
Regulamento Específico – Pool Português

Este documento regulamenta e informa sobre questões relacionadas com todas as competições de Pool Português para a Época 2026/2027. O documento deve sempre ser lido em conjunto com o Regulamento Geral e o Regulamento Especifico da prova em questão assim como das regras relacionadas com a mesma.

1. Rankings

1.1. Promoções, despromoções e atribuição de ranking inicial

1.2. Elaboração de rankings e regras de ordenação

2. Competições

3. Shot Clock

4. Árbitro ou chefe de sala

5. Hora de jogo e tempo previsto para aquecimento

6. Alteração do horário de jogos

7. Utilização do telemóvel

8. Intervalo

9. Conduta antidesportiva

1. Rankings

Há um Ranking Distrital de 1ª Divisão, composto por 8 a 47 atletas, por distrito;
Há um Ranking Distrital de 2ª Divisão, composto por 16 a 63 atletas, por distrito;
Há um Ranking Distrital de 3ª Divisão, composto por 16 a 79 atletas, por distrito;
Há um Ranking Distrital de 4ª Divisão, composto pelos restantes atletas, por distrito;
Há um Ranking Distrital de Veteranos, composto por mínimo de 8 atletas, por distrito;

1.1. Promoção, despromoção e atribuição de ranking inicial

No final de cada época desportiva, os rankings encontrar-se-ão ordenados de acordo com as regras de ordenação constantes neste regulamento. Perante essa ordenação, o total de pontos obtidos para os rankings desportivos respetivos dessa época será eliminado, tornando-se zero, mantendo os atletas a ordenação.

Com uma divisão:

Sempre que existirem 32 atletas com direitos de 1ª Divisão e mais 16 com direitos desportivos, existirá 2ª Divisão com o mínimo de 8 atletas com pack.

Com duas divisões:

- Na 1ª Divisão serão despromovidos à 2ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 25ª e 32ª;
- Na 2ª Divisão serão promovidos à 1ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 1ª e 8ª.

Sempre que existirem 48 atletas com direitos de 2ª Divisão e mais 16 com direitos desportivos, existirá 3ª Divisão com o mínimo de 8 atletas com pack.

Com três divisões:

- Na 2ª Divisão serão despromovidos à 3ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 39ª e 48ª;
- Na 3ª Divisão serão promovidos à 2ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 1ª e 10ª.

Sempre que existirem 64 atletas com direitos de 3ª Divisão e mais 16 com direitos desportivos, existirá 4ª Divisão com o mínimo de 16 atletas com pack.

Com quatro divisões:

- Na 3ª Divisão serão despromovidos à 4ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 53ª e 64ª;
- Na 4ª Divisão serão promovidos à 3ª Divisão os atletas classificados nas posições compreendidas entre a 1ª e 12ª.

1.2. Elaboração de ranking e regras de ordenação

Para a elaboração dos Rankings concorrem:

Ranking Masters Pool PT:

- Provas do Circuito de Masters Pool PT

Rankings Distritais/Zonais:

São as seguintes as regras de ordenação dos rankings:

- Os pontos obtidos por cada atleta numa prova são adicionados ao total de pontos anteriormente atribuídos ao mesmo atleta;
- Os atletas com o mesmo número de pontos, são ordenados respeitando a posição relativa do Ranking anterior;
- 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:

Ranking Masters Pool PT

Ronda/ Classificação	Pontuação
Vencedor	500
Finalista	450
Meias Finais	400
Quartos de Final	350
Perdedores 2	300
Perdedores 1	250

Rankings Distritais

Ronda/ Classificação	Pontuação					
	Quadro					
	8	16	32	64	128	256
Vencedor	550	550	550	550	550	550
Finalista	480	480	480	480	480	480
Meias Finais	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. Competições

Individuais

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

1. Masters Pool PT
 - Circuito de Provas de Masters Pool PT
2. 1ª Divisão
 - Campeonato Nacional
 - Circuito de Opens de Pool Português
 - Circuito de Opens de Pool Português Veteranos
3. 2ª Divisão
 - Campeonato Nacional
 - Circuito de Opens de Pool Português
4. 3ª Divisão
 - Campeonato Nacional
 - Circuito de Opens de Pool Português
5. 4ª Divisão
 - Campeonato Nacional (se existirem, pelo menos, 2 distritos com 4ª divisão distrital)
 - Circuito de Opens de Pool Português
6. Comum às várias divisões
 - Taça de Portugal

Equipas

São competições oficiais, organizadas pela FPB, as seguintes:

7. 1ª Divisão
 - Campeonato Nacional
8. 2ª Divisão
 - Campeonato Nacional
9. 3ª Divisão
 - Campeonato Nacional
10. 4ª Divisão
 - Campeonato Nacional
11. Campeonatos Distritais
12. Comum às várias divisões

- Taça de Portugal
- Supertaça

3. Shot Clock

A fim de controlar melhor a programação das competições, cada partida pode ter um determinado limite de tempo. Nesse sentido o “Shot clock” pode ser introduzido pela Direção de prova a qualquer momento.

