

---

## Regulamento Específico – Pool Português

---

Este documento regulamenta e informa sobre questões relacionadas com todas as competições de Pool Português para a época 2019/2020. O mesmo deve sempre ser lido em conjunto com o Regulamento Geral e o Regulamento específico da prova em questão assim como das regras relacionadas com a mesma.

1. [Rankings](#)
  - 1.1. [Promoções, despromoções e atribuição de Ranking Inicial](#)
  - 1.2. [Elaboração de Rankings e regras de Ordenação](#)
2. [Competições](#)
3. [Shot Clock](#)
4. [Sistema das Provas e Distâncias](#)
5. [Árbitro ou Chefe de Sala](#)
6. [Hora de Jogo e tempo previsto para aquecimento](#)
7. [Antecipação de Jogos](#)
8. [Utilização do telemóvel](#)
9. [Intervalo](#)
10. [Conduta antidesportiva](#)

## 1. Rankings

Há um Ranking Distrital de 1.<sup>a</sup> Divisão, composto por 8 a 47 atletas, por distrito;  
Há um Ranking Distrital de 2.<sup>a</sup> Divisão, composto por 16 a 63 atletas, por distrito;  
Há um Ranking Distrital de 3.<sup>a</sup> Divisão, composto pelos restantes atletas, por distrito;

### 1.1. Promoções, despromoções e atribuição de Ranking Inicial

No final de cada época desportiva, os Rankings encontrar-se-ão ordenados de acordo com as regras de ordenação constantes neste Regulamento. Perante essa ordenação, o total de pontos obtidos para os RD's respectivos dessa época será eliminado, tornando-se zero, mantendo os atletas a ordenação.

Com uma divisão:

Sempre que existirem 32 atletas com direitos de 1.<sup>a</sup> Divisão e mais 16 com direitos desportivos existirá 2.<sup>a</sup> Divisão.

Com duas divisões:

- Na 1.<sup>a</sup> Divisão serão despromovidos à 2.<sup>a</sup> Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 25.<sup>a</sup> e 32.<sup>a</sup>.
- 
- Na 2.<sup>a</sup> Divisão serão promovidos à 1.<sup>a</sup> Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 1.<sup>a</sup> e 8.<sup>a</sup>;

Com três divisões:

- Na 2.<sup>a</sup> Divisão serão despromovidos à 3.<sup>a</sup> Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 39.<sup>a</sup> e 48.<sup>a</sup>.
- Na 3.<sup>a</sup> Divisão serão promovidos à 2.<sup>a</sup> Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 1.<sup>a</sup> e 10.<sup>a</sup> posições

### 1.2. Elaboração de Rankings e regras de Ordenação

Para a elaboração dos Rankings concorrem:

*Ranking Masters Pool PT:*

- Provas do Circuito de Provas de Masters Pool PT

*Rankings Distritais/Zonais:*

- Circuito de Opens Distritais

São as seguintes as regras de Ordenação dos Rankings:

1. Os pontos obtidos numa prova por cada atleta são adicionados ao total de pontos anteriormente atribuídos ao mesmo atleta;
2. Os atletas com o mesmo número de pontos, são ordenados respeitando a posição relativa do Ranking anterior;
3. Os atletas que se inscrevam na FPB e não constem do último Ranking vão sendo ordenados no Ranking, após o último atleta desse Ranking e pela ordem cronológica de inscrição;

Os pontos obtidos em cada prova dependem do tipo de quadro a ser disputado e são os seguintes:

### Ranking Nacional

Fase	Posição	Pontuação
Fase Final	Vencedor	500
	Finalista	450
	Meias Finais	400
	Quartos de Final	350
1.ª Fase	3.º Class	300

### Rankings Distritais

Ronda / Classificação	Pontuação					
	Quadro					
	8	16	32	64	128	256
Vencedor	550	550	550	550	550	550
Finalista	480	480	480	480	480	480
Meia Final	420	420	420	420	420	420
Quartos de Final	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	370	370	370	370
Oitavos de Final	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	330	330	330
16 Avos	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	300	300
32 Avos	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	<i>n.a.</i>	250
Perdedores 4	<i>n.a.</i>	370	330	300	250	230
Perdedores 3	<i>n.a.</i>	330	300	250	230	200
Perdedores 2	370	300	250	230	200	180
Perdedores 1	330	250	230	200	180	160

