



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BILHAR

Regras de Pool

Versão 2/23

Regras Gerais, Definições e Regras Específicas

Variante: Pool

Disciplina: Bola 8, Bola 9 e Bola 10

Sumário

1. [Definições](#)
 - 1.1. [Mesa](#)
 - 1.2. [Tacada](#)
 - 1.3. [Bola embolsada](#)
 - 1.4. [Contacto com tabela](#)
 - 1.5. [Bola fora da mesa](#)
 - 1.6. [Partida](#)
 - 1.7. [Jogo](#)
 - 1.8. [Posição da Bola](#)
 - 1.9. [Restabelecer posição](#)
 - 1.10. [Tacada de Salto](#)
 - 1.11. [Safe ou Livre](#)
 - 1.12. [Miscue](#)
2. [Regras Gerais](#)
 - 2.1. [Responsabilidade do atleta](#)
 - 2.2. [Tiragem à tabela](#)
 - 2.3. [Correta utilização do equipamento](#)
 - 2.4. [Reposição de Bolas](#)
 - 2.5. [Bola branca na mão](#)
 - 2.6. [Bolas anunciadas](#)
 - 2.7. [Movimento espontâneo](#)
 - 2.8. [Interferência externa](#)
 - 2.9. [Conceder partidas](#)
 - 2.10. [Conceder jogo](#)
 - 2.11. [Impasse](#)
3. [Bola 8](#)
4. [Bola 9](#)
5. [Bola 10](#)
6. [Lista de Faltas](#)

1. Definições

As definições que se seguem aplicam-se às regras de todas as disciplinas.

1.1. Mesa

As definições associadas à mesa que se seguem são acompanhadas de uma figura (Figura 1) que pretende ilustrar o que se encontra escrito. Todos os detalhes relacionados com dimensões devem ser consultados no documento “WPA Equipment Specifications” (<https://wpapool.com/equipment-specifications/>).

A Mesa é composta por Tabelas, “Borrachas”, superfície de jogo e bolsas. O fundo da mesa é a extremidade onde as bolas de jogo iniciam a partida; o topo da mesa é a extremidade onde a bola branca inicia a partida.

A área de saída é a área compreendida entre a tabela de topo e a linha de saída. A linha de saída não faz parte integrante da área de saída.

A superfície de jogo é a área interior às “borrachas” das tabelas.

As “Borrachas”, a “Madeira”, as bolsas e os *pocket liners* fazem parte das tabelas.

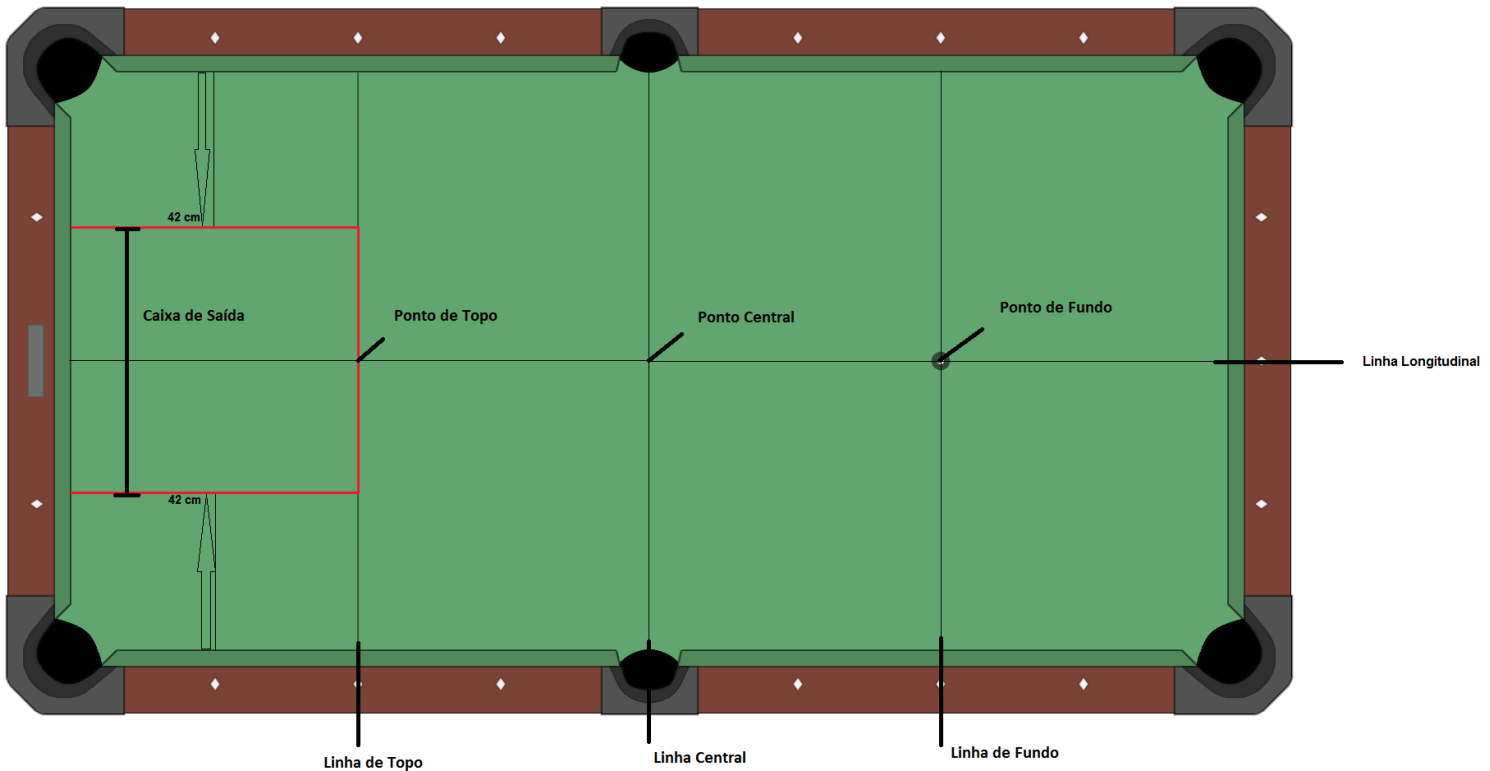
Existem 4 linhas na superfície de jogo

- Linha Longitudinal
- Linha de Topo
- Linha de Fundo
- Linha Central

As tabelas podem ter marcas, chamadas pontos ou diamantes, que marcam $\frac{1}{4}$ da largura e $\frac{1}{8}$ do comprimento da mesa medida entre extremidades das borrachas.

