

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BILHAR



REGRAS DE ARBITRAGEM

Carambola – 3 Tabelas

- 1 - Só o Árbitro dirige a partida, com exclusão de qualquer outra pessoa. Os jogadores têm excepcionalmente, o direito de intervir, caso se trate de uma questão de aplicação dos regulamentos (10.). O árbitro deve velar para que nenhuma intervenção injustificada tenha lugar.
 - 1.1. O árbitro advertirá o jogador que infrinja as normas de conduta, considerando-se também como tal, a violação ostensiva dos Regulamentos do Jogo.
 - 1.2. Se um jogador, depois de advertido, persistir na mesma conduta, o árbitro pode interromper a partida e após consultar o Director da Prova, considerar derrotado o jogador em falta.
 - 1.3. Em caso de infracção muito grave, o árbitro pode interromper a partida, mesmo que não tenha ocorrido qualquer advertência prévia e após consultar o Director da Prova, considerar derrotado o jogador em falta.
 - 1.4. Sempre que ocorra a interrupção das partidas, nos termos do pontos 1.2 e 1.3, o árbitro elaborará relatório que será submetido à Direcção Técnica da Prova, a quem cabe a decisão da continuação, ou não, do jogador prevaricador na competição.
- 2 - Para as partidas cuja duração normal exceda uma hora, é recomendado, mudar de árbitro a meio da partida.
- 3 - O árbitro conta os pontos em voz alta.

3.1. Nos jogos que tenham zonas de interdição, isto é, a partida livre e os quadros, o árbitro anuncia em voz alta a posição das bolas: “entrou”, “dentro”, “a cavalo”, dando sempre, nos jogos de quadro, a posição em relação ao quadro grande antes da que se refere ao quadro adicional.

3.2. Se o árbitro deve dar mais de uma voz, ele observará a ordem seguinte:

- a) O número de carambolas realizadas;
- b) A posição das bolas em relação ao quadro grande e ao quadro adicional;
- c) Se as bolas colam ou não;
- d) A indicação do número de carambolas que faltam ao jogador.

4 - O árbitro adverte o jogador quando as bolas colam.

5 - Só o árbitro manipula as bolas, para as colocar nas marcas, para as recolocar se houver necessidade disso ou para as limpar. Ele assinala cuidadosamente o lugar das bolas, antes de as retirar para serem limpas.

6 - O árbitro certifica-se em cada entrada, se o jogador conserva a sua bola.

7 - O árbitro deve controlar a contagem dos pontos e a sua marcação.

7.1. Em caso de diferença entre o quadro de marcação e o boletim de jogo, compete ao árbitro corrigir o erro, prevalecendo em caso de dúvida a marcação do quadro.

8 - O árbitro não concede a mão ao jogador, antes que as três bolas estejam imóveis.

8.1. O jogador tem o direito de perguntar ao árbitro porque razão “a mão passa”. O árbitro deverá indicar a falta cometida.

9 - O árbitro pode em qualquer momento da partida, se o julgar necessário, proceder à limpeza do bilhar e das bolas. Essa limpeza deve ser feita o mais rapidamente possível.

10 - É expressamente interdito o árbitro prevenir o jogador contra qualquer falta que ele se apreste a cometer. Nem no início de uma entrada nem no decurso de uma série, o árbitro pode indicar ao jogador qual é a sua bola, mesmo que este lhe pergunte.

