

Regulamento Geral de Competições da Federação Portuguesa de Bilhar

Regulamento Geral

Capítulo I

ACESSO ÀS COMPETIÇÕES

1. As competições oficiais apenas podem ser disputadas por Clubes e Atletas inscritos na Federação Portuguesa de Bilhar (doravante designada por FPB).
2. O requerimento de inscrição é apresentado à FPB pelo Clube a que o atleta esteja vinculado, ou pelo próprio – *nos casos de o atleta não estar vinculado a qualquer Clube* – situação esta que será considerada como inscrição de atleta individual.
3. Estando o requerimento em termos de ser aceite e cumprida de forma efetiva o respetivo pagamento, a FPB admite a inscrição ou revalidação, válida até final da época em que for concedida.
4. Nenhum atleta ou clube pode inscrever-se numa prova oficial sem haver primeiro obtido a Licença Desportiva para a época em curso.
5. A inscrição na FPB é comprovada através de cartão, que esta deve fornecer, após a emissão da Licença Desportiva, sendo que os clubes, ou os atletas quando individuais, são responsáveis pelo envio para a FPB das fotos dos atletas em formato digital e devidamente identificadas.

§ A validade do cartão está descrita no mesmo.

§§ Na ausência do cartão pode ser verificada a inscrição do atleta em www.portabilhar.pt.

6. Às competições por equipas só têm acesso os Clubes inscritos na FPB, devendo aquelas ser constituídas por atletas a si vinculados e inscritos na FPB.
7. A vinculação de atletas a Clubes processa-se nos seguintes moldes:
 - a. Efetua-se mediante documento assinado pelo atleta e por um responsável do Clube, conforme documento a emitir pela FPB;
 - b. Para os atletas vinculados a clubes que indiquem uma zona geográfica para disputa das provas individuais, diversa da do seu Clube, é obrigatório no ato da inscrição, a apresentação de documento com indicação do recinto de jogo onde pretendem disputar os jogos na condição de “visitados”;
 - c. Esse documento deve ser assinado pelo atleta e autenticado pelo Clube proprietário do recinto de jogo indicado, e ser enviado para a sede da FPB ou por correio eletrónico;
 - d. O documento de vinculação é válido até ao fim da época em que for efetuado;
 - e. Um atleta vinculado pode passar a individual, a seu pedido, em qualquer altura da época, mas apenas com a concordância e autorização expressa

do seu Clube, por escrito em documento a enviar à FPB, para a sede ou por correio eletrónico;

§ A FPB poderá, depois de ouvido o atleta e o seu Clube, tomar a decisão de passar o atleta a individual, se para tal tiver motivos ponderosos.

- f. A nível nacional, nenhum atleta pode representar mais do que um Clube na mesma época, nem regressar ao que já tenha estado vinculado nessa época, no caso de ter passado a individual.
 - g. Um atleta pode mudar durante o decorrer da época de distrito de competição, mediante pedido a ser analisado e decidido caso a caso pela FPB, e considerando um motivo absolutamente imponderado. Neste caso a alteração de distrito produzirá efeito em todas as modalidades entrando o atleta para o novo distrito sem qualquer pontuação de Ranking e sendo eliminado o Ranking do distrito a que pertencia e anulados os direitos desportivos inerentes.
8. Nas provas individuais podem participar todos os atletas inscritos na FPB, de acordo com as Categorias e/ou Divisões a que tenham conquistado o acesso. São exceções os Campeonatos Nacionais Individuais e as Taças de Portugal Individuais, onde só podem participar atletas de nacionalidade portuguesa.
 9. A FPB manterá lista atualizada de todos os atletas inscritos habilitados a participar em provas oficiais, com menção do número de Licença Desportiva, Clube a que estão vinculados ou menção “individual” e respetiva disciplina.
 10. Os atletas inscritos na FPB só podem participar em provas não oficiais ou não organizadas pela FPB, ou pelas Associações Distritais ou Regionais reconhecidas pela FPB, desde que essas provas sejam previamente autorizadas pela FPB.
 11. A FPB publicará no início de cada ano o Calendário Oficial de Provas, fixando o prazo de inscrição de Clubes e atletas para cada prova, após o que só poderá proceder a alterações que forem estritamente necessárias ou por ponderoso motivo.
 12. A FPB publicará as Taxas a cobrar nas inscrições de Clubes e atletas na FPB e em cada prova Oficial, bem como os Apoios e Subsídios a atribuir.
 13. A época desportiva inicia-se em 1 de Setembro e tem o seu termo em 31 de Agosto do ano seguinte.
 14. De acordo com a disciplina ou variante em disputa podem ser consideradas diversas zonas Geográficas, obedecendo aos seguintes princípios:
 - a. Divisão distrital, considerando os 18 distritos de Portugal Continental, mais um distrito na Região Autónoma da Madeira e 3 distritos na Região Autónoma dos Açores;
 - i. A título excepcional, podem ser consideradas subdivisões distritais em alguns dos distritos do país;

