

Regulamento Específico de Carambola

Este documento regulamenta e informa sobre questões relacionadas com todas as competições de Carambola. O mesmo deve sempre ser lido em conjunto com o Regulamento Geral de Competições da FPB e o Regulamento específico da prova em questão assim como das regras da respetiva disciplina.

Capítulo I

ACESSO ÀS COMPETIÇÕES

1. As competições oficiais apenas podem ser disputadas por Clubes e Atletas filiados na Federação Portuguesa de Bilhar (doravante designada por FPB).

Esta, é membro da Confederação Europeia de Bilhar (doravante designada por CEB), pelo que enquanto afiliada, reconhece, cumpre e faz cumprir os estatutos, regras, determinações e obrigações gerais da mesma. Neste sentido o presente regulamento encontra-se de acordo com as principais disposições do Regulamento Geral de Competições da CEB.

Capítulo II

EQUIPAMENTOS

As normas sobre equipamentos desportivos a serem utilizados nas diversas provas de carambola seguem a orientação do Regulamento Geral, sendo que ainda especificamente:

1. Traje A – Calça preta de fazenda, sarja ou similar, corte clássico, sapato clássico (totalmente preto, sola visível incluída), meia preta com cano, cinto preto (obrigatório), camisa lisa de manga comprida, colete com o símbolo do clube e laço. Não é permitido “arregaçar” as mangas e a camisa tem de estar obrigatoriamente dentro das calças.

2. Traje B – Calça preta de fazenda, sarja ou similar, de modelo clássico, sapato clássico ou desportivo (totalmente preto, sola visível incluída), meia preta com cano, cinto preto (obrigatório) polo (manga curta ou manga comprida com gola e com botões) ou camisa com o símbolo do Clube. O polo ou camisa têm de estar obrigatoriamente dentro das calças.

3. Por cima do polo ou camisa é autorizada a utilização de pullover com mangas e decote em V, desde que o mesmo contenha o símbolo do clube nos termos regulamentares.

Por baixo do polo ou camisa é autorizado o uso de camisola “térmica” desde que a mesma seja da mesma cor da camisola

É obrigatório a colocação do polo ou camisa dentro das calças.

4. O que não é permitido em nenhum traje:

- Calças em qualquer outra cor que não seja preto,

- Calças com tachas/correntes, bolsos laterais abaixo da coxa, qualquer tipo de calças do tipo “vaqueiro” ou com bolsos tipo “vaqueiro”, jeans e ganga/blue jeans, material de veludo, couro ou qualquer outra coisa que tenha sido confeccionada no “estilo jeans”.

- Sapatilhas, sandálias, chinelos ou sapatos com biqueira aberta.

- Auriculares de ouvido ou qualquer tipo de capacete, a menos que certificado por um atestado médico,

- Óculos de sol,

- Telemóveis ou outros equipamentos eletrónicos durante o jogo.

5. A determinação de cumprimento por parte dos atletas das regras de equipamento, deverá ser verificada pelo responsável/diretor de prova de cada competição no início da mesma (ou por este delegada no árbitro (s) do (s) jogo (s) respetivo (s), devendo os atletas ser alertados antes do início do jogo (de preferência durante o período de aquecimento) de que não cumprem com as regras definidas e por isso se encontram sujeitos às penalizações regulamentares.

Caso o atleta mantenha o incumprimento regulamentar e decida iniciar o jogo nessas condições, ou já com a partida a decorrer volte a prevaricar sem levar em conta os avisos que lhe devem ser feitos, o árbitro do encontro em sintonia com o responsável/diretor de prova deverá proceder a:

a) O não cumprimento por atletas das normas regulamentares anteriormente referidas, será penalizado com a falta de comparecimento resultando de imediato a vitória do (s) seu (s) adversário (s), sem prejuízo de vir a ser objeto de sanção disciplinar.

b) O não cumprimento por equipas das normas regulamentares anteriormente referidas será penalizado com a falta de comparecimento da equipa à qual o (s) atleta (s) faltoso (s) pertence (m).

6. A publicidade será permitida nos polos e camisas nas mangas, no colarinho, nas costas, no peito obrigatoriamente do lado oposto ao símbolo do Clube. A área ocupada pela publicidade no peito do polo ou camisa nunca pode ser superior à soma do conjunto de três spots publicitários. Cada um dos spots publicitários pode ter um tamanho total de no máximo 80 cm quadrados. Nas mangas e no colarinho poderá ser colocado um spot, e nas costas também um com o tamanho máximo de três spots.

No colete, pode ser aposta no peito do lado oposto ao símbolo do Clube.

Na área de publicidade do lado direito ou manga esquerda deve existir sempre um espaço reservado para utilização de propaganda “presencial” do organizador/patrocinador da competição em causa. Se este não for utilizado ficará disponível para utilização pelo jogador.

