
Variante: Snooker

Disciplina: Snooker — 10 vermelhas

Competição: Taça de Portugal por Equipas de Snooker

Participam na Taça de Portugal todas as equipas inscritas nos Campeonatos de Snooker.

1. Composição das Equipas

As equipas são compostas pelos jogadores que, façam parte das Listas de Constituição das Equipas para a volta correspondente dos Campeonatos Nacionais no momento da eliminatória, e estejam vinculados aos clubes inscritos.

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.
- Para a constituição das Equipas os jogadores deverão constar na Lista do Plantel para a 1.^a ou 2.^a volta das Equipas, entregue no prazo previsto.

O Plantel a utilizar será aquele que estiver em vigor para o Campeonato Nacional na data em que se realize a eliminatória, considerando-se sempre a data agendada pela FPB.

No ato de inscrição, os Clubes deverão indicar quais as instalações desportivas que vão utilizar, quando na qualidade de visitado, sendo necessário no caso de um Clube não dispor de instalações próprias, a autorização por escrito do proprietário das instalações que forem indicadas.

A prova será disputada com 10 bolas com 10 bolas vermelhas.

2. Realização de Jogos

Em cada jogo, disputado com 10 bolas vermelhas, 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

A abertura do primeiro jogo será da equipa visitada e sucessivamente de forma alternada.

São admitidas substituições a partir do jogo 2 inclusive.

No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo, não comparecer no início do encontro, deverá ser substituído pelo 1º suplente passando à condição de 2º suplente.

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.

A informação constante nos Boletins de Jogo, bem como os resultados parciais de cada jogo deverão ser inscritos no prazo de 24 horas, pelo Clube visitado, no portal de gestão desportiva da FPB, utilizando a password de acesso disponibilizada ao Clube, sendo que o resultado tem de ser inserido sempre antes de se iniciar qualquer jogo da eliminatória seguinte da competição. Caso esta situação não se verifique, após 24 horas ou antes do início da eliminatória seguinte, o Portal Bilhar assumirá Falta de Comparência ao clube visitado. Os Clubes deverão guardar o Boletim de Jogo devidamente assinado pelos Capitães de equipa de modo a poder ser consultado em qualquer altura pela F.P.B..

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.

Entre os jogos 2 e 3 e os Jogos 3 e 4 poderão existir intervalos de 10 (dez) minutos no máximo, se forem solicitados por algum dos atletas intervenientes nos dois jogos em questão.

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 desde que a mesma não viole

nenhuma disposição do presente regulamento.

4. Realização da Prova

A prova é disputada no sistema “K.O.” Direto, em uma só mão.

As eliminatórias visam apurar para os quartos-de-final, as 8 equipas previstas como consta no Regulamento Específico de Acesso às Fases intermédias/Finais de Snooker.

Os encontros são marcados por sorteio integral, sem qualquer condicionante, e são disputados por Zonas/Distritos até à Fase Final.

As isenções necessárias serão efetuadas na 1.^a eliminatória também por sorteio.

Até aos dezasseis avos de final, inclusive, os jogos serão disputados nas instalações desportivas do Clube sorteado em primeiro lugar.

A Fase Final é disputada em local neutro, sendo da competência da Direcção da FPB a escolha do local.

5. Atribuições

Com a presença dos atletas na cerimónia de apresentação e entrega de prémios, devidamente uniformizados, será atribuído:

- À equipa Vencedora o respetivo troféu.
- À equipa Finalista uma miniatura do troféu.

A participação das equipas na cerimónia é obrigatória, sendo que a sua ausência implica a não atribuição dos respetivos troféus e/ou medalha e ainda os apoios e subsídios correspondentes.