

## Federação Portuguesa de Dardos e Setas

R. Fernão Lopes Castanheda, 43 - 7000 - 893 Évora - paulomoreira@paulomoreira.pt  
Portugal - Telf. +351 266 747 642 Fax. +351 266 771 969 - <http://www.paulomoreira.pt>

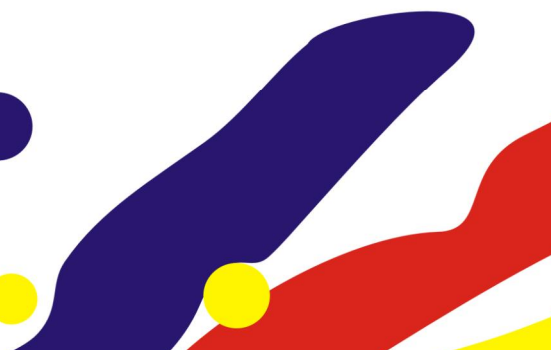


**Época 2008/2009**

**BULLSHOOTER  
PORTUGAL**

- Regulamento geral
- Regulamento de jogo
- Regulamento disciplinar

**PAULO MOREIRA  
DIVERSÕES**





# Regulamento geral

## INTRODUÇÃO

1. Antes do início de cada época, será entregue a cada capitão de equipa uma cópia do Regulamento para Ligas American Bullshooter (RLAB). O mesmo deve ser lido atentamente e compreendido pelo próprio e por todos os membros da equipa. Deve ficar bem claro a todos os jogadores que o regulamento é para ser aceite tal como está redigido.
2. De acordo com as decisões do European Sports Committee's, a única possibilidade de um jogador participar no Campeonato Nacional, Europeu, Mundial ou qualquer outra prova internacional, é associar-se no Asociación Esportiva Bullshooter, no início de cada época.

## CLASSIFICAÇÕES / EQUIPAS

3. Todos os jogadores em competição tem que ser portadores da licença American Bullshooter, sendo que apenas os inscritos na ficha internacional, poderão representar a sua equipa no Campeonato Europeu ou outra competição American Bullshooter.
4. As Ligas nacionais terão a seguinte limitação de jogadores inscritos por equipa: mínimo 4, máximo 6 (Masc. / Mistas), Mínimo 2, máximo 3 (Fem).
5. Todos os jogadores/equipas são classificados internacionalmente por categorias: Pro-Master; Master; 1ª Categoria. Categorias estas, a entrar em vigor em Portugal num futuro próximo, servindo para isso o MPR (marcas por ronda) e o PPD (pontos por dardo).
6. Todas as equipas são classificadas no decorrer das suas Ligas percentualmente, segundo a fórmula  $\frac{\text{vitórias}}{\text{jogos}} \times 100$ .
7. Todos os jogadores são classificados individualmente conforme o seu desempenho nos jogos, através do **MPR** e do **PPD**.
8. As equipas podem ser masculinas, femininas ou mistas.
9. As equipas mistas jogam no mesmo nível das masculinas.
10. A existência de Ligas Femininas está condicionada à inscrição de um mínimo de 5 equipas.
11. As alterações na constituição das equipas após o período das inscrições serão aprovadas, ou não, à luz do RLAB pelo Conselho de Arbitragem, antes do início das provas.

**BULLSHOOTER**



12. Na impossibilidade de uma equipa manter o local de jogo da época transacta (quer por extinção do mesmo ou por desinteresse da casa) poderá usufruir da classificação obtida no ano anterior, desde que mantenha 2/3 da sua constituição e encontre sede própria.
13. No caso de se verificar um empate entre duas equipas na classificação final da sua Liga, os critérios de desempate por ordem de prioridade, são:
- Menor quantidade de jogos ganhos por falta de comparência.
  - O resultado acumulado nos dois encontros entre as equipas.
  - O maior n.º de vitórias.
  - Maior n.º de 501 DI/DO ganhos nos encontros entre as duas equipas.
  - Melhores médias realizadas dos quatro melhores jogadores de cada equipa nos dois encontros (501 DI/DO).
  - Melhores médias realizadas dos quatro melhores jogadores de cada equipa nos dois encontros (cricket killer 400).
  - No caso de o empate ainda persistir, é marcado um encontro entre as duas equipas, em local e data a designar pelo Concelho de Arbitragem.
  - Em caso de desistência de alguma equipa de I Liga, compete à Organização e Concelho de Arbitragem, a repescagem ou não, de uma equipa da época transacta, conforme a classificação obtida.
  - A alínea anterior terá a validade das 3 primeiras jornadas da Liga.
  - À Organização e o Concelho de Arbitragem, reserva-se o direito de aprovar ou não, o dia e a hora padrão, proposto pelas equipas.

