as seguintes formas de desempate:

- 1º - Diferença de jogos ganhos e perdidos entre os empatados (6-4, 5-5,ect...).
- 2º - Confronto direto.
- 3º - Diferença de Legs ganhas e perdidas entre os empatados.
- 4º - Jogo com o menor número de setas.
- 5º - A direção organiza novo jogo de desempate em local neutro.

### **ARTIGO SÉTIMO** **(Inscrição e Transferência de Jogadores)**

1 – Todo e qualquer jogador poderá transferir-se de Equipa até ao final da 1ª volta do campeonato, tendo para tal única e simplesmente de pagar à Associação uma taxa que pode aumentar consoante o nº de vezes que o jogador mudar de equipa, o valor da taxa será decidido pela Direcção (€25,00 que multiplica pelo numero de vezes que se transferir).

2 - Todo o jogador que mude de Equipa só poderá voltar a jogar pela sua nova equipa 72 horas após a sua transferência dar entrada nas instalações da Associação.

3 – Os Capitães de equipa apresentarão a folha de jogo um ao outro já com a sua respectiva equipa descrita no seu lugar da folha.

4 – Antes do início de cada encontro todos os jogadores poderão fazer o seu aquecimento durante o tempo que desejarem. Logo que os capitães de equipa chamem os 2 primeiros jogadores para darem início ao 1º jogo, assim como o árbitro para o mesmo, cada jogador só terá direito a lançar 9 setas antes do começo de cada um dos seus jogos, desde o 1º jogo ao último .



5 - As várias ordens de desenrolar os jogos são as seguintes:

- A. Campeonato - Encontro constituído por 8 partidas singulares e 2 partidas de pares - 2 contra 2, todas a 501 á melhor de 5.
- B. Taça de Portugal - Jogos ao 501 - 1 jogo 1 ponto, até perfazer 17 pontos.
- C. Taça Nelson Fernandes - 1 jogo 1 ponto, até perfazer 17 pontos.

**Na prova A** podem fazer-se substituições após o 4º jogo de Singulares.

**Nas provas B e C** pode fazer-se 1 substituição, após os primeiros 8 jogos.

**O Jogador uma vez que substituído já não poderá voltar a entrar em prova nesse jogo.**

6 - A pontuação para a classificação geral será a seguinte:

Vitória 3 Pontos

Empate 1 Pontos

Derrota 0 Pontos

## **ARTIGO OITAVO (Faltas de Comparência)**

As faltas de comparência serão julgadas caso a caso pela Direcção e, se for caso disso, a mesma será enviada ao conselho de disciplina da ASZO.

## **ARTIGO NONO (Acesso às Finais Nacionais e Regionais)**

As Vagas de acesso para as Finais Nacionais não são fixas pelo que cabe a direcção informar as equipas desses lugares assim que a Federação divulgue essa informação.

## **ARTIGO DÉCIMO (Local das Finais)**

As Finais Nacionais serão realizadas em instalações independentes nas condições aprovadas pela Federação Portuguesa de Setas e por todas as Associações intervenientes.

## **ARTIGO DÉCIMO PRIMEIRO (Deslocações)**

Todas as deslocações efectuadas nas provas efectuadas em qualquer das provas da A.S.Z.O. são sempre por conta e risco das Equipas e Jogadores.

## **ARTIGO DÉCIMO SEGUNDO (Dias de Jogo, Adiamentos e Faltas de Jogadores)**

1. As jornadas dos Campeonatos e Torneios por equipas, assim como os individuais e pares, terão lugar nos dias que a Associação achar por bem para os mesmos, tentando como é lógico salvaguardar sempre que possível, o interesse das casas, bares e associações intervenientes.
2. No caso de qualquer Equipa ou Jogador não poder comparecer no dia e hora estipulado, deverá sempre que possível contactar o seu adversário no papel da pessoa responsável, assim com uma qualquer pessoa da direcção da A.S.Z.O. nas pessoas do Presidente, Vice ou Secretários para que assim possa em qualquer caso o seu jogo não ser dado como perdido. Não havendo acordo entre as equipas intervenientes quanto à data de adiamento/antecipação do jogo caberá à direcção a nomeação de uma data sem que esta possa ser contestada.