Na superfície de jogo poderão estar presentes as seguintes marcas se necessárias para a disciplina em causa:

- Ponto de fundo: Interceção entre a linha de fundo e a linha longitudinal;
- Ponto de topo: Interceção entre a linha de topo e a linha longitudinal;
- Ponto Central: Interceção entre a linha central e a linha longitudinal;
- Triângulo: Contorno do mesmo ou pontos chave do mesmo.
- Caixa de Saída: obtém-se conforme indicado da Figura 1.



1.2. Tacada

A tacada tem início quando a sola do taco entra em contacto com a bola branca num movimento frontal e direccionado à branca. A tacada termina quando todas as bolas se encontram paradas, sem qualquer tipo de movimento. Uma tacada é considerada legal se o seu executante não cometeu qualquer falta na execução da mesma ou como consequência desta.

1.3. Bola embolsada

Uma bola é considerada embolsada se ficar dentro da bolsa abaixo da superfície de jogo. Uma bola que esteja à entrada da bolsa parcialmente suportada por outra bola é considerada embolsada se a remoção da bola de suporte levar a que a bola caia para a bolsa.

Se uma bola parar junto à entrada de uma bolsa e permanecer sem movimento durante 5 segundos não é considerada embolsada se, passado esse tempo, cair para a bolsa. Durante estes 5 segundos o árbitro deve garantir que nenhuma outra tacada é executada.

Uma bola que ressalte de uma bolsa para a superfície de jogo não é considerada embolsada. Se a bola branca entrar em contacto com uma bola já embolsada, a bola branca será considerada

embolsada quer ressalte do buraco ou não. O árbitro deverá retirar bolas já embolsadas de uma bolsa que esteja cheia ou parcialmente cheia. No entanto é da responsabilidade do atacante executar ou garantir que esta ação é executada.

1.4. Contacto com tabela

Diz-se que uma bola tocou numa tabela se, não estando já em contacto com essa tabela, tocar nela. Uma bola que esteja em contacto com uma tabela no início da tacada (Bola colada à tabela) não é considerada como tendo tocado na tabela a menos que, por consequência da tacada executada, a bola abandone essa tabela e volte a entrar em contacto com essa ou outra tabela. Uma bola embolsada é considerada como tendo entrado em contacto com uma tabela. Uma Bola não é considerada como “colada à tabela” a menos que tal seja anunciado pelo árbitro ou pelo adversário do atleta que se encontra na mesa.

1.5. Bola fora da mesa

Uma bola é considerada fora da mesa se parar numa outra superfície que não a de jogo sem ser embolsada. Uma bola também é considerada fora da mesa se tocar em qualquer objeto (giz, candeeiro, jogador, etc.) que faça com que retorne à superfície de jogo após este contacto. Uma bola que entre em contacto com a “Madeira” da tabela e retorne à superfície de jogo (sem que tenha tocado em qualquer outro objeto) ou entre numa bolsa, não é considerada Bola fora da mesa. Se a bola parar na “Madeira” da tabela ou na borracha (sem que tenha tocado em qualquer outro objeto) deve ser reposta na superfície de jogo, colada à tabela o mais próximo possível do local onde parou.

1.6. Partida

Uma partida é uma subdivisão de um jogo que, dependendo da disciplina em questão, inicia-se normalmente com a bola branca atrás da linha de topo e as bolas de jogo na zona do triângulo. A partida termina quando a Bola de jogo for embolsada de forma legal ou alguma falta que tenha como consequência perda de partida for cometida.

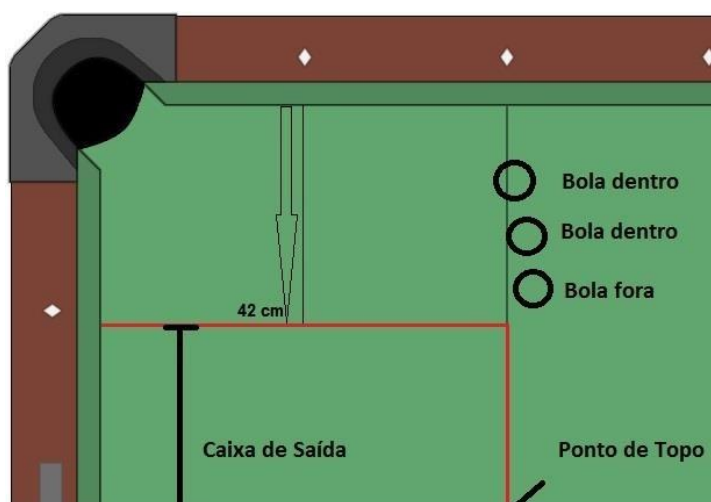
1.7. Jogo

Considera-se um jogo um conjunto de partidas.

1.8. Posição da Bola

A posição da bola é determinada pela projeção do seu centro verticalmente na superfície de jogo. Diz-se que uma bola está posicionada numa linha ou num ponto quando o seu centro se encontra diretamente em cima dessa linha ou ponto.

Na disciplina de Bola 9, para determinar a existência de *soft break*, a posição da bola face à linha de topo é determinada pela projeção vertical de qualquer ponto da bola em causa sobre a linha de topo (Figura 2).



1.9. Restabelecer posição

Se ocorrer alguma perturbação externa ao jogo as regras do mesmo podem determinar que as bolas sejam reposicionadas. O árbitro deverá efetuar esta reposição de forma tão correta quanto possível. Para efetuar esta tarefa o árbitro pode escutar ambos os atletas presentes na mesa. No entanto, a decisão final cabe ao árbitro. No caso de não existir árbitro a reposição, se possível, deve ser feita por acordo entre os atletas. Caso não seja possível reposicionar as bolas nas suas posições originais o árbitro, ou os atletas no caso de não existir árbitro, podem repetir a partida.