### INSCRIÇÕES

14. Até ao início da Liga, todas as equipas devem efectuar o pagamento da inscrição da equipa e dos seus jogadores, sob pena da mesma não ser considerada válida, acarretando isto a inibição de efectuar qualquer encontro de Liga, até a situação ser regularizada.
15. Antes do início da Liga todas as equipas recebem uma folha de inscrição na qual devem constar os nomes e dados de todos os seus jogadores, bem como as suas assinaturas que os vincularão às respectivas equipas para toda a época.
16. Todo o jogador, no início de cada **Liga**, é livre para se inscrever na sua equipa preferida.
17. São autorizadas inscrições de novos jogadores no decorrer da época, desde que esses jogadores, não tenham realizado nenhum encontro por outra equipa, de qualquer Liga do mesmo distrito durante a época em questão.
- Caso já tenha jogado numa equipa, terá que ficar 4 jornadas sem jogar, após a saída da sua equipa, só depois poderá se reinscrever na equipa pretendida;
  - Caso haja acordo com a casa, por escrito, tem entrada directa.



c) Qualquer jogador nesta situação, não poderá representar a sua equipa nas competições internacionais da American Bullshooter – podendo fazê-lo a título individual – embora a posse da respectiva licença seja obrigatória.

18. As inscrições dos jogadores, para fazerem parte da equipa em competições internacionais, deverá estar realizada até à data estipulada pela organização e o Concelho de Arbitragem.

19. Um jogador poderá ser reinscrito numa outra equipa do mesmo distrito, desde que nunca tenha efectuado nenhum jogo nessa equipa, até à data da inscrição;

a) A reinscrição de um jogador numa Liga de outro Distrito, carece de aprovação da Federação e do Coordenador Nacional das Ligas Bullshooter.

b) Todo o jogador reinscrito não poderá participar no Campeonato Europeu de equipas – embora podendo fazê-lo a título individual – pois a sua inscrição na American Bullshooter está ligada à equipa em que iniciou a época.

20. Novas inscrições só serão aceites até à antepenúltima jornada da respectiva Liga, desde que não contrariem nenhum ponto deste RLAB.

21. Qualquer jogador ou equipa que tenha sido advertido(a), suspenso(a) ou eliminado(a) na época anterior pelas entidades competentes, verá a aceitação da sua inscrição condicionada à aprovação do operador local.

21A.) Uma equipa só poderá fazer duas substituições, durante toda a época.

21B.) Um jogador só poderá fazer no máximo, uma transferência durante toda a época, caso venha ou vá para outra liga de outro distrito, poderá fazer mais uma.

## ENCONTROS

22. No início de cada época devem ser afixados os calendários dos encontros, em todos os locais onde irão decorrer. Se por hipótese, o calendário for incompatível com o funcionamento do local visitado, deverá esta equipa apresentar um dia/hora alternativo (antes do início da Liga – reunião de capitães) para que se encontre uma solução de carácter permanente.

