



REGULAMENTO DO “ROAD TO VEGAS”

Ponto Prévio

O “Road to Vegas” é uma prova organizada pela Federação Portuguesa de Bilhar, que terá na época 2009/2010 o seu primeiro ano de actividade.

Disputa-se em mesas de 7 pés, com dimensões de acordo com as normas vigentes, sempre na variante de Bola 8, e apenas será disputada na vertente individual.

O “Road to Vegas” é uma prova promocional desta nova modalidade da FPB, sendo que alguns dos regulamentos não seguirão a lógica dos seus similares para as variantes de pool e pool português, ou mesmo para o Campeonato Nacional de American Pool.

O objectivo do “Road to Vegas” passa somente por apurar atletas para, anualmente, disputarem os mundiais organizados em Las Vegas pela BCAPL, entidade da qual a FPB é, neste momento, parceira oficiosa, sendo o objectivo a sua filiação oficial como liga.

O “Road to Vegas” é composto por quatro categorias: Regulares, 1.^a Categoria, Masters e Pool Elite. Antes do início da competição, os jogadores serão classificados segundo os parâmetros abaixo indicados, sendo que logo após ao estabelecimento de uma classificação para um atleta, o mesmo estará sujeito a competir nessa categoria durante um prazo de três anos, com excepção dos que garantirem o acesso a Las Vegas (que sobem imediatamente de categoria), ou dos que disputam a Pool Elite, onde as subidas e descidas serão anuais.

Este regulamento tem execução para a época 2009/2010.

Capítulo I

ESCALÕES

1. Escalonamento de Jogadores

Regulares

Serão classificados na categoria de Regulares todos os atletas que não tenham, até à presente data, quer nas competições da FPB, quer em outras competições de 7 pés disputadas em Portugal ou na Europa, qualquer resultado relevante a nível individual, ou seja, presenças (via apuramentos) em provas internacionais, ou outras classificações dignas de registo em provas similares que tenham decorrido em território nacional, qualquer que tenha sido a entidade promotora. Porém, caberá sempre à Direcção da FPB a última palavra sobre a definição da categoria do jogador.



1.ª Categoria

Serão classificados em 1.ª Categoria todos os atletas que tenham, até à presente data, quer nas competições da FPB, quer em outras competições de 7 pés disputadas em Portugal ou na Europa, alcançado resultados desportivos equivalentes à presença em fases zonais de Pool e em fases nacionais de Pool Português. Porém, caberá sempre à Direcção da FPB a última palavra sobre a definição da categoria do jogador.

Masters

Serão classificados em Masters todos os atletas que tenham, até à presente data, quer nas competições da FPB, quer em outras competições de 7 pés disputadas em Portugal ou na Europa, alcançado resultados desportivos equivalentes à presença em fases finais de Pool e nas meias-finais ou finais nacionais de Pool Português. Porém, caberá sempre à Direcção da FPB a última palavra sobre a definição da categoria do jogador.

Pool Elite

No primeiro ano, a Pool Elite será uma variante cujos atletas serão convidados a integrar. Nos anos seguintes, chegar-se-á à Pool Elite apenas e só através da qualificação na categoria de Masters, independentemente dos resultados alcançados pelo atleta em termos individuais.

Capítulo II

MODELO DESPORTIVO

A) Regulares

1. Sistema

A Categoria de Regulares é o escalão local do “Road to Vegas”. É jogado a nível do clube ou de um conjunto de clubes geograficamente próximos, na variante de Bola 8, em mesas de 7 pés, e está dividida em duas fases: Fase de Apuramento e Apuramentos Finais.

2. Número de jogos por partida

Cada partida será disputada à melhor de 11 jogos (Race to 6) em qualquer fase da competição.



3. Abertura

Em qualquer fase da competição, a ordem de abertura do primeiro jogo é feita através de tiragem à tabela. Nos jogos seguintes, a abertura é sempre feita de forma alternada.

4. Estrutura competitiva

A Fase de Apuramento será composta por um grupo variável de elementos, que apesar de tendencialmente serem 8 atletas, poderão ser de 6 a 12, conforme acordo a estabelecer entre a FPB e o clube ou grupo de clubes responsável pelo grupo.

O modelo competitivo é o sistema de todos contra todos, sem que seja observado o factor casa. Se estiverem inscritos no grupo 8 ou menos atletas, jogar-se-á em três voltas. Caso sejam mais de 8, jogar-se-á a duas voltas.

No caso da existência de um número inferior de jogadores, a FPB poderá agregar ou ajudar a agregar dois ou mais clubes da mesma área geográfica, a fim de promover a competição. Neste caso, o local da realização da prova será definido após uma ponderação do número de jogadores inscritos por clube, apostando-se sempre que possível no modelo de rotatividade dos locais de competição.

5. Classificação

A classificação da Fase de Apuramento será calculada pelo somatório de todos os resultados de cada jogador. Serão somados 3 pontos por vitória, 1 por derrota e 0 pela falta de comparência.

