



ADBAA - ASSOCIAÇÃO DESPORTIVA DE BILHAR DO ALGARVE E ALENTEJO

EDITORIAL

Para a época desportiva de 2025/2026 a ADBAA elaborou o presente regulamento que rege e orienta a participação das equipas nas suas competições.

A ADBAA saúda todas as equipas e jogadores que vão participar nas suas provas, desejando a todos uma saudável presença e participação

REGULAMENTO

O presente regulamento diz respeito às competições de Pool Português organizadas pela ADBAA na época desportiva de 2025/2026

Artigo 1º - TIPO DE COMPETIÇÕES – (quadro competitivo)

A ADBAA vai realizar na época desportiva de 2025/2026 as seguintes competições na modalidade de Pool Português (Bola 8)

- 1- LIGA PRINCIPAL ADBAA (4x4) (Campeonato de Pool Português Regional)
- 2- TAÇA PRINCIPAL -ADBAA (4x4)
- 3- LIGA 2 - ADBAA (3x3)
- 4- TAÇA 2 -ADBAA (3x3)
- 5- LIGA WWDESIGN
- 6- LIGA DE DUPLAS

Artigo 2º - DESCRIÇÃO DAS COMPETIÇÕES

- a) 1- LIGA PRINCIPAL ADBAA - FASE REGULAR "SERIES"

Esta Liga é organizada pela divisão em séries locais e constituída por X equipas, em sistema de “Poule” a duas voltas, apurando as equipas por percentagem para uma fase final regional concentrada.

Modo Jogo: 4 x 4, ficha de 16 partidas.

4 Jogadores + 3 suplentes

Inscrição: 160 Bolas

Nesta competição será estabelecido um RANKING INDIVIDUAL dos jogadores por cada série, sendo atribuído um ponto por cada partida ganha individualmente.

No Final serão apurados por percentagem os jogadores a disputar a Fase Final Regional Individual.

Só poderão participar na Fase Final Regional Concentrada os jogadores que durante a disputa da Fase Regular (Séries Locais) realizarem um nº de jogos, no mínimo correspondente a 20% do número total de jogos possíveis realizar durante essa fase em cada série.

b) 2- TAÇA PRINCIPAL ADBAA

Competição organizada entre todas as equipas inscritas na Liga ADBAA e disputada em eliminatórias a duas mãos – (sorteio puro)

Modo Jogo: 4 x 4, ficha de 16 partidas.

4 Jogadores + 3 suplentes

Inscrição gratuita

c) 3- LIGA 2 (3x3)- ADBAA

Esta Liga é dividida em séries locais e constituída por X equipas, em sistema de “Poule” a duas voltas, apurando as equipas por percentagem para a fase final Distrital.

Modo Jogo: 3 x 3, ficha de 12 partidas.

3 Jogadores + 2 suplentes

Inscrição: 130 Bolas

Nesta competição será estabelecido um RANKING INDIVIDUAL dos jogadores por cada série, sendo atribuído um ponto por cada partida ganha individualmente.

No Final serão apurados por percentagem os jogadores a disputar a Fase Final Regional Individual.

Só poderão participar na Fase Final Regional Concentrada os jogadores que durante a disputa da Fase Regular (Séries Locais) realizarem um nº de jogos, no mínimo correspondente a 20% do número total de jogos possíveis realizar durante essa fase em cada série.

d) 4-TAÇA 2 (3x3) -ADBAA

Competição organizada entre todas as equipas inscritas na Liga 2 -ADBAA (sorteio puro).

Eliminatória a duas mãos.

Modo Jogo: 3 x 3, ficha de 12 partidas.

3 Jogadores + 2 suplentes
Inscrição gratuita

e) 5- LIGA WORLDWIDE DESIGN - WWD

Competição dividida em séries locais e constituídas por X equipas em sistema de "Poule" a duas voltas, apurando-se as equipas por percentagem para a Fase Final Regional

Modo de Jogo:

Ficha de 3 jogos individuais (race to 4 cada jogo) - 3 jogadores + 3 suplentes

Inscrição: 80 bolas

f) 6- LIGA DE DUPLAS

Esta competição, incluída pela segunda vez no regulamento, será disputada por equipas constituídas por 2 jogadores podendo cada equipa ter mais um suplente se assim o entenderem.

A competição será disputada por séries (zonas) .