23. Antes de cada encontro qualquer capitão tem o direito de exigir a apresentação das licenças American Bullshooter a partir do momento da sua distribuição e outro documento de identificação com fotografia aos jogadores presentes, pois só os portadores das mesmas estão autorizados a competir, **sendo obrigatório o numero do documento utilizado constar na ficha de jogo.**

24. Todos os encontros terão a tolerância máxima de 30 minutos, após os quais o encontro terá que ser iniciado, bastando para tal a presença de três jogadores por equipa, o que não acontecendo dará origem a falta de comparência à equipa infractora.

a). No período de 15 minutos imediatamente anterior ao início do jogo, terá que ser disponibilizada a máquina de jogo para aquecimento da equipa visitante. Para que esta regra não seja violada, a equipa da casa



deve abster-se de aquecer neste período, estando presente ou não a equipa visitante. Se no final da tolerância ainda estiver alguma equipa em aquecimento, esta deverá finalizar imediatamente o mesmo, a fim de dar início ao encontro.

- b) O aquecimento mínimo para uma equipa será de 12 setas por jogador.

25. O capitão de equipa é responsável por responder às questões postas pelos jogadores, notificar os mesmos das datas dos próximos encontros e marcar ou remarcar os mesmos, sempre de comum acordo com os capitães das equipas adversárias e notificando de imediato a Organização.

26. Equipas que tenham elementos em provas internacionais, o capitão pode solicitar ao Conselho de Arbitragem a remarcação do (s) jogo (s). Este (s) deverá estar marcado antes da saída dos jogadores para as mesmas. Não serão aceites datas com mais de 15 dias após a data inicialmente marcada.

27. Os encontros terão que ser realizados, até 3ª feira após a data inicialmente prevista. Caso as equipas não realizem o encontro até 3ª feira, após a data original, ambas terão falta de comparência.

a) A alteração dos jogos terá de ser comunicada á FPDS com antecedência de 48 horas á data padrão da equipa da casa, pelos dois capitães de equipa.

b) No caso de incumprimento da alínea anterior o Conselho de Arbitragem reserva-se ao direito de atribuir falta de comparência às duas equipas.

28. No caso de os capitães não chegarem a acordo, quanto a uma possível mudança da data ou hora do jogo, este deverá ser realizado na data prevista inicialmente, com os jogadores que estiverem presentes.

29. A ficha de jogo consiste na descrição do encontro entre duas equipas e nela deverá constar: o nome das equipas, data, Liga, jornada, nome dos jogadores, número a atribuir pela Federação ou numero de BI de todos os jogadores conforme ficha de inscrição (efectivos e suplentes), ordem de jogo, médias individuais, resultados parciais e final, substituições, possíveis observações e assinatura dos capitães de cada equipa.

30. Em todos os encontros é obrigatório o preenchimento integral da ficha de jogo. Os capitães deverão assinar esta ficha (excepto aquando de um protesto, neste caso a assinatura do capitão da equipa em protesto só deve constar no protesto).

31. Além da ficha de jogo deve ser utilizado o cartão electrónico que contém o nome de todos os jogadores de uma equipa e a ordem de jogo dos mesmos, a qual poderá ser modificada apenas antes do início de cada encontro (para máquinas American Darts). Na impossibilidade de se usar o cartão electrónico é autorizado o início do encontro apenas com a ficha de jogo desde que a ordem dos jogadores seja respeitada.

32. Nos casos de falta de comparência o capitão da equipa presente preenche a área correspondente à sua equipa na ficha de jogo e assina-a (juntamente com o n.º mínimo de jogadores exigido para iniciar um encontro) explicando no espaço reservado às observações, o porquê do encontro não ter sido realizado.



