

# REGRAS DE JOGO



Pool Português

## Introdução

### 1- Elementos intervenientes

1.1. Um delegado;

1.2. Um árbitro;

1.3. Dois Jogadores (conforme a competição), equipados de acordo com o estipulado pela Bilhar Clube de Portugal munidos de um taco sem movimento próprio.

1.4. Uma mesa de bilhar com dimensões e outras características homologadas, onde importa destacar que a zona de jogo é constituída pela área forrada com tecido, o espaço aéreo a ela superior e as bolsas.

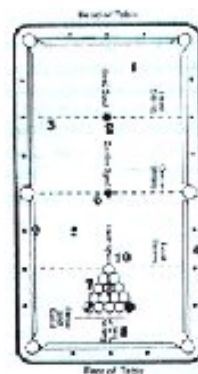
Ref.	Medida Exterior (m)	Medida Interior (m)
Snooker	2.45x1.35	2.20x1.10
Buracos	Meio 100 mm	Cantos 80 mm

1.5. Um jogo de bolas homologadas, Ø 57.2 mm.

### 2. Marcações numa mesa de Bilhar

LEGENDA:

- 1 - Zona de colocação de bola branca para saída
- 2 - Ponto central da linha de saída
- 3 - Linha de saída
- 4 - Zona de apoio envolvente
- 5 - Área de jogo
- 6 - Ponto central da área de jogo
- 7 - Zona de colocação das bolas numeradas
- 8 - Linha longitudinal
- 9 - Tabelas da área de jogo
- 10 - Vértice dianteiro da formação ordenada inicial de bolas/Ponto extremo da linha longitudinal



# Regras Gerais

## 1. Escolha de saída

1.1. A tacada de abertura é disputada por tiragem a tabela. O árbitro coloca duas bolas sobre a linha de partida. Cada jogador deve tacar uma bola no sentido da tabela de topo, devendo fazê-lo antes que a bola do adversário a toque; o jogador cuja bola se detenha mais perto da tabela de saída ganha o direito de escolher quem executa a tacada de abertura. Se algum jogador, ao tocar a sua bola, não a faz chegar sequer à tabela de topo, ou a embolsa, ou ainda se a faz contactar uma tabela lateral, perde para o adversário o direito da escolha.

## 2. Posição de saída

2.1. As bolas são todas colocadas em conformidade com as Regras Específicas de cada especialidade, excepto a bola branca, cuja colocação fica ao critério do jogador que tem que executar a tacada de abertura, pondo-a em qualquer ponto da superfície de jogo, atrás da linha de partida.

## 3. Início do jogo

3.1. O jogo inicia-se logo que a bola branca ultrapassa a linha de partida.

## 4. Tacada legal

4.1. Para que uma tacada seja considerada legal, e desde que não haja "Regras Específicas" em contrário, terá que obedecer ao seguinte:

4.1.1. A tacada tem que ser feita com a sola do taco;

4.1.2. Na tacada de abertura a bola branca tem que contactar outra bola, após o que, pelo menos três bolas têm que tocar tabela, que não a branca, ser embolsada.

4.2. A não observância das situações referidas no número anterior implica falta na tacada de abertura.

4.3. Quando, numa tacada legal, uma bola é embolsada, o jogador continua a sua jogada; de contrário, a entrada termina e a mão é cedida ao adversário.

## 5. Faltas

5.1. São consideradas faltas:

a) A bola branca, contactar uma bola não legal (ver "Regras Específicas") ou, uma vez contactada qualquer bola legal, nenhuma bola tocar tabela.

b) A bola branca ser embolsada.

c) Qualquer bola sair do sítio do jogo (entenda-se por sítio do jogo a área da mesa de bilhar coberta com pano e todas as áreas idênticas sobrepostas) ainda que, tocando em qualquer objecto estranho, aí regressasse.

d) Jogar a bola branca contra uma bola encostada a tabela e daí não resultar que uma bola seja embolsada ou nenhuma, incluindo a branca, atinja tabela. A tabela onde estava encostada a bola contra a qual foi jogada a branca não conta para essa bola, nem para a branca se acaso a ela também se encontrar encostada (ver "Regras Específicas").