6. Fase de Apuramento

Finda a Fase de Apuramento, o primeiro classificado estará automaticamente apurado para disputar os National 8 Ball Championship's da BCA. O 2.º classificado garante automaticamente o acesso aos Apuramentos Finais, podendo eventualmente o 3.º classificado, garantir igualmente o acesso directo aos referidos apuramentos. Os jogadores



classificados nas 4 posições imediatamente seguintes em cada ranking (3^a a 6^a, ou 4^a a 7^a), irão disputar o acesso a um número indeterminado de vagas para os Apuramentos Finais em sistema de Play-Off.

6.1. Play-Off's

Para se encontrar os atletas que irão disputar os Apuramentos Finais, será realizado um Play-Off entre os jogadores classificados entre a 3.^a e a 6.^a posições, no caso em que tenha sido já apurado apenas o jogador classificado na 2.^a posição. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 3.^o classificado defrontará o 6.^o e o 4.^o classificado o 5.^o. No caso em que tenham sido já apurados os jogadores classificados nas 2.^a e 3.^a posições, o Play-Off será disputado entre os jogadores classificados entre a 4.^a e 7.^a posições. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 4.^o classificado defrontará o 7.^o e o 5.^o classificado o 6.^o. Os jogadores apurados decorrerão da classificação deste Play-Off.

7. Critério de desempate para estabelecimento da classificação

No caso de dois ou mais jogadores se classificarem com os mesmos pontos, aplicar-se-ão os seguintes critérios de desempate, pela ordem de importância aqui definida:

Entre dois jogadores:

- 1.^o – Confronto directo entre ambos;
- 2.^o – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas entre ambos;
- 3.^o – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas em todo o ranking;
- 4.^o – Novo jogo entre os atletas em local, data e hora a designar.

Entre 3 ou mais jogadores:

- 1.^o – Maior número de vitórias nos confrontos entre os jogadores em questão (simulação de mini liga a três ou mais jogadores);



2.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois atletas, passam a aplicar-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais jogadores, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas que representam os confrontos directos entre os atletas em questão;

4.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos em todo o conjunto de partidas que os atletas em questão fizeram em todo o ranking.

5.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a realização de uma poule entre todos os atletas envolvidos em sistema de todos contra todos, tantas vezes quanto o necessário.

8. Apuramentos Finais

Os Apuramentos Finais serão compostos por um quadro em modelo de Duplo KO Europeu, cujo número de atletas será indexado ao número de grupos existentes. Caso seja possível, dever-se-á respeitar a ordem de três jogadores apurados por cada ranking existente.

9. Falta de Comparência nos Apuramentos Finais

O jogador que falte injustificadamente aos Apuramentos Finais perderá imediatamente qualquer prémio que possa vir a ter direito pela conquista do respectivo lugar da Fase de Apuramento. A justificação da falta cabe à FPB, mediante apresentação de documento oficial explicativo da ausência. Caso tal não aconteça, o eventual prémio transitará para o classificado seguinte do grupo respectivo.

10. Inscrições



A inscrição do atleta num grupo de Regulares será feita junto do clube ou grupos de clubes que organizem o grupo.

Apenas serão aceites inscrições a atletas que disponham de Licença Desportiva válida para a época em questão.

11. Responsabilidade do clube

11.1 É responsabilidade do clube ou grupos de clubes responsáveis pelo ranking o pagamento dos custos de participação (inscrições) dos atletas inscritos por esse(s) clube(s). As inscrições deverão ser regularizadas pelo clube ou clubes junto da Secretaria-Geral da FPB. O não cumprimento deste requisito implicará a anulação da inscrição de um ou mais jogadores e, eventualmente caso o número assim o justifique, a anulação do grupo e de todos os prémios e apuramentos a ele inerentes.

11.2 É responsabilidade do clube ou clubes que disponibilizem as suas instalações para a realização das provas, a selecção de um elemento que será responsável pela(s) jornada(s) em causa, funcionando esse elemento como árbitro sempre que solicitado por qualquer um dos atletas em prova.

11.3 Cabe ao clube oferecer as melhores condições de jogo aos atletas, nomeadamente limpeza do espaço de jogo, conservação do material de jogo (mesas, bolas, giz, auxiliares, etc.), controlo de ruído e preservação e delimitação do espaço de jogo.

11.4 O clube ou clubes responsáveis pelo grupo devem, no máximo de 24 horas após a conclusão de uma jornada, informar a FPB dos resultados da mesma, utilizando-se para isso a caixa de correio electrónica resultados@fpbilhar.pt

12. Taxas de Jogo

Na Categoria de Regulares não haverá qualquer taxa de jogo.

13. Calendarização e horários

Cabe ao clube ou grupos de clubes o estabelecimento do calendário definitivo do grupo e os horários das partidas. O clube ou clubes apenas



terão a responsabilidade de concluírem a(s) jornada(s) em causa três dias úteis antes do arranque da próxima, segundo as datas constantes no calendário oficial da FPB. As tolerâncias são também da responsabilidade do clube ou clubes responsáveis pelo grupo.