33. O prazo de entrega da ficha de jogo é até quarta-feira às 12 H (salvo o jogo se realize 3ª feira, entrega até às 19H), após a data inicialmente prevista, para a realização do encontro.
34. As equipas podem apresentar protestos, sendo os mesmos redigidos no verso da ficha de jogo ou em alternativa, numa folha A4, contendo no final as assinaturas de todos os jogadores presentes da equipa queixosa que participaram no encontro em questão. Os prazos de entrega dos protestos são de dois (2) dias úteis após a realização do encontro. Não respeitando estas datas, os mesmos serão considerados nulos.
35. Ao efectuar um protesto, o capitão da equipa queixosa não deve assinar a ficha de jogo. No entanto, o encontro deve obrigatoriamente continuar até ao seu término, caso contrário, o Concelho de Arbitragem na apreciação ao protesto atribuirá a derrota nos restantes jogos à equipa que se recusar a continuar o encontro. A única excepção será o facto de não haver comprovadamente condições físicas ou materiais (devido a alguma ocorrência extraordinária) de continuar o encontro.
36. Os capitães de equipa serão as entidades ajuizadoras de todas as anomalias/situações que possam acontecer nos encontros, recorrendo para esse efeito ao presente RLAB.
37. Excepcionalmente, por decisão do Concelho de Arbitragem, poderá ser nomeado um delegado ao encontro caso tal seja humanamente possível.
38. A presença do delegado será de ajuizar todas as ocorrências que possam surgir durante o encontro.
39. No caso de alguma equipa não poder jogar, por impossibilidade da casa em que joga, será acordado entre o Concelho de Arbitragem e a equipa visitada, um local para realização do jogo, por proximidade geográfica.

### GENERALIDADES

40. Fair-Play, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores, do início ao fim dos encontros.
41. Os jogadores devem demonstrar o seu espírito desportivo e reconhecer com dignidade, quando vencidos, os bons resultados do oponente. Quando vencedores, encarar a vitória sem ridicularizar o oponente e abster-se de comentários e/ou gestos que possam afectar a dignidade do jogador ou equipa vencida.
42. Todos os jogadores e respectivos responsáveis de equipa comprometem-se a demonstrar espírito desportivo, cumprindo os termos deste RLAB.
43. A liga é um complemento das actividades do estabelecimento, e não a sua principal. Os jogadores devem adaptar-se a todas as outras actividades do estabelecimento.
44. Todos os jogos devem ser jogados em silêncio (adequado à necessária concentração), pelos intervenientes (suplentes inclusive), por jogadores de outras equipas, e se possível pelo público em geral.



45. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga são por conta e risco das equipas ou jogadores.
46. Todas as situações não previstas neste RLAB serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pelo Concelho de Arbitragem.
47. O não respeito pelos pontos anteriores (GENERALIDADES) poderá ter consequências disciplinares, será punido com dois encontros de suspensão. Em caso de reincidência o castigo será de quatro encontros. À terceira infracção o jogador será eliminado da Liga.

### LIGAS

48. Todas as ligas são jogadas de acordo com os Regulamentos em vigor para Ligas American Bullshooter.
49. Todas as ligas têm um logotipo pré definido representativo do conjunto das Ligas Nacionais American Bullshooter.
50. Cada Liga pode ter um ou mais patrocinadores que nesse caso terão direito a expor o seu logotipo/publicidade:
  - a) Nas máquinas de competição (aludindo à Liga e seu patrocinador).
  - b) Nos equipamentos e/ou acessórios de jogo (encargos por conta da Organização).
  - c) Nos locais de jogo (sujeito a acordo com as casas).
  - d) Outros.
51. Os benefícios vindos de patrocínios serão utilizados em proveito da Liga/Campeonato Nacional para que todas equipais possam usufruir dos mesmos.
52. Cada Liga tem direito a enviar um número restrito de equipas (quota), ao Campeonato Nacional.
53. A quota atribuída a cada Liga é definida no princípio de cada época pelo representante nacional da American Darts e pelos operadores locais.
54. Esta quota não pode ultrapassar 50% do total de equipas de cada Liga, excepto se o total de equipas participantes for ímpar, efectuando-se neste caso um arredondamento por excesso.
55. À medida que começarem novas Ligas, as quotas atribuídas serão calculadas nos mesmos moldes anteriormente descritos.
56. Qualquer Liga para ter equipas aceites de pleno direito no Campeonato Nacional terá que se iniciar pelo menos 10 semanas antes do mesmo.

### LIGA NÃO OFICIAL

- A mesma terá início na data a designar pela Organização.
- Têm como objectivo incentivar e elucidar novos jogadores sobre a forma de jogar.
- É gerida pelo regulamento Geral salvo excepções que se considerem necessárias.
- Não carece de qualquer pagamento de inscrição.



