Regulamento do Torneio de Setas da AJGF

Artigo primeiro (Estrutura)

1. O torneio será realizado entre os dias 24/07/2017 até 27/07/2017;

2. Para este torneio foi escolhido o jogo CRICKET;

3. A inscrição tem de ser feita através do email associacao@gustavofilipe.org até do dia 22 julho ás 00H00. Terá de ter a informação dos dois participantes da equipa(mínimo:nome).

4. O torneio é exclusivo para jogadores amadores;

5. Para que o prémio possa ser atribuído, tem que haver no mínimo 12 equipas inscritas no torneio, se o número for inferior o prémio será substituído por outro a ser divulgado pela AJGF.

6. O torneio é feito com um limite de 16 equipas e será por duplo KO, à melhor de 3 (figura 1), com a final à melhor de 5;

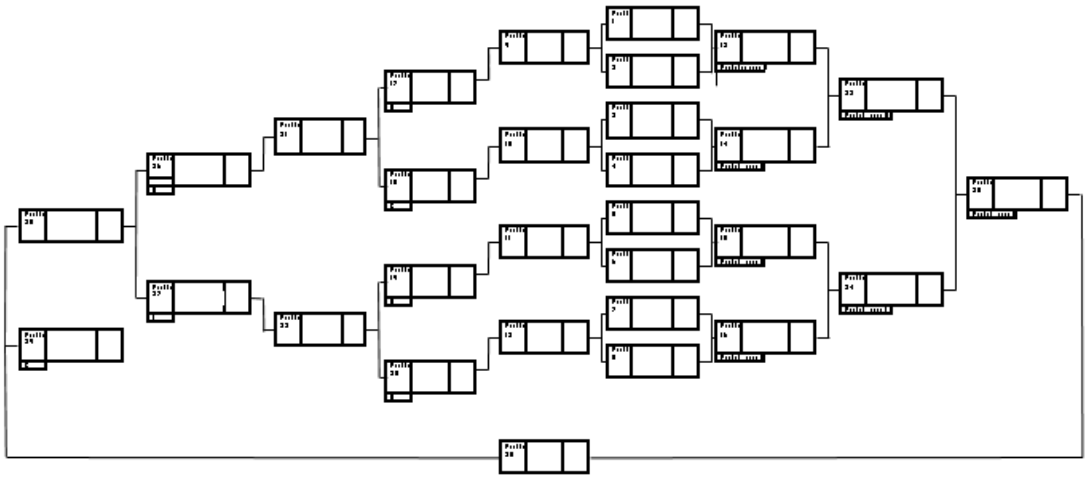

Figura 1- quadro de jogos

7. Será marcada uma hora para cada jogo, se a equipa não tiver pelo menos um jogador na hora+5 minutos de atraso será desqualificada.

8. A hora de jogo poderá ter atrasos devido a jogos anteriores.

9. Se um jogo acabar antes da hora e as equipas seguintes tiverem presentes o jogo poderá ser feito mais cedo;

10. Faltas de respeito á organização ou a equipas adversárias valerá expulsão do torneio;

11. Material estragado por negligência será cobrado;

Artigo Segundo (Inscrições)

1. As inscrições para o torneio são realizadas através do email associacao@gustavofilipe.org ;

2. Terá de ter nome, data de nascimento e numero de CC de cada participante da equipa e ainda um nome para a equipa;

Artigo Terceiro (Torneio)

1.

- Cada jogador lança como bem entender, desde que o pé mais à frente não ultrapasse a linha limite de lançamento;
- Lançam-se APENAS três setas.
- Não é permitido a qualquer outro jogador a permanência entre o alvo e o jogador que está a executar os seus lançamentos.

2.

- Por vezes as setas não ficam espetadas no alvo; caso a máquina não marque essas setas, isto é, não reconheça que as setas atingiram o alvo, o jogador "desconta" essas setas pressionando um local do alvo que não influencie o jogo, ou em alternativa, pressiona o botão para terminar a jogada durante 1 segundo e larga, confirmando que foram "descontadas" essas setas. ESTAS OPERAÇÕES EXECUTAM-SE ANTES DE RETIRAR AS SETAS DO ALVO, pois caso contrário o jogador poderá inadvertidamente influenciar a pontuação e, consequentemente, o resultado do jogo. Caso isso se suceda, a equipa do jogador a quem tenha acontecido perderá automaticamente o respectivo jogo;
- Caso as setas atingam a parte exterior do alvo e a máquina não reconheça, procede-se como no ponto anterior;
- Caso as setas atingam o alvo, ficando espetadas, e a máquina não reconheça, a seta será contada onde atingiu o alvo;
- Caso as setas atingam o alvo, ficando espetadas, e a máquina reconheça como se tivesse espetado num local diferente, AZAR! (ou sorte...).

3.

- NÃO SÃO PERMITIDOS QUAISQUER COMENTÁRIOS OU OUTRA PERTURBAÇÃO QUALQUER POR PARTE DE OUTROS JOGADORES ENQUANTO UM SE ENCONTRA A JOGAR, pois poderá prejudicar a concentração do mesmo.

4.

- Neste Torneio, o critério para vencer o jogo vai ser feito à melhor de três, ou seja, quem conseguir a vitória em dois jogos é o vencedor;

Artigo quarto (Prémio)

1. Os prémios para os vencedores são:
   - primeiro: 2 pulseiras CSF(entrada na piscina durante os dias do festival) + 2 KITS para a corrida GLOW NIGHT RUN a decorrer no primeiro dia do CSF;
   - segundo: 2 KITS para a corrida GLOW NIGHT RUN a decorrer no primeiro dia do CSF;

2. Para levantar o prémio os vencedores saberão no dia da final;

3. Os prémios serão(no caso da pulseira CSF) colocados nos respetivos participantes, não podendo ser atribuídos a outras pessoas;

Informações sobre registo e torneio podem sempre contactar:

Através do Email: associacao@gustavofilipe.org