
Regulamento Variante: Snooker

Disciplina: Snooker/10 Vermelhas

Competição: Campeonato Nacional de Equipas de Snooker

Nota: a prova será jogada com 10 bolas vermelhas.

O Campeonato Nacional é disputado por um número ilimitado de Equipas, divididos em Grupos Regionais ou Distritais – sendo constituídas séries contendo no mínimo 3 Equipas e no máximo 8 Equipas.

1. Composição das Equipas

As equipas são compostas pelos jogadores que, à data do termo do prazo para a entrega das Listas de Constituição das Equipas, estejam vinculados aos clubes inscritos e constem das referidas listas.

No máximo uma Equipa pode fazer constar na Lista de uma Equipa 4 jogadores;

Para a 2.ª Volta da Fase Regional e para as Fases seguintes, passam a integrar as Equipas os atletas que estando vinculados ao Clube, passem a fazer parte da Lista de Constituição das Equipas entregue até ao prazo previsto para a 2.ª Volta.

É permitido aos Clubes a inscrição de Equipas com a designação “A” ou “B”, sendo que caso venham a figurar na mesma Divisão duas equipas do mesmo Clube, elas deverão ficarem em séries diferentes, e se isso for impossível, deverão disputar os jogos entre si, preferencialmente, na 1.ª jornada de cada volta.

A constituição de cada Equipa jogo a jogo, é da responsabilidade do respetivo Clube tendo apenas que obedecer às seguintes regras:

- As Equipas podem ser constituídas por jogadores de qualquer nacionalidade, sendo no entanto obrigatório, que as mesmas tenham pelo menos metade dos atletas em cada jogo de nacionalidade Portuguesa.
- A Lista de Atletas para a 1.ª volta será a constante na lista de constituição de equipas entregue pelos clubes até à data do termo prevista.
- A Lista de Atletas para a 2.ª volta e Fases seguintes será a constante na lista de constituição de equipas para a 2.ª volta, entregue até à data prevista para o efeito.

No acto de inscrição, os Clubes deverão indicar qual o salão que vão utilizar, quando na qualidade de visitado, sendo necessário no caso de um Clube não dispor de salão próprio, a autorização por escrito do proprietário do salão que for indicado.

2. Realização de Jogos

Em cada jogo, as equipas são constituídas por dois jogadores, que o Clube pode escolher de entre os constantes na lista de constituição de equipas em vigor, jogando os jogadores contra os adversários – *conforme boletim de jogo* – uma partida, sendo o resultado dessa partida contabilizado para a respetiva equipa:

Em cada Jogo, os atletas defrontam-se conforme o preenchimento do boletim de jogo;

Jogo 1 - Jogador 1 Equipa A vs Jogador 1 Equipa B

Jogo 2 - Jogador 2 Equipa A vs Jogador 2 Equipa B

Jogo 3 - Encontro de Scotch Double

Jogo 4 - Jogador 1 Equipa A vs Jogador 2 Equipa B

Jogo 5 - Jogador 2 Equipa A vs Jogador 1 Equipa B

No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo, não comparecer no início do encontro, poderá integrar a equipa na partida seguinte à sua chegada.

São admitidas substituições a partir do Jogo 3 inclusive. Um atleta substituído pode regressar ao jogo. No entanto terá que, forçosamente, entrar para a mesma posição onde iniciou o jogo.

Antes de cada jogo, o delegado de cada Clube entrega ao delegado do Clube adversário, em simultâneo, a lista com a composição da sua equipa, utilizando o boletim próprio para o efeito.

Os boletins devem ser entregues ao árbitro principal no princípio do encontro, juntamente com os cartões dos jogadores que forem utilizados.

A informação constante nos Boletins de Jogo, bem como os resultados parciais de cada partida deverão ser inscritos no prazo de 48 horas, pelo Clube visitado, no portal de gestão desportiva da FPB, utilizando a *password* de acesso disponibilizada ao Clube.

Compete à Equipa que joga na condição de visitada, a decisão de em quantas mesas se vai realizar o jogo.

Compete ao Clube visitado indicar qual o número das mesas em que vão jogar os atletas nas diversas posições.

Os jogos 1 e 2 e os Jogos 4 e 5, podem disputar-se em simultâneo.

A organização de cada encontro é da responsabilidade do clube que recebe, ao qual compete assegurar o local e o material de jogo, bem como a existência de árbitros e marcadores.

Os jogos são disputados no sistema de:

Cada partida ganha por um jogador, representa 1 (um) ponto.

O jogo termina logo que uma equipa atinja 3 pontos, ficando o resultado na situação em que se encontrar no momento.

Em cada jornada, os jogos têm início à mesma hora, salvo imponderáveis devidamente justificados e que terão que ser avaliados caso a caso pela FPB.

3. Alterações de Jogos

Será possível aos Clubes proceder à solicitação da antecipação ou ao adiamento de jogos, devendo para isso obter o acordo do Clube adversário e dar o devido conhecimento à FPB.

Não poderá haver adiamentos ou antecipações nas duas últimas jornadas da Fase Regional.

Pode a FPB solicitar aos Clubes intervenientes, qualquer alteração deste que a mesma não viole nenhuma disposição do presente regulamento e obtenha a anuência de ambos os intervenientes.

4. Realização da Prova

A Prova é composta por duas fases:

Fase Regional

Comportando séries regionais de 3 a 8 equipas, em sistema de “Poule” a duas voltas.

Em Zonas/Distritos com apenas uma série

Apuram-se para a Fase Intermédia as equipas previstas no Regulamento de Acesso às Fases intermédias/finais de Snooker.

A classificação é estabelecida pela soma dos pontos conquistados em cada encontro, sendo atribuídos 3 e 0 pontos, respetivamente, por vitória e derrota.

A falta de comparência será penalizada com a subtração de 2 pontos.

Em caso de igualdade de pontos, são sucessivamente, critérios de desempate:

- Os pontos obtidos nos jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase em disputa;
- A diferença entre vitórias e derrotas em todas as partidas dos jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase em disputa;

- A diferença de partidas ganhas e perdidas em todas as partidas da Fase em disputa;
- Menor média de idades de todos os atletas constantes na Lista de constituição de cada Equipa;

Fase Final

A Fase Final é realizada em sistema de duplo KO, em grupos de 4 equipas, apurando 2 equipas por grupo (uma pelos vencedores e uma pelos perdedores) para o KO direto (meias-finais e Final).

O KO direto disputa-se Vencedores contra Perdedores por sorteio, não podendo na primeira ronda defrontar-se equipas originárias do mesmo grupo na fase anterior.

Os Jogos da Fase final disputam-se de forma igual ao modelo de disputa da Fase Regional

5. Atribuições

À Equipa vencedora será atribuído o título de Campeão Nacional, o respetivo troféu e medalhas.

À equipa Vice-Campeã será atribuída uma miniatura do Troféu.