Regulamento Específico de Pool

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

1. Rankings

Relativamente às competições individuais existem dois Circuitos Nacionais de Pool de 1ª e 2ª Divisões Nacionais, respetivamente e 2 Rankings, a saber:

- Ranking Nacional da 1ª Divisão – Ordenação classificativa dos 20 atletas presentes no Circuito Nacional de Pool – Pool Stars;
- Ranking Nacional da 2ª Divisão – Ordenação classificativa dos 20 atletas presentes no Circuito Nacional de Pool,

e diversos Opens Distritais, existindo um conjunto de Rankings Distritais/Zonais que ordenam os atletas que competem nas provas distritais de Pool.

Nas Divisões fechadas, os atletas, para poderem usufruir das classificações conquistadas na época anterior, permitindo-lhes o acesso à Divisão a que têm direito e à posição conquistada, deverão proceder à obtenção da Licença Desportiva, efetuando o respetivo pagamento até à data limite prevista nos calendários e prazos limites de inscrição a publicar anualmente para cada época e fazer a inscrição mediante a aquisição do pacote de provas para o Circuito respetivo, tudo nos termos do Regulamento Geral de Competições.

Sempre que um atleta não proceder à entrega do requerimento de inscrição e à obtenção do respetivo pacote de provas até à data prevista no parágrafo anterior, deixa de figurar em qualquer ranking.

No caso dos atletas classificados para competir no Circuito Nacional, sempre que se verifique o disposto no parágrafo anterior e de forma a assegurar que esta divisão compreenda o número previsto de atletas, proceder-se-á da seguinte forma:

- Época 2025/2026:

  - Ao Circuito Nacional de Pool da 1ª Divisão serão promovidos 4 atletas que, no Circuito Nacional da 2ª Divisão da última época disputada, tenham ficado na posição mais próxima do 1º lugar e serão despromovidos os atletas com a classificação do 17º ao último lugar, no final do circuito.

  - Ao Circuito Nacional de Pool da 2ª Divisão serão promovidos 4 atletas que, no Campeonato Nacional da 3ª Divisão da última época disputada, tenham ficado na posição mais próxima do 1º lugar e serão despromovidos os atletas com a classificação do 13º ao último lugar, no final do circuito. Acrescerão os 8 atletas oriundos da Circuito

Nacional de Pool da 1ª Divisão.

- Na época 2025/2026 nas competições individuais o Circuito Nacional de Pool da 1ª Divisão será composto por 20 atletas e Circuito Nacional de Pool da 2ª Divisão será composto por 20 atletas.

- Nas épocas seguintes à época 2025/2026:

  - Ao Circuito Nacional de Pool da 1ª Divisão serão promovidos 4 atletas que, no Circuito Nacional da 2ª Divisão da última época disputada, tenham ficado na posição mais próxima do 1º lugar e serão despromovidos os atletas com a classificação do 13º ao último lugar, no final do circuito.

  - Ao Circuito Nacional de Pool da 2ª Divisão serão promovidos 4 atletas que, no Campeonato Nacional da 3ª Divisão da última época disputada, tenham ficado na posição mais próxima do 1º lugar e serão despromovidos os atletas com a classificação do 17º ao último lugar, no final do circuito.

  - Nas épocas seguintes à época 2025/2026 nas competições individuais o Circuito Nacional de Pool da 1ª Divisão será composto por 16 atletas e Circuito Nacional de Pool da 2ª Divisão será composto por 24 atletas.

- Findos os procedimentos indicados atrás, estão definidas as listas de atletas de cada Divisão, mantendo-se as mesmas inalteradas até ao final da época.

1.1. Promoções, despromoções e atribuição de Ranking Inicial

No final de cada época desportiva os Rankings existentes à data encontrar-se-ão ordenados de acordo com as regras constantes no regulamento Geral da FPB em vigor na respetiva época. Perante essa ordenação, o total de pontos de todos os atletas será eliminado tornando-se zero mantendo os atletas a ordenação.

Todos os atletas com direitos desportivos referentes aos Circuitos Nacionais de Pool passarão a constar dos Rankings Nacionais de Pool.

1.2. Elaboração de Rankings e regras de Ordenação

Para a elaboração dos Rankings concorrem:

Rankings Nacionais:

- Provas dos Circuitos Nacionais de Pool.

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:

	Pontuação					
	Quadro					
Ronda / Classificação	**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	*n.a.*	*n.a.*	370	370	370	370
Oitavos de Final	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	330	330	330
16 Avos	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	300	300
32 Avos	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	*n.a.*	250
Perdedores 4	*n.a.*	370	330	300	250	230
Perdedores 3	*n.a.*	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. Elementos de Direção de Prova

2.1 Árbitro

No local onde decorrem as provas, estará presente um árbitro ou chefe de sala que garantirá a idoneidade e imparcialidade da prova no que a decisões de arbitragem diz respeito. Os atletas são responsáveis pela marcação dos resultados através do equipamento disponível para o efeito e por anunciarem ao diretor de prova 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 e pelas Regras e Regulamentos da FPB.