3. O que acima foi descrito poderá ser aplicado somente em casos que se justifique e única e simplesmente só como recurso, pois no caso das equipas por norma são mais de 4 jogadores e como tal, um jogador não poder comparecer não significa que a equipa não compareça.
4. Como tal a não observância do que acima foi exposto, resultará num processo disciplinar à equipa.
5. O Jogo só poderá ser adiado quando informada a direcção e já com nova data definida pelas equipas intervenientes, tendo um prazo máximo de duas semanas para ser realizado.

### **ARTIGO DÉCIMO TERCEIRO (Classificações de Fchos; 180's)**

- 1 - No final do Campeonato, haverá prémio para o Maior número de 180's
- 2 - Nos 180's em caso de empate ganhará o que primeiro atingir esse número.

### **ARTIGO DÉCIMO QUARTO (Subidas e descidas de Divisão)**

1 - No final do campeonato nacional de equipas da Zona Oeste descerão duas ou três equipas da 1ª Divisão para a 2ª, tal como subirão à 1ª as duas ou três Primeiras classificadas da 2ª; o mesmo acontecerá em relação à 2ª e à 3ª Divisão. A direcção terá de decidir o número conforme o número de equipas na divisão.

2 - Em caso de desistência ou uma outra qualquer circunstância que não esteja prevista, terá que sempre que possível a Direcção da Associação de adaptar a 1ª, 2ª e 3ª Divisão ao que em cada Época for possível conciliar, principalmente no que diz respeito ao nº de Equipas.

Até que se consiga o nº de equipas necessário para a 1ª e 2ª divisão, que será entre as 8 e 14 equipas, teremos de conciliar as épocas consoante o nº de equipas existentes.

3 - Na Formação das divisões só após haver um mínimo de 8 Equipas na 1ª Divisão é que se pode avançar para a formação da 2ª Divisão, assim como só após haver um mínimo de 8 equipas na 2ª se avançará para a 3ª.

4 – Salienta-se que os jogadores que integram as Equipas terão o estatuto de jogadores de 1ª, 2ª ou 3ª consoante a divisão que sua equipa disputa ou está designada a disputar de uma época para a outra dependendo das classificações gerais finais da época transacta.

- 5 - Em todos os casos omissos a Direcção é soberana nas atitudes a tomar.

### **ARTIGO DÉCIMO OITAVO**

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo III, referente aos Campeonatos, a Direcção regente é soberana.

## **\*\*CAPÍTULO IV\*\***

### **Taça Portugal e Taça Nelson Fernandes**

#### **ARTIGO PRIMEIRO (Regras)**

1 - A Taça Portugal será disputada por todas as equipas inscritas na Associação de Setas para essa época, independentemente da sua divisão, tendo a Prova Masculina e Prova Feminina.

2 - Em cada encontro as Equipas apresentarão 4 Jogadores, depois de realizado o 8º jogo (no Final dos 4 jogadores fazerem 1 jogo), se assim o desejar, fazer uma substituição.

3 - Todos os jogos são disputados ao 501.

4 - Cada jogo individual conta 1 ponto.

5 – A ordem dos jogos será a seguinte:

**JOGO 1 e 2** 1x2  
**JOGO 3 e 4** 2x1  
**JOGO 5 e 6** 3x4  
**JOGO 7 e 8** 4x3  
**JOGO 9 e 10** 2x2  
**JOGO 11 e 12** 1x4  
**JOGO 13 e 14** 4x1  
**JOGO 15 e 16** 3x3

**JOGO 17 e 18** 4x4  
**JOGO 19 e 20** 1x1  
**JOGO 21 e 22** 2x3  
**JOGO 23 e 24** 3x2  
**JOGO 25 e 26** 1x3  
**JOGO 27 e 28** 2x4  
**JOGO 29 e 30** 3x1  
**JOGO 31 e 32** 4x2

6 - No encontro da 1ª mão o resultado poderá chegar ao fim empatado (16 – 16). No encontro seguinte (2ªmão) se o mesmo acontecer, será realizada uma partida à melhor de 5 jogos entre 2 jogadores, 1 de cada equipa, escolhidos pelo capitão, para apurar o vencedor da eliminatória.