14. Protestos

Os jogadores poderão, caso o desejem, protestar os jogos. O protesto, a ter lugar, deverá ser feito segundo as normas disciplinares oficiais da FPB.

16. Classificações

Os resultados e classificações estarão disponíveis para consulta no site www.fpbilhar.pt.

17. Equipamento

Os jogadores deverão estar equipados com Traje B, cabendo ao responsável da prova o julgamento do equipamento utilizado. Caso o jogador, ou jogadores, não se apresente(m) com os requisitos exigidos, não poderá participar no torneio perdendo todos os jogos que iria disputar nessa ronda. No entanto, terá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para se apresentar devidamente equipado.

18. Arbitragem

Não haverá árbitros permanentes durante os encontros. O responsável pelo torneio supervisionará as situações em que possam ocorrer jogadas que suscitem dúvidas. No entanto, terão de ser sempre os jogadores a solicitar tal acompanhamento sempre que o achem necessário. Da decisão do árbitro não haverá recurso.

19. Faltas de comparência

Serão desclassificados de toda a competição (Fase de Apuramento e Apuramentos Finais) todos os jogadores que averbarem 6 (seis) faltas de comparência consecutivas ou 9 interpoladas.



Os resultados conseguidos por estes atletas até à data da sua desclassificação serão contabilizados para efeitos de classificação final, sendo que após a desclassificação será averbada falta de comparência e contabilizados os 3 pontos de vitória para os seus adversários.

20. Cancelamento de Prémios

No caso de atingir o número limite de faltas de comparência, o jogador perderá todo e qualquer prémio que eventualmente tenha assegurado até então.

21. Penalizações

O jogador que ultrapassar o número limite de faltas de comparência fica imediatamente impedido de participar no Road to Vegas na época seguinte.

22. Responsabilidade do averbamento da falta de comparência

Caberá ao responsável pelo torneio determinar a falta de comparência.

23. Início da competição

A competição de Regulares terá início nas datas definidas no Calendário Oficial da FPB, divulgado publicamente através do site www.fpbilhar.pt.

24. Promoções e Despromoções

Todos os jogadores classificados na primeira posição de cada quadro da Categoria de Regulares transitarão automaticamente para 1.ª Categoria no ano seguinte, assim como os apurados nos Apuramentos Finais. Após subir de escalão, o atleta não poderá descer ao escalão inferior durante o prazo de 3 anos, findos os quais, caso o atleta se classifique nas posições que dão acesso à zona de despromoção, descerá então de escalão.

25. Casos omissos

Nos casos omissos, aplica-se sempre o Regulamento Geral da FPB, disponível em www.fpbilhar.pt.



Ainda assim, em caso de dúvidas a última palavra caberá à Direcção da FPB.

B) 1.ª Categoria

1. Sistema

A 1.ª Categoria é o escalão distrital e regional do “Road to Vegas”, pelo que a sua esfera de acção pode variar entre o concelho, grupos de concelhos ou pequenos grupos de distritos. É jogada na variante de Bola 8, em mesas de 7 pés, e está dividida em duas fases: Fase de Apuramento e Apuramentos Finais.

2. Número de jogos por partida

Cada partida será disputada à melhor de 13 jogos (Race to 7) em qualquer fase da competição.

3. Abertura

Em qualquer fase da competição, a ordem de abertura do primeiro jogo é feita através de tiragem à tabela. Nos jogos seguintes, a abertura é sempre feita de forma alternada.

4. Estrutura competitiva

A Fase de Apuramento será composta por um grupo variável de elementos, que apesar de tendencialmente serem 8 atletas, poderão ser mais sempre que se justifique um alargamento.

O modelo competitivo é o sistema de todos contra todos, sem que seja observado o factor casa. Se estiverem inscritos no grupo 8 ou menos atletas, jogar-se-á em três voltas. Caso sejam mais de 8, jogar-se-á a duas voltas.

O local da realização da prova será definido após uma ponderação do número de jogadores inscritos por clube, apostando-se sempre que possível no modelo de rotatividade dos locais de competição, com base nos critérios de candidatura de clubes para acolherem provas da FPB.



5. Classificação

A classificação da Fase de Apuramento será calculada pelo somatório de todos os resultados de cada jogador. Serão somados 3 pontos por vitória, um por derrota e 0 pela falta de comparência.

6. Fase de Apuramento

Finda a Fase de Apuramento, o primeiro classificado estará automaticamente apurado para disputar os National 8 Ball Championship's da BCA. O 2º classificado garante automaticamente o acesso aos Apuramentos Finais, podendo eventualmente o 3º classificado, garantir igualmente o acesso directo aos referidos apuramentos. Os jogadores classificados nas 4 posições imediatamente seguintes em cada ranking (3ª a 6ª, ou 4ª a 7ª), irão disputar o acesso a um número indeterminado de vagas para os Apuramentos Finais em sistema de Play-Off.