No caso de não existir um árbitro disponível para a prova, deverão os atletas consultar um elemento exterior ao jogo para que este possa, em conformidade com as regras e regulamentos referidos, representar a figura de árbitro. Esta ação deverá ser feita sempre que necessário e, no caso da avaliação de uma jogada, antes da mesma ocorrer.

2.2 Aquecimento

Os atletas deverão encontrar-se na zona de jogo meia hora antes da hora a que o mesmo está previsto começar de modo a poderem usufruir do aquecimento. Todos os atletas têm direito a 10 minutos de aquecimento antes do primeiro jogo de cada dia de prova. O tempo de aquecimento é utilizado a partir de 30 minutos antes da hora marcada para o início do jogo e até 2 minutos antes da mesma 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 intervalo de tempo previsto para aquecimento, podendo qualquer entendimento cordial entre os atletas em causa sobrepor-se a esta norma. O atleta perde direito a qualquer tempo de aquecimento se apenas se apresentar na área de jogo 2 minutos antes de hora prevista.

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 respetivo jogo.

2.3 Controlo de tempo

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/cronometrista indicado pela direção de prova, 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.

Na ausência de relógio visível e sinais sonoros, deve o árbitro/cronometrista assinalar com um gesto visível o início da contagem do tempo e somente avisar oralmente quando se atingirem os derradeiros 10 segundos. É responsabilidade dos atletas estarem atentos a estas informações.

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

Se o árbitro/cronometrista 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/cronometrista solicitando a interrupção da contagem do tempo, podendo neste caso o árbitro/cronometrista, 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/cronometrista dentro do seu prazo de 35 segundos, e antes que o tempo se esgote.

O árbitro/cronometrista controlará o número de "extensões" que sejam utilizados por cada atleta, devendo repetir de forma audível a indicação "extensão" feita pelo atleta, por forma a que o atleta veja confirmado o seu pedido ou informar que recusa a "extensão", caso o atleta já não tenha direito a ela.
Excecionalmente, na entrada em mesa imediatamente a seguir à tacada de abertura, e apenas nessa, o tempo de tacada será de 60 segundos, podendo o atleta utilizar a extensão nessa mesma jogada.

O tempo começa a ser contado no momento em que todas as bolas se encontrem paradas, incluindo bolas que tenham apenas movimento de rotação (*spinning ball*) e a mesa estiver disponível (o adversário tiver abandonado a mesma). A contagem termina assim que a sola do taco entrar em contacto com a bola para iniciar a tacada ou quando o tempo disponível para a mesma terminar. Se o tempo terminar sem que a tacada seja dada será considerada falta com penalização de "branca na mão" a favor do adversário.

No caso de ser impossível, por falta de recursos humanos, colocar *shot clock* em todas as mesas nas quais o mesmo seja aplicável, o árbitro, ou representante, aplicará *shot clock* na mesa com jogo que entenda mais pertinente a aplicação do mesmo. Terminada a sua função na primeira mesa passará para a seguinte que se encontre em situação de atraso. A hora de início de cada jogo é marcada pelo diretor de prova e o tempo decorrido é validado pelo mesmo.

2.4 Antecipação de jogos

A direção 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) A alteração não afete o normal desenrolar da prova;

c) A alteração não corresponda a um jogo pertencente ao quadro final (Meia- final e Final).

A direção 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.

2.5 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 sansões 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 Regulamentos 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.

2.6 Intervalos

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 na área definida para descanso junto à mesa de jogo 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 ações durante o mesmo podem ser penalizadas caso seja notada algum tipo de conduta antidesportiva, nomeadamente: utilizar um intervalo noutro momento que não entre partidas sem autorização expressa do diretor de prova, utilizar o intervalo para interferir com o jogo de outros atletas; ultrapassar os 5 minutos previstos para o intervalo. Estas violações são penalizadas pelo árbitro ou diretor de prova devendo o mesmo agir de acordo com o regulamentado para sanções por atitudes antidesportivas. A segunda violação destas regras durante a mesma prova pode implicar desclassificação na mesma com atribuição de Falta de Comparência.

2.7 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 um 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) Exceder o tempo de intervalo;

g) Utilização incorreta de equipamento.

Cabe ao árbitro ou diretor de prova considerar diversos fatores na penalização por conduta antidesportiva, nomeadamente: comportamento prévio, avisos prévios, seriedade da ofensa ou comportamento. As penalizações podem ir desde perda da partida ou do jogo, à atribuição de uma partida ao adversário (sem que a que se encontre a decorrer termine) até desclassificação da prova, para além de sanção disciplinar prevista no Regulamentos Disciplinar em vigor. Sempre que um comportamento menos grave se verifique pela primeira vez, um atleta deve ser advertido antes da aplicação de qualquer sansão.

