

ASSOCIAÇÃO PENSAMENTOS AO VENTO

REGULAMENTO DE TORNEIO DE PETANCA

1. Preâmbulo:

O presente regulamento estabelece as regras relativas aos torneios de petanca desenvolvidos 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:

Qualquer indivíduo maior de 18 anos que pretenda participar no Torneio de Petanca da Pensamentos ao Vento - Associação deve efetuar a sua inscrição antecipadamente.

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 pelo próprio jogador.

5. Torneio:

- 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 1 Jogador a 1 jogador (mão-a-mão).
- 5.3. A Petanca pratica-se em qualquer terreno.
- 5.4. As partidas jogam-se em 13 pontos.
- 5.5. Cada jogador dispõe de 3 bolas de jogo metálicas.
- 5.6. 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 para determinar qual dos dois escolherá o terreno e lançará o but em primeiro.
- 6.2. Não importa qual o jogador que ganhou o sorteio, este 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

ASSOCIAÇÃO PENSAMENTOS AO VENTO

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 três lançamentos aos quais cada jogador tem direito, deve ser traçado a mais de 1 metro de qualquer obstáculo
- 6.4. Os pés dos jogadores 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. Com 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 portador) 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 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.

ASSOCIAÇÃO PENSAMENTOS AO VENTO

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 pelo jogador que ganhou o sorteio, ou que foi o último a marcar. Durante a jogada será sempre o jogador 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 o jogador que tiver a bola mais próxima do but.
- 9.2. Todas as bolas do jogador vencedor da jogada pontuam desde que se encontrem mais próximas do que a mais próxima do adversário 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:

Ganha o jogador que primeiro atingir 13 pontos.

12. Casos omissos:

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