6.1. Play-Off's

Para se encontrar os atletas que irão disputar os Apuramentos Finais, será realizado um Play-Off entre os jogadores classificados entre a 3.ª e a 6.ª posições, no caso em que tenha sido já apurado apenas o jogador classificado na 2ª posição. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 3.º classificado defrontará o 6.º e o 4.º classificado o 5.º. No caso em que tenham sido já apurados os jogadores classificados nas 2ª e 3ª posições, o Play-Off será disputado entre os jogadores classificados entre a 4ª e 7ª posições. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 4.º classificado defrontará o 7.º e o 5.º classificado o 6.º. Os jogadores apurados decorrerão da classificação deste Play-Off.

7. Critério de desempate para estabelecimento da classificação

No caso de dois ou mais jogadores se classificarem com os mesmos pontos, aplicar-se-ão os seguintes critérios de desempate, pela ordem de importância aqui definida:



Entre dois jogadores:

- 1.º – Confronto directo entre ambos;
- 2.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas entre ambos;
- 3.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas em todo o ranking;
- 4.º – Novo jogo entre os atletas em local, data e hora a designar.

Entre 3 ou mais jogadores:

- 1.º – Maior número de vitórias nos confrontos entre os jogadores em questão (simulação de mini liga a três ou mais jogadores);
- 2.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois atletas, passam a aplicar-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais jogadores, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas que representam os confrontos directos entre os atletas em questão;
- 4.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos em todo o conjunto de partidas que os atletas em questão fizeram em todo o ranking.
- 5.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a realização de uma poule entre todos os atletas envolvidos em sistema de todos contra todos, tantas vezes quanto o necessário.

8. Apuramentos Finais

Os Apuramentos Finais serão compostos por um quadro em modelo de Duplo KO Europeu, cujo número de atletas será indexado ao número de rankings existentes. Caso seja possível, dever-se-á respeitar a ordem de três jogadores apurados por cada grupo existente.



9. Falta de Comparência nos Apuramentos Finais

O jogador que falte injustificadamente aos Apuramentos Finais perderá imediatamente qualquer prémio que possa vir a ter direito pela conquista do respectivo lugar da Fase de Apuramento. A justificação da falta cabe à FPB, mediante apresentação de documento oficial explicativo da ausência. Caso tal não aconteça, o eventual prémio transitará para o classificado seguinte do grupo respectivo.

10. Inscrições

A inscrição do atleta num ranking de 1.^a Categoria será feita através do seu clube, o qual receberá e enviará para a FPB a inscrição do seu atleta.

Para tal, basta preencher e assinar um documento oficial da FPB (disponível em www.fpbilhar.pt), caso deseje participar no “Road to Vegas”, sendo que só serão aceites inscrições a atletas que tenham a sua licença desportiva activa para a próxima época. Caso seja atleta individual, o jogador deverá proceder à sua inscrição directamente nos serviços administrativos da FPB.

13. Calendarização, horários e tolerâncias

O calendário da prova está definido pela FPB e consta do seu site oficial. O horários serão definidos através da página oficial da FPB e a tolerância dada será de 15 minutos antes da primeira jornada de cada dia, e de 5 minutos antes de qualquer jogo que se dispute nesse mesmo dia após a primeira jornada dessa ronda. Caberá ao elemento designado pela FPB pelo acompanhamento da prova a marcação de faltas de comparência.

14. Responsabilidade do clube

14.1 É responsabilidade do clube o processo de inscrição dos seus atletas. As inscrições deverão ser regularizadas pelo clube junto da



Secretaria-Geral da FPB. O não cumprimento deste requisito implicará a anulação da inscrição.

14.2 É responsabilidade dos clubes, nomeadamente os que disponibilizarem as suas instalações para a realização das provas, a selecção de um elemento que será responsável pela(s) jornada(s) em causa, funcionando esse elemento como árbitro sempre que solicitado por qualquer um dos atletas em prova.

14.3 Cabe ao clube oferecer as melhores condições de jogo aos atletas, nomeadamente limpeza do espaço de jogo, conservação do material de jogo (mesas, bolas, giz, auxiliares, etc.), controlo de ruído e preservação e delimitação do espaço de jogo.

14.4 O clube ou clubes que acolham jornadas desta prova devem, no máximo de 24 horas após a sua conclusão, informar a FPB dos resultados da mesma, utilizando-se para isso a caixa de correio electrónica resultados@fpbilhar.pt

15. Protestos

Os jogadores poderão, caso o desejem, protestar os jogos. O protesto, a ter lugar, deverá ser feito segundo as normas disciplinares oficiais da FPB.

16. Classificações

Os resultados e classificações estarão disponíveis para consulta no site www.fpbilhar.pt.

17. Equipamento

Os jogadores deverão estar equipados com Traje B, cabendo ao responsável da prova o julgamento do equipamento utilizado. Caso o jogador, ou jogadores, não se apresente(m) com os requisitos exigidos, não poderá participar no torneio perdendo todos os jogos que iria disputar nessa ronda. No entanto, terá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para se apresentar devidamente equipado.