e) Tacar, sem ter, pelo menos, um pé em contacto com o solo.

f) Tacar, antes que todas as bolas estejam imobilizadas.

g) No decurso do jogo qualquer bola ser tocada que não por outras bolas, excepto a bola branca pela sola do taco do jogador. Situações extraordinárias, por exemplo: benefício de falta com bola branca na mão, a observar conforme "Regras Específicas" de cada especialidade.

h) Na tentativa de executar uma jogada de salto, atacar a bola branca no seu hemisfério inferior.

- i) Na execução de uma tacada fazer mexer uma bola excepto bola de ordem/grupo, quando esta estiver colada à branca.
- j) Tocar na bola branca com a sola do taco, mais do que uma vez por tacada.
- k) Forçar a bola (carroça), isto é, a sola do taco estar ainda em contacto com a bola branca quando esta já está a tocar outra bola ou uma tabela.
- l) Depois de avisado pelo árbitro de que beneficia de "Bola branca na mão aquém da linha de partida", o jogador persistir em colocar a bola branca fora dessa zona.
- 6.** As penalidades decorrentes das faltas atrás descritas encontram-se definidas nas "Regras Específicas" do Snooker Ibérico.
- 7.** Todas as bolas embolsadas em falta ou bola incorrectamente designada/embolsada, mantém-se na bolsa, exceptuando a bola 8 na tacada de saída serão recolocadas (ver "Regras Específicas")
- 7.1. Ao ser recolocada, a bola vai ocupar a marca de fundo (vértice do triângulo situado sobre a linha longitudinal).
- 7.2. Apenas no caso de a linha longitudinal estar ocupada e inviabilizar a recolocação da bola 8 se utilizará para o efeito o prolongamento imaginário da linha na direcção da marca do centro; igual procedimento será tomado se a bola branca estiver nessa linha. Nestes casos prevalecerá o critério do árbitro.
- 8.** Uma bola embolsada que ressalte e retorne para a área de jogo, não é considerada embolsada e ficará no sítio onde se imobilizar.
- 9.** Se uma ou mais bolas forem deslocadas da sua posição estática, ou desviadas da sua trajectória após a execução duma tacada, por interferência externa, o árbitro reconstituirá a posição da(s) bola(s) deslocada(s) ou desviada(s) após a tacada, e, o jogador, tacará se ainda não o fez ou repetirá a tacada se a tinha já executado
- 9.1. Se a reconstituição for julgada, pelo árbitro, impossível ou insuficientemente fidedigna, o jogo terá que ser repetido, cabendo a tacada de saída ao jogador que a tinha executado antes.
- 9.2. Por interferência externa deve entender-se qualquer pessoa ou objecto que não o jogador que tem direito a tacar; se essa interferência for do (ou provocada pelo) adversário, caberá ao árbitro julgar essa conduta como propositada ou negligente, e a consequente perda, ou não, do jogo, por parte do interferente.
- 9.3. Qualquer bola embolsada numa tacada legal passa, na tacada seguinte, a constituir um objecto estranho ao jogo.
- 9.4. Qualquer bola aparentemente parada, durante pelo menos cinco segundos, que caia para dentro de uma bolsa, será recolocada, tanto quanto possível, nessa anterior posição estática, e o jogador que tinha a mão quando do acontecimento, continuará a sua entrada.
- 10.** Não é permitido ao jogador colocar qualquer marca de giz no pano das tabelas, ou servir-se do giz, para orientar qualquer tacada.
- 11.** Durante a execução duma tacada é permitida a utilização de objectos que sirvam apenas como apoio para fazer deslizar o taco, independentemente da sua configuração; qualquer objecto que se encontre entre o pé do jogador e o solo, deve interpretar-se como fazendo parte deste.
- 12.** Jogada de salto: - Em todas as especialidades é legal fazer saltar a bola branca (perda de contacto com a superfície de jogo), desde que isso seja conseguido através de uma tacada com elevação do punho do taco, tocando a bola branca no seu hemisfério superior. Esta tacada é legal desde que o taco seja manipulado para além da sua haste, e nunca empunhado ou pegado ou apanhado na haste.
- 13.** Não é permitida a utilização de pó de talco.
- 14.** Bola branca colada a uma bola legalmente jogável não é considerada dada. Para tornar legal a tacada através da utilização da bola colada, esta terá que se mover; é geralmente aceite como não sendo "carroça" (ver k) do nº5.1) o forçar a bola colada à

branca até um terço do seu volume, com elevação do punho do taco pelo menos a 45°.