Ficha de 9 jogos de duplas

Inscrições: 2 ou 3 jogadores – 60 Bolas

g) 6- FASE FINAL REGIONAL – EQUIPAS

A Liga Principal ADBAA (4x4) será disputada num formato de duplo KO entre as melhores equipas apuradas da primeira Fase regular, divididas em 2 Fases "Fase intermedia 16 equipas e Fase Final de 16 equipas". Nesta fase final haverá pagamento de taxa de jogo

Após a disputa desta Fase Final será encontrada a Equipa vencedora da Liga e será estabelecida uma classificação das dezasseis melhores equipas da Liga.

Esta classificação poderá determinar no futuro duas situações:

- As equipas poderão vir a participar noutras competições inter-regionais, nacionais ou internacionais, por ordem de mérito, se vier a haver possibilidade de as inscrever, mediante condições a acordar.

- As dezasseis equipas poderão a vir a integrar uma Primeira Divisão para a época 2026/2027 caso a ADBAA venha a regulamentar nesse sentido auscultando a opinião dos interessados nomeadamente de todas as equipas inscritas na Liga

h) FASE FINAL REGIONAL – LIGA 2 (3x3) -ADBAA

A Liga 2 -ADBAA será disputada num formato de duplo KO entre as melhores equipas apuradas da primeira Fase regular, divididas em 2 Fases "Fase intermedia 16 equipas e Fase Final de 16 equipas". Nesta fase final haverá pagamento de taxa de jogo

Após a disputa desta Fase Final será encontrada a Equipa vencedora da Liga e demais classificações

Caso o número de inscrições não permita a realização da Fase Final nos moldes atrás descritos a Organização determinará como efetuar a competição de acordo com o estabelecido na alínea c) do presente artigo.

- i) A ADBAA equaciona num futuro próximo organizar Opens Individuais em datas a determinar que estabelecerão um Ranking Individual entre os participantes e que também no futuro poderão conduzir ao terminus dos Rankings Individuais obtidos pela participação nas provas por equipas

Artigo 3º - COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

- 1- Na Liga Principal ADBAA (4x4) as equipas são compostas pelos jogadores que, à data do termo do prazo para a entrega das Listas de Constituição das Equipas constem das referidas listas
Por cada Equipa admite-se um mínimo de 5 e um máximo de 7 jogadores.
Se uma equipa não inscrever o total de jogadores logo no início da competição poderá completar o quadro de jogadores durante a mesma, até ao fim do período das transferências, período que será estabelecido por comunicado pela Organização

- 2- Na Liga 2-ADBAA (3x3) as equipas são constituídas por um mínimo de três e um máximo de 5 jogadores
Se uma equipa não inscrever o total de jogadores logo no início da competição poderá completar o quadro de jogadores durante a mesma, até ao fim do período das transferências, período que será estabelecido por comunicado pela Organização

- 3- As Equipas podem ser constituídas por jogadores de qualquer nacionalidade, sexo ou idade;

- 4- Com o objetivo de incrementar a prática desportiva,
 - 4.1 - Em qualquer das Ligas, equipas constituídas por atletas com menos de 23 anos (Sub-23) não pagarão qualquer valor de inscrição. (tenham idade igual ou inferior a 23 anos no ano de 2025)

 - 4.2 - Em qualquer das Ligas, equipas femininas não pagarão qualquer valor de inscrição.

 - 4.3 – Um Clube (associação; Café; etc) que além da sua ou suas equipas principais apresente uma Equipa referida nos pontos 4.1 ou 4.2 terá um desconto de 10% na inscrição das equipas na Liga onde inscrever as equipas referidas em 4.1 e 4.2

Artigo 4º - TRANSFERÊNCIAS

Existe um período de transferências ou alterações nas equipas durante o período a definir em comunicado para o efeito.

A Lista de Atletas para a 1.ª volta será a constante na lista de constituição de equipas entregue até à data do termo prevista.

A Lista de Atletas para a 2.ª volta e Fase seguinte será a constante na lista de constituição de equipas para a 2.ª volta, entregue no período de transferência apresentado.

Todas as equipas poderão inscrever um jogador no seu plantel, em qualquer altura da época até ao período de transferência desde que o plantel não tenha o número máximo de jogadores na competição oficial – 7 jogadores na Liga ADBAA e 5 jogadores na Liga 2.