18. Arbitragem



Não haverá árbitros permanentes durante os encontros. O responsável pelo torneio supervisionará as situações em que possam ocorrer jogadas que suscitem dúvidas. No entanto, terão de ser sempre os jogadores a solicitar tal acompanhamento sempre que o achem necessário. Da decisão do árbitro não haverá recurso.

19. Faltas de comparência

Serão desclassificados de toda a competição (Fase de Apuramento e Apuramentos Finais) todos os jogadores que averbarem 6 (seis) faltas de comparência consecutivas ou 9 interpoladas.

Os resultados conseguidos por estes atletas até à data da sua desclassificação serão contabilizados para efeitos de classificação final, sendo que após a desclassificação será averbada falta de comparência e contabilizados os 3 pontos de vitória para os seus adversários.

20. Cancelamento de Prémios

No caso de atingir o número limite de faltas de comparência, o jogador perderá todo e qualquer prémio que eventualmente tenha assegurado até então.

21. Penalizações

O jogador que ultrapassar o número limite de faltas de comparência fica imediatamente impedido de participar no Road to Vegas na época seguinte.

22. Responsabilidade do averbamento da falta de comparência

Caberá ao responsável pelo torneio determinar a falta de comparência.

23. Início da competição

A competição de 1.^a Categoria terá início nas datas definidas no Calendário Oficial da FPB, divulgado publicamente através do site www.fpbilhar.pt.

24. Promoções e Despromoções



Todos os jogadores classificados apurados para Las Vegas transitarão automaticamente para a categoria de Masters no ano seguinte. Logo que suba, o atleta não poderá descer ao escalão inferior durante o prazo de 3 anos, findos os quais, caso o atleta se classifique nas posições que dão acesso à zona de despromoção, descerá então de escalão.

25. Casos omissos

Nos casos omissos, aplica-se sempre o Regulamento Geral da FPB, disponível em www.fpbilhar.pt.

Ainda assim, em caso de dúvidas a última palavra caberá à Direcção da FPB.

C) Masters

1. Sistema

A categoria de Masters é o escalão zonal do “Road to Vegas”, pelo que a sua esfera compreende um conjunto de distritos ou, em casos particulares, um distrito apenas. É jogada na variante de Bola 8, em mesas de 7 pés, e está dividida em duas fases: Fase de Apuramento e Apuramentos Finais.

2. Número de jogos por partida

Cada partida será disputada à melhor de 15 jogos (Race to 8) em qualquer fase da competição.

3. Abertura

Em qualquer fase da competição, a ordem de abertura do primeiro jogo é feita através de tiragem à tabela. Nos jogos seguintes, a abertura é sempre feita de forma alternada.

4. Estrutura Competitiva



A Fase de Apuramento será composta por um grupo variável de elementos, que apesar de tendencialmente serem 8 atletas, poderão ser mais sempre que se justifique um alargamento.

O modelo competitivo é o sistema de todos contra todos, sem que seja observado o factor casa. Se estiverem inscritos no grupo 8 ou menos atletas, jogar-se-á em três voltas. Caso sejam mais de 8, jogar-se-á a duas voltas.

O local da realização da prova será definido após uma ponderação do número de jogadores inscritos por clube, apostando-se sempre que possível no modelo de rotatividade dos locais de competição, com base nos critérios de candidatura de clubes para acolherem provas da FPB.

5. Classificação

A classificação da Fase de Apuramento será calculada pelo somatório de todos os resultados de cada jogador. Serão somados 3 pontos por vitória, um por derrota e 0 pela falta de comparência.

6. Fase de Apuramento

Finda a Fase de Apuramento, o primeiro classificado estará automaticamente apurado para disputar os National 8 Ball Championship's da BCA. O 2º classificado garante automaticamente o acesso aos Apuramentos Finais, podendo eventualmente o 3º classificado garantir igualmente o acesso directo aos referidos apuramentos. Os jogadores classificados nas 4 posições imediatamente seguintes em cada ranking (3ª a 6ª, ou 4ª a 7ª), irão disputar o acesso a um número indeterminado de vagas para os Apuramentos Finais em sistema de Play-Off.

6.1. Play-Off's

Para se encontrar os atletas que irão disputar os Apuramentos Finais, será realizado um Play-Off entre os jogadores classificados entre a 3.ª e a 6.ª posições, no caso em que tenha sido já apurado apenas o jogador classificado na 2ª posição. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 3.º classificado defrontará o 6.º e o 4.º classificado o



5.º. No caso em que tenham sido já apurados os jogadores classificados nas 2ª e 3ª posições, o Play-Off será disputado entre os jogadores classificados entre a 4ª e 7ª posições. O modelo do Play-Off será um quadro de duplo KO, onde o 4.º classificado defrontará o 7.º e o 5.º classificado o 6.º. Os jogadores apurados decorrerão da classificação deste Play-Off.