15. O intervalo em qualquer partida só pode ser solicitado quando estiver decorrido pelo menos metade do seu percurso máximo possível.
16. Os jogadores devem manter uma atitude desportivamente correcta para com o adversário, abstendo-se de qualquer gesto ou frase que directa ou indirectamente o vise perturbar ou resulte na sua perturbação.
17. O director da competição tem plenos poderes para desclassificar qualquer jogador participante, e consequentemente anular o seu direito a prémios nessa prova, por conduta antidesportiva ou pela execução e táticas que visem falsear ou prejudicar essa competição.

## **Regras Específicas**

1. A modalidade de Snooker Ibérico é jogada com uma bola branca e 15 bolas numeradas de 1 a 15.
  - 1.1. As bolas numeradas constituem dois grupos a repartir pelos jogadores:
    - a) Um grupo com as bolas de 1 a 7;
    - b) Um grupo com as bolas de 9 a 15;
  - 3.2. A bola 8 é a bola que determina quem ganha ou perde o jogo, como adiante se explica.
    - 1.3. Para início do jogo, estas bolas numeradas são colocadas em triângulo equilátero (ver Ponto 2 das Regras Gerais), com a bola 8 ao centro, outra qualquer bola no vértice sobre a marca de fundo, e uma bola de cada grupo nos outros vértices.(Conforme imagem)
    - 1.4. Jogo a jogo, para ganhar, o jogador terá que, numa tacada legal, introduzir a bola 8 na bolsa que designou para o efeito, depois de ter introduzido as bolas do seu grupo.
    - 1.5. O jogador perde o jogo nas situações descritas no Ponto 11.
2. O direito à tacada de abertura da partida(set) é disputado conforme Ponto 1 das Regras Gerais.
  - 2.1. A tacada de abertura nas partidas subsequentes pertence sempre ao jogador que perder a partida anterior.
  - 2.2. Por opção da Organização - que tem que ser anunciada antes do início da prova - nas partidas (sets) subsequentes, a tacada de abertura é executada alternadamente pelos jogadores.
3. A tacada de abertura é executada com a bola branca atrás da linha de partida (ver Ponto 2 das Regras Gerais).
  - 3.1. A tacada de abertura é considerada válida quando: é embolsada, pelo menos, uma bola do triângulo, ou, no mínimo, quatro bolas tocam tabela.
    - 3.1.1. A não observância destas condições constitui falta, que permite ao adversário optar por:

a) Aceitar a posição das bolas e entrar em jogo;

b) Aceitar a posição das bolas numeradas, entrar em jogo com a bola branca na mão colocando-a em qualquer ponto atrás da linha de partida, sendo obrigado a atacar em primeiro lugar qualquer das bolas numeradas posicionadas além da linha de partida;

c) Executar, ele próprio, nova tacada de abertura.

3.2. Embolsar a bola branca na tacada de abertura constitui falta; neste caso o adversário ganha a "mão" e tem que adoptar o procedimento da b) do Ponto 3.1.1 anterior.

3.3. Se a bola 8 for embolsada em tacada de abertura(inclui c) do Ponto 3.1.1), esta é recolocada(Ponto 7 das Regras Gerais) na marca de fundo e o jogador continua com a "mão".

**4.** Após uma tacada de abertura legal, a situação do jogo é considerada de "Mesa Aberta", o que significa que ainda não há grupos escolhidos.