Após o final do período de transferências não será possível inscrever mais jogadores até ao final da época

A organização terá de ser avisada de novas inscrições sempre num período mínimo de 24 horas e efetuando o pagamento imediato do valor estipulado para cada jogador

Artigo 5º - EQUIPAMENTO

Os membros de cada equipa jogam obrigatoriamente equipados com um Pólo da sua Equipa, que os distingue dos adversários. Pólo de equipa, calças pretas, meias pretas de cano alto e sapatos pretos (clássicos e desportivos). Todos os jogadores da mesma equipa têm que ter Pólo Igual.

A infração deste artigo será penalizada como estipulado pela equipa adversária, podendo a mesma exigir a vitória nos confrontos em causa.

Jogador que não esteja devidamente equipado não poderá participar nas partidas em que estiver inserido na ficha de jogo.

Se uma equipa permitir a participação de jogador da equipa adversária indevidamente equipado não poderá invocar qualquer reclamação após a partida realizada.

Artigo 6º - RECINTO PARA REALIZAR OS JOGOS

Na condição de visitada, cada equipa deve realizar os jogos no recinto indicado na sua Ficha de Inscrição (Clube, café ou salão de jogos). Em casos justificados poderá o recinto ser alterado mediante autorização da organização.

Artigo 7º - MESSAS DE JOGO

O recinto da equipa deve ter 1 ou 2 mesas homologadas de Pool Português (8 pés) ou de Pool caso a competição assim o exija, não se podendo assim utilizar mesas de 7, 8 e 9 pés numa competição que não seja a indicada.

No Pool PT, é obrigatório que todas as mesas tenham bolsas com as medidas de 9 cm a 10 cm e um pano de jogo oficial de competição recomendado pela organização.

Artigo 8º - INSCRIÇÃO

A equipa será considerado como inscrita, após pagamento do valor da inscrição, impreterivelmente até à data estipulada para o efeito e com a entrega de todos os documentos exigidos

Artigo 9º - FICHA DE INSCRIÇÃO

Para que a inscrição possa ser validada, a ficha de inscrição deverá estar completamente preenchida de forma legível e entregue á organização com o respetivo pagamento.

Só serão admitidas as equipas a competir após comprovativo do pagamento da respetiva inscrição e da inscrição dos jogadores

Artigo 10º - DOCUMENTAÇÃO OBRIGATÓRIA

Para a inscrição da equipa é obrigatório o preenchimento da ficha de inscrição na íntegra e anexar uma fotografia atual e fotocópia do BI de cada jogador.

Por cada jogador inscrito pagará a importância de 20 Bolas, para obtenção da licença tipo B da FP de Bilhar. Esta importância será transferida para a Federação Portuguesa de Bilhar de acordo com a homologação das provas da ADBAA pela FPB

Artigo 11º - MESAS E BOLAS

As mesas e as bolas têm de estar bem limpas, assim como deve haver na sala um pano para eventualmente se limpar bolas. (caso não ocorra, a equipa adversária deverá de relatar o mesmo á organização).

Artigo 12º - ELEMENTOS DE APOIO AO JOGO

Deve existir junto de cada mesa de jogo o equipamento necessário para o seu decorrer, nomeadamente giz, rabeça e um triângulo por mesa.

Artigo 13º - MARCAÇÕES VISÍVEIS

As mesas deverão possuir as marcações bem visíveis.

Artigo 14º - RESPONSÁVEIS

A entidade que inscreveu a equipa e a pessoa responsável (conforme Ficha de Inscrição) são os principais responsáveis pelo correto desenrolar dos jogos no recinto da equipa. A organização

de cada encontro é da responsabilidade da Equipa que recebe (visitada), ao qual compete assegurar o local e o material de jogo, bem como, a existência se necessário de árbitros e marcadores

Artigo 15º - PESSOAS ESTRANHAS

Pessoas estranhas ao jogo não podem permanecer nas imediações das mesas (mínimo dois metros de distância). Cabe aos responsáveis das casas aplicar esta norma, aos adversários caso isso não ocorra deverão de o reportar á organização.

Artigo 16º - MÁXIMO SILÊNCIO

Deve ser garantido o máximo de silêncio possível na sala, em especial a todos os que estão envolvidos na prova, jogadores e responsáveis. Sabemos, que os jogos serão disputados em casas comerciais, deverá de haver Fair Play e compreensão nas equipas em competição.