- Não têm qualquer tipo de prémio obrigatório.

Quem pode jogar nesta Liga.

- Jogadores não federados.
- Jogadores que não se encontrem com ligas a decorrer.
- Cada equipa não deverá ter mais do que um elemento da divisão principal do distrito.
- Jogadores que provenham de uma liga oficial carecem do acordo de transferência previsto no regulamento.

## CAMPEONATO NACIONAL

57. O Campeonato Nacional divide-se em Torneios oficiais e Open's:

- a) Os torneios oficiais dão acesso a Campeonatos Internacionais e só podem ser disputados por portadores do cartão Bullshooter e possíveis convidados da Organização que em caso de vitória não terão acesso ao Europeu, apenas ao (s) respectivo (s) troféu (s); (o mesmo sucedendo com jogadores com licença, que não tenham jogado na liga).
- b) Os Open's não dão acesso aos Campeonatos Internacionais (salvo informação prévia) e as inscrições são abertas ao público em geral.

58. As condições de inscrição/participação no Campeonato Nacional poderão não ser as mesmas para os portadores da licença Bullshooter e os não portadores.

59. Quando entrar em funcionamento a divisão de Ligas em Master, I e II categoria, o Campeonato Nacional – Torneios oficiais - também se dividirá nas categorias de Pro-Master e Master:

- a) Pro-master
  - § Para equipas de Ligas Master ou do escalão maior da sua Liga/Região.
  - § Para jogadores classificados em Pro-Master na época em curso.
- b) Master
  - § Para equipas de Ligas I/II categoria ou dos escalões menores da sua Liga/Região.
  - § Para jogadores classificados em Master na época em curso.

60. Os jogadores terão que seguir as seguintes regras específicas:

- Os jogadores não podem abandonar a máquina de jogo;
- É permitido somente 12 seta de aquecimento (a partir do momento em que as partes participantes se encontrem no local de jogo);
- É dado somente 5 minutos de tolerância, haverá 3 chamadas de 5 em 5 minutos, à 3ª serão eliminados.
- Na final, os jogadores terão que se apresentar imediatamente no palco.



61. Todas estas regras (Campeonato Nacional) estão sujeitas a posteriores alterações por necessidades de Organização, logística ou promoção da modalidade que serão divulgadas com a necessária antecedência às partes envolvidas.

## Regulamento de jogo

### REGRAS ESPECIFICAS

1. Todos os encontros são realizados exclusivamente nas máquinas denominadas "American Darts" e "Galaxy II", devidamente homologadas pelo Coordenador Nacional, utilizando as seguintes medidas internacionalmente reconhecidas:
  - Diâmetro do alvo – 39.5 cms
  - Distância centro/linha de lançamento – 300 cms
  - Comprimento da linha de lançamento – 50 cms (min.)
2. Todos os dardos devem ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20grs.
3. Cada encontro da Liga será constituído por 12 jogos realizados em equipas (2 contra 2):
4. 6 Jogos em cricket killer 400
5. 6 Jogos em 501 DI/DO
6. Cada equipa durante o encontro tem o mínimo de 3 ou 4 jogadores em jogo, podendo ter o máximo de 2 suplentes para efeitos de substituição no decorrer do encontro.
7. Uma equipa poderá iniciar o encontro com um mínimo de três jogadores, podendo depois o jogador em falta efectuar a sua entrada em jogo a qualquer momento, desde que esteja inscrito na ficha de jogo e seja a sua vez de lançar os dardos.
8. Jogo que tenha um jogador não presente será passada a sua vez de jogar.
9. O jogador que esteja em jogo sozinho, sem parceiro, não pode passar os seus lançamentos, enquanto não completar o seu jogo. Faz-se notar que no caso do 501 DI/DO é possível ganhar o jogo sem parceiro.
10. Todo o jogador que queira participar no encontro tem que constar na ficha de jogo, logo no início do encontro.
11. São autorizadas 2 substituições por encontro, e todo o jogador substituído dá por terminada a sua participação no encontro.
12. Uma troca de ordem de jogadores – contrariando a ordem pré estabelecida na ficha de jogo – durante o encontro ou jogos não é autorizada, perdendo o jogo em questão, a equipa que cometer esta infracção.

