

VNEA - POOL TEAMS

REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE EQUIPAS

O Campeonato é disputado por um número ilimitado de equipas.

1. SISTEMA

A VNEA – Pool Teams organiza o Campeonato de Equipas, o qual é jogado em mesas de 7 pés na modalidade de Bola 8, segundo as Regras de Bola 8 da VNEA.

A competição está dividida em duas etapas:

- Fase de Apuramento
- Fase Final

2. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

Cada equipa terá que ser constituída por um mínimo de cinco jogadores (masculino/feminino) e um máximo de seis jogadores. Na constituição da equipa só poderá existir um jogador com a categoria de Master.

2.1 – INSCRIÇÃO DA EQUIPA

Todas as equipas devem preencher na íntegra o impresso de inscrição e remete-lo à organização até ao dia 21 de Setembro, data limite para inscrição.

2.2 – CATEGORIZAÇÃO DOS JOGADORES

A categorização dos jogadores é feita mediante uma análise e um critério cuidado, por parte da organização.

2.3 – NÚMERO MÍNIMO DE JORNADAS A EFETUAR

Cada jogador terá de cumprir no mínimo 30% das jornadas a efetuar no seu grupo de apuramento.

3. CONVOCATÓRIA POR JORNADA

Jogam quatro elementos de cada equipa, embora possam estar convocados todos os elementos da formação. Caberá ao capitão de equipa decidir se existirão substituições durante a jornada.

3.1 – DIAS E HORAS DE JOGOS

As jornadas por equipas serão realizadas às quintas-feiras e algumas segundas-feiras pelas 21h30m.

3.2 – TOLERÂNCIA DE TEMPO EM CADA JORNADA

A tolerância concedida em cada jornada é de 30 minutos, passados os mesmos o jogo terá de ter início com o mínimo de 3 jogadores, na posição em branco (jogador em falta) será penalizado com 10 (dez) a 0 (zero) para a equipa adversária, passados os 30 minutos de tolerância concedidos se a equipa só tiver 2 jogadores presentes será penalizada com falta de comparência.

3.3 – NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES POR JORNADA

Nenhuma equipa poderá disputar uma jornada com o número de jogadores inferior a três, neste caso será aplicada falta de comparência.

3.4 – ADIAMENTO DE JOGOS

Poderá existir a necessidade de adiamento de uma jornada, nesse caso a equipa que pretende o adiamento da mesma, deverá comunicar à equipa adversária e ao responsável da organização com uma antecedência mínima de 48 horas.

A jornada adiada terá de ser efetuada num período máximo de 6 dias.

Não serão permitidos adiamentos de jornadas quando faltarem 5 jornadas para o final do Ranking.

3.5 – EQUIPAMENTO

A equipa deve apresentar-se com todos os seus elementos equipados com polo igual (polo da equipa).

Caso algum jogador não se apresente devidamente equipado não poderá jogar.

4. TIPOLOGIA

4.1 – PREENCHIMENTO DA FICHA DE JOGO E ELEMENTOS DAS RONDAS INICIAIS

Os quatro jogadores que constituem a formação inicial de cada equipa jogarão todos contra todos ao longo das quatro primeiras rondas. Para tal, o capitão da equipa visitada preenche – sempre em primeiro lugar – os quatro nomes para a primeira e segunda ronda, seguindo obrigatoriamente, para as duas rondas seguintes, a mesma sequência, indicada na Ficha de Jogo do Campeonato de Equipas.

4.2 – RONDAS SEGUINTE E SUBSTITUIÇÕES NO DECORRER DA JORNADA

Após a realização das duas primeiras rondas, os dois capitães de equipa poderão efetuar substituições dos diversos elementos, sem qualquer limite em relação ao número. Contudo, sempre que um jogador for substituído não poderá regressar à partida em causa, e terá de ser sempre mantida a ordem dos jogadores iniciada no arranque da mesma.

4.3 – ABERTURA

O modo de abertura do Campeonato de Equipas, definido na Ficha de Jogo, é processado da seguinte forma:

- Na primeira e terceira ronda tem a abertura a equipa visitada, na segunda e quarta rondas tem a abertura a equipa visitante.

4.4 – SISTEMA DE PONTUAÇÃO PARA A VITÓRIA EM CADA JORNADA

No final de cada jogo será feito o somatório das bolas embolsadas, valendo cada bola 1 ponto e a bola preta (8) 3 pontos.

No final da jornada a equipa vencedora somará 3 pontos para o Ranking e a equipa derrotada somará 1 ponto para o Ranking, em caso de empate ambas as equipas somarão 2 pontos para o Ranking, porém todas as bolas embolsadas constarão no Ranking para situações de desempate no final do Ranking.

4.5 – HOMOLOGAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE RESULTADOS

No final da partida, os dois capitães têm obrigatoriamente de assinar a ficha de jogo, pois só assim o resultado ficará homologado. O capitão de cada equipa no final de cada jornada deverá enviar um SMS para o responsável da organização. Caso assim não proceda a equipa será penalizada com falta de comparência (zero pontos).

4.6 – RESPONSABILIDADE DA FICHA DE JOGO

A ficha de jogo é da responsabilidade da equipa visitada.

4.7 – VERDADE DESPORTIVA NA FICHA DE JOGO

É da responsabilidade do Capitão de cada equipa a verdade desportiva nas fichas de jogo.

4.8 – FALTAS DE COMPARÊNCIA

Toda a equipa ao cometer a 5ª falta de comparência, será desclassificada e todos os jogos disputados até então serão anulados.