-
- b. Divisão em Grupos de distritos de forma a permitir o agrupamento de distritos com inferior capacidade de captação de clubes e/ou atletas o acesso às competições a serem definidos pela Direção da FPB de acordo com as necessidades de adaptação e desenvolvimento das diversas modalidades.
 - c. Divisão em Regiões:
 - i. Zona Norte – compreendendo os distritos de Braga, Bragança, Viana do Castelo, Vila Real, Porto, Aveiro, Viseu Coimbra, Guarda e Castelo Branco;
 - ii. Zona Sul – compreendendo os distritos de Leiria, Santarém, Portalegre, Lisboa, Setúbal, Évora, Beja e Faro;
 - iii. Madeira
 - iv. Açores

§ A FPB poderá criar zonas diferentes das acima mencionadas, no caso de motivo extraordinário.
15. A zona geográfica dos atletas é a do clube a que estão vinculados, ou aquela que indicarem no momento da sua inscrição.
16. Um clube pode inscrever equipas em distrito diferente do da sua sede.
17. O mesmo clube não pode ter equipas inscritas em mais de um distrito, independentemente da variante, à exceção daquelas que já estavam inscritas na época anterior.

Capítulo II

EQUIPAMENTOS

As normas sobre equipamentos desportivos a serem utilizados nas diversas provas organizadas pela FPB são:

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.
2. **Traje B** – Calça preta de fazenda, sarja ou similar, de modelo clássico ou corte “tipo jeans”, sapato clássico ou desportivo (totalmente preto, sola visível incluída), meia preta com cano, cinto preto (facultativo), polo ou camisa com o símbolo do Clube.
3. **Traje C** – Polo com o símbolo do Clube, calças e sapatos (apenas para provas promocionais e quando expressamente indicado pela Direção da FPB).
4. Por cima do polo ou camisa é autorizada a utilização de pullover com mangas e decote, desde que o mesmo contenha o símbolo do clube nos termos regulamentares.
5. Em nenhum dos trajes é permitido o uso de calças de ganga e ou de chapéu ou equivalente e as calças não poderão ter bolsos nas pernas, correntes ou outros adereços e todos os componentes do equipamento devem estar limpos e em condições de uso.
6. Polos ou camisas e meias e calças devem ser suficientemente compridos para que, em nenhuma circunstância, exista pele visível nas respetivas zonas.
7. No decurso de uma prova coletiva, todos os atletas da mesma equipa, deverão utilizar traje idêntico, sendo a verificação dos mesmos da responsabilidade dos capitães de equipa.
8. O símbolo do Clube deve ser colocado no peito do lado esquerdo.
9. No traje poderão ser colocadas menções publicitárias.
10. O uso do Escudo Nacional é reservado aos campeões nacionais em título, na respetiva modalidade e deve ser colocado na manga direita.
11. Os Clubes e atletas, se o desejarem, poderão utilizar a bandeira de Portugal e/ou o emblema da Federação Portuguesa de Bilhar.
12. a) O não cumprimento por atletas das normas regulamentares anteriormente referidas, será penalizado com a falta de comparência 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 comparência da equipa à qual o(s)

atleta(s) faltoso(s) pertence(m).

13. A publicidade será permitida nos polos e camisas, nas mangas, nas costas, no peito do lado oposto ao símbolo do Clube. A área ocupada pela publicidade nunca pode ser superior a um terço da área do polo ou camisa. No colete, pode ser aposta no peito do lado oposto ao símbolo do Clube.
14. A FPB fixará o uso do Traje A, Traje B ou Traje C em cada prova, sendo que nos casos omissos, será o Traje B o que prevalece.
15. Em situações excepcionais a Direção da FPB poderá determinar o uso de um traje diferente dos definidos.