**BULLSHOOTER**



# BULLSHOOTER

13. A ordem dos jogos (killer ou 501), bem como a dos jogadores será estabelecida pela máquina, segundo um modelo pré-definido que deve constar na ficha de jogo.
14. Cada jogo (Killer ou 501) é constituído por rondas.
15. Uma ronda consiste em todos os jogadores em jogo, lançarem 3 dardos cada. Um jogador pode decidir passar 1, 2 ou todos os seus lançamentos.
16. Um jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina. Se o fizer antes perderá o (s) dardo (s) lançado (s).
17. O jogador é sempre responsável por verificar quando é a sua vez de efectuar o lançamento.
18. Durante o lançamento o jogador deve ter à sua volta o espaço necessário para que nada o incomode.
19. Se os jogadores desejarem efectuar o lançamento para além da zona delimitada pela linha de lançamento, deverão fazê-lo para trás do alinhamento da mesma.
20. Os lançamentos devem ser feitos atrás da linha de lançamento. O jogador pode inclinar-se sobre a linha mas os seus pés não podem ultrapassar o limite da linha de lançamento mais próximo da máquina, até que o último dardo atinja o alvo.
21. Um lançamento é sempre considerado válido desde que o dardo tenha sido projectado em direcção à máquina, atingindo-a ou não e independentemente de o lançamento ter sido registado ou não.
22. Um jogador não pode empurrar um dardo para que este seja registado.
23. Não é permitido relançar dardos.
24. Se um jogador deixar cair um ou mais dardos acidentalmente, estes não serão considerados lançados.
25. Se um jogo parar ou prender um segmento, o lançador deve pedir ao capitão da equipa adversária que retire o dardo que causou o problema e passe o jogo novamente até si, para que possa lançar os restantes dardos a que tem direito.
26. A única situação em que se considera válido, um dardo não registado/descontado pela máquina, é no caso de um dardo vencedor.
27. Para ser considerado dardo vencedor, o dardo deve ficar no alvo e mostrar claramente que está no segmento que daria a vitória ao lançador.
28. No caso de avaria da máquina, os capitães devem decidir se o encontro continua, chama-se a assistência ou remarca-se o encontro (notificar sempre o Concelho de Arbitragem).
29. No caso de falta de energia o jogo recomeça de início, no caso das Galaxy II, basta escolher a opção de continuar.
30. As faltas são avaliadas e determinadas pelos capitães de equipa de forma justa e imparcial, seguindo as regras do fair-play e bom desportivismo, assim como o presente Regulamento.
31. Uma repreensão consiste num aviso formal, feito por um capitão a outro, relativamente a um jogador adversário. É possível a um capitão repreender



um seu jogador. Para uma repreensão ser considerada válida, tal terá que ser anotado em ficha de jogo, logo que o mesmo termine.

32. Faltas passíveis de repreensão:

- (a) O jogador atravessa a linha de lançamento antes que a máquina registre o lançamento, ou que o dardo chegue ao alvo.
- (b) O jogador pisa a linha de lançamento para além do seu limite.
- (c) O jogador sai da área de lançamento.
- (d) Atraso intencional e desnecessário do jogo.
- (e) Distrair um jogador ou fazer com que perca a concentração.
- (f) Comportamento incorrecto ou reprovável.

33. A repreensão quando repetida pelo mesmo motivo, à mesma equipa, implica que essa equipa perca os restantes dardos nessa jogada faltosa e que perca os próximos 6 lançamentos.