O Jogador poderá utilizar as costas do seu polo, colete ou camisa para aí colocar o seu nome ou o nome do seu país ou federação.

Anúncios com tendências políticas, raciais, étnicas e / ou religiosas são estritamente proibidos,

devendo toda a publicidade ser decente e apropriada, e cumprir com os regulamentos nacionais sobre produtos proibidos.

7. Uso do telemóvel

É expressamente proibido o uso do telemóvel durante as partidas em disputa. O telemóvel terá de estar desligado ou com modo silêncio ativado. Não é permitido aos atletas terem o telemóvel em local visível. Caso o telemóvel toque ou vibre, perturbando o adversário, o árbitro deverá ser avisado sobre esse fato e o mesmo agirá em conformidade de acordo com o previsto para sanções por atitudes antidesportivas. Em caso de reincidência na mesma prova, o atleta poderá ser penalizado com derrota no jogo ou até mesmo desclassificado da prova em disputa, para além de sanção disciplinar prevista no Regulamento Disciplinar em vigor. Este ponto é aplicável a qualquer equipamento eletrónico que permita realizar algumas das funções de um telemóvel, nomeadamente: Tablets, Smart Watches, etc.

Alertas sobre indumentária e utilização de equipamentos pela equipa de arbitragem

Não sendo estipulado nenhum tipo obrigatório de equipamento para os elementos que compõem as equipas de arbitragem, é, contudo, requerido às direções de prova em cada competição que promovam junto dos mesmos a necessidade de dar uma nota de rigor e de seriedade, fundamentada numa apresentação cuidada que dignifique a função que estão a desempenhar. Nesse sentido deve ser evitado a utilização de adereços como óculos de sol ou auriculares, bem como chinelos, sandálias ou calções.

Conforme o que é exigido aos jogadores, também aos árbitros deve ser solicitado que se abstenham de utilizar durante as arbitragens quaisquer aparelhos (telemóveis, tablets, smart watches, etc) que possam interferir com o normal desenrolar das partidas, devendo os mesmos em sua posse, ser desligados ou colocados em modo de silêncio).

Capítulo III

RANKING GERAL E LISTA DE MÉDIA GERAL DE TEMPORADA - DISPOSIÇÕES GERAIS

1. Os Rankings são listas de ordenação dos atletas por variante e/ou disciplina em função do somatório de pontos obtidos em cada uma das provas individuais em que participem.
2. Todos os atletas inscritos na FPB constam nos Rankings das disciplinas e/ou variantes em que participem em provas.
3. Os Rankings serão atualizados e publicados após o termo de cada prova oficial para o qual pontuam.
4. Os pontos a atribuir aos atletas para efeitos de classificação nos Rankings são os constantes das tabelas constantes da regulamentação dos Rankings que se encontra descrita nos Regulamentos Específicos de cada modalidade e variante.
5. De forma a obter a Lista de Média Geral de Temporada e conseqüentemente a média geral com que os atletas iniciam a temporada seguinte e que será utilizada pela FPB nomeadamente

na elaboração da lista de ordenação de atletas para as competições coletivas, serão considerados os seguintes pontos:

i. Serão válidos os resultados obtidos desde 01 de setembro (início oficial de temporada) até 31 de agosto seguinte (encerramento de época). Se existir uma competição que tenha início em agosto e termine em setembro, os resultados da mesma que tiverem de ser considerados só o serão na época seguinte (considera-se que a prova já decorreu na temporada que teve início nesse setembro em que a mesma terminou).

ii. Para se considerar uma média geral a um atleta, este deverá disputar pelo menos 5 partidas na época em causa, independentemente de serem realizadas em competição individual ou colectiva (equipas).

iii. A primeira forma de achar a média geral de um atleta, será a que resultar da média obtida pelo mesmo na soma das classificações que compõem o ranking de atletas da FPB no conjunto das competições individuais e coletivas aí contabilizadas.

iiii. Caso o atleta não cumpra condições do número anterior, serão contabilizadas todas as outras provas de carácter oficial que tenha realizado, sempre com um mínimo de 5 jogos, nomeadamente: Provas da FPB – Participação em Jogos de equipas relativos a Campeonato Nacional Equipas em todas as fases da competição (Fases de apuramento regional e Fases Finais), Jogos de Equipa relativos a Taça de Portugal e Supertaça;

Não serão considerados quaisquer resultados referentes a provas não oficiais ou obtidos em competições regionais, torneios particulares, ou em quaisquer competições oficiais realizados em outros países.

Qualquer atleta que não cumpra com nenhum dos pontos anteriores será considerado sem média geral, e colocado na lista de ordenação de atletas de uma equipa nas posições finais conforme ordem da sua licença desportiva, primeiro as licenças mais antigas e depois as mais recentes.