7. Critério de desempate para estabelecimento da classificação

No caso de dois ou mais jogadores se classificarem com os mesmos pontos, aplicar-se-ão os seguintes critérios de desempate, pela ordem de importância aqui definida:

Entre dois jogadores:

- 1.º – Confronto directo entre ambos;
- 2.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas entre ambos;
- 3.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas em todo o ranking;
- 4.º – Novo jogo entre os atletas em local, data e hora a designar.

Entre 3 ou mais jogadores:

- 1.º – Maior número de vitórias nos confrontos entre os jogadores em questão (simulação de mini liga a três ou mais jogadores);
- 2.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois atletas, passam a aplicar-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais jogadores, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas que representam os confrontos directos entre os atletas em questão;
- 4.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos em todo o conjunto de partidas que os atletas em questão fizeram em todo o ranking.



5.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a realização de uma poule entre todos os atletas envolvidos em sistema de todos contra todos, tantas vezes quanto o necessário.

8. Apuramentos Finais

Os Apuramentos Finais serão compostos por um quadro em modelo de Duplo KO Europeu, cujo número de atletas será indexado ao número de rankings existentes. Caso seja possível, dever-se-á respeitar a ordem de três jogadores apurados por cada grupo existente.

9. Falta de Comparência nos Apuramentos Finais

O jogador que falte injustificadamente aos Apuramentos Finais perderá imediatamente qualquer prémio que possa vir a ter direito pela conquista do respectivo lugar da Fase de Apuramento. A justificação da falta cabe à FPB, mediante apresentação de documento oficial explicativo da ausência. Caso tal não aconteça, o eventual prémio transitará para o classificado seguinte do grupo respectivo.

10. Inscrições

A inscrição do atleta num grupo de Masters será feita através do seu clube, o qual receberá e enviará para a FPB a inscrição do seu atleta.

Para tal, basta preencher e assinar um documento oficial da FPB (disponível em www.fpbilhar.pt), caso deseje participar no “Road to Vegas”, sendo que só serão aceites inscrições a atletas que tenham a sua licença desportiva activa para a próxima época. Caso seja atleta individual, o jogador deverá proceder à sua inscrição directamente nos serviços administrativos da FPB.

12. Pagamento dos jogos

Em Masters não haverá qualquer taxa de jogo.



13. Calendarização, horários e tolerâncias

O calendário da prova está definido pela FPB e consta do seu site oficial. Os horários serão definidos através da página oficial da FPB e a tolerância dada será de 15 minutos antes da primeira jornada de cada dia, e de 5 minutos antes de qualquer jogo que se dispute nesse mesmo dia após a primeira jornada dessa ronda. Caberá ao elemento designado pela FPB pelo acompanhamento da prova a marcação de faltas de comparência.

14. Responsabilidade do clube

14.1 É responsabilidade do clube o processo de inscrição dos seus atletas. As inscrições deverão ser regularizadas pelo clube junto da Secretaria-Geral da FPB. O não cumprimento deste requisito implicará a anulação da inscrição.

14.2 É responsabilidade dos clubes que disponibilizem as suas instalações para a realização das provas a selecção de um elemento que será responsável pela(s) jornada(s) em causa, funcionando esse elemento como árbitro sempre que solicitado por qualquer um dos atletas em prova.

14.3 Cabe ao clube oferecer as melhores condições de jogo aos atletas, nomeadamente limpeza do espaço de jogo, conservação do material de jogo (mesas, bolas, giz, auxiliares, etc.), controlo de ruído e preservação e delimitação do espaço de jogo.

14.4 O clube ou clubes que acolham jornadas desta prova devem, no máximo de 24 horas após a sua conclusão, informar a FPB dos resultados da mesma, utilizando-se para isso a caixa de correio electrónica resultados@fpbilhar.pt

15. Protestos

Os jogadores poderão, caso o desejem, protestar os jogos. O protesto, a ter lugar, deverá ser feito segundo as normas disciplinares oficiais da FPB.

16. Classificações



Os resultados e classificações estarão disponíveis para consulta no site www.fpbilhar.pt. 48 horas após o envio do último resultado do conjunto de jornadas da ronda em causa.

17. Equipamento

Os jogadores deverão estar equipados com Traje B, cabendo ao responsável da prova o julgamento do equipamento utilizado. Caso o jogador, ou jogadores, não se apresente(m) com os requisitos exigidos, não poderá participar no torneio perdendo todos os jogos que iria disputar nessa ronda. No entanto, terá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para se apresentar devidamente equipado.

18. Arbitragem

Não haverá árbitros permanentes durante os encontros. O responsável pelo torneio supervisionará as situações em que possam ocorrer jogadas que suscitem dúvidas. No entanto, terão de ser sempre os jogadores a solicitar tal acompanhamento sempre que o achem necessário. Da decisão do árbitro não haverá recurso.

19. Faltas de comparência

Serão desclassificados de toda a competição (Fase de Apuramento e Apuramentos Finais) todos os jogadores que averbarem 6 (seis) faltas de comparência consecutivas ou 9 interpoladas.