Artigo 17º - MESAS LIVRES

As mesas de jogo têm de estar livres quinze minutos antes da hora do início dos jogos (15 minutos de aquecimento para a equipa visitante), em caso de atraso e o período de aquecimento fica sem efeito.

Fica sempre ao critério da equipa da casa a utilização ou não das duas mesas de jogo.

Artigo 18º - PERÍODO DE JOGO

As Equipas visitadas terão obrigatoriamente, de conceder um período de quinze minutos à equipa visitante, para esta se adaptar às mesas de jogo, caso se cumpra o artigo.17º.

Artigo 19º - TEMPO DE JOGO

O período de tempo dos jogos realizados e os quinze minutos a conceder à equipa visitante para esta se adaptar às mesas de jogo será da responsabilidade das equipas.

Artigo 20º - PAGAMENTO DO TEMPO DE JOGO

O Sistema a aplicar será o do pagamento pela equipa visitada.

Artigo 21º - RECUSA EM JOGAR

A equipa visitante poderá recusar-se a jogar, se alguma das alíneas anteriores não seja cumprida.

Só o poderão fazer após contactar a organização e preencher a ocorrência por escrito e assinado pela equipa adversaria.

Artigo 22º - DATA DOS JOGOS

1-Os jogos serão realizados á segunda-feira ou terça-feira na Liga Principal-ADBAA e quintas-feiras na Liga 2. Às quartas-feiras e quintas-feiras serão jogadas as Taças Principal ADBAA, Taça 2 -ADBAA . A Liga WWD e a Liga de Duplas serão disputadas às sextas-feiras. (Devido á coincidência de Jogos com a FPB poderá haver necessidade de revisão/ajustamento dos jogos marcados para as sextas-feiras).

Em qualquer momento e devido á possibilidade de sobreposição de datas pela quantidade de jogos das várias competições a Organização poderá alterar os dias de realização das várias provas.

2-As equipas terão um calendário dos jogos a efetuar. Se por motivo de força maior não puderem efetuar um jogo no horário marcado no calendário poderão promover junto da equipa adversária a alteração do jogo e com o consentimento desta, darem conhecimento á organização com 5 dias de antecedência.

3-Os jogos poderão ser sempre antecipados (informar sempre a organização) e nunca adiados, exceto com conhecimento de todas as partes envolvidas, respeitando o ponto 5.

Os jogos adiados devem ser realizados antes da jornada seguinte. Caso, por força maior, não seja possível devem informar sempre a Organização

4-A alteração de jogo - Será possível às Equipas proceder à solicitação da antecipação ou ao adiamento de jogos, devendo para isso obter o acordo da Equipa adversária. Para isso deverá efetuar o pedido de alteração através de telefone ou e-mail com o Responsável ou Capitão da Equipa adversária, com conhecimento para a Organização da ADBAA e a respetiva colocação no detalhe do jogo da página, a comunicar que o jogo foi adiado para determinada data.

5- Um jogo após ser re-calendarizado não poderá ser novamente alterado, o mesmo deverá ser efetuado nessa data marcada.

6- É da responsabilidade da equipa da casa avisar a organização de tal iniciativa, caso não o faça será ela a responsável.

7- Caso haja notória dificuldade em ser remarcado um jogo adiado, a Organização marcará uma data para a sua realização a qual terá que ser impreterivelmente cumprida, sendo atribuída derrota por falta de comparecimento a uma ou às duas equipas caso não compareçam ao jogo.

Artigo 23º - HORÁRIO INICIAL

O horário inicial do jogo é às 21 horas, com tolerância de 15 minutos para a chegada (21:15), com 15 minutos de aquecimento a hora máxima de início do jogo é às 21:30 (equipas atrasadas perdem o direito ao aquecimento), para alteração do horário de chegada tem de ser comunicado pela equipa adversária, caso contrário uma equipa que chegue atrasada pode perder os jogos da seguinte forma:

LIGA PRINCIPAL ADBAA

- 1.1. Após as 21 h 30 min ----- 1º ao 4º jogo (sem aviso)
- 2.1. Após as 22 h 00 min -----1º ao 8º jogo
- 3.1. Após as 22 h 30 min ----- 1º ao 12º jogo
- 4.1. Após as 22:45 h ----- todos os jogos