No início de cada época os atletas inscritos por cada equipa serão ordenados de acordo com a Lista de média geral de temporada, do atleta com melhor média geral para o atleta com menor média ou sem média. Essa ordenação será válida para toda a época, podendo apenas ser revista se, entretanto, a equipa inscrever novos atletas, dentro dos períodos considerados para tal efeito, ou se for criada alguma janela de alteração de planteis no decurso da época.

No caso dos atletas estrangeiros inscritos nas equipas nacionais, estes devem constar nos primeiros lugares da lista de cada equipa e no caso de serem inscritos vários atletas devem ainda ser ordenados de acordo com o seu ranking UMB. Caso não possuam qualificação de ranking UMB, deverão ser colocados após aqueles que possuem ranking e antes dos atletas de nacionalidade portuguesa.

Contudo, atletas portugueses que possuem ranking UMB deverão ser colocados na respetiva ordenação no lugar correspondente ao seu ranking UMB, eventualmente à frente de um atleta estrangeiro com pior ranking ou sem ranking.

Depois de estabelecido o ranking dos atletas de cada equipa, o clube tem a possibilidade de definir o posicionamento dos primeiros 4 atletas portugueses desse ranking, podendo alterar a ordem dos mesmos entre eles. Essa alteração será válida para toda a época (podendo ser revista apenas se como referido anteriormente for criada uma janela de alteração de plantéis no decurso da época ou se houver inscrição de novos atletas que possam ser colocados em função do seu posicionamento no ranking) e não pode pôr em causa os critérios anteriormente definidos, nomeadamente quanto posicionamento dos atletas estrangeiros ou dos atletas que possuem ranking UMB.

Capítulo IV

COMPETIÇÕES

PROVAS INDIVIDUAIS CARAMBOLA

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

- Campeonatos Nacionais de três tabelas;
- Campeonatos nacionais de uma tabela
- Opens Nacionais;
- Opens Distritais;
- Taça de Portugal
- Campeonato Nacional de Esperanças

PROVAS POR EQUIPAS CARAMBOLA

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

- Campeonato Nacional da 1ª Divisão
- Campeonato Nacional da 2ª Divisão
- Campeonato Nacional da 3.ª Divisão (se aplicável).

Comuns às várias Divisões

- Taça de Portugal;
- Supertaça.

Todas as competições do Calendário Oficial obedecem aos Regulamentos transcritos nos Regulamentos de Provas Oficiais, específicos para cada variante e disciplina. As provas serão realizadas nos locais e datas a indicar pela FPB ou pela organização por ela nomeada para o efeito. O calendário oficial de provas a publicar no início de cada época desportiva é indicativo, e encontra-se sujeito a possíveis alterações, que podem ter a ver com questões de acerto de calendário com provas internacionais ou com eventuais incompatibilidades de datas que

possam surgir relativamente a disponibilização de salas por parte dos clubes. Ainda assim, o objetivo é o de que essas alterações sejam minimizadas ao máximo, procurando-se cumprir sempre que possível o calendário pré-estabelecido.

Apenas se realizarão as provas de caráter nacional quando estiverem em competição dois ou mais distritos, com exceção da Supertaça de equipas que opõe entre si os vencedores do Campeonato Nacional e Taça de Portugal da época anterior.

4. Intervalo e término de partidas

Intervalo

O intervalo de uma partida acontece quando a mesma atinge o número de carambolas correspondente a metade do total da partida, ou quando é atingida a metade do número de entradas máximas para a mesma.

Quando é o atleta com a bola branca a atingir ou ultrapassar o número de carambolas correspondente a metade da partida, a mesma vai de imediato para intervalo sendo que o atleta com bola amarela recomeçará a segunda parte.

Quando a partida tem de ir para intervalo por número de entradas, tal acontece depois de o atleta com bola amarela efetuar a jogada correspondente à entrada em causa.

Término de partidas

Nas diferentes competições, deverão ser dadas por concluídas as partidas e determinado o respetivo vencedor em jogos a eliminar e em fases finais de equipas, sempre que a continuidade de um ou mais jogos já não tenha influência no resultado global nem interfira de alguma forma com resultados de outros intervenientes. Nesse caso o resultado das partidas não terminadas será o que se verificar quando se determine que o resultado global já está definido.