Todos os jogos disputados por esta equipa passam a constar como falta de comparência, beneficiando as equipas adversárias desse resultado.

5. SISTEMA COMPETITIVO

5.1 – FASE DE APURAMENTO

A Fase de Apuramento, será composta por um grupo de equipas que jogará no sistema de *round robin*, ou seja, todas contra todas. Toda a estrutura de competição seguinte dependerá do número de equipas inscritas e será divulgada após o fecho das inscrições.

5.2 – SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Por cada partida ganha, cada equipa arrecadará três pontos, por cada derrota, um ponto e por cada falta de comparência zero pontos.

5.3 – CLASSIFICAÇÃO

O apuramento das equipas para a Fase Final será calculado pelo número de equipas inscritas, sendo calculada por percentagem o número de equipas que cada Distrito irá apurar para a Fase Final.

5.4 – CRITÉRIO DE DESEMPATE PARA ESTABELECIMENTO DA CLASSIFICAÇÃO

No caso de duas ou mais equipas se classificarem com os mesmos pontos, aplicar-se-ão critérios de desempate pela ordem de importância a seguir definida:

1º - O somatório das bolas embolsadas.

2º - O confronto direto.

3º - Caso se registre empate após estas duas situações, as equipas defrontar-se-ão em campo neutro para efetuar uma jornada de desempate.

6 – INSCRIÇÕES/FILIAÇÕES E TAXAS DE JOGO

6.1- INSCRIÇÃO

O valor da inscrição da equipa é de 150, o qual deve ser entregue em conjunto com o impresso fornecido pela organização.

6.2 – FILIAÇÃO / TAXAS DE JOGO

A filiação de cada jogador é de 15, os quais devem ser entregues no ato da inscrição da equipa.

A taxa de jogo por jornada e por equipa é de 15.

O pagamento destas taxas envolve o seguinte:

- Inscrição no Campeonato
- Filiação do jogador na VNEA
- Jornadas do Campeonato

Os jogos serão realizados em mesa aberta.

7 – TRANSFERÊNCIAS OU SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

7.1 – TRANSFERÊNCIA DE JOGADORES

Depois das inscrições efetivadas e regularizadas, não são permitidas, durante a época, transferências de jogadores entre equipas participantes.

7.2 – SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

No caso de haver necessidade de efetuar uma substituição de um jogador ao longo da época, será sempre mantido o critério de só poder existir um jogador Master por equipa. O jogador que entra terá sempre que pagar a sua filiação à LPP e terá de cumprir no mínimo 30% das jornadas a efetuar no seu grupo de apuramento.

8 – RESPONSABILIDADE DO CLUBE OU SALÃO

8.1 – LIMPEZA

Os clubes ou salões deverão manter as mesas limpas e aspiradas, antes e durante a partida a realizar.

8.2 – MATERIAL

Os clubes ou salões deverão facultar aos jogadores o material de jogo necessário (giz, triângulo, auxiliar, tacos, etc.)

8.3 – DISPONIBILIZAÇÃO DE INFORMAÇÃO DESPORTIVA

Os clubes ou salões deverão afixar as classificações atualizadas, e/ou informações fornecidas pela organização para conhecimento dos jogadores.

8.4 – ARQUIVO E CEDÊNCIA DE FICHAS DE JOGO

Os clubes ou salões têm de guardar todas as fichas dos jogos efetuados, para posterior consulta pela organização, caso seja necessário.

8.5 – PAGAMENTOS

Os clubes ou salões são os responsáveis pelo pagamento dos custos de participação dos jogadores (inscrições) das equipas suas representantes, filiações e taxas de jogo.

9. FASE FINAL

9.1 - COMPOSIÇÃO

A fase Final será composta por um grupo de 16 equipas apuradas, que competirá em duplo KO para o apuramento do Campeonato do Mundo em Las Vegas (VNEA).
As quatro primeiras classificadas do ranking são cabeças de série.

9.2 – JOGOS POR PARTIDA

Cada partida terá um máximo de 25 jogos. O sistema de jogo baseia-se em que cada bola vale 1 ponto e a preta (8) vale 3 pontos. Quando matematicamente for impossível a uma das equipas vencer terminará o jogo.

9.3 – COMPOSIÇÃO DA EQUIPA

Cada equipa tem de se fazer representar por um mínimo de 5 jogadores.

10. PRÉMIOS

PRÉMIOS EQUIPAS	
QUADRO FINAL 16 EQUIPAS	
1ª CLASSIFICADA	LAS VEGAS - VIAGEM + ESTADIA + INSCRIÇÃO EQUIPA
2ª CLASSIFICADA	1.500
3ª CLASSIFICADA	1.000
4ª CLASSIFICADA	700
5ª/6ª CLASSIFICADA	600
7ª/8ª CLASSIFICADA	500
9ª/12ª CLASSIFICADA	400
13ª/16ª CLASSIFICADA	300

Nota: Estes prémios foram calculados para uma participação mínima de 24 equipas inscritas no Campeonato.

Obs.: Os prémios podem ser alterados mediante o número de equipas inscritas no Campeonato.

11. PRÉMIO COMPENSATÓRIO

Caso um jogador da equipa 1ª classificada não pretenda usufruir do prémio estipulado, poderá optar por um prémio compensatório que terá o valor de 800.

12. CASOS OMISSOS

Cabe à Organização interpretar as disposições do regulamento, bem como proceder à resolução dos casos omissos.