LIGA WORLD WIDE DESIGN

- 1.1. Após as 21 h 30 min -----1º jogo (sem aviso)
- 2.1. Após as 22 h 00 min -----1º ao 2º jogo
- 3.1. Após as 22 h 30 min -----1º ao 3º jogo

LIGA 2 – ADBAA e LIGA de DUPLAS

- 1.1. Após as 21h 30 min -----1º ao 3º jogo (sem aviso)
- 2.1. Após as 22 h 00 min -----1º ao 6º jogo
- 3.1. Após as 22 h 30 min -----1º ao 9º Jogo
- 4.1. Após as 22 h 45 min -----todos os jogos

Artigo 24º - ADIAMENTO DO JOGO

Não poderá haver adiamentos ou antecipações nas duas últimas jornadas.

Artigo 25º - ORGANOGRAMA DOS JOGOS

Ver as fichas de jogo de cada competição, disponíveis no site da competição.

Artigo 26º - FORMAS DE JOGAR

Os jogos disputam-se a 1 partida na Liga Principal ADBAA e Liga 2 ADBAA, bem como nas respetivas Taças. Caso as equipas empatem, o jogo ficará empatado. Nas Taças se no final das duas eliminatórias houver empate será disputado uma partida de finalíssima entre dois jogadores escolhidos pelas respetivas equipas. O vencedor desta partida determinará a equipa apurada.

Artigo 27º - REALIZAÇÃO DOS JOGOS

Em cada jogo, as equipas serão constituídas por X jogadores do plantel.

- **LIGA PRINCIPAL ADBAA** - são constituídas por quatro jogadores a jogar, o Capitão pode

escolher de entre os da lista de constituição de equipas em vigor, jogando os quatro jogadores contra todos os adversários (conforme boletim de jogo), sendo o resultado dessa partida contabilizado para a respetiva equipa; Cada equipa pode fazer constar no Boletim de Jogo, 3 suplentes; A partir do primeiro quadro de jogos, podem ser introduzidas alterações com a entrada de suplentes, ficando estas ao critério do capitão de equipa; Um jogador que é substituído, pode regressar ao jogo, apenas num Grupo de Jogos seguinte, tendo forçosamente que regressar à mesma posição onde iniciou o jogo; No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo, não comparecer no início do encontro, poderá integrar a equipa na grelha seguinte à sua chegada; Antes de cada jogo, o Capitão de cada Equipa entrega ao Capitão da Equipa adversária, em simultâneo, a lista com a composição da sua equipa, utilizando o boletim próprio para o efeito;

- **LIGA 2-ADBAA** - são constituídas por três jogadores a jogar, o Capitão pode escolher de entre os da lista de constituição de equipas em vigor, jogando os três jogadores contra todos os adversários (conforme boletim de jogo), sendo o resultado dessa partida contabilizado para a respetiva equipa; A ficha de jogo é constituída por 4 quadros de três jogos cada. Nos três primeiros quadros jogarão os tres jogadores contra todos os adversários. No 4º e ultimo quadro a ordem de colocação do jogador é arbitrária. Cada vitória é um ponto para a equipa podendo o resultado final ficar empatado

Cada equipa pode fazer constar no Boletim de Jogo, 2 suplentes; A partir do primeiro quadro de jogos, podem ser introduzidas alterações com a entrada de suplentes, ficando estas ao critério do capitão de equipa; Um jogador que é substituído, pode regressar ao jogo, apenas no Grupo de Jogos seguinte, tendo forçosamente que regressar à mesma posição onde iniciou o jogo; No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo, não comparecer no início do encontro, poderá integrar a equipa na grelha seguinte à sua chegada; Antes de cada jogo, o Capitão de cada Equipa entrega ao Capitão da Equipa adversária, em simultâneo, a lista com a composição da sua equipa, utilizando o boletim próprio para o efeito. O 4º Quadro poderá ser preenchido após a disputa dos tres quadros iniciais.