5. Critérios de desempate

Os critérios de desempate em situações de grupos, jogos a eliminar e fases finais (meias-finais, final) de competições são definidos nos regulamentos específicos de cada prova. Contudo regra geral deverão seguir a seguinte forma:

Em competições por equipas:

Numa competição em grupo/série:

- Melhor diferença entre partidas ganhas e perdidas
- Melhor média geral em todas as partidas do grupo
- Maior número de carambolas efetuadas por cada equipa em todos os jogos do grupo

-
- Melhor média geral nas partidas entre as equipas empatadas
 - Maior número de carambolas efetuadas por cada equipa nas partidas entre as equipas empatadas

Numa competição a eliminar ou fase final (meia-final / final)

Numa competição disputada por sets:

- Melhor diferença entre sets ganhos e perdidos
- Melhor média geral das equipas
- Equipa com maior número de carambolas efetuadas
- Realização de uma série de penalidades pelos 4 atletas de cada equipa (por ordem, da mesa 4 para mesa 1)

Numa competição disputada ao comprimento:

- Melhor média geral das equipas
- Equipa com maior número de carambolas efetuadas
- Realização de uma série de penalidades pelos 4 atletas de cada equipa (por ordem, da mesa 4 para mesa 1)

Em competições individuais

Os critérios de desempate em situações de grupos, jogos a eliminar e fases finais (meias-finais, final) de competições individuais são definidos nos regulamentos específicos de cada prova. Contudo regra geral deverão seguir a seguinte forma:

Numa competição a eliminar:

- Caso um jogo termine empatado o desempate deverá ser obtido através da realização de penalidades

Numa competição em grupo:

Prova disputada em Duplo KO:

- Caso um jogo termine empatado, o desempate será obtido através da realização de penalidades.

Prova disputada por pontos:

- Melhor média geral em todas as partidas do grupo
- O atleta com a melhor série no jogo disputado entre os atletas empatados na partida disputada entre si.

-
- O atleta com a melhor série nos jogos da série

6. Definição de 3^{os} classificados

Nas competições quer individuais quer coletivas quando as mesmas terminam com disputa de meias-finais e final, não serão realizados jogos de atribuição de 3^o lugar.

Ainda que possam ser ambas as equipas (numa prova coletiva) ou atletas (numa prova individual) derrotados nas meias-finais considerados como terceiros classificados (conforme regulamento específico de cada uma das provas), é definido, que quem fica com essa posição para qualquer eventual necessidade de escalonamento classificativo, (assegurando os direitos daí inerentes nomeadamente para inscrições em provas internacionais como é o caso da Taça da Europa de Clubes, entrega de prémios adicionais e outros) será aquela (e) que, dos perdedores das meias-finais tenha obtido:

Numa prova de equipas:

- Melhor diferença entre sets ou partidas ganhas e perdidas
- A melhor média geral da equipa nesse jogo
- Maior número de carambolas da equipa efetuadas nesse jogo

Numa prova individual:

- O atleta com melhor média geral nesse jogo
- O atleta com a melhor série de carambolas nesse jogo

7. Treinos e aquecimento

Nas fases finais concentradas de equipas, cada equipa tem direito a um período de treino para adaptação dos seus atletas às mesas de jogo de 15 minutos. Esse período de treino deverá ser calendarizado e comunicado atempadamente às equipas, e deverá decorrer o mais próximo possível do início da competição.

Em todas as partidas das diferentes competições, quer individuais quer de equipas, competição regular ou fases finais, cada atleta individual ou de equipa terá imediatamente antes do início do jogo direito a um período de aquecimento de 5 minutos, devendo iniciar esse aquecimento o atleta mencionado na primeira posição (atleta do lado esquerdo na apresentação do jogo).

Caso um atleta se apresente a jogo atrasado relativamente à hora estipulada para o início do mesmo, ainda que dentro do período extraordinário regulamentar (para o período de aquecimento os atletas deverão estar prontos na mesa a tempo de efetuar esse aquecimento sem prejudicar a hora de início de jogo determinada), o atleta em causa não realiza esse período de aquecimento.

Capítulo V

CLUBES

1. É da competência dos Clubes remeter à FPB, os resultados necessários à gestão desportiva no prazo estipulado para cada prova, através do portal de gestão da FPB - www.portalbilhar.pt, sendo que na ausência de estipulação de prazo nos regulamentos específicos, o mesmo é de 24h após os términos da competição.

Será responsabilidade do clube / organizador da prova, tudo fazer para proceder à colocação do resultado de todos os jogos no site da FPB logo que os mesmos estejam terminados.

Em situação excecional, que não lhe permita colocar alguns resultados, deverá fazer chegar ao responsável da Federação da área de Carambola pelos meios que tiver disponíveis (mail, mensagem, etc. e avisando-o do mesmo) os resultados em causa de forma que o mesmo possa proceder à sua colocação com a maior brevidade possível.

Nas competições de equipas caso não sejam colocados os resultados pelo clube visitado no prazo máximo de 24h, será atribuída derrota à equipa respetiva pelo resultado de 4-0.

Contudo, para cada prova em particular será estabelecido normativo de prazos de colocação de resultados no portal de forma que a informação seja transmitida o mais rápido possível.