Capítulo III

RANKINGS

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 do documento a publicar no site oficial da FPB.
5. A regulamentação dos Rankings encontra-se descrita no Regulamentos Específicos de cada modalidade e variante.

Capítulo IV

COMPETIÇÕES

PROVAS INDIVIDUAIS

Carambola

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

- a. Campeonatos Nacionais;
- b. Open's Nacionais;
- c. Open's Distritais;
- d. Taça de Portugal;
- e. Campeonato Nacional de Esperanças.

Pool

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Campeonato Nacional de Pool da 1ª Divisão;
2. Taça de Portugal Campeonato Nacional de Sub23;
3. Campeonato Nacional de Sub19;
4. Campeonato Nacional de Sub17;
5. Campeonato Nacional de Veteranos;
6. Circuito de Provas da Divisão Nacional;
7. Circuitos de Open's Distritais.

Pool Feminino

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Campeonato Nacional de Pool;
2. Taça de Portugal;
3. Circuitos de Opens.

Pool Português

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. 1.ª Divisão:
 - a. Campeonato Nacional;
 - b. Circuito de Provas Masters Pool PT;
 - c. Circuito de Abertos de Pool Português.

2. 2.ª Divisão:
 - a. Campeonato Nacional da 2.ª Divisão;
 - b. Circuito de Abertos de Pool Português.

3. 3.ª Divisão:
 - a. Campeonato Nacional da 3.ª Divisão;
 - b. Circuito de Abertos de Pool Português.

4. Comuns às várias Divisões
 - a. Taça de Portugal.

Snooker

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Campeonatos Nacionais de 1.ª Divisão;
2. Circuito de Abertos de Snooker;
3. Taça de Portugal.

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.

PROVAS POR EQUIPAS

Carambola

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. 1.ª Divisão – 3 Tabelas
 - a. Campeonato Nacional.
2. 2.ª Divisão – 3 Tabelas
 - a. Campeonato Nacional.
3. 3.ª Divisão – 3 Tabelas
 - a. Campeonato Nacional.
4. Comuns às várias Divisões – 3 Tabelas
 - a. Taça de Portugal;
 - b. Torneio de Abertura;
 - c. Supertaça.

Pool Masculino

1. Campeonato Nacional da 1.ª Divisão;
2. 2.ª Divisão:
 - a. Campeonato Distrital;
 - b. Campeonato Nacional.
3. Comuns às várias Divisões:
 - a. Taça de Portugal;
 - b. Supertaça.

Pool Feminino

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Campeonato Nacional;
2. Taça de Portugal;
3. Supertaça.

Pool Português

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. 1.^a Divisão
 - a. Campeonato Nacional.
2. 2.^a Divisão
 - a. Campeonato Nacional.
3. 3.^a Divisão
 - a. Campeonato Nacional.
4. 4.^a Divisão
 - a. Campeonato Nacional.
5. Comuns às várias Divisões
 - a. Taça de Portugal.
 - b. Supertaça.

Snooker

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

- a. Campeonato Nacional;
- b. Taça de Portugal;
- c. Supertaça.

Notas:

1. As competições do Calendário Oficial obedecem aos Regulamentos transcritos nos Regulamentos específicos de cada competição.
2. É ressalvada a possibilidade de alguma destas competições não se realizar, por a Direção da FPB entender que não se encontram reunidas as condições necessárias, nomeadamente pelo número de equipas ou atletas inscritos ou outro facto relevante que justifique tal situação.
3. Apenas se realizarão as provas de carácter nacional quando estiverem em competição dois ou mais distritos.

Capítulo V

CLUBES

1. Os Clubes que organizem quaisquer provas da FPB, terão obrigatoriamente de ter um delegado durante a prova, delegado esse que se encarregará de controlar os jogos e contribuir para o seu bom funcionamento.
2. É da competência dos Clubes facultar aos diretores de prova e árbitros, as condições necessárias ao desenvolvimento da sua atividade.
3. 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 não ausência de estipulação de prazo, o mesmo é de 48 horas após os términos da competição
4. É da competência dos Clubes comunicar as inscrições dos seus atletas, bem como proceder ao respetivo pagamento dentro dos prazos previstos.