\* *n.a.* - não aplicável

## 2. Competições

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Masters Pool PT
  - a. Circuito de Provas de Masters Pool PT
2. 1.<sup>a</sup> Divisão:
  - a. Campeonato Nacional
  - b. Circuito de Opens de Pool Português
3. 2.<sup>a</sup> Divisão:
  - a. Campeonato Nacional da 2.<sup>a</sup> Divisão
  - b. Circuito de Opens de Pool Português
4. 3.<sup>a</sup> Divisão:
  - a. Campeonato Nacional da 3.<sup>a</sup> Divisão
  - b. Circuito de Opens de Pool Português
5. Comuns às várias Divisões
  - a. Taça de Portugal

### **3. Shot Clock**

A Direcção de uma Prova pode, em qualquer momento de um jogo decidir a introdução do “Shot Clock”.

Neste caso aplicar-se-á o seguinte:

Através de um relógio para a contagem do tempo, ou qualquer outro meio que a direcção de prova considere idóneo, controla-se o tempo de jogo, sendo que os atletas dispõem em cada jogada de 35 segundos para realizar a tacada.

O sistema de regulação de tempo é controlado pelo árbitro da partida, que iniciará a contagem quando as bolas se imobilizem por completo, parando essa contagem no momento em que o atleta efectua a sua tacada.

A contagem deve ser regressiva desde os 35 segundos até aos 0 segundos. Quando a contagem do tempo atinge os 10 segundos, o atleta deverá ser avisado.

Ao chegar a 0, um aviso sonoro ou outro meio idóneo indicará que se esgotou o tempo permitido. Nesse caso o árbitro indicará “falta” ao atleta, e este, perde a sua vez de jogar e o seu oponente dispõe de “bola na mão”.

Se o árbitro entender que o atleta, após o aviso de “falta”, tacou deliberadamente este será penalizado com perda de partida.

Após a tacada de Abertura, e apenas para a tacada seguinte, o tempo para realizar a jogada é excepcionalmente de 60 segundos, não sendo permitido ao atleta usufruir da extensão durante esta jogada. Também aqui, 10 segundos antes de atingir o tempo limite o árbitro deverá avisar o atleta que se encontra na mesa.

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, podendo neste caso o árbitro, se considerar pertinente, 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 aguardar sentado no

seu lugar.

Nos casos em que o atleta o solicitar, este, disporá de 1 período de “extensão” por partida.

No caso de ser solicitado pelo atleta uma “extensão” implica que o mesmo passe a ter disponíveis 25 segundos adicionais para a concretização da sua jogada.

O atleta deve solicitar a “extensão” ao árbitro dentro do seu prazo de 35 segundos, e antes que o tempo se esgote.

O árbitro controlará o número de “extensões” que sejam utilizados por cada atleta, informação que deve ser fornecida aos atletas sempre que solicitada.

#### **4. Árbitro ou Chefe de Sala**

No local onde decorrerá cada uma das provas, a FPB terá, por princípio, um árbitro presente durante toda a prova. No caso de não existirem árbitros a figura deste far-se-á na pessoa do chefe de sala nomeado para o efeito. A nomeação do Chefe de Sala é da responsabilidade do Comissário distrital podendo este lugar ser ocupado pelo mesmo. Caso a nomeação anteriormente prevista não aconteça, será da responsabilidade do Clube que recebe a prova em questão nomear um chefe de sala.

Os atletas são responsáveis pela marcação dos resultados através do equipamento disponível para o efeito e por anunciarem ao chefe de sala o resultado no final de cada jogo. Sempre que considerem necessário podem chamar o árbitro, ou representante, agindo este de acordo com o regulamento previsto para árbitro da EPBF.

#### **5. Hora de Jogo e tempo previsto para aquecimento**

Os atletas deverão encontrar-se na zona de jogo antes da hora a que o mesmo está previsto começar. Caso o atleta não esteja presente e pronto para jogar, 15 minutos após a hora marcada será sancionado com Falta de Comparência. A responsabilidade da contagem dos tempos de atraso é da exclusividade do chefe de sala. No caso de ambos os atletas não estarem presentes à hora marcada a Falta de Comparência aplica-se a ambos.

Todos os atletas têm direito a um máximo de 10 minutos de aquecimento antes do primeiro jogo de cada dia de prova. O tempo de aquecimento é utilizado, se possível, a partir de 30 minutos antes da hora marcada para o início do jogo e nunca poderá ultrapassar a hora prevista para o início de jogo. O aquecimento decorrerá na mesa em que o jogo se vai desenrolar. Inicia o aquecimento o atleta que estiver na qualidade de visitado ou o que estiver pronto para o efeito

no tempo previsto para aquecimento. O atleta perde direito a qualquer tempo de aquecimento se apenas se apresentar na área de jogo 2 minutos antes de hora prevista para início do jogo.

