



Regulamento

Variante: **Carambola**

Disciplina: **3 Tabelas**

Competição: **Circuito de Open's de Carambola – 2.ª Divisão**

Nos Open's de 1.ª Divisão apenas poderão inscrever-se atletas que pertençam à lista de atletas da 2.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 2.ª Divisão é composto por 4 Torneios, os quais contribuem para o Ranking Nacional da 2.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 sistema de comprimento de 40 carambolas com limite de 60 entradas.

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 Ranking Zonal da 2.ª Divisão, sendo posteriormente renumerados de 1 a 48, 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 4 séries de 12 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	Série 3	Série 4
Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4
Jogador 8	Jogador 7	Jogador 6	Jogador 5
Jogador 9	Jogador 10	Jogador 11	Jogador 12
Jogador 16	Jogador 15	Jogador 14	Jogador 13
Jogador 17	Jogador 18	Jogador 19	Jogador 20
Jogador 24	Jogador 23	Jogador 22	Jogador 21
Jogador 25	Jogador 26	Jogador 27	Jogador 28
Jogador 32	Jogador 31	Jogador 30	Jogador 29
Jogador 33	Jogador 34	Jogador 35	Jogador 36
Jogador 40	Jogador 39	Jogador 38	Jogador 37
Jogador 41	Jogador 42	Jogador 43	Jogador 44
Jogador 48	Jogador 47	Jogador 46	Jogador 45

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	Isento
Jogo 2	Jogador 8	Jogador 9
Jogo 3	Jogador 5	Jogador 12
Jogo 4	Jogador 4	Isento
Jogo 5	Jogador 3	Isento
Jogo 6	Jogador 6	Jogador 11
Jogo 7	Jogador 7	Jogador 10
Jogo 8	Jogador 2	Isento

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, de cada Zona.

Os 16 jogadores são numerados de 1 a 16 pela sua posição no Ranking Zonal da 2.ª Divisão.

As Fases Finais são compostas 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

Aos vencedores da prova em cada Zona será entregue o trofeu, recebendo os finalistas vencidos uma miniatura da mesma.