- **LIGA WORLDWIDE DESIGN** - são constituídas por três jogadores a jogar, o Capitão pode escolher de entre os da lista de constituição de equipas em vigor, jogando os três jogadores , 1 contra 1 dos adversários (conforme boletim de jogo), sendo o resultado dessa partida contabilizado para a respetiva equipa; Cada equipa pode fazer constar no Boletim de Jogo, 3 suplentes; A partir da segunda partida podem ser introduzidas alterações com a entrada de um dos suplentes, ficando estas ao critério do capitão de equipa; Um jogador que é substituído, não pode regressar ao jogo; No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo não comparecer no início do encontro, perdem esse jogo pelo resultado máximo (4-0); Antes de cada jogo o Capitão de cada Equipa entrega ao Capitão da Equipa adversária, em simultâneo, a lista com a composição da sua equipa, utilizando o boletim próprio para o efeito. Nos jogos em casa no 1º encontro e 3º encontro a saída é do jogador da casa. No 2º encontro a saída pertence ao jogador da equipa visitante.

- **LIGA DE DUPLAS** – Cada equipa é constituída por dois jogadores podendo cada equipa ter ainda um suplente. O suplente só poderá entrar a substituir outro jogador após a realização de duas partidas iniciais. O suplente poderá sair do jogo e entrará em jogo o jogador que havia sido substituído. Os dois jogadores jogarão alternadamente durante a disputa de uma partida

e só poderão trocar informação sobre a tacada a realizar antes de iniciar a mesma. Quando iniciada a tacada não poderão trocar informação até ao final da mesma. Caso troquem informação durante o decorrer da tacada será a equipa penalizada com bola na mão para a equipa adversária.

Em cada jogo serão realizadas as 9 partidas podendo o resultado final ir de 9-0 a 5-4. Nos jogos em casa a saída do 1º jogo é da equipa da casa sendo depois a saída alternada entre as duas equipas.

A cada vitória serão atribuídos 3 pontos e à derrota 1 ponto. À falta de comparência é atribuído zero pontos

A classificação das equipas será estabelecida pelo somatório dos pontos obtidos na disputa dos vários encontros.

ORDEM DO JOGO

Compete à Equipa visitada indicar qual o número das mesas em que vão jogar os atletas nas diversas posições; podendo os jogadores jogar na mesma mesa os 4 jogos (Liga Principal ADBAA), ou os 3 jogos na Liga 2-ADBAA

Nota: As equipas da casa têm a soberania sobre a decisão se utilizam 1 ou em 2 mesas.

Artigo 28º - RESULTADOS DE JOGO

A informação constante nos Boletins de Jogo, bem como os resultados parciais de cada partida deverão ser inscritos obrigatoriamente no prazo de 48 horas, pela equipa visitada, no portal de gestão desportiva da ADBAA, utilizando a password de acesso disponibilizado à equipa; Os responsáveis das equipas da casa tem a obrigação de colocar os resultados do jogo e os resultados Individuais de cada equipa na LIGA PRINCIPAL ADBAA e na LIGA 2. Caso isso não ocorra no prazo estipulado anteriormente, as equipas, após o 1º aviso, serão penalizadas com a perda de um ponto na classificação da equipa, e obrigados a enviar logo a ficha ao responsável da serie, após 3 ocorrências destas as equipas ocorrentes perdem por falta de comparência os jogos em causa.

Artigo 29º - CLASSIFICAÇÃO

Na LIGA PRINCIPAL ADBAA a classificação é estabelecida pela soma dos pontos conquistados em cada encontro. Em cada confronto serão jogados 16 jogos e a cada jogo equivale 1 ponto num total máximo de 16 em disputa, a equipa que ultrapassar os 8 ganha o confronto e os 4 pontos pela vitória, em caso de empate a 8-8 as equipas ganham 2 ponto cada. À equipa derrotada será atribuído um ponto.

Na LIGA 2- ADBAA a classificação é estabelecida pela soma de pontos conquistados em cada encontro. Em cada encontro serão jogados 12 jogos podendo terminar com a vitória da equipa que ultrapassar os 6 pontos (de 7-5 a 12-0) ou empatada a 6-6. A equipa vencedora terá 4 pontos e em caso de empate a 6-6 as equipas ganharão 2 pontos cada. A derrota vale 1 ponto para a classificação.

Em qualquer destas competições a falta de comparência vale zero pontos.

Faltas de comparência: As equipas serão excluídas da fase final da época numa prova, caso tenham cometido uma falta de comparência durante a época desportiva (injustificável), nessa mesma prova.

Caso uma equipa ultrapasse as 3 faltas de comparência na Série, será desclassificada da prova perdendo todos os direito da época, sendo retirados os pontos á equipa e aos jogadores, podendo até ser proibida de participar na época seguinte (equipa e jogadores), a organização poderá exigir que a mesma pague uma caução para entrar na prova. 1º Falta de comparência 10€; 2ª Falta de comparência 20€; 3ª Falta de comparência 30€.

