



Regulamento

Variante: **Carambola**

Disciplina: **3 Tabelas**

Competição: **Circuito de Open's de Carambola – 1.ª Divisão**

Nos Open's de 1.ª Divisão apenas poderão inscrever-se atletas que pertençam à lista de atletas da 1.ª Divisão.

Pertencerão à lista de atletas de 1.ª Divisão, aqueles que tenham adquirido esse direito na época anterior por via da classificação obtida e que tenham obtido Licença Desportiva, ainda que provisória, até à data limite estipulada pela Direcção da FPB.

1. Circuito de Provas

O Circuito de Provas de 1.ª Divisão é composto por 4 Torneios, os quais contribuem para o Ranking Nacional da 1.ª Divisão, para o qual também contribui a Taça de Portugal.

2. Realização das Provas

A prova é disputada em duas fases:

Apuramento e Fase Final

A prova é disputada em dois sistemas:

Os primeiro e quarto torneios de cada época são disputados ao comprimento de 50 carambolas com limite de 60 entradas.

Os segundo e terceiro torneio de cada época são disputados por "Sets" de 15 carambolas, à melhor de 3, e à melhor de 5 a partir dos quartos de final inclusivé.

Sempre que uma partida atinja a última entrada, o atleta que joga em segundo lugar (bola amarela) terá direito a, na sua última entrada jogar a bola de saída, e a série subsequente.

Em caso de empate, quando em partidas disputadas no sistema de comprimento, recorrer-se-á a bola de penalidade (bola de saída com melhor série) para o desempate.

Os jogadores inscritos são ordenados pela sua posição no RN da 1.ª Divisão, sendo posteriormente renumerados de 1 a 64, e integrarão a Fase de Apuramento nos seguintes moldes:

Fase de Apuramento:

Participam todos os jogadores inscritos, os quais serão divididos pelas Zonas Geográficas em que se inscreveram,



São formadas 2 séries de 16 jogadores em cada Zona Geográfica, reduzindo-se o número de jogadores em conformidade com o número de inscritos em cada Zona.

Os atletas são distribuídos nas séries de acordo com o seguinte modelo:

Série 1	Série 2
Jogador 1	Jogador 2
Jogador 4	Jogador 3
Jogador 5	Jogador 6
Jogador 8	Jogador 7
Jogador 9	Jogador 10
Jogador 12	Jogador 11
Jogador 13	Jogador 14
Jogador 16	Jogador 15
Jogador 17	Jogador 18
Jogador 20	Jogador 19
Jogador 21	Jogador 22
Jogador 24	Jogador 23
Jogador 25	Jogador 26
Jogador 28	Jogador 27
Jogador 29	Jogador 30
Jogador 32	Jogador 31

Efectuada esta distribuição, o emparelhamento de jogos (assumindo uma nova numeração – de 1 a 16 – em cada grupo) será o seguinte para a primeira ronda:

Jogo	Jogador A	Jogador B
Jogo 1	Jogador 1	Jogador 16
Jogo 2	Jogador 8	Jogador 9
Jogo 3	Jogador 5	Jogador 12
Jogo 4	Jogador 4	Jogador 13
Jogo 5	Jogador 3	Jogador 14
Jogo 6	Jogador 6	Jogador 11
Jogo 7	Jogador 7	Jogador 10
Jogo 8	Jogador 2	Jogador 15

Sempre que uma série tenha um número inferior a 16, os lugares em vazio serão sempre os de sequência mais elevada.

Assegurado o alinhamento da primeira ronda, esta fase disputa-se em sistema de Duplo KO, apurando 4 atletas em cada série – dois pelo lado dos vencedores e dois pelo lado dos perdedores.



Fase Final

Nesta Fase participam os 16 jogadores apurados na Fase de Apuramento.

Os 16 jogadores são numerados de 1 a 16 pela sua posição no RN da 1.^a Divisão.

A Fase Final é composta por duas sub-fases:

O Emparelhamento desta Fase é efectuado conforme o Anexo II.

1.^a Sub-fase

Disputa-se em sistema de Duplo KO.

Tem como objectivo apurar 8 atletas para os quartos de final.

O Quadro de Jogos é preenchido nos mesmos moldes dos séries da Fase de Apuramento.

2.^a Sub-fase

Disputa-se em sistema de KO Directo

E é composto por quartos de final, meias finais e final.

2. Atribuições

Ao vencedor da prova será entregue o trofeu, recebendo o finalista vencido uma miniatura da mesma.