Capítulo VI

PROVAS

Em todas as provas individuais que no seu regulamento específico prevêm substituição de atletas que fazem falta de comparência por atletas repescados, os atletas repescados deverão ocupar o lugar que já estava determinado para o atleta faltoso sem alteração do quadro competitivo já definido.

Capítulo VII

HORÁRIOS

Todas as competições dispõem de datas e de horários pré-definidos, os quais devem ser respeitados. É hora oficial das competições a determinada pelo relógio constante do portal de gestão da FPB -www.portalbilhar.pt.

A FPB e a direção da prova reservam-se ao direito de alterar quer a data quer o horário predefinido dos jogos nos casos em que seja devidamente justificado pelas mais diversas circunstâncias. Nesses casos, que tenderão a ser excecionais, as alterações deverão ser atempadamente comunicadas a clubes e jogadores.

O horário normal de início de jogos realizados á noite é as 21h00 ou as 21h30. Contudo, no caso das salas que têm apenas duas mesas fica estipulado de que os jogos deverão ter sempre início às 20h00. Ainda nesta situação e na realização de jogos por equipas, os dois primeiros

jogos a realizar deverão ser entre os jogadores 3 e 4.

Capítulo VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA, DESISTÊNCIAS E DESQUALIFICAÇÕES

1. Provas Individuais

As penalizações estão definidas nos Quadros de Pontuação, sendo que para a presente época serão 50 pontos negativos para qualquer falta de comparência (independentemente de o atleta poder realizar outros jogos na prova ou não) e de 100 pontos para uma dupla falta de comparência nas fases de qualificação.

Numa fase final (intermédia e final) a falta de comparência de um atleta a qualquer jogo terá a penalização de 100 pontos por jogo.

Os pontos de penalização serão subtraídos na prova em causa aos pontos a que o atleta tiver direito, conforme a fase e posição final que o mesmo obteve.

Caso um atleta registre duas faltas de comparência não justificadas em fases finais de Opens e/ou do Campeonato Nacional da 1ª ou 2ª divisão, ao mesmo serão retirados todos os pontos de ranking e colocado no último lugar do ranking da divisão respetiva, sendo que caso se trate de atleta da primeira divisão tal implica a descida automática à segunda divisão.

Recurso de penalização

Os atletas têm a possibilidade de recorrer de uma penalização a atribuir por falta de comparência, sendo que esse recurso deve ser apresentado por escrito ao diretor da prova/representante da federação que estiver responsável pela mesma até às 24H00 do dia da realização da final da prova em causa.

De forma a manter uma igualdade entre todos os atletas e a não generalizar e banalizar os motivos para a não penalização de faltas de comparência, a regra será a de não despenalizar qualquer situação, nomeadamente razões pessoais, particulares ou profissionais, apenas serão consideradas razões de motivo grave para considerar a despenalização (razões que deverão ser comprovadas documentalmente), tais como;

- Problemas de saúde devidamente fundamentados (necessidade de internamento hospitalar, recuperação de intervenção cirúrgica,)
- Lesão traumática que impossibilite movimentação ao atleta
- Falecimento de familiares diretos

Nos casos em que um atleta seja forçado a fazer falta de comparência a um jogo ou prova devido a uma alteração do calendário oficial de provas da FPB (motivada por razões devidamente fundamentadas), o atleta não será penalizado, mantendo os pontos correspondentes à fase em que se encontrava, se a federação assim o entender como

devidamente justificado.

Procedimento para a Falta de comparência de atletas

Nos circuitos de Opens da 1ª e 2ª Divisão, a falta de comparência de um atleta numa prova para a qual está inscrito, implica, para lá do previsto no regulamento de disciplina da FPB para estas situações, que:

Quando se verifica uma falta de comparência num grupo de 4 atletas - Os jogos desse grupo decorrem normalmente conforme previsto, sendo que cada atleta contabiliza uma vitória no jogo que deveria disputar com o atleta em falta, mantendo-se a ordem dos jogos aquela que estava prevista caso todos os atletas estivessem em competição. Se houver duas faltas de comparência no mesmo grupo, os atletas serão automaticamente eliminados. Os dois atletas restantes estão automaticamente apurados para a fase seguinte, não sendo necessário realizar qualquer jogo entre eles.

Quando se verifica uma falta de comparência de dois atletas em que ambos são imediatamente eliminados num grupo de 4 atletas que tem um walkover, então passará para a fase seguinte o único atleta em prova e um lugar de walkover.

Caso exista falta de comparência de um jogador num grupo da fase intermédia da fase final, os dois jogadores restantes deverão disputar um único jogo entre si, sendo que caso exista um empate no jogo a decisão quanto ao apuramento deverá ser efetuada através da realização de penalidades.