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

- Pode o árbitro ou diretor de prova entender fazer apenas uma advertência oficial ao atleta em causa, sendo esta agravada para atribuição de uma partida ao adversário em caso de reincidência de comportamento antidesportivo;
- Após ser aplicada a penalização de atribuição de partida 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 sendo penalizado com perda de Ranking na época seguinte.

§ Para além das previstas poderá ser aplicada sanção disciplinar prevista no Regulamentos Disciplinar em vigor.

Estas sanções apenas podem ser aplicadas por árbitro, representante do mesmo ou diretor de prova e cabe sempre ao mesmo agir de acordo com a sua interpretação e de acordo com Regras e Regulamentos em vigor.

2.8 Regra dos 3 pontos (apenas aplicável a Bola 9)

Com o intuito de evitar que os atletas utilizem o *soft-break* de forma a controlar a

saída ficando assim numa situação de vantagem face ao adversário são introduzidas as seguintes regras ao jogo de Bola 9 no que diz respeito à tacada de abertura:

a) Pelo menos 3 bolas (para além da branca) devem ser embolsadas ou ultrapassar a linha de topo;
    - Se for embolsada uma bola pelo menos duas bolas devem ultrapassar a linha de topo;
    - Se forem embolsadas duas bolas pelo menos uma bola deve ultrapassar a linha de topo.
    - Se forem embolsadas 3 ou mais bolas a regra considera-se cumprida

O não cumprimento de uma das condições acima referidas numa tacada de abertura considerada legal resulta na situação de abertura não satisfatória e as seguintes regras são aplicadas:

a) Se a bola 9 tiver sido embolsada deve voltar para a mesa, para o ponto, antes do jogo prosseguir;
b) O adversário pode optar por aceitar a mesa como está ou entregá-la ao atleta que realizou a abertura – "passar a mão";
c) No caso de o adversário aceitar a mesa como está, não é permitido anunciar e realizar *push-out*;
d) Se a mesa for entregue ao atleta que realizou a abertura este pode anunciar e realizar *push-out*. Se a tacada em *push-out* for realizada o adversário pode optar entre jogar ou passar a mão.

Estas regras surgem como adicionais às já definidas pela WPA para o jogo de Bola 9. Sempre que uma tacada de abertura for considerada legal e estiverem cumpridas as circunstâncias inicialmente referidas o atleta que realizou a abertura pode anunciar e realizar *push-out*.

Considera-se que uma bola ultrapassou a linha de topo se qualquer parte da bola estiver por cima da mesma, isto é, não é necessário ultrapassar integralmente a linha ou sequer tocar a mesma, bastando apenas para o cumprimento da norma que parte da bola se encontre por cima da linha de topo.

No caso de uma bola ultrapassar a linha de topo e ser embolsada conta apenas como uma bola para o cumprimento das normas acima mencionadas, não duas.

2.9. Penalties

Antes de se iniciar o desempate por penalties, cada equipa deverá entregar à direção

de prova a ficha com os atletas que vão participar na respetiva ordem de marcação. Poderão constar desta ficha qualquer atleta que esteja inscrito na ficha inicial de jogo, podendo a ordem dos mesmos ser trocada e também constar atletas que estavam anteriormente como suplentes. Não é permitida a realização de substituições durante a fase de penalties.

É sorteada a equipa que inicia a marcação.

Vence a equipa com mais penalties marcados.

Cada atleta dispõe de 2 tentativas de marcação, uma por cada ronda. As rondas realizam-se de acordo com a seguinte ordem:

1º Penalti: Jogador na posição 1 da equipa que inicia a marcação;

2ª Penalti: Jogador na posição 1 da equipa adversária;

Deverá esta sequência ser mantida até estarem terminadas as 2 rondas ou até uma das equipas já ter um número de penalties suficiente para sair vencedora mesmo que a equipa adversária consiga converter todas as marcações que ainda faltam até ao final das rondas.

No caso de, no final da 2ª ronda, as equipas se encontrarem empatadas, serão disputadas as rondas de "morte súbita". Para a ronda de Morte Súbita não são permitidas substituições ou alterações à ordem inicialmente apresentada. A ronda começa com os atletas na posição 1 a marcarem e apenas a ronda segue para os da posição 2 se o empate se mantiver. No caso de, no final de ambos os atletas na posição 1 terem marcado, o jogo não estiver empatado, o mesmo termina com a equipa que marcou o penalti com sucesso a sair vencedora.

Na competição Feminina todas as regras de aplicam da mesma forma. No entanto, são disputadas 3 rondas de penalties.

2. Omissão de Regras

Os casos omissos neste documento são complementados com as regras da Federação Portuguesa de Bilhar, da European Pocket Billiard Federation e da World Pool Billiard Association.