34. Faltas passíveis de penalização imediata:

- (a) (501 DI/DO) Uma equipa perde o jogo se um jogador completar 501 pontos, e os pontos do seu parceiro forem superiores à soma dos pontos dos adversários.
- (b) (501 DI/DO) Um jogador inicia o jogo em Bull ou DB – Perde os restantes dardos a que possa ter direito e a equipa faltosa perde os próximos 6 lançamentos. Chama-se a atenção que no Campeonato Nacional e no Europeu esta falta dá origem à derrota automática no jogo em questão.
- (c) Um jogador lança na vez do parceiro – perde os restantes dardos a que possa ter direito e a equipa faltosa perde os próximos 6 lançamentos.
- (d) (Killer 400) Um jogador lança na vez do adversário – o capitão da outra equipa passa para o jogador certo, e o jogo continua.
- (e) (501 DI/DO) Um jogador lança na vez do adversário – o capitão da outra equipa passa para o jogador certo, e a equipa faltosa perde os próximos 6 lançamentos.
- (f) Um jogador marca pontos à mão no seu marcador – perde os restantes dardos a que possa ter direito e a equipa faltosa perde os próximos 6 lançamentos.
- (g) (Killer 400) Um jogador marca pontos à mão no marcador adversário – o capitão da outra equipa passa para o jogador certo, e o jogo continua.
- (h) (501 DI/DO) Um jogador marca pontos à mão no marcador adversário – o capitão da outra equipa passa para o jogador certo, e a equipa faltosa perde os próximos 6 lançamentos.
- (i) Um jogador termina o jogo num lançamento em que foi cometida uma falta passível de penalização imediata – a equipa faltosa perde esse jogo.

35. Quando se dá uma infracção o jogo pára imediatamente, procedendo-se à sua análise e posterior resolução.

36. Todas as situações não previstas neste RLAB devem ser submetidas à avaliação do Concelho de Arbitragem em tempo útil, com vista à sua resolução imediata, se possível, ou à elaboração de novos pontos deste Regulamento.



# Regulamento disciplinar

## INFRACÇÕES

1. No decorrer da época se uma equipa fizer três (3) faltas de comparência será eliminada da Liga, alterando a classificação da seguinte forma:
  - a) *Serão considerados nulos todos os seus encontros se esta falta ocorrer durante a primeira volta da liga.*
  - b) *Serão considerados nulos todos os seus encontros da segunda volta desde que a primeira volta esteja completa.*
2. A equipa que tiver uma (1) falta de comparência nas últimas duas jornadas, deverá apresentar ao Concelho de Arbitragem duas datas alternativas para a realização do encontro, de forma à sua falta de comparência não dar origem à descida directa. (Tal comunicação deverá ser apresentada com 48H de antecedência)
3. O facto de uma equipa ser eliminada, implica não realizar mais nenhum encontro oficial na época em questão e quando da sua possível reentrada na Liga, só poderá entrar no escalão mais baixo da mesma. A nível individual poderão fazê-lo, tendo direito aos respectivos prémios que conquistarem, podendo também, ingressar noutra equipa.
4. Uma equipa que tenha uma falta de comparência, perde todos os jogos, e a equipa presente recebe todas as vitórias em disputa nesse encontro. A única maneira de evitar esta situação, é contactar a equipa opositora e o Concelho de Arbitragem, 48 horas antes do encontro para que se possa marcar nova data, por acordo entre as duas equipas.
5. A entrega da Ficha de jogo é da responsabilidade da equipa visitada, que terá até 3ª feira, partir da data/hora padrão desse encontro (sugere-se envio via fax, correio azul (obrigatório carta registada, com aviso de recepção ou entrega em mão). O incumprimento deste ponto acarretará a derrota da equipa local pelo diferencial máximo.
6. A derrota por não entrega da ficha de jogo não é contabilizada como uma falta de comparência. Para a equipa não infractora, o resultado mantém-se inalterável.
7. No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados, os jogadores responsáveis serão punidos com a eliminação da Liga, uma vez apuradas responsabilidades dos mesmos nas infracções cometidas.
8. Se um jogador tiver comprovadamente, durante um jogo, comportamento incorrecto passível de provocar alterações do normal decorrer da competição, será punido com dois encontros de suspensão. Em caso de reincidência o castigo será de quatro encontros. A terceira infracção o jogador será eliminado da Liga.