Na final o encontro só terá uma mão, sendo o vencedor quem primeiro chegar aos 17 pontos. Se chegar ao empate, proceder-se-á como referido anteriormente.

7 - A formação da equipa cabe a cada capitão.

8 - A Taça NF será jogada num formato a designar pela Direcção no decorrer da época.

## **ARTIGO SEGUNDO (Prémios)**

Haverá troféu para o primeiro classificado da Taça NF.

## **ARTIGO TERCEIRO**

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo IV, referente às Taças e Torneios, a Direcção regente é soberana.

## **\*\*CAPITULO V\*\* RANKINGS**

### **ARTIGO PRIMEIRO (Disposições Gerais)**

1 – A organização dos Rankings compete à Associação que controlará toda a sua orgânica, nomeadamente, o estabelecimento de datas, locais e horas da realização dos mesmos.

No início de cada época, cabe à direcção divulgar aos associados as datas e locais dos rankings a realizar.

2 – Poderão participar nos Rankings todo e qualquer sócio da A.S.Z.O. que tenha as quotas em dia.

**Não existe limite mínimo de participação em Rankings (não é obrigatório fazer os 50%), mas para participar em finais nacionais terá de fazer no mínimo três Rankings.**

3 - Os Rankings são realizados em locais que serão designados pela direcção.

4 – As provas disputadas em rankings são as seguintes:

Singulares masculinos/femininos  
 Juniores Masculinos/Femininos Sub15  
 Juniores Masculinos/Femininos Sub21  
 Pares Masculinos/Femininos  
 Pares Mistos

5 – Sub15 não pode fazer 16 anos antes das finais nacionais (tem de jogar as finais com 15 anos) os jogos serão em fim aberto sem dupla. (sigle out)

6 – Sub21 não pode fazer 22 anos antes das finais nacionais (tem de jogar as finais com 21 anos) o jogo normal acaba em dupla. (Doble out)

7 - Nas provas de pares M/F e pares mistos, apenas se poderá trocar de parceiro 1 (uma) vez, perdendo o direito aos pontos conquistados com o primeiro parceiro/a.

8 - As inscrições, formato de jogo e sorteios serão sempre designados pela direcção.

9 - É expressamente proibido fumar e beber bebidas alcoólicas no decorrer dos jogos por parte dos jogadores intervenientes, assim como por parte do marcador ao jogo. O incumprimento desta regra incorre na **desclassificação** do(s) jogador(es) da prova em curso.

## **ARTIGO SEGUNDO (Desempates)**

- 1º - Diferença de Legs ganhas e perdidas em todo o grupo.
- 2º - Jogo com o menor número de setas.
- 3º - Jogador a realizar primeiro o jogo com menor numero de setas.

## **ARTIGO TERCEIRO (Acesso às Finais Nacionais)**

- 1 - Terão acesso às Finais Nacionais os Classificados nos lugares estipulados pela Federação Portuguesa de Setas.

## **ARTIGO QUARTO (Deveres do Sócio Jogador)**

- 1 – No decorrer dos Rankings, a função de marcador caberá aos próprios jogadores.
- 2 – O Marcador deveser isento, não devendo em caso algum apoiar ou incentivar nenhum dos jogadores em prova, e devem ter o cuidado de sempre que possível manter o respeito e os bons modos assim como anular algumas faltas de bom senso.
- 3 – Todos os jogadores têm a obrigação de marcar os jogos que para tal sejam designados pela organização. O não cumprimento do acima disposto incorre na **desclassificação da prova em curso, penalização de 5 pontos** na classificação geral **e pagamento de 10€**, ficando inibido de participar em qualquer prova até liquidação desse valor. Sendo também o seu capitão de equipa avisado em caso de ser jogador em alguma.