Os resultados conseguidos por estes atletas até à data da sua desclassificação serão contabilizados para efeitos de classificação final, sendo que após a desclassificação será averbada falta de comparência e contabilizados os 3 pontos de vitória para os seus adversários.

20. Cancelamento de Prémios

No caso de atingir o número limite de faltas de comparência, o jogador perderá todo e qualquer prémio que eventualmente tenha assegurado até então.

21. Penalizações



O jogador que ultrapassar o número limite de faltas de comparência fica imediatamente impedido de participar no Road to Vegas na época seguinte.

22. Responsabilidade do averbamento da falta de comparência

Caberá ao responsável pelo torneio determinar a falta de comparência.

23. Início da competição

A competição de Masters terá início nas datas definidas no Calendário Oficial da FPB, divulgado publicamente através do site www.fpbilhar.pt.

24. Promoções e Despromoções

Todos os jogadores classificados apurados para Las Vegas transitarão automaticamente para a categoria de Pool Elite no ano seguinte. Logo que suba, o atleta poderá descer no ano seguinte pois a transição de Masters para Pool Elite é a única que tem uma vigência anual.

25. Casos omissos

Nos casos omissos, aplica-se sempre o Regulamento Geral da FPB, disponível em www.fpbilhar.pt.

Ainda assim, em caso de dúvidas a última palavra caberá à Direcção da FPB.

D) Pool Elite

1. Sistema

A Pool Elite é um escalão nacional do “Road to Vegas”. É jogada na variante de Bola 8, em mesas de 7 pés, e está dividida em duas fases: 1.^a - Fase Regular; 2.^a Apuramentos Finais ou Play-Off.

2. Número de jogos por partida

Cada partida será disputada à melhor de 15 jogos (Race to 9) em qualquer fase da competição.



3. Abertura

Em qualquer fase da competição, a ordem de abertura do primeiro jogo é feita através de tiragem à tabela. Nos jogos seguintes, a abertura é sempre feita de forma alternada.

4. Estrutura competitiva

A Fase Regular será composta por um grupo de 16 jogadores, que jogarão em quadros de Duplo KO, com KO directo a partir dos quartos de final.

5. Classificação

A classificação da Fase Regular será calculada pelo somatório de todos os resultados de cada jogador. Para se estabelecer a classificação final, será observado o resultado final obtido por quem derrotou o atleta (ex: o terceiro classificado é sempre o derrotado nas meias-finais pelo vencedor do torneio). Serão atribuídos as seguintes pontuações por cada torneio:

- 1.º – 40 pontos
- 2.º – 35 pontos
- 3.º – 30 pontos
- 4.º – 29 pontos
- 5.º – 25 pontos
- 6.º – 24 pontos
- 7.º – 23 pontos
- 8.º – 22 pontos
- 9.º – 18 pontos
- 10.º – 17 pontos
- 11.º – 16 pontos
- 12.º – 15 pontos
- 13.º – 11 pontos
- 14.º – 10 pontos
- 15.º – 9 pontos
- 16.º – 8 pontos



6. Fase de Apuramento

Finda a Fase Regular, composta por seis torneios, os primeiros quatro classificados estarão automaticamente apurados para disputar os National 8 Ball Championship's da BCA. Os atletas classificados entre a 5.^a e a 8.^a posição estão apurados para os Apuramentos Finais onde disputarão as restantes duas vagas em aberto. Os atletas classificados entre a 9.^a e a 12.^a posição estão apurados para o Play-Off de descida de divisão, nos quais serão encontrados dois atletas que descerão de escalão, juntando-se aos quatro atletas classificados na 13.^a e 16.^a posição que descerão automaticamente à categoria de Masters.

6.1. Apuramento Final e Play-Off de descida

Os apuramentos Finais e o Play-Off de descida serão jogados em quadros de 4, Duplo KO, sendo que o primeiro apurado para um Apuramento ou para um Play-Off irá defrontar o último apurado e o segundo apurado o penúltimo apurado. O modelo de competição será igual ao da Fase Regular (Race to 9).

7. Critério de desempate para estabelecimento da classificação

No caso de dois ou mais jogadores se classificarem com os mesmos pontos, aplicar-se-ão os seguintes critérios de desempate, pela ordem de importância aqui definida:

Entre dois jogadores:

- 1.º – Maior número de primeiros lugares em todos os torneios da prova, seguido de maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.
- 2.º – Confronto directo entre ambos;
- 3.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas entre ambos;
- 4.º – Maior diferença entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas disputadas em todo o ranking;
- 5.º – Novo jogo entre os atletas em local, data e hora a designar.