1.10. Tacada de Salto

Uma tacada de salto é uma tacada em que a bola branca salta por cima de uma ou mais bolas objeto ou por cima de parte das tabelas. Para que esta tacada seja legal terá de cumprir com todos os requisitos habituais de uma tacada legal.

1.11. Safe ou Livre

Uma tacada é considerada livre ou *safe* se no decorrer de um jogo de Bola 8 ou de 14+1 o atacante anunciar ao árbitro ou ao seu adversário a intenção de a executar. Após a execução da tacada o turno muda para o adversário. No caso de não haver árbitro é da responsabilidade do atacante garantir que o adversário toma conhecimento da sua intenção.

1.12. Miscue e Scoop shot

É considerado *Miscue* quando a sola do taco tem um mau contacto com a bola branca. Apesar de alguns destes acontecimentos serem normalmente acompanhados por contacto da vara com a bola branca ou de um duplo contacto da sola com a bola branca, assume-se que não ocorreu nenhuma falta. Caso este tipo de situação seja comprovadamente intencional deverá ser tratada como um caso de conduta antidesportiva.

Um *Scoop shot* ocorre quando a sola do taco contacta a superfície de jogo e a bola branca em simultâneo, fazendo com que a branca salte. Este tipo de tacada é considerado um *miscue* sempre que ocorra de forma não intencional. Caso seja intencional deve, também, ser tratado como conduta antidesportiva.

2. Regras Gerais

As regras em baixo enunciadas aplicam-se a todas as disciplinas de Pool exceto quando algo diferente seja enunciado nas regras específicas da disciplina. Estas regras, assim como as específicas, são uma adaptação da versão 15.03.2016 das regras da WPA. Qualquer omissão destes documentos pode ser tratada pela direção de uma prova, recorrendo ao mesmo documento, nunca a qualquer outra versão, e complementado com outros documentos de Regras e Regulamentos da FPB ou WPA. Todas estas regras devem ser lidas e interpretadas no contexto dos regulamentos publicados para a mesma época desportiva. Sempre que existirem alterações à versão do documento em cima referida as mesmas serão adotadas pela FPB apenas na época seguinte à introdução das mesmas pela WPA.

O género masculino é utilizado em todo o documento com o intuito de facilitar a escrita e interpretação do mesmo. Estes documentos são aplicados a competições masculinas e femininas.

Consideramos Modalidade os diferentes tipos de “jogos” que se pratica no bilhar: Carambola, Snooker, Pool e Pool Português. Consideramos Disciplina as diferentes variantes que se disputam dentro do Pool: Bola 8, Bola 9, Bola 10 e 14+1.

2.1. Responsabilidade de atleta

É da pura e exclusiva responsabilidade do atleta conhecer Regulamentos, Regras e Locais e Horários relativos às provas que está a disputar. Farão, a direção de prova e oficiais de prova, todos os possíveis para que toda a informação esteja disponível e seja transmitida da forma mais clara possível. No entanto, em última análise, cabe sempre ao atleta conhecer o que acima já foi indicado.

2.2. Tiragem à tabela - *Lag*

A *Lag* ou Tiragem à tabela, é a primeira tacada de um jogo e serve para determinar quem é o primeiro atleta a executar a tacada de abertura.

Para a executar deve estar uma bola colocada em cada um dos lados da mesa o mais próximo possível da linha de topo mas sem estar em contacto com esta. Os atletas devem tacar aproximadamente ao mesmo tempo para fazerem a bola contactar a tabela de fundo e fazer com que fique junta à tabela de topo ou o mais próximo possível. O atleta que fizer com que a bola fique mais próxima da tabela tem o direito a decidir quem é o primeiro a executar a tacada de abertura.

A Tiragem à tabela é considerada ilegal se:

- a) A bola atravessar a linha longitudinal;
- b) Contactar a tabela de fundo mais que uma vez;
- c) A bola for embolsada ou sair da mesa;
- d) A bola tocar alguma das tabelas laterais;
- e) A bola tocar num canto de uma das bolsas ou parar à entrada de uma bolsa ultrapassando o canto da tabela de topo do buraco.

No caso de se verificar qualquer uma das situações acima descritas o atleta que for responsável pela tacada perde a tiragem à tabela e é o seu adversário que decide quem executa a primeira abertura.

A Tiragem à tabela é repetida se:

- a) Um atleta executa a sua tacada após a bola do seu adversário já ter entrado em contacto com a tabela de fundo;
- b) Não for possível determinar qual das bolas se encontra mais próxima da tabela de topo;
- c) Ambos os atletas executarem uma tiragem à tabela ilegal.

2.3. Utilização do equipamento por parte dos atletas

Todo o material utilizado deve estar conforme a lista de equipamento aprovado pela WPA (<https://wpapool.com/equipment-specifications/>). Regra geral os atletas não são autorizados a introduzir qualquer tipo de equipamento novo ao jogo. Se um atleta estiver em dúvida no que diz respeito à forma de utilização de um determinado equipamento ou à possibilidade de introdução de um equipamento novo deverá sempre perguntar à direção de prova sobre a possibilidade de utilização do mesmo antes de o utilizar sob pena de ser punido por conduta antidesportiva.

- a) Tacos: O atleta é autorizado a trocar de tacos durante o decorrer da partida desde que os mesmos estejam de acordo com as normas de equipamento autorizado pela WPA. Aos tacos podem ser acrescentados extensores de forma a aumentar o tamanho dos mesmos.
- b) Giz: O atleta pode utilizar giz, seu ou da casa onde estiver a decorrer a prova, desde que o mesmo tenha uma cor compatível com o pano da mesa em que a prova está a ser disputada. Se a quantidade de giz utilizado, ou a forma como este é utilizado, estiver a sujar a mesa, a direção de prova ou o árbitro podem obrigar o atleta responsável a utilizar outro giz.
- c) Auxiliares: Um atleta pode utilizar até um máximo de dois auxiliares para apoiar o taco para executar uma tacada. O Auxiliar pode ser pessoal ou da casa onde decorre a prova. O Auxiliar apenas pode ser utilizado para apoiar o taco ou outro auxiliar, não sendo permitida a sua utilização como “ponte” de apoio entre as tabelas da mesa.
- d) Luvas: Podem ser utilizadas luvas em qualquer uma das mãos desde que estejam calçadas.