- 10.1. O árbitro deve indicar a posição das bolas nos jogos de quadros, mesmo se essa indicação situa a bola do jogador.
- 10.2. Uma falta deve ser anunciada no momento em que é cometida. Quando o jogador inicia a entrada com a bola do adversário, é no momento em que a bola é tocada que a falta deve ser anunciada.
- 10.3. Se depois de ter falhado a concretização de uma carambola, ou de ter cometido falta, o jogador tocar uma ou mais bolas, intencionalmente ou não, o árbitro recolocará as bolas tocadas o mais perto possível do lugar em que as mesmas se situavam antes de terem sido tocadas. Em qualquer caso, o árbitro não pode ser responsabilizado pela errada colocação das bolas.
- 10.4. Quando pela posição das bolas, um lance pareça merecer um tempo de reflexão prolongado, ou se, por qualquer outra razão, o jogador levar demasiado tempo a jogar, o árbitro pode fixar ao jogador um limite de 30 segundos para executar o golpe. Se o jogador não executar o lance nesse tempo, há falta e, “a mão passa”.
- 10.5. Se no decurso de uma entrada o árbitro verificar que o jogador joga com a bola do adversário, “a mão passa” e as bolas mantêm-se nos lugares que vierem a ocupar. O número de carambolas realizado, nesta entrada, até ao momento de o erro ser detectado, será creditado ao jogador faltoso.
- 10.6. Quando “a mão passa”, o árbitro deve anunciar o nome do jogador, seguido do número de carambolas realizado. Se nenhuma carambola for realizada, deve anunciar “zero”.
- 10.7. Na “partida livre” e nos “quadros”, o árbitro advertirá o jogador quando este jogar a 5 pontos, 4, 3, 2 e 1. Nas partidas a “3 tabelas” anunciará “por 3”, “por 2” e “por 1”. Nas partidas por “sets” anunciará “bola de set” quando faltar uma carambola para concluir esse “set”. No “set” em que possa ser concluída a partida, quando o jogador que tem essa possibilidade jogar por 3-2 e 1 o árbitro anunciará “por 3”, “por 2” e “por bola de jogo”. Esta advertência é feita uma só vez. Não deve ser repetida.
- 10.8. Logo que, tendo anunciado “por 1”, “por bola de “set”” ou “por bola de jogo”, o árbitro considerar correcta a última carambola, o jogador será creditado da totalidade dos pontos que comporta a partida ou o “set”, mesmo que um erro de marcação venha a ser descoberto posteriormente.

11 - Em caso de dúvida sobre uma decisão do árbitro, o jogador pode pedir-lhe - *mas uma única vez* - para reexaminar o caso.

11.1. O árbitro deve aceitar esse direito do jogador, pode consultar o seu substituto e eventualmente o Director da Prova.

12 - As decisões do árbitro são definitivas e sem apelo para as questões de facto. São exceptuadas as questões de aplicação do regulamento.

12.1. Toda a reclamação relativa às questões de aplicação de regulamentos deverá ser formulada junto do árbitro, de forma discreta, no momento em que o presumível erro se tenha produzido. Se o árbitro não der seguimento à reclamação, o jogador tem a possibilidade de a formular de novo, no verso do boletim de jogo, após a partida se ter concluído, anunciando a apresentação de protesto.

12.2. O protesto só será julgado, se o jogador apresentar ao Director da Prova um memorando com o relato dos hipotéticos factos que o terão lesado, acompanhado da importância de 5 Euros, após a conclusão da partida.

12.3. Ouvido o árbitro, o Director da Prova apreciará o protesto. Se o mesmo for julgado procedente, a partida será repetida com outro árbitro, no mais curto prazo de tempo possível, caso seja essa a decisão apropriada e, devolvida ao recorrente a importância depositada. Se o protesto for julgado improcedente, o resultado da partida será homologado e o montante do depósito reverterá a favor da F.P.B.

12.3.1. Da decisão do Director da Prova, que é de aplicação imediata, poderá haver ulterior recurso para a Direcção da F.P.B.

13 - O árbitro deve velar para que os jogadores tenham uma atitude correcta e leal e que se abstenham de qualquer gesto que possa incomodar o adversário.

14 - Quando “a mão passa”, o jogador deve sentar-se na cadeira que lhe está reservada.

15 - Os casos excepcionais, não previstos no presente regulamento, são deixados ao critério do árbitro. Neste caso, o Director da Prova deverá dar conhecimento, em relatório, dos factos e decisões decorrentes à Federação Portuguesa de Bilhar.