Capítulo VI

PROVAS

1. Todas as provas terão de ser disputadas em locais homologados pela FPB.
2. A atribuição de provas aos Clubes será da responsabilidade da Direção da FPB, devendo a mesma considerar igualdade de oportunidades.
3. Sempre que a FPB o solicitar, deverão os Clubes disponibilizar as suas instalações para a disputa de provas do calendário oficial da FPB.

Capítulo VII

HORÁRIOS

1. Todas as competições dispõem de horários pré-definidos, os quais devem ser sempre respeitados. É hora oficial das competições a determinada pelo relógio constante do portal de gestão da FPB - www.portalbilhar.pt.
2. O período de aquecimento deve decorrer sempre antes da hora marcada para o jogo, para que este se inicie à hora marcada.

Capítulo VIII

FALTAS DE COMPARÊNCIA, DESISTÊNCIAS E DESQUALIFICAÇÕES

1. Provas Individuais

a. Considera-se falta de comparência (FC), não estar presente à hora marcada para o jogo, depois de decorrido o tempo de tolerância (15 minutos), salvo o estipulado para a as provas do circuito nacional de Pool. Considera-se Desistência (DS) a não conclusão do jogo por parte de um atleta por qualquer motivo que lhe seja imputável. Será considerada Desqualificação (DQ) a não conclusão do jogo por motivo de ação disciplinar do árbitro ou do diretor de prova.

b. Caberá ao responsável pela Prova, determinar a Falta de Comparência ao atleta, que passados 15 minutos do seu começo não se tenha apresentado.

Caberá igualmente ao responsável pela prova determinar a desistência ou desqualificação do atleta.

No caso de ocorrer alguma situação em que o atleta seja forçado a abandonar o jogo por motivo justificável e momentâneo, que possa não comprometer a sua conclusão, o árbitro 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 do atleta.

c. Caso a prova seja disputada em sistema de Duplo KO, passará para os perdedores à primeira falta de comparência ou desistência. À segunda falta de comparência ou desistência e no caso desqualificação o atleta é eliminado. No caso de faltarem os dois atletas, ou serem penalizados ao primeiro jogo, ambos serão automaticamente eliminados.

Em caso de Desqualificação, o jogador poderá ser imediatamente eliminado da prova, se o diretor de prova entender aplicar o disposto no Capítulo X, ponto 2, do presente regulamento.

d. Tratando-se de KO Direto, à primeira falta de comparência ou desistência o atleta será eliminado.

e. Tratando-se de uma Prova realizada em Sistema de “Poule” e/ou campeonato a duas voltas o atleta é eliminado à 2ª Falta de Comparência, Desistência ou à 1ª, se esta ocorrer numa das duas últimas jornadas da prova, sendo considerados os resultados anteriores e no caso desqualificação.

f. As Faltas de Comparência, Desistências ou Desqualificações serão sempre penalizadas, sendo que as que não determinem a eliminação permitem ao atleta manter os pontos conquistados. Sendo o atleta eliminado, não averbará os pontos entretanto conquistados na prova. As penalizações a atribuir serão as mesmas, quer para a Falta de Comparência, quer Desistência, quer Desqualificação.

Excetua-se a Taça de Portugal. Neste caso o atleta que faça Falta de Comparência, Desistência ou Desqualificação, será eliminado, averbando a respetiva penalização, mas manterá os pontos entretanto conquistados, quando se aplicar.

- g. As penalizações estão definidas nos Quadros de Pontuação, sendo que para a presente época e seguintes serão 50 pontos negativos.
- h. Sempre que a um atleta seja averbada Falta de Comparência em duas provas do Circuito de Provas Nacionais de Pool e Masters Pool PT, o mesmo é desclassificado do circuito deixando de figurar em qualquer ranking. A posição do atleta desclassificado fica por preencher até à época seguinte.
Caso um atleta não apresente justificação na primeira Falta de Comparência perde direito a metade do prémio final de circuito. Em caso de desclassificação perde a totalidade do prémio.