- e) **Pó de Talco:** Pode ser utilizado pó de talco em quantidade moderada e quando colocado de forma correta. Se a quantidade de pó de talco estiver a interferir com a superfície de jogo pode a direção de prova ou o árbitro proibir a utilização do mesmo por parte o atleta responsável.

2.4. Reposição de Bolas

Bolas repostas na superfície de jogo devem ser colocadas no ponto de fundo. No caso deste ponto estar ocupado a bola é reposta em cima da linha longitudinal entre o ponto e a tabela de fundo o mais próxima possível do ponto sem interferir com qualquer outra bola. Na reposição da bola o mais próxima possível do ponto de fundo, se possível, a bola reposta deve ficar em contacto com a bola que estiver a interferir com o seu normal posicionamento no ponto de fundo, exceção feita para a bola branca. No caso de toda a linha longitudinal na direção da tabela de fundo estar ocupada então a bola deve ser reposta entre o ponto de fundo e a tabela de topo o mais próximo possível do ponto.

2.5. Bola branca na mão

Numa situação em que tem bola branca em mão, o atleta pode colocar a bola branca em qualquer ponto da superfície de jogo e pode continuar a mover a bola branca até executar a tacada. Um atleta pode utilizar qualquer parte do taco para mover a bola branca, inclusivamente a sola desde que não seja num movimento frontal e direcionado à bola branca.

2.6. Bolas anunciadas

Em disciplinas de “Bola anunciada” tanto a bola como o buraco onde a mesma vai ser embolsada devem ser anunciadas no caso de não serem óbvias. Detalhes da tacada, tais como tabelas ou contactos com outras bolas são irrelevantes. Apenas uma bola pode ser anunciada em cada tacada. Sempre que o árbitro ou o adversário não estejam certos do objetivo do atacante devem questioná-lo sobre a sua intenção antes da execução da mesma.

2.7. Movimento espontâneo

Se, após ter terminado o seu movimento, uma bola “assentar” sem qualquer interferência por parte dos atletas, isso é considerado movimento normal decorrente do jogo e a bola não deve ser restabelecida à sua posição original. Sempre que este movimento leve a que uma bola caia para dentro de uma bolsa a mesma deve ser reposicionada. Se, como consequência direta da bola cair para dentro de uma bolsa no momento da tacada, um atleta cometer falta, as bolas deverão ser reposicionadas nas suas posições originais e o atleta deverá repetir a tacada.

Qualquer movimento semelhante provocado por interferência de um dos atletas devido a contacto com a mesa ou diretamente com a bola deverá ser considerado conduta antidesportiva.

2.8. Interferência externa

Quando, durante uma tacada, ocorre algum tipo de interferência externa com efeito na tacada ou jogada, as bolas devem ser recolocadas e a tacada repetida. Se a interferência não tiver efeito direto na tacada mas ainda assim tiver como resultado alteração de posição de algumas bolas as mesmas devem ser repostas sem que exista repetição da tacada. Se for impossível reposicionar as bolas a partida deve ser repetida, cabendo ao mesmo atleta a tacada de abertura. O árbitro ou representante deve garantir que não existe qualquer tipo de interferência, verbal ou física, durante o decorrer das partidas, podendo para isto chegar a interromper a mesma. Também é considerada interferência externa qualquer manifestação verbal por parte de atletas, colegas de equipa ou público que tenha interferência no normal desenvolvimento do jogo. Cabe exclusivamente à direção de prova agir de acordo com o sucedido, podendo esta mandar seguir o jogo, mandar repetir uma jogada, uma partida ou interromper o jogo.

2.9. Conceder partidas

Conceder uma partida num momento de jogo em que o adversário necessite de embolsar mais que uma bola da sua série (Bola 8) ou de série neutra (Bola 9 e 10) para ganhar a partida é considerado conduta antidesportiva.

2.10. Conceder Jogo

Não é autorizada a concessão de um jogo. No caso de o mesmo acontecer, o atleta responsável será automaticamente desclassificado da prova em curso com marcação de Falta de Comparência em todas as rondas disputadas ou por disputar.

Por razões excepcionais pode a direção de prova autorizar que um atleta conceda um jogo após o início do mesmo com marcação de Falta de Comparência apenas nessa ronda para o atleta em causa, caso seja uma prova de Ranking ou, derrota por distância máxima caso a prova em causa não seja de Ranking.

2.11. Impasse

Se o árbitro (de mesa ou de área) observar que a partida em causa não está a ter nenhum progresso em direção à sua finalização, anunciará a ambos os atletas que a partir daquele momento cada um deles terá direito a mais três entradas na mesa. Se, após conclusão desses três turnos, o árbitro considerar que nenhum progresso foi feito no sentido da conclusão da partida, declarará Impasse. Se ambos os atletas concordarem o impasse pode ser acordado sem ~~recuso~~ às três entradas.

No caso de não existir árbitro, os atletas poderão chamar alguém isento ao jogo para determinar se há condições para declarar impasse. A partir daqui a pessoa isenta deverá agir de acordo como mesmo procedimento que o árbitro teria após chegar à mesa.

3. Bola 8

A Disciplina de Bola 8 é disputada com 15 bolas de jogo e a bola branca. As bolas do grupo pertencentes ao atleta detentor do turno (numeradas de 1 a 7 – lisas - ou de 9 a 15 – listadas) devem ser todas embolsadas antes de o mesmo embolsar a bola 8 e vencer a partida. Esta disciplina é jogada com tacada anunciada.

3.1. Determinar a Saída

O atleta que vencer a *lag* tem a opção de escolher quem executa a primeira tacada de saída. (Ver Regras Gerais [2.2 – Tiragem à tabela - Lag](#)). O formato *standard* para as diferentes competições oficiais é a saída alternada.