Uma equipa que se apure para a Fase Final e não compareça à mesma será punida com multa no valor da inscrição.

Artigo 30º - REGRAS DE JOGO

Nesta prova serão utilizadas as regras oficiais da FPB.

Artigo 31º - COTAÇÕES DOS JOGADORES

Este ano não são utilizadas cotações, em nenhuma das competições oficiais.

Artigo 32º - DESISTÊNCIAS

Se uma equipa desistir ou deixar a prova da época por castigo, serão anulados todos os resultados, assim como, os dos seus jogadores com a proibição de se inscrever numa próxima edição.

Artigo 33º - FORMA DE DESEMPATE NO FINAL DAS LIGAS

(Equipas)

Os critérios a ter em conta para o desempate entre equipas são por ordem ordenada, os seguintes:

- A diferença entre vitórias e derrotas nas partidas dos jogos disputados entre as equipas empatadas, na fase em disputa; (Confronto direto)

- A diferença de partidas ganhas e perdidas em todas as partidas da fase em disputa;
- Menor média de idades de todos os atletas constantes na Lista de constituição de cada Equipa.

(Jogadores)

Se no final da competição dos Rankings Individuais, houver dois jogadores empatados (mesmo número de vitórias), o desempate far-se-á do seguinte modo:

- Fica à frente quem tiver melhor média
- Se subsistir o empate fica à frente quem em confronto direto tiver mais vitórias
- Se subsistir o empate fica à frente quem tiver menos idade

Artigo 34º - DÚVIDAS

Qualquer assunto que ocorra durante a prova que não esteja devidamente estipulado nos regulamentos deverá ser apresentado a organização (responsáveis de serie).

Artigo 35º - ATITUDES INCORRECTAS

A organização não se responsabiliza por eventuais prejuízos materiais ou humanos decorrentes desta competição, a responsabilidade será de quem os pratica.

Artigo 36º - CASTIGOS

A organização tem como principal objetivo, o bom desenrolar das provas que organiza e para isso conta com o Fair-Play, desportivismo e comportamento honrado de Equipas e jogadores.

Equipas e Jogadores que não cumpram devidamente os regulamentos e que depois de informadas continuam a desrespeitar a organização e todos os envolvidos na prova, terão que ser advertidos/penalizados.

Os incidentes que ocorram e que sejam objecto de aplicação disciplinar serão analisados num primeiro momento pela Organização da ADBAA e posteriormente remetidos ao Conselho Disciplinar da FPB que analisará os incidentes e determinará as sanções disciplinares a aplicar.

Artigo 37º - RECLAMAÇÕES (apresentação de Relatórios)

Todas as equipas têm o direito de se queixar á organização sobre qualquer ocorrência durante a época desportiva, atitudes de equipas ou jogadores adversários, protesto sobre penalização que lhes tenham sido imposta, em relatórios pedidos pela organização sobre acontecimentos observados nos jogos. Para tal, o responsável de equipa terá que expor á organização e por escrito no prazo de 15 dias após a data da ocorrência. Na falta de um dos relatórios das equipas e que tenha sido pedido pela organização, poderá servir de argumento contra a mesma. Todas as reclamações serão reencaminhadas para a Organização, analisadas e respondidas aos interessados.

Artigo 38º - PUBLICIDADE

A divulgação de informação e publicidade nas competições fica ao cargo da organização. Na medida do possível a organização fica encarregue de divulgar as provas e jogos realizados em jornais, rádio, Internet (no site oficial da prova e na página do Facebook da organização interveniente) ou outros.

Artigo 39º - ALTERAÇÃO DOS REGULAMENTOS

A Organização poderá em qualquer momento acrescentar ou alterar algum artigo dos regulamentos.

Caso ocorra, será sempre feito após reunião da direção da organização e os mesmos publicados no site através de uma notícia/comunicado e divulgado pelos meios usuais de comunicação da ADBAA.

Artigo 40º - PRÉMIOS

Os prémios a atribuir nas diferentes competições, na fase de Apuramento e/ou na Fase Final serão objeto de Comunicado da Organização para o efeito.

Artigo 41º - CONSTITUIÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

A organização é da responsabilidade da ADBAA de acordo com os seus Estatutos.