Caso tenha sido disputado o primeiro encontro e depois o jogador derrotado faça falta de comparência ao jogo seguinte, então o resultado do primeiro jogo deixa de ser considerado para efeitos de classificação, para que nenhum dos outros jogadores seja beneficiado ou prejudicado. Os dois jogadores restantes farão o jogo entre si que decidirá o apuramento.

A falta de comparência num jogo a eliminar dá automaticamente a vitória ao adversário.

Numa situação em que um atleta sabe atempadamente que vai fazer falta de comparência a um jogo, por uma questão de cortesia e bom ambiente desportivo, deverá avisar de forma oficial que vai fazer essa falta de comparência, para que o seu adversário não seja obrigado a comparecer no local de jogo sem necessidade.

Assim poderá através de qualquer forma de contato escrito, comunicar através do seu clube ou pelos seus próprios meios, (sendo que é aconselhável pelo menos dar sempre conhecimento ao seu clube) com o responsável da área de carambola da FPB ou com o responsável da sala onde está previsto realizar esse jogo, dando nota de que vai fazer falta de comparência. Perante tal informação, será de imediato colocado no portal da FPB e situação de falta de comparência a esse jogador, ficando quando assim acontece o seu adversário automaticamente autorizado a não comparecer no local de jogo marcado.

2. Provas por Equipas

Caberá ao responsável pela Prova, determinar a Falta de Comparência de um atleta da equipa, que passados 15 minutos do seu começo não se tenha apresentado dando continuidade à prova com os 3 restantes elementos.

Caberá igualmente ao responsável pela prova determinar a desistência ou desqualificação de algum dos atletas em prova, sendo que se tal penalização acontecer a equipa perde imediatamente o jogo na posição do atleta desistente ou desqualificado.

Caso a equipa já se encontrasse a jogar apenas com 3 atletas por falta de comparência de um deles ao início do jogo ou por já ter acontecido outra penalização, o jogo termina de imediato com a derrota dessa equipa por 4-0.

No caso de ocorrer alguma situação em que um atleta seja forçado a abandonar o jogo por motivo justificável e momentâneo, que possa não comprometer a sua conclusão, o árbitro ou o delegado poderá conceder um prazo máximo de 15 minutos para que o jogo seja retomado. Findo esse prazo o árbitro ou o delegado determinará a desistência desse atleta.

Capítulo IX

SORTEIOS

Os sorteios são públicos, devendo sempre ser previamente anunciada a sua data, hora e local em comunicado da FPB, sempre que possível.

A FPB irá começar a criar condições para que todos os sorteios, para lá de públicos e anunciados, possam passar a ser transmitidos on-line nos meios disponíveis, nomeadamente através de “streamings” por exemplo via “You Tube” o que deverá estar totalmente implementado a partir da época de 2025-26.

Capítulo X

DISCIPLINA

O Regulamento Disciplinar utilizado será o da FPB e todas as questões de foro disciplinar serão encaminhadas para o Conselho de Disciplina da FPB.

Capítulo XI

TAXAS

Nas Fases Finais e / ou em quaisquer jogos ou provas em que se defrontem entre si atletas/equipas provenientes da Zona Norte e da Zona Sul, não haverá lugar à cobrança de quaisquer taxas.

Capítulo XII

LIMITE DE TEMPO

A FPB define as condições a implementar a partir da entrada em vigor deste regulamento para a questão de limite de tempo de jogo.

1. Nas Provas individuais:

Em 2024/25 passará a ser obrigatório o uso de relógio para controle de tempo em todas as provas, nomeadamente:

- Todas as fases dos Ovens de 1^a e 2^a divisão
- Meias-finais e Final do Campeonato Nacional
- Taça de Portugal

Todas as fases da Taça de Portugal

2. Provas de equipas:

Em 2024/25 passará a ser obrigatório o uso de relógio para controle de tempo em todas as provas, nomeadamente:

- 1^a e 2^a divisão
- Fase regional de apuramento Norte/Sul 1^a divisão para a Final 8 Nacional
- Fase regional de apuramento Norte/Sul 2^a divisão para a Final 4 Nacional
- Final 8 do Campeonato Nacional Equipas 1^a Divisão
- Final 4 do Campeonato Nacional 2^a Divisão
- Todas as fases da Taça de Portugal
- Disputa da Supertaça Nacional

Com a introdução de um limite de tempo por tacada obrigatório para as provas acima definidas, aplicar-se-á o seguinte:

Através de um relógio para a contagem do tempo instalado em cada bilhar ou outro meio considerado idóneo pela FPB, os atletas dispõem em cada jogada de 40 segundos para realizar o ponto.