3.2. Formação do Triângulo

As 15 bolas de jogo são dispostas em triângulo tão juntas quanto possível organizadas de forma aleatória com exceção das seguintes disposições (Figura 1):

- A bola do vértice superior do triângulo tem que estar localizada em cima do ponto de fundo;
- Bola 8 em linha com a bola localizada no ponto de fundo;
- Nos vértices inferiores do triângulo terão de estar bolas pertencentes a grupos diferentes.

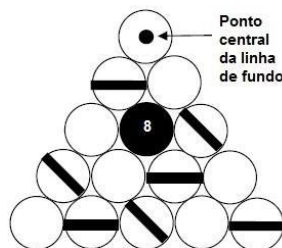


Figura 1

3.3. Tacada de Saída

As seguintes regras aplicam-se à tacada de saída:

- A bola branca inicia “em mão” e deve ser colocada atrás da linha de saída;
- Nenhuma bola é anunciada e a bola branca pode entrar em contacto com qualquer bola de jogo;

- Se o atleta que executa a tacada de saída embolsar uma bola e não cometer qualquer falta continua na mesa e esta encontra-se aberta (Ver [3.4. Mesa Aberta / Escolher Grupo](#));
- Se nenhuma bola for embolsada pelo menos 4 bolas de jogo devem entrar em contacto com uma ou mais tabelas, caso contrário a tacada é considerada ilegal e o atleta adversário tem a opção de:
 - Aceitar a mesa, ou
 - Reagrupar as bolas em triângulo e executar a abertura (sem perda de direito de abertura na sua vez em caso de abertura alternada), ou
 - Reagrupar as bolas em triângulo e conceder a abertura ao atleta que cometeu a tacada ilegal.
- Embolsar a Bola 8 numa tacada de abertura legal não é falta. Se a Bola 8 for embolsada o atleta que executou a tacada de saída tem a opção de:
 - Colocar a Bola 8 no ponto central da linha de saída, aceitando assim a mesa, ou
 - Reagrupar as bolas em triângulo e executar nova abertura.
- Se o atleta que executa a tacada de saída embolsar a Bola 8 e a Bola branca o adversário tem a opção de:
 - Colocar a Bola 8 no ponto de fundo, aceitando assim a mesa com branca na mão atrás da linha de saída
 - Reagrupar as bolas em triângulo e executar a abertura (sem perda de direito de abertura na sua vez em caso de abertura alternada);
- Se uma bola de jogo sair da área de jogo na tacada de saída é falta e a mesma permanece fora de jogo (com exceção da Bola 8 que é colocada no ponto de fundo); o adversário tem a opção de:
 - Aceitar a mesa, ou
 - Ter Bola branca na mão atrás da linha de saída.
- Se o atleta que executa a tacada de saída cometer qualquer falta que não se encontre prevista acima o adversário tem a opção de:
 - Aceitar a mesa, ou
 - Ter Bola branca na mão atrás da linha de saída.

3.4. Mesa Aberta / Escolher Grupo

Antes de o grupo de cada atleta estar determinado a mesa diz-se aberta e aplicam-se as regras de tacada anunciada. Se o atleta detentor do turno embolsar legalmente uma bola de jogo o grupo a que a bola pertence é-lhe atribuído durante a respetiva partida sendo que ao adversário é atribuído o outro grupo. Se, por outro lado, o atleta detentor do turno não embolsar a bola anunciada ou a embolsar numa tacada não legal a mesa permanece aberta e o turno passa para o atleta adversário. Quando a mesa está aberta

qualquer bola de jogo ou combinação entre as mesmas pode ser tacada ou executada com exceção da Bola 8.

3.5. Continuação de Turno

O atleta detentor do turno continua em posse do mesmo enquanto continuar a embolsar bolas resultantes de tacadas legais ou vença a partida como resultado de ter embolsado a Bola 8 numa tacada legal.

3.6. Tacadas Anunciadas

A cada tacada, com exceção da tacada de saída, deve ser anunciada a bola que vai ser embolsada e o respetivo buraco, de acordo com o exposto em [2.6 - Tacadas Anunciadas](#)). A Bola 8 apenas pode ser anunciada caso já não existam na mesa bolas do grupo pertencente ao atleta detentor do turno. O atleta detentor do turno pode anunciar *safe*, ou livre, e nesse caso a mesa passa par ao adversário no final da tacada. Caso alguma bola seja embolsada no decorrer da jogada em *safe* a mesma permanece embolsada.

3.7. Recolocação de Bolas de jogo

Se a Bola 8 for embolsada ou sair da superfície de jogo na tacada de saída é recolocada no ponto central da linha de fundo ou será efetuada nova abertura. (Ver [3.3 Tacada de Saída](#) e Regras Gerais [2.4 – Reposição de Bolas](#)). Nenhuma outra bola de jogo pode ser recolocada.

3.8. Perda de partida

O atleta detentor do turno perde a partida se:

- Embolsar a Bola 8 ainda com bolas do seu grupo na área de jogo;
- Cometer alguma falta ao embolsar a Bola 8;
- Embolsar a Bola 8 num buraco não anunciado;
- Fizer a Bola 8 sair da área de jogo

Estas regras não se aplicam à tacada de saída (Ver [3.3 Tacada de Saída](#))

3.9. Faltas – Ver Ponto 6 - Faltas

Se o atleta detentor do turno cometer uma falta o jogo passa para o seu adversário e o mesmo tem Branca na mão, podendo colocar esta em qualquer local da superfície de jogo (Ver Regras Gerais [2.5 – Branca na mão](#)).

As seguintes situações são consideradas falta na disciplina de Bola 8:

- [Embolsar a Branca ou Branca fora da Mesa](#)
- [Contacto com a Bola errada](#)
- [Inexistência de contacto com a tabela](#)
- [Nenhum pé no chão](#)
- [Bola fora da mesa](#)
- [Bolas em contacto](#)
- [Duplo contacto](#)
- [Bolas ainda em movimento](#)
- [Colocação errada da bola branca](#)
- [Tacada irregular atrás da linha de saída](#)
- [Taco na mesa](#)
- [Tacar fora de turno](#)
- [Jogar lentamente](#)
- [Contacto com “Magic rack”](#)

3.10. Faltas Graves

As faltas listadas no ponto [3.8 - Perda de Partida](#) - são penalizadas com perda da partida em disputa. Para situações de Conduta antidesportiva a penalização apropriada é da responsabilidade do árbitro, da direção de prova ou decidida pela Direção da FPB caso o árbitro não esteja presente durante a situação em causa.