Nos restantes jogos do quadro os atletas apenas terão direito a um curto tempo de aquecimento (2 min.) se a prova não se encontrar atrasada face ao horário previsto. Os atletas presentes na final têm direito a 5 minutos de aquecimento, cada um, na mesa do jogo.

## **6. Alteração do Horário de Jogos**

A direcção da prova reserva-se ao direito de antecipar o horário de qualquer jogo desde que estejam cumpridas as seguintes circunstâncias:

- a) Ambos os atletas tenham conhecimento da alteração;
- b) Ambos os atletas concordem com a mesma, no caso de a alteração ser comunicada aos atletas num período de tempo inferior a 30 minutos antes do novo horário de jogo;
- c) A alteração não afecte o normal desenrolar da prova;

Apesar do disposto anteriormente, jogos das Meias-finais devem começar impreterivelmente à mesma hora.

A direcção da prova reserva-se ao direito de alterar o horário predefinido dos jogos no caso de circunstâncias externas à prova o justificarem, sendo, neste caso, os atletas obrigados a aceitar a alteração.

## **7. Utilização do telemóvel**

É expressamente proibido a utilização do telemóvel durante o jogo em disputa. O telemóvel terá de estar desligado ou com modo silêncio activado.

## **8. Intervalo**

É permitido um intervalo por jogo a cada atleta com a duração de 5 minutos. O mesmo pode ser pedido a qualquer altura do jogo desde que entre partidas. O adversário deverá permanecer sentado no local de jogo que lhe está predefinido durante todo o intervalo sob pena de perder o intervalo a que tem direito. Não é permitido utilizar a mesa de jogo durante o tempo de intervalo. O atleta que pede o intervalo deve ter em mente que as suas acções durante o mesmo podem ser penalizadoras caso seja notada algum tipo de conduta antidesportiva, nomeadamente: utilizar um intervalo noutra altura que não entre partidas sem autorização expressa do director de prova ou representante, utilizar o intervalo para interferir com o jogo de outros atletas; ultrapassar os 5 minutos previstos para o intervalo. Estas violações são penalizadas com: advertência e/ou partida atribuída ao adversário. A continuação destas regras durante a



mesma prova implica desclassificação na mesma com atribuição de Falta de Comparência não obstante a aplicação do Regulamento Disciplinar em vigor.

### **9. Conduta antidesportiva**

É considerado conduta antidesportiva qualquer comportamento que, intencionalmente, vise distrair, ofender ou perturbar uma pessoa ou a prova, resultando daí um enviesamento no que é o desenrolar justo da competição.

Inclui, entre outros:

- a) Distrair ou perturbar o adversário;
- b) Alterar, intencionalmente, a posição das bolas de jogo de outra forma que não no decorrer de uma tacada legal;
- c) Continuar a “tacar” após ser assinalada falta;
- d) Jogar no decorrer de um intervalo, após a partida ter terminado ou após o tempo previsto para aquecimento;
- e) Criar, intencionalmente, marcas na mesa;
- f) Utilização incorrecta de equipamento.

Cabe ao árbitro ou director de prova considerar diversos factores na penalização por conduta antidesportiva, nomeadamente: comportamento prévio, avisos prévios, seriedade da ofensa ou comportamento. As penalizações podem ir desde uma partida atribuída ao adversário a perda do jogo e até desclassificação da prova, não obstante a aplicação do Regulamento Disciplinar em vigor.

As penalizações por comportamento antidesportivo serão agravadas para grau superior sempre que se verificarem por segunda vez. Assim:

- Segunda advertência resulta em uma partida atribuída ao adversário;
- Após ser aplicada a penalização de partida atribuída ao adversário, caso o mesmo atleta venha a ser advertido novamente a penalização passará a ser perda de jogo;
- Após receber uma penalização de perda de jogo, caso exista mais alguma conduta antidesportiva por parte do mesmo atleta durante o decorrer de toda a prova o mesmo será desclassificado da mesma;
- Após ser desclassificado em duas provas, consecutivas ou alternadas, o atleta fica impossibilitado de participar em qualquer prova do Circuito em questão sendo penalizado com perda de Ranking na época seguinte.

Em tudo o que está disposto anteriormente aplicar-se-á o Regulamento Disciplinar em vigor sempre que aplicável.