Podem prolongar esse tempo recorrendo às extensões de tempo (timeouts) de 40 segundos que têm disponíveis em cada partida, que serão automaticamente utilizadas sempre que o atleta excede o limite de tempo de 40 segundos numa jogada, sem necessidade de pedido por parte do atleta. No final de cada jogada em que foi utilizado uma extensão de tempo, o árbitro deverá alertar o atleta da utilização dessa extensão e de quantas extensões ainda dispõe para utilizar no jogo em causa. As extensões de tempo podem ser utilizadas em jogadas diferentes

ou serem todas utilizadas cumulativamente na mesma jogada.

O sistema de regulação de tempo é controlado pelo árbitro da partida ou pelo árbitro auxiliar, que iniciará a contagem quando as bolas se imobilizem por completo, parando essa contagem quando o atleta efetua a sua tacada. O relógio deve efetuar uma contagem regressiva desde os 40 segundos até aos 0 segundos.

Quando faltarem 10 segundos para o limite de tempo deverá ser ouvido um aviso sonoro (eletrónico ou outro), e ao chegar a zero, novo aviso sonoro, de indicação de que foi cumprido o tempo permitido para o atleta realizar a sua tacada.

Nos casos em que o atleta seja interrompido ou impedido na preparação da sua jogada por alguma razão que lhe seja alheia, pode dirigir-se ao árbitro solicitando a interrupção da contagem do tempo, devendo neste caso o árbitro interromper a contagem do mesmo, até que o motivo da interrupção desapareça, dando de seguida continuidade à marcha do relógio. No período em que a marcha do tempo se encontra suspensa, o atleta não pode continuar a preparar a sua jogada devendo “desinteressar-se de analisar a jogada”, “virar as costas à mesa” ou aguardar sentado no seu lugar.

Alguns dos motivos para esta paragem são: quando um atleta de outra mesa ocupa a mesma área onde o atleta tem de jogar ou preparar a jogada, por pedido de interrupção para limpeza das bolas, por pedido de extensor que seja comum na sala para todos os atletas e que obrigue a deslocação para aceder ao mesmo.

Qualquer necessidade de parar o jogo de exclusiva responsabilidade do próprio atleta, nomeadamente para trocar de taco, montar um extensor próprio, mudar de luvas, etc., não implica paragem de tempo pelo que o atleta caso seja necessário deverá utilizar uma extensão de tempo.

Se por questões técnicas não for possível aplicar o time out automático, então poderá ser pedido ao jogador que tenha de solicitar o pedido de time out quando o desejar utilizar. Contudo o mesmo deve ser sempre avisado por um meio automático ou pelo árbitro da partida de que faltam 10 segundos para efetuar a sua tacada, bem como de que terminou o tempo de 40 segundos à sua disposição para o mesmo efeito e de que por esse motivo será penalizado.

No caso de ocorrer alguma situação em que o atleta seja forçado a abandonar o jogo por motivo justificável e momentâneo (necessidades fisiológicas, etc.), um atleta poderá solicitar ao árbitro do jogo uma interrupção da partida, devendo o mesmo autorizar essa interrupção, mas ressalvando a necessidade de a mesma ser retomada no mais curto espaço de tempo possível.

O atleta disporá de 3 períodos de “Time Out” por jogo, quando as partidas sejam disputadas ao comprimento e um período de “Time Out” por set quando as partidas se disputem por sets.

Durante a partida um atleta está impedido de, por qualquer forma, interferir no jogo ou jogada do seu adversário, devendo quando não é a sua vez de jogar, dirigir-se para a sua cadeira

dando a vez de jogar ao seu adversário, mantendo-se aí o mais discreto e silencioso possível. Deverá abster-se de efetuar movimentos, gestos ou barulhos que pela sua natureza possam interferir com a jogada do adversário ou originar qualquer perda de tempo para este.

Capítulo XIII

INDICAÇÃO DE BOLA

Por se tratar de uma questão de verdade desportiva, em que cada atleta procura numa competição fazer melhor que o seu adversário e assim atingir o seu objetivo que é superar o mesmo no resultado final, é definido conforme entendimento também regulamentado em competições específicas da UMB, que;

O árbitro não pode, em qualquer circunstância e mesmo que explicitamente solicitado, dizer a um jogador qual é a sua bola. Os jogadores são responsáveis únicos em saber e/ou confirmar no placard ou monitor de jogo qual a sua bola.

Quando um jogador troca de bola o árbitro deverá de imediato dar indicação de falta e mandar jogar o jogador adversário. Caso o próprio árbitro não se aperceba da troca de bola, essa irregularidade poderá ser indicada pelo árbitro assistente ao árbitro principal. Também o jogador adversário poderá levantar-se e confrontar o oponente e o árbitro da partida relativamente à falta cometida.

Capítulo XIV

HOMOLOGAÇÃO DE MATERIAIS DE JOGO

Cabe à FPB a homologação dos materiais de jogo nomeadamente dos panos e bolas utilizados nas diferentes competições.

