

MODO DE JOGO E INFORMAÇÕES DE FLUXO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

1 - Geral

Os capitães das respetivas equipas realizam o lançamento de moeda ao ar antes de cada jogo e antes de apresentar a formação da equipa:

Uma (1) moeda é lançada ao ar para definir a escolha de lado ou o serviço. Na fase eliminatória, no jogo da final, dois (2) lançamentos devem preceder o início do jogo.

- A equipa que vença o primeiro lançamento, tem a escolha do lado da mesa para todos os elementos da sua equipa.
- A equipa que vença o segundo lançamento tem a escolha da mesa a iniciar ou obter o serviço. A equipa que perder o segundo lançamento, fica com a opção restante.

Atenção: Todos os jogos devem começar à hora estipulada. Todos os preparativos, incluindo o lançamento de moeda, troca e entrada dos elementos da equipa, bem como o aquecimento, devem ser concluídos antes do início programado do jogo.

2 – Utilização do software online PTSF

Cada equipa reporta à gestão do torneio antes do início do primeiro jogo e, em seguida, recebe um PIN que torna possível inserir a formação da equipa e o resultado de cada jogo durante a competição na aplicação FAST/CORAL.

A entrada pode ser feita através dos seus próprios smartphones ou tablets. Os dados de acesso podem ser solicitados à gestão do torneio.

3 – Fase preliminar, modo de jogo

Uma partida entre duas equipas consiste em sete (7) jogos – cinco (5) partidas de duplas (D) e duas (2) partidas de individuais (S). As partidas serão disputadas uma após a outra na ordem D1 vs. D1, D2 vs. D2, D3 vs. D3, S1 vs. S1, D4 vs. D4, S2 vs. S2, D5 vs. D5.

Nos primeiros três (3) segmentos, seis (6) jogadores diferentes devem ser utilizados. Da mesma forma, seis (6) jogadores diferentes devem ser usados nos restantes quatro (4) segmentos, dos quais pelo menos dois (2) jogadores já foram usados nos três (3) primeiros segmentos. Um jogador pode ser utilizado num máximo em dois (2) segmentos e não pode jogar mais do que um (1) individual. É possível usar um máximo de nove (9) jogadores diferentes durante uma partida completa. Os elementos da equipa devem ser inscritos na íntegra antes do início da partida, incluindo substitutos (se houver).

MODO DE JOGO E INFORMAÇÕES DE FLUXO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

É possível realizar uma (1) substituição durante uma partida. Apenas os jogadores que já jogaram um (1) jogo completo, podem ser substituídos. A substituição deve ocorrer antes do início de uma partida e deve ser comunicada ao capitão adversário. Apenas os jogadores que não tenham jogado um (1) jogo antes podem ser substituídos.

Por conseguinte, os jogadores substituídos já não podem ser substituídos. Os jogadores substituídos também não podem ser substituídos novamente.

Regras Gerais:

- Uma partida é uma corrida até aos 42 pontos (com uma diferença de 2 pontos na fase eliminatória) com uma sequência de sete (7) segmentos de seis (7 elementos). Na fase preliminar, um jogo pode terminar empatado 41:41.
- Estes 7 elementos são jogados por um mínimo de 6, máximo de 9 jogadores diferentes (ver composição da equipa) na seguinte ordem: D1, D2, D3, S1, D4, S2, D5.

Instruções:

- 180 segundos entre elementos para preparar as mesas e treinar.
- 1 time-out de 45 segundos por elemento, não transitável para o elemento seguinte.
- Podem jogar um máximo de 9 jogadores a cada jogo (incluindo um máximo de 1 suplente).
- No jogo da final, a primeira bola da partida é jogada na primeira mesa, depois os jogadores jogam duas bolas alternadamente em cada mesa, até ao fim do jogo (sistema tie-break)
- Se a escolha de mesa das duas equipas for a mesma, então apenas uma mesa de jogo será utilizada.

MODO DE JOGO E INFORMAÇÕES DE FLUXO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

Lançamento de moeda:

- Uma moeda é lançada ao ar para definir a escolha de lado ou o serviço.