Neste caso aplicar-se-á o seguinte:

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 da partida, 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.

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

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

O árbitro controlará o número de “extensões” que sejam utilizados por cada atleta, informação que deve ser fornecida aos atletas sempre que solicitada.

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.

4. Árbitro ou chefe de sala

No local onde decorrerá cada uma das provas, a FPB terá, por princípio, um árbitro presente durante toda a prova. No caso de não existirem árbitros a figura deste far-se-á na pessoa do chefe de sala nomeado para o efeito. A nomeação do chefe de sala é da responsabilidade do comissário distrital podendo este lugar ser ocupado pelo mesmo. Caso a nomeação anteriormente prevista não aconteça, será da responsabilidade do clube que recebe a prova em questão nomear um chefe de sala.

Os atletas são responsáveis pela marcação dos resultados através do equipamento disponível para o efeito e por anunciarem ao chefe de sala 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.

5. Hora de jogo e tempo previsto para aquecimento

Os atletas deverão encontrar-se na zona de jogo antes da hora a que o mesmo está previsto começar. Caso o atleta não esteja presente e pronto para jogar, 15 minutos após a hora marcada será sancionado com falta de comparência. A responsabilidade da contagem dos tempos de atraso é da exclusividade do chefe de sala. No caso de ambos os atletas não estarem presentes à hora marcada a falta de comparência aplica-se a ambos.

Todos os atletas têm direito a um máximo de 10 minutos de aquecimento antes do primeiro jogo de cada dia de prova. O tempo de aquecimento é utilizado, se possível, a partir de 30 minutos antes da hora marcada para o início do jogo e nunca poderá ultrapassar a hora prevista para o início de jogo. O aquecimento decorrerá na mesa em que o jogo se vai desenrolar. Inicia o aquecimento a equipa ou atleta que estiver na qualidade de visitado ou o que estiver pronto para o efeito no tempo previsto para aquecimento. O atleta perde direito a qualquer tempo de aquecimento se apenas se apresentar na área de jogo 2 minutos antes de hora prevista para início do jogo.

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 jogo.

6. Alteração do horário de jogos

A direção da prova reserva-se ao direito de antecipar o horário de qualquer jogo desde que estejam cumpridas as seguintes circunstâncias:

- Ambos os atletas tenham conhecimento da alteração;
- Ambos os atletas concordem com a mesma, no caso de a alteração ser comunicada aos atletas num período de tempo inferior a 30 minutos antes do novo horário de jogo;
- A alteração não afete o normal desenrolar da prova;

Apesar do disposto anteriormente, jogos das meias-finais devem começar impreterivelmente à mesma hora.

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.

7. Utilização do telemóvel

É expressamente proibido a utilização do telemóvel durante o jogo em disputa. O telemóvel terá de estar desligado ou com modo silêncio ativado.

8. Intervalo

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 sentado no local de jogo que lhe está predefinido 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 penalizadoras 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 ou representante, utilizar o intervalo para interferir com o jogo de outros atletas; ultrapassar os 5 minutos previstos para o intervalo. Estas violações são penalizadas com: advertência e/ou partida atribuída ao adversário. A contínua violação destas regras durante a mesma prova implica desclassificação na mesma com atribuição de falta de comparência não obstante a aplicação do regulamento disciplinar em vigor.

9. 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 o desenrolar justo da competição. Inclui, entre outros:

- Distrair ou perturbar adversário;
- Alterar, intencionalmente, a posição das bolas de jogo de outra forma que não no decorrer de uma tacada legal;
- Continuar a “tacar” após assinalada falta;
- Jogar no decorrer de um intervalo, após a partida ter terminado ou após o tempo previsto para aquecimento;
- Criar, intencionalmente, marcas na mesa;
- 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 uma partida atribuída ao adversário a perda do jogo e até desclassificação da prova, não obstante a aplicação do regulamento disciplinar em vigor.

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

- Segunda advertência resulta em uma partida atribuída ao adversário;
- Após ser aplicada a penalização de partida atribuída 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 em questão sendo penalizado com perda de ranking na época seguinte.

Em tudo o que está disposto anteriormente aplicar-se-á o regulamento disciplinar em vigor sempre que aplicável.