Também é regulamentado que as mesas de jogo poderão apresentar uma coloração diferente entre o pano das tabelas e o da superfície de jogo, tendo em conta o interesse na evolução e diversificação dos componentes de jogo bem como na atratividade dos mesmos.

A FPB analisará outros equipamentos e alterações que possam ser apresentadas, tendo em conta o interesse da modalidade.

Capítulo XV

Provas e representações internacionais

Participações a atribuir no Campeonato da Europa Individual

Terá lugar, por ordem de lugares disponíveis para Portugal no Campeonato da Europa Individual;

- Jogador que independentemente da sua classificação nacional tenha lugar de seeded

nos 16 melhores do ranking europeu

- O Campeão nacional individual

Os restantes atletas que Portugal tenha direito de inscrever nesta competição serão indicados pela comissão técnica desportiva da federação, tendo em conta o momento de realização da prova e a análise sobre os atletas que nesse momento melhores condições possam apresentar para representar Portugal.

Participação no Campeonato do Mundo Individual

Terá lugar, por ordem de lugares disponíveis para Portugal no Campeonato do Mundo Individual;

- Jogador que independentemente da sua classificação nacional tenha lugar de seeded nos 16 melhores do ranking mundial.

- O Jogador escolhido pela comissão técnica nacional que na data de inscrição para a prova melhor cumpra os requisitos de participação na mesma.

Participações a atribuir no Campeonato da Europa de Seleções Nacionais

A seleção nacional que deverá representar Portugal nos campeonatos da Europa de seleções deverá ser constituída por dois elementos efetivos e dois suplentes.

Conforme os lugares de participação disponíveis para Portugal, poderão ser constituídas uma ou duas seleções.

Os jogadores a selecionar serão indicados pela comissão técnica desportiva da federação, tendo em conta o momento de realização da prova e a análise sobre os atletas que nesse momento melhores condições possam apresentar para representar Portugal.

Participação no Campeonato do Mundo de Seleções Nacionais

Visto que a participação nesta prova é conquistada pelos diversos países em função da classificação obtida no Campeonato da Europa do ano anterior, a constituição da equipa a representar Portugal seguirá o mesmo critério do parágrafo anterior.

Participações em Taças do Mundo UMB

Ranking Nacional

O primeiro classificado do ranking nacional terá como prémio um valor global até 2.000€ (não convertível em dinheiro) em viagens, alojamento e alimentação devidamente documentados para participação em Taças do Mundo UMB (valor que deverá ser utilizado no ano seguinte á atribuição do mesmo e utilizando os serviços/parceiros da FPB para efetuar as reservas das

viagens em causa).

O segundo classificado do ranking nacional terá como prémio um valor global até 1.000€ € (não convertível em dinheiro) em viagens, alojamento e alimentação devidamente documentados para participação em Taças do Mundo UMB (valor que deverá ser utilizado no ano seguinte á atribuição do mesmo e utilizando os serviços/parceiros da FPB para efetuar as reservas das viagens em causa).

O terceiro classificado do ranking nacional terá como prémio um valor global até 500€ € (não convertível em dinheiro) em viagens, alojamento e alimentação devidamente documentados e ajudas de custo para participação em Taças do Mundo UMB (valor que deverá ser utilizado no ano seguinte á atribuição do mesmo e utilizando os serviços/parceiros da FPB para efetuar as reservas das viagens em causa).

Participação Taça da Europa de clubes

A equipa vencedora do título de Campeão Nacional da 1.^a Divisão, terá o direito a representar o País na Taça da Europa de Clubes da época seguinte.

Caso seja permitido pela CEB a inscrição de mais equipas na Taça da Europa de Clubes, a FPB, se considerar a participação de mais equipas, indicará as que se classificarem nos lugares imediatos.

Caso seja atribuída a Portugal a realização de eliminatória de apuramento ou realização integral da Taça da Europa de Clubes, terá direito à respetiva organização o Campeão Nacional, desde que o requeira, por escrito à FPB.

Capítulo XVI

Prémios a atribuir em provas nacionais

Opens

Os participantes nos opens nacionais na época de 2024-25 terão como prémio em cada open (na forma que vier a ser considerada mais eficiente - cartões/vales ou cheques oferta, etc.) nos valores abaixo indicados conforme as respetivas classificações;

1º classificado	120,00 €
2º classificado	70,00 €
3º e 4º classificados	35,00 €
5º aos 8º classificados	25,00 €

Capítulo XVII**INTERPRETAÇÃO**

Cabe à Direção da FPB interpretar as disposições dos Regulamentos e das Regras, bem como proceder à resolução de casos omissos. A FPB terá em conta na resolução de situações não previstas e sempre que aplicável os regulamentos gerais da CEB/UMB.

Capítulo XVIII**VIGÊNCIA**

O presente Regulamento tem aplicação a partir da época de 2024-25.