4.1. O jogador apenas escolhe quais as bolas do seu grupo quando, numa tacada legal, introduz uma bola numerada numa bolsa para ela anunciada; isso implica, evidentemente, que o outro grupo seja o do adversário, a partir desse momento.

**5.** Em cada tacada o jogador tem que, com a bola branca, atingir em primeiro lugar uma das bolas do seu grupo, fazendo com que daí resulte qualquer bola tocar uma tabela(ver alínea d) do Ponto 5 das Regras Gerais); o não cumprimento desta norma constitui falta.

5.1. O jogador só mantém a "mão" sempre que, em tacada legal, consiga embolsar a bola do seu grupo para isso designada, na bolsa anunciada.

**6.** Todos os "golpes" têm que ser anunciados; apenas os óbvios (bola jogada directamente para uma bolsa) dispensam essa formalidade.

6.1. Fica ao critério do árbitro considerar que um jogador se "esqueceu" de anunciar a bola e/ou a bolsa, com o intuito de fazer passar a "mão" sem cometer falta. Se isso acontecer, o árbitro obriga o jogador a continuar com a "mão".

6.2. Tanto o árbitro como o adversário, este através do árbitro, podem interpelar o jogador para saber qual a bola e a bolsa que vai anunciar. Este é obrigado a responder, sob pena de cometer falta.

6.3. "Golpes" combinados ou carambola são permitidos. Para manter a mão, tem sempre, e apenas, que cumprir com as formalidades habituais (tal como no Ponto 5.1 anterior).

6.4. PRERROGATIVA EXCEPCIONAL "SAFE"(Defesa): com esta voz, anunciada antes de qualquer tacada que se venha a revelar legalmente correcta, o jogador perde a "mão" para o adversário, mesmo introduzindo uma bola do seu grupo.

**7.** A saída de uma ou mais bolas da área de jogo é uma situação de falta(excepto se for a bola 8 conforme Ponto 11 alínea e)). O adversário tem direito a bola branca na mão para a colocar onde quiser na superfície de jogo e tacá-la em qualquer direcção.

**8.** Todas as bolas embolsadas em falta ou bola incorrectamente designada/embolsada, não serão recolocadas, passando a "mão" para o adversário

**9.** Uma bola embolsada que ressalte e retorne para a superfície de jogo, não é considerada embolsada e ficará no sítio onde se imobilizar.

**10.** Sempre que alguém comete uma falta no decurso do jogo, o adversário tem direito à bola branca na mão, podendo colocá-la em qualquer ponto da superfície de jogo e tacá-la em qualquer direcção

10.1. Se a falta for cometida na tacada de abertura, a bola branca terá que ser colocada atrás da linha de partida e, ao ser tacada, contactar em primeiro lugar uma bola posicionada à frente dessa linha.

10.2. Se todas as bolas estiverem atrás da linha de partida, o árbitro colocará a bola de grupo que esteja mais perto da linha na marca central da área de jogo, para que à frente da linha, haja bola para ser atacada.

**11. O jogador perde o jogo:**

- a) Quando introduz a bola 8 em falta;
- b) Quando, na mesma tacada, introduz a bola 8 e uma bola do seu grupo;
- c) Quando embolsa a bola 8 numa bolsa diferente da que designou;
- d) Quando embolsa a bola 8 sem ter embolsado todas as bolas do seu grupo;
- e) Quando faz sair a bola 8 da superfície de jogo;
- f) Quando introduz a bola 8 em situação de "Mesa Aberta", isto é, ainda antes da escolha de grupo de bolas, exceptuando-se as situações do Ponto 3.3.
- g) Se na opinião do árbitro, jogou deliberadamente sobre uma bola do grupo do adversário ou à bola 8 (preta). Se o árbitro entender que o golpe não foi deliberado, pode considerar apenas falta "Branca na Mão" para o adversário.

**12. Partida anulada**

- a) Quando os dois jogadores não têm por objectivo vencer a partida, a mesma é anulada ao fim de três tacadas de cada atleta ou cometem três faltas consecutivas.
- b) A saída pertence ao jogador que deu a tacada de abertura na partida anulada;