2. Provas por Equipas

- a. Considera-se falta de comparência, não estar presente à hora definida para o jogo ou apresentar-se unicamente com metade dos atletas, depois de decorrido o tempo de tolerância (15 minutos). Caso uma equipa apresente menos um atleta ao jogo pré-definido, averbará derrota na posição do atleta faltoso à exceção da Carambola em que será averbada derrota na posição 4.
- b. À primeira e segunda faltas de comparência, serão averbadas derrotas pelo resultado máximo.
- c. À terceira falta de comparência a equipa é eliminada da prova.
- d. Caso a Prova seja disputada em sistema de Duplo KO, passará para os perdedores à primeira falta de comparência. À segunda falta de comparência a equipa é eliminada. No caso de faltarem as duas equipas ao primeiro jogo, ambas serão automaticamente eliminadas.
- e. Tratando-se de KO direto, a equipa será eliminada à primeira Falta de Comparência.
- f. Tratando-se de uma Prova realizada em Sistema de “Poule” ou Campeonato a duas voltas a equipa é eliminada quando faz falta de comparência numa das últimas 2 jornadas, sendo considerados os resultados anteriores.

Capítulo IX

SORTEIOS

Os sorteios são públicos e sempre que possível deverá ser previamente anunciada a sua data, hora e local.

Capítulo X

DISCIPLINA

1. O Regulamento Disciplinar utilizado será o da FPB, cabendo à Direção da Prova ou, sempre que necessário, à Direção da FPB o poder de o fazer cumprir em caso de faltas cuja natureza e consequente punição esteja perfeitamente definida naquele. Quaisquer outras questões de foro disciplinar serão encaminhadas para o Conselho de Disciplina da FPB.
2. O Diretor de Prova tem o direito de desclassificar de uma competição, qualquer atleta ou equipa por conduta antidesportiva, devendo do facto dar conhecimento à Direção da FPB no prazo de 24 horas. Nessa comunicação o Diretor de prova deverá descrever os factos que levaram a essa decisão.

Capítulo XI

TAXAS

É legítimo que o Clube que albergue nas suas instalações provas oficiais, proceda à cobrança de Taxas de Jogo aos atletas.

Excetuam-se os seguintes casos:

Provas oficiais por Equipas, onde quaisquer encargos são sempre por conta da equipa na condição de visitada;

Taça de Portugal Individual, onde quaisquer encargos são sempre por conta do atleta que joga na condição de visitado;

Nas restantes Provas as Taxas deverão ser pré-definidas:

No modelo para a atribuição de provas, devem ser privilegiadas as melhores condições para os atletas.

A FPB poderá definir o valor da taxa a aplicar.

Nas Fases Finais não haverá lugar à cobrança de quaisquer taxas.

Capítulo XII

INTERPRETAÇÃO

Cabe à Direção da FPB interpretar as disposições dos Regulamentos e das Regras, bem como proceder à resolução de casos omissos.

Capítulo XIII

LIMITE DE TEMPO

1. Carambola

A FPB pode definir, por sua iniciativa ou a pedido do Clube organizador, que uma determinada prova ou uma fase de uma determinada prova disporá de tempo limite por tacada.

Neste caso 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.

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 efetua a sua tacada.

O relógio deve efetuar uma contagem regressiva desde os 40 segundos até aos 0 segundos.

Quando a contagem do tempo atinge os 10 segundos, aviso de luz intermitente ou sinal sonoro indicará esta circunstância ao atleta. Este aviso poderá ainda ser feito verbalmente pelo árbitro da partida.

Ao chegar a 0, um aviso sonoro ou verbal do árbitro 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 inicia a sua entrada com as bolas em posição de saída.

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 “virar as costas à mesa” ou aguardar sentado no seu lugar.

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 set’s. O atleta poderá utilizar mais de um time-out na mesma jogada.

No caso de ser solicitado pelo atleta um “Time Out” implica que o mesmo passe a ter disponíveis 40 segundos adicionais para a concretização do seu ponto.

O atleta deve solicitar o “Time Out” ao árbitro dentro do seu prazo de 40 segundos, e antes que o tempo se esgote.

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

O árbitro de mesa advertirá o árbitro sempre que se extinguam os “Time Out’s” de um atleta.

A qualquer momento do jogo poderá o árbitro ou direção de prova introduzir o limite de tempo.

2. Pool e Pool Português

A Direção 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 direção 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 efetua 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.

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 tacada.

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.

Capítulo XIV

VIGÊNCIA

O presente Regulamento tem aplicação na época desportiva imediata à data da sua publicação e revoga todos os anteriores regulamentos.

Lisboa, 26 de Julho de 2020