**BULLSHOOTER**



9. No caso de se verificar um comportamento extremamente gravoso de um jogador contra alguma casa, espectador, interveniente no jogo ou para a modalidade, a punição a aplicar poderá tomar a forma de eliminação directa do jogador sem necessidade de se recorrer a suspensões.

### Concelho de Capitães

10. Todas as decisões acerca de infracções ocorridas durante a Liga, serão tomadas pela Organização ou Concelho de capitães, após análise dos factos ocorridos e de ouvir todas as partes envolvidas, inclusive possíveis testemunhas. Toda a decisão quando tomada torna-se irrevogável.
11. A única entidade que pode convocar um Concelho de capitães é a Organização, por decisão sua ou por pedido fundamentado dirigido à Organização de 1/3 dos capitães da Liga em questão.
- Serão tomadas como definitivas as decisões do concelho de capitães, somente quando estiverem 2/3 dos capitães;
  - No caso de estar presente menos de 2/3 dos capitães, as decisões serão tomadas, com carácter provisório;
  - Caso não estejam presentes 1/3 dos capitães, cabe à organização tomar uma medida com carácter provisório, até segunda reunião do concelho de capitães, que terá de ser marcada no prazo de uma semana após a 1ª reunião. Se esta não se realizar, as decisões anteriormente tomadas com carácter provisório, passarão a ter carácter definitivo.
12. Concelho de capitães:
- Um concelho de capitães consiste na convocação dos capitães de uma determinada Liga, para debater e decidir sobre o assunto que constitui o motivo da convocação.
  - Consideram-se áreas de competência exclusiva do Concelho de capitães:
    - Punição disciplinar a jogadores.
    - Recomendações ou avisos a entidades participantes em Ligas.
    - Promoção de acções ou ideias construtivas quanto ao desenvolvimento da modalidade.
  - Todas as decisões tomadas em concelho de capitães são por maioria qualificada.
  - Têm assento neste concelho com direito a um (1) voto cada:
    - Os capitães ou representantes legítimos de cada equipa.
    - Os membros da Organização.
    - Operador local (tem o voto de qualidade).
  - Os votos de membros da Organização ou de operador sendo capitães não votam nessa qualidade.



- VI. No caso de um capitão não poder comparecer ao concelho, poderá indigitar por escrito um seu representante (membro da mesma equipa ou não), sendo o mesmo obrigatoriamente, jogador da Liga ou proprietário de um local de jogo.
- VII. Uma mesma pessoa pode acumular várias indigitações de voto.
- VIII. Na decisão sobre um jogador, o seu capitão ou representante dessa equipa, está impossibilitado de votar, embora possa ou não fazer a sua defesa.
- IX. Todas as deliberações tomadas pelo concelho de capitães são vinculativas e definitivas no que diz respeito à punição disciplinar de jogadores. Em outros assuntos, qualquer deliberação só pode tomar a forma de recomendação ou aviso.
15. Consideram-se áreas de competência exclusiva da Comissão de Arbitragem:
- Elaboração de Regulamentos.
  - Elaboração de comunicados.
  - Convocação e aplicação das decisões do Concelho de capitães.
  - Punição a equipas por faltas de comparência.
  - Punição a equipas por não entrega de fichas de jogo.
  - Análise e decisão acerca de protestos de jogo.
  - Qualquer outra ocorrência não prevista neste RLAB.
16. As directivas descritas neste RLAB serão aplicadas sem qualquer tipo de contemplação ou tolerância e sem excepções.
17. Ao conselho de Arbitragem, é reservado o direito de excluir todo e qualquer jogador ou casa, que considere estar a prejudicar directa ou indirectamente, no âmbito desportivo ou Comercial, o bom funcionamento da liga, perdendo o(s) elemento(s) em questão todo e qualquer prémio, conquistado nesta época. Esta exclusão pode ter um carácter vitalício ou não. Esta penalização tem âmbito internacional.
- 18. Á Federação e ao Operador reserva-se o direito de tomar toda e qualquer acção que considere necessária à defesa dos seus interesses legítimos como entidade promotora de uma Liga Bullshooter.**