3.11. Impasse

Se uma situação de Impasse (Ver Regras Gerais – [Impasse](#)) ocorrer tem a abertura o atleta que executou a tacada de saída na partida em causa.

4. Bola 9

A disciplina de Bola 9 é jogada com 9 bolas numeradas (1 a 9) e a Bola branca. As bolas são jogadas em ordem numérica ascendente. O atleta que embolsar de forma legal a Bola 9 ganha a partida.

4.1. Determinar a saída

O atleta que vencer a *lag* tem a opção de escolher quem executa a primeira tacada de saída. ([2.2 – Tiragem à tabela - Lag](#)). O formato *standard* para as diferentes competições oficiais é a saída alternada.

4.2. Formação do Losango

As bolas de jogo são dispostas em forma de losango (Figura 1), tão juntas quanto possível, com a Bola 1 no vértice superior do mesmo.

A Bola 9 deve ser colocada no ponto central da linha de fundo a menos que o regulamento específico do torneio indique outra localização. As restantes bolas são colocadas no losango sem obedecer a qualquer padrão repetitivo ou intenção.

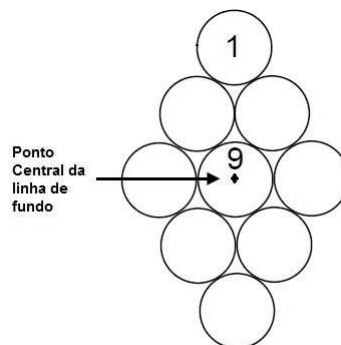


Figura 1

4.3. Tacada da Saída Legal

As seguintes regras aplicam-se à tacada de saída:

- A Bola branca inicia “em mão” atrás da linha de saída;
- Se nenhuma bola for embolsada pelo menos 4 bolas de jogo devem entrar em contacto com uma ou mais tabelas, caso contrário é considerada falta.

4.3.1 Regra dos 3 Pontos – *Soft break*

São introduzidas as seguintes condições ao jogo de Bola 9 no que diz respeito à tacada de saída:

- a) Pelo menos 3 bolas (para além da branca) devem ser embolsadas ou sobrepor a linha de saída;
- b) Se for embolsada uma bola pelo menos duas bolas (para além da branca) devem sobrepor a linha de saída;
- c) Se forem embolsadas duas bolas pelo menos uma bola (para além da branca) deve sobrepor a linha de saída.

Caso não se verifiquem as condições acima referidas

No caso de, numa tacada de saída legal, as condições do ponto anterior não serem cumpridas, a tacada é considerada não satisfatória e aplicam-se as seguintes regras:

- a) Se a bola 9 tiver sido embolsada deve voltar para a mesa, para o ponto, antes do jogo prosseguir;
- b) O adversário pode optar por aceitar a mesa como está ou entregá-la ao atleta que realizou a abertura – “passar a mão”;
- c) No caso de o adversário aceitar a mesa como está, não é permitido anunciar e realizar *push-out*;
- d) Se a mesa for entregue ao atleta que realizou a abertura este pode anunciar e realizar *push-out*. Se a tacada em *push-out* for realizada o adversário pode optar entre jogar ou passar a mão.

Estas regras surgem como adicionais às já definidas pela WPA para o jogo de Bola 9. Sempre que uma tacada de abertura for considerada legal e satisfatória o atleta que realizou a abertura pode anunciar e realizar *push-out*.

Considera-se que uma bola sobrepõe a linha de saída se qualquer parte da bola estiver por cima da mesma, isto é, não é necessário ultrapassar integralmente a linha ou sequer tocar a mesma, bastando apenas, para o cumprimento da norma, que parte da bola se encontre por cima da linha de saída (Ver Definições [1.8 – Posição da Bola](#)).

No caso de uma bola ultrapassar a linha de saída e ser embolsada conta apenas como uma bola para o cumprimento das normas acima mencionadas, não duas.

4.4. Segunda tacada da partida – *Push Out*

Se a tacada de saída for legal (não ocorreu falta nem *soft-break*) o atleta detentor do turno pode optar por jogar em *push out*. Tal intenção deve ser anunciada ao árbitro da partida, ou ao adversário caso não exista árbitro, de forma clara. Após ser anunciado *push out* as regras 6.2 Contacto com bola errada e 6.3 Inexistência de contacto com a tabela não se aplicam para essa tacada. Se nenhuma falta for cometida durante um *push out* o atleta adversário escolhe quem joga de seguida.

4.5. Continuação de Turno

Se o atleta detentor do turno embolsar legalmente qualquer bola de jogo (exceto na situação de *push out* – ver [4.4 Segunda tacada da partida – *Push Out*](#)) o mesmo continua na mesa para a tacada seguinte. Se embolsar legalmente a bola 9 (exceto na situação de *push out*), vence a partida. Se um atleta, no decorrer do seu turno, não embolsar uma bola ou cometer falta o turno passa para o adversário e, caso não tenha sido cometida alguma falta, este inicia o turno com a bola branca no local onde o adversário a deixou.

4.6. Recolocação de Bolas de Jogo

Se a Bola 9 for embolsada no decorrer de uma tacada ilegal, de um *push out*, ou sair da área de jogo, a mesma deve ser recolocada. Mais nenhuma bola de jogo deve ser recolocada no decorrer de uma partida.

4.7. Faltas

Se o atleta detentor do turno cometer uma falta o jogo passa para o seu adversário e o mesmo tem Branca na mão, podendo colocar esta em qualquer local da área de jogo (Ver Regras Gerais [2.5 – Branca na mão](#)).