No jogo da final, dois lançamentos de moeda devem preceder o início do jogo:

- A equipa que vença o primeiro lançamento tem a escolha do lado da mesa para todos os elementos da sua equipa.
- A equipa que vença o segundo lançamento tem a escolha da mesa a iniciar ou obter o serviço. A equipa que perder o segundo lançamento, fica com a opção restante.

4 – Seleção da equipa

Os capitães de cada equipa devem trocar entre si o alinhamento das equipas antes do início de cada partida. Estes são também responsáveis pela correta inserção dos resultados da partida no relatório de jogo e no software online.

Os treinadores, são responsáveis por inserir os elementos online e comunicá-los à gestão do torneio antes do início da partida e ainda, atualizar os resultados corretos da partida na aplicação após cada partida durante a partida. (uso de resultados ao vivo).

Os alinhamentos dos elementos das equipas são considerados um documento. Qualquer alteração subsequente não é permitida e será considerada manipulação.

5 – Relatório de resultados

O relatório de jogo deve ser preenchido por ambas as equipas e assinada por ambos os capitães de equipa. O relatório de jogo deve ser mantido pelas equipas até ao final do fim de semana do Campeonato Nacional de Clubes da PTSF e apresentado em caso de discrepâncias.

Ambos os capitães devem confirmar o resultado online o mais tardar 15 minutos após o final de uma partida, caso contrário, a gerência do torneio fará essa confirmação.

Se nenhum resultado da partida for inserido e confirmado online dentro de 15 minutos após o final da partida, a partida será cancelada como não tendo ocorrido.

A alteração dos dados introduzidos só é possível no mesmo dia de calendário antes do início do próximo jogo e no local com a coordenação da gestão do torneio. Nenhuma alteração é possível mais tarde.

MODO DE JOGO E INFORMAÇÕES DE FLUXO CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024

6 – Pontuação

A classificação na fase preliminar baseia-se nos seguintes critérios:

- Pontos
- **B1** : Buchholz 1
- **B2** : Buchholz 2

Segmentos que não sejam iniciados ou que sejam prematuramente abortados, são marcados a 0 para o adversário.

7 – Fase Preliminar (Qualificações)

Na competição masculina, todas as equipas jogam uma fase preliminar de 4 rondas em sistema suíço. Na competição feminina, todas as equipas jogam uma fase preliminar contra todas as equipas.

Uma partida da fase preliminar é sempre disputada na íntegra e pode terminar empatada. Os jogos contra um ausente nesta fase são marcados 42:30.

8 – Apuramento para as eliminatórias

As equipas do 1º ao 4º lugar, serão colocadas no quadro das eliminatórias da primeira divisão, sendo esta a divisão para apuramento para a ITSF Champions League.

As equipas classificadas entre o 5º e 12º lugar, serão colocadas no quadro das eliminatórias da segunda divisão.

O número de equipas qualificadas depende sempre do número de inscrições, pelo que qualquer alteração ao modelo será sempre anunciada atempadamente em comunicado oficial e disponível online para consulta.

**MODO DE JOGO E INFORMAÇÕES DE FLUXO
CAMPEONATO NACIONAL DE CLUBES 2024**

9 – Fase eliminatória

As equipas do 1º ao 4º lugar, jogam pela sua posição em um jogo cada após a fase preliminar.

As equipas que compõem as meias-finais defrontam-se da seguinte forma:

- 2º lugar vs. 3º lugar
- 1º lugar vs. 4º lugar

Além disso, serão disputados os seguintes jogos em mais uma segunda (2ª) eliminatória:

- Final
- Jogo pelo 3º lugar

As equipas do 5º ao 12º lugar, jogam pela sua posição de um a dois jogos após a fase preliminar.

As equipa que compõem os quartos de final defrontam-se da seguinte forma:

- 5º lugar vs. 12º lugar
- 7º lugar vs. 10º lugar
- 6º lugar vs. 11º lugar
- 8º lugar vs. 9º lugar

Além disso, serão disputados os seguintes jogos em mais duas(2) eliminatórias:

- 1º jogo das meias-finais
- 2º jogo das meias-finais
- Final
- Jogo pelo 3º lugar

A classificação final de todas as outras equipas resulta da classificação da tabela da fase preliminar.

Atenção: Na segunda divisão o número de eliminatórias depende do número de inscrições, pelo que o acima descrito deve ser considerado como um exemplo de 12 ou mais equipas.