## **ARTIGO QUINTO (Faltas e Tolerâncias)**

- 1 – São consideradas faltas todo o não cumprimento dos horários estipulados pela ASZO.
- 2 – As tolerâncias de horários serão designadas pela direcção regente.

## **ARTIGO SEXTO (Pontuações)**

- 1 - Singulares e Pares Masculinos / Femininos, Pares Mistos e Juniores Masculinos / Femininos,

1º	Classificado	36 Pontos
2º	Classificado	28 Pontos
3º e 4º	Classificados	21 Pontos
5º ao 8º	Classificado	15 Pontos
9º ao 16º	Classificado	10 Pontos
17º ao 32º	Classificado	6 Pontos
33º ao 64º	Classificado	3 Pontos
65º ao 128º	Classificado	1 Pontos

## **ARTIGO SÉTIMO**

Todo e qualquer ponto que seja Omisso neste Regulamento terá sempre que ser analisado pela Direcção sendo a mesma soberana nas sanções ou castigos que seja necessário aplicar.

## **ARTIGO OITAVO**

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo V, referente aos Rankings, a Direcção regente é soberana.

## **\*\*CAPÍTULO VI\*\***

### **(ESPÍRITO DESPORTIVO)**

#### **ARTIGO PRIMEIRO**

Todos os jogadores comprometem-se a demonstrar que possuem espírito desportivo, cumprindo os termos deste regulamento.

A Direcção da A.S.Z.O. tem a responsabilidade de o assegurar, podendo aplicar sanções disciplinares a qualquer jogador que não cumpra com o atrás descrito neste regulamento, podendo no entanto o mesmo se assim o entender recorrer das possíveis sanções no prazo de 72 horas, fazendo-o ao abrigo do Artigo 6º dos Estatutos da Associação de setas da Zona Oeste.

#### **ARTIGO SEGUNDO**

Todos os Jogadores e/ou Equipas inscritos nas provas oficiais têm a obrigação de chegar às horas pré-definidas para o início dos jogos ou encontros, podendo perder os mesmos por falta de comparência por incumprimento de horários.

#### **ARTIGO TERCEIRO**

Durante os encontros, os responsáveis das Equipas ou os Capitães têm por obrigação de assegurar que durante o decorrer dos jogos não se intrometam outros jogadores se não os que estão a jogar, impedindo assim comentários durante o decorrer dos jogos, assim como conselhos ou indicações sobre qualquer resultado ou pontuação, podendo os jogadores consultar o árbitro em qualquer altura do jogo na sua vez de jogar (nos jogos de pares os parceiros podem consultar-se mutuamente).

Caso alguém incorra num comportamento deste género deverá ser feita uma advertência verbal.

Se por acaso os problemas acima descritos continuarem os jogadores/Equipa que se sentirem prejudicados deverão protestar por escrito.

#### **ARTIGO QUARTO**

Todo e qualquer Jogador ao ler este Regulamento compromete-se a prescindir de qualquer atitude que possa perturbar o ambiente sociável e amigável que deve presidir aos encontros, devendo mostrar o seu espírito desportivo e reconhecer com dignidade tanto a derrota como a Vitória.

#### **ARTIGO QUINTO**

Todos os jogadores devem demonstrar controlo sobre si próprios, mantendo uma atitude de respeito e simpatia para com os seus companheiros e/ou adversários, evitando sempre qualquer acto que possa ser interpretado como falta de respeito, abstenendo-se, sobretudo, de qualquer recurso à violência física e/ou verbal.

#### **ARTIGO SEXTO**

Os jogadores devem encarar a vitória sempre sem ridicularizar o adversário.

#### **ARTIGO SÉTIMO**

Será punido todo e qualquer jogador que deliberadamente e sem qualquer razão lógica demore o decorrer normal do Jogo.

#### **ARTIGO OITAVO**

Em todas as situações que possam surgir não contempladas neste Capítulo VI, referente ao Espírito Desportivo, a Direcção regente é soberana.