As seguintes situações são consideradas falta na disciplina de Bola 9:

- [Embolsar a Branca ou Branca fora da Mesa](#)
- [Contacto com a Bola errada](#)
- [Inexistência de contacto com a tabela](#)
- [Nenhum pé no chão](#)
- [Bola fora da mesa](#)
- [Bolas em contacto](#)
- [Duplo contacto](#)
- [Bolas ainda em movimento](#)
- [Colocação errada da bola branca](#)
- [Tacada irregular atrás da linha de saída](#)
- [Taco na mesa](#)
- [Tacar fora de turno](#)
- [Jogar lentamente](#)
- [Contacto com “Magic rack”](#)
- [Três Faltas consecutivas](#)

4.8. Faltas Graves

Para o ponto 6.15 - Três faltas consecutivas a penalização é a perda da partida em curso.

Para situações de Conduta antidesportiva a penalização apropriada é da responsabilidade do árbitro, da direção de prova ou decidida pela Direção da FPB caso o não árbitro não esteja presente durante a situação em causa.

4.9. Impasse

Caso a partida seja entre numa situação de impasse, o atleta que deu atacada de saída irá repetir a mesma.

5. Bola 10

A disciplina de Bola 10 é uma disciplina de bola anunciada, jogada com 10 bolas numeradas (1 a 10) e a Bola branca. As bolas são jogadas em ordem numérica ascendente e a bola branca deve sempre entrar primeiramente em contacto com a bola de numeração inferior em jogo de forma a possibilitar uma tacada legal. Se a bola 10 for embolsada numa abertura legal regressa à mesa no ponto central da linha de fundo e o atleta que executou a abertura continua a sua entrada. Apenas uma bola pode ser anunciada, exceção feita à tacada de saída em que nenhuma bola pode ser anunciada.

A Bola 10 pode ser anunciada no decorrer da partida e ser embolsada como consequência de uma combinação. O atleta que embolsou a Bola 10 não ganha a partida, mas pode prosseguir o seu turno. A Bola 10 deve voltar a ser recolocada no ponto de fundo.

5.1. Determinar a saída

O atleta que vencer a *lag* tem a opção de escolher quem executa a primeira tacada de saída. ([2.2 – Tiragem à tabela - Lag](#)). O formato *standard* para as diferentes competições oficiais é a saída alternada.

5.2. Formação do Triângulo

As bolas de jogo são dispostas em forma de Triângulo (Figura 1), tão juntas quanto possível, com a Bola 1 no vértice superior do mesmo, no ponto central da linha de fundo. As restantes bolas são colocadas no triângulo sem obedecer a qualquer padrão repetitivo ou intenção.

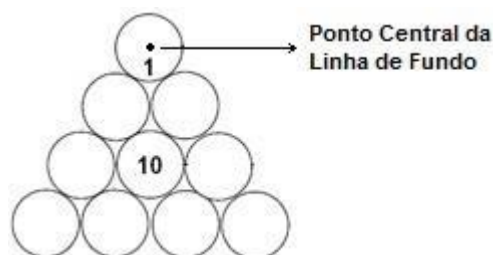


Figura 1 – Triângulo de Bola 10

5.3. Tacada da Saída Legal

As seguintes regras aplicam-se à tacada de saída:

- A Bola branca inicia “em mão” atrás da linha de saída;
- Se nenhuma bola for embolsada pelo menos 4 bolas de jogo devem entrar em contacto com uma ou mais tabelas, caso contrário é considerada falta.

5.4. Segunda tacada da partida – *Push Out*

Se nenhuma falta for cometida durante a tacada de saída o atleta detentor do turno pode optar por jogar em *push out*. Tal intenção deve ser anunciada ao árbitro da partida, ou ao adversário caso não exista árbitro, de forma clara. Após ser anunciado *push out* as regras 6.2 - Contacto com bola errada e 6.3 - Ausência de contacto com a tabela não se aplicam para essa tacada. Se nenhuma falta for cometida durante um *push out* o atleta adversário escolhe quem joga de seguida. Se a Bola 10 for embolsada na tacada de *push out* a mesma é repostada no ponto central da linha de fundo sem penalização para o atleta que a embolsou.

5.5. Bolas anunciadas

Sempre que um atleta pretenda embolsar uma bola, a bola e o buraco onde a pretende embolsar devem ser anunciados (exceção feita à tacada de abertura), caso a jogada não seja óbvia. Detalhes da jogada, assim como combinações, tabelas ou outras bolas embolsadas são irrelevantes.

Para uma tacada anunciada ser válida o árbitro deve ter total compreensão da bola e bolsa anunciadas. Caso o árbitro, ou o adversário no caso de não existir árbitro, tenha alguma dúvida em relação à bola e/ou bolsa anunciadas, deve questionar o atleta detentor do turno acerca da sua intenção antes da execução da tacada.

É da responsabilidade do atleta detentor do turno assegurar-se que o seu adversário ouviu que bola e bolsa foram anunciadas, podendo incorrer na perda de turno o incumprimento desta norma.

5.6. Safe

O atleta detentor do turno pode, a qualquer momento após a abertura, anunciar Safe. Contudo, se a bola legal de jogo for embolsada o adversário tem a opção de aceitar a mesa ou devolver a mão ao outro atleta.

5.7. Bola embolsada e não anunciada

Se o atleta que se encontra na mesa embolsa uma bola numa bolsa diferente da anunciada ou óbvia perde o turno e o mesmo passa para o seu adversário. O adversário tem a opção de aceitar a mesa ou devolver a mesma. O mesmo acontece caso seja embolsada qualquer bola que não a anunciada. Caso a bola anunciada seja embolsada e, por consequência da tacada, outras bolas sejam também embolsadas, o atacante não perde o seu turno.

5.8. Recolocação de Bolas de Jogo

Se a Bola 10 for embolsada no decorrer de uma tacada ilegal, de um *push out*, sair da área de jogo ou for embolsada na abertura a mesma deve ser recolocada. Mais nenhuma bola de jogo deve ser recolocada no decorrer de uma partida.

5.9. Faltas

Se o atleta detentor do turno cometer uma falta o jogo passa para o seu adversário e o mesmo tem Branca na mão, podendo colocar esta em qualquer local da área de jogo ([2.5 – Branca na mão](#)).