Entre 3 ou mais jogadores:



- 1.º – Maior número de primeiros lugares em todos os torneios da prova, seguido de maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.
- 2.º – Maior número de vitórias nos confrontos entre os jogadores em questão (simulação de mini liga a três ou mais jogadores);
- 3.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois atletas, passam a aplicar-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais jogadores, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos nas partidas que representam os confrontos directos entre os atletas em questão;
- 4.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a maior vantagem entre jogos ganhos e jogos perdidos em todo o conjunto de partidas que os atletas em questão fizeram em todo o ranking.
- 5.º – Caso se mantenha o empate unicamente entre dois jogadores, aplicam-se os critérios de desempate entre dois jogadores. Caso se mantenha o empate entre 3 ou mais atletas, o critério seguinte será a realização de uma poule entre todos os atletas envolvidos em sistema de todos contra todos, tantas vezes quanto o necessário.

8. Inscrições

A participação na categoria Pool elite, na época 2009/2010, processa-se por convite, pelo que não há lugar a inscrição.

11. Valor e forma de pagamento

Não haverá qualquer custo de inscrição, embora só sejam aceites atletas que tenham a sua licença desportiva válida para a época em curso.

12. Pagamento dos jogos

Na Pool Elite não haverá qualquer taxa de jogo.

13. Calendarização, horários e tolerâncias



O calendário da prova está definido pela FPB e consta do seu site oficial. O horários serão definidos através da página oficial da FPB e a tolerância dada será de 5 minutos antes da primeira jornada de cada dia, e de 2 minutos antes de qualquer jogo que se dispute nesse mesmo dia após a primeira jornada dessa ronda. Caberá ao elemento designado pela FPB pelo acompanhamento da prova a marcação de faltas de comparência.

15. Protestos

Os jogadores poderão, caso o desejem, protestar os jogos. O protesto, a ter lugar, deverá ser feito segundo as normas disciplinares oficiais da FPB.

16. Classificações

Os resultados e classificações estarão disponíveis para consulta no site www.fpbilhar.pt.

17. Equipamento

Os jogadores deverão estar equipados com Traje B, cabendo ao responsável da prova o julgamento do equipamento utilizado. Caso o jogador, ou jogadores, não se apresente(m) com os requisitos exigidos, não poderá participar no torneio.

18. Arbitragem

Não haverá árbitros permanentes durante os encontros. O responsável pelo torneio supervisionará as situações em que possam ocorrer jogadas que suscitem dúvidas. No entanto, terão de ser sempre os jogadores a solicitar tal acompanhamento sempre que o achem necessário. Da decisão do árbitro não haverá recurso.

19. Faltas de comparência

Serão desclassificados de toda a competição todos os jogadores que averbarem 2 (duas) faltas de comparência em torneios da Pool Elite.



Os resultados conseguidos por estes atletas até à data da sua desclassificação serão contabilizados para efeitos de classificação final, sendo que após a desclassificação será excluído o seu nome do sorteio, sendo substituído por “isento”.

20. Cancelamento de Prémios

No caso de atingir o número limite de faltas de comparência, o jogador perderá todo e qualquer prémio que eventualmente tenha assegurado até então.

21. Penalizações

O jogador que ultrapassar o número limite de faltas de comparência na categoria de Pool Elite fica imediatamente impedido de participar no Road to Vegas da época seguinte e descerá de categoria.

22. Responsabilidade do averbamento da falta de comparência

Caberá ao responsável pelo torneio determinar a falta de comparência.

23. Início da competição

A competição de Pool Elite terá início nas datas definidas no Calendário Oficial da FPB, divulgado publicamente através do site www.fpbilhar.pt.

24. Promoções e Despromoções

Todos os jogadores classificados nas últimas quatro posições do ranking descerão automaticamente para a categoria de Masters no ano seguinte. Os dois últimos atletas do Play-Off de descida também descerão a Masters. Não haverá promoções, uma vez que esta é a mais alta categoria do “Road to Vegas”.

25. Obrigações dos atletas da Pool Elite

25.1. Todos os jogadores que irão disputar a Pool Elite só poderão competir em provas que se disputem em território nacional, desde que as mesmas sejam homologadas pela FPB e desde que não



colidam com o calendário da Pool Elite. Em casos excepcionais, poderá ainda o atleta solicitar, por escrito, à FPB a autorização para poder participar em provas realizadas em território nacional, não constantes do Calendário Oficial da FPB, nem devidamente homologadas, facto perante o qual a FPB se pronunciará casuisticamente.

25.2. O atleta da Pool Elite é também obrigado a disponibilizar o máximo de dois dias por época desportiva (que poderão ser ou não dias úteis) para efectuar acções promocionais em nome da FPB.

25.3. O Atleta da Pool Elite, ao aceitar participar na prova, aceita também a cedência de todos os seus direitos de imagem durante a disputa da mesma, comprometendo-se a colaborar ao máximo em tudo o que a FPB entenda como formas necessárias da promoção do bilhar em Portugal, tal como a execução de vídeos promocionais, entrevistas, etc.

25. Casos omissos

Nos casos omissos, aplica-se sempre o Regulamento Geral da FPB, disponível em www.fpbilhar.pt.

Ainda assim, em caso de dúvidas a última palavra caberá à Direcção da FPB.

Aprovado em Reunião de Direcção de 30 de Agosto de 2009