As seguintes situações são consideradas falta na disciplina de Bola 10:

- [Embolsar a Branca ou Branca fora da Mesa](#)
- [Contacto com a Bola errada](#)
- [Inexistência de contacto com a tabela](#)
- [Nenhum pé no chão](#)
- [Bola fora da mesa](#)
- [Bolas em contacto](#)
- [Duplo contacto](#)
- [Bolas ainda em movimento](#)
- [Colocação errada da bola branca](#)
- [Tacada irregular atrás da linha de saída](#)

- [Taco na mesa](#)
- [Tacar fora de turno](#)
- [Jogar lentamente](#)
- [Contacto com “Magic rack”](#)
- [Três Faltas consecutivas](#)

5.10. Faltas Graves

Para o ponto 6.14 - Três faltas consecutivas – a penalização é a perda da partida em curso.

Para situações de Conduta antidesportiva a penalização apropriada é da responsabilidade do árbitro, da direcção de prova ou decidida pela Direcção da FPB caso o não árbitro não esteja presente durante a situação em causa.

5.11. Impasse

Caso a partida seja entre numa situação de impasse, o atleta que deu atacada de saída irá repetir a mesma.

6. Lista de Faltas

As seguintes situações são consideradas falta no Pool. A penalização para todas é branca na mão. No caso de várias faltas ocorrerem na mesma tacada, apenas a mais grave é considerada.

6.1. Embolsar a Branca ou Branca fora da Mesa

Se a bola branca for embolsada ou sair da mesa por consequência da tacada, é falta.

6.2. Contacto com a Bola errada

Caso a bola branca entre em contacto com uma bola da série do adversário antes de contactar com uma bola da série do executante, é falta.

6.3. Inexistência de contacto com a tabela

Se nenhuma bola for embolsada numa tacada, a bola branca deverá entrar em contacto com uma bola objeto e uma delas ou qualquer outra bola entrar em contacto com uma tabela, caso contrário é falta.

6.4. Nenhum pé no chão

Se, no momento em que executa a tacada, o atleta não tiver pelo menos um pé no chão, é falta.

6.5. Bola fora da mesa

Caso uma bola pare o seu movimento fora da mesa, é considerado falta.

6.6. Contacto com bolas

É falta tocar, mover ou alterar o normal percurso de qualquer bola durante um jogo (exceção feita à situação de Branca na mão, no que diz respeito à Bola branca). O atleta que está na mesa é responsável por qualquer equipamento ou material que nela se

encontre, sendo-lhe atribuída a ele a falta no caso de uma bola entrar em contacto com esse equipamento.

6.7. Duplo contacto

Se a sola do taco entrar em contacto mais do que uma vez com a bola branca no decorrer de uma tacada, é falta. Se a bola branca estiver muito próxima, mas não a tocar, uma bola objeto e, a sola do taco ainda estiver em contacto com a bola branca quando esta entrar em contacto com a bola objeto, é falta. Se a bola branca estiver muito próxima, mas não a tocar, uma bola objeto e o atleta executar a tacada de forma a apenas “raspar” na bola objeto (jogar para dar “fino” da bola objeto), a tacada não é considerada falta, apesar da sola ainda se encontrar em contacto com a bola branca quando esta entra em contacto com a bola objeto.

No caso de a bola branca estar em contacto com a bola objeto, é permitido tacar a essa bola em qualquer direção. Contudo, as regras do primeiro paragrafo deste ponto aplicam-se diretamente a outras bolas que se encontrem próximas da bola atacada. A bola branca apenas é considerada “colada” à bola objeto quando anunciado pelo árbitro ou adversário, de outra forma é assumido que não está em contacto.

6.8. Empurrar bola branca

É falta prolongar o contacto da sola com a bola branca mais do que o normal para uma tacada.

6.9. Bolas ainda em movimento

É falta executar uma tacada enquanto alguma bola ainda estiver em movimento.

6.10. Colocação errada da bola branca

Numa situação de bola Branca na mão atrás da linha de saída, é falta jogar com a branca em cima da linha de saída ou à frente desta.

6.11. Tacada irregular atrás da linha de saída

Numa situação de bola branca atrás da linha de saída, a bola branca tem de sair da área de saída (1.8 – Posição da Bola) antes do contacto com qualquer bola objeto. Se, no caso de falta, se provar que foi intencional, é considerada conduta antidesportiva.

6.12. Taco na mesa

Se o atleta, para melhor observar trajetórias ou realizar observação idêntica, colocar o taco na mesa sem estar a segurar o mesmo (ter pelo menos uma mão no taco), é falta.

6.13. Tacar fora de turno

Tacar fora de turno de forma não intencional é considerado falta. O jogo deverá prosseguir com as bolas na posição deixada pelo jogador faltoso. Se a jogada for feita intencionalmente deverá ser tratada como conduta antidesportiva.

6.14. Três Faltas Consecutivas

Nas disciplinas de Bola 9 e Bola 10, a penalização para o atleta que cometer 3 faltas consecutivas é a perda de partida. Entende-se por faltas consecutivas as que são cometidas sem qualquer tacada legal por parte desse atleta entre elas, ou seja, são independentes das tacadas, legais ou não, do seu adversário.

Para que esta penalização possa ser aplicada o atleta faltoso tem de ser avisado que já cometeu duas faltas no momento em que vai para a mesa na entrada onde poderá cometer a 3ª falta.

6.15. Jogar lentamente

Se o árbitro ou a direção de prova entender que um atleta está a jogar de forma muito lenta, pode avisar o mesmo para acelerar o seu jogo. Se o ritmo de jogo se mantiver o árbitro pode, a qualquer altura, introduzir shot clock no jogo, que se aplicará a ambos os atletas. Se qualquer um dos atletas tacar fora do tempo, é falta.

6.16. Contacto com “Magic rack”

Caso, após ser removido da superfície de jogo, o “Magic Rack” venha a interferir numa jogada, é falta. Entende-se por interferir numa jogada qualquer toque que uma bola tenha com este.

6.17. Jogar deliberadamente à série do adversário

Se, no decorrer de uma tacada, a primeira bola a ser atingida pela bola branca pertencer à série do adversário, é falta.