



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BILHAR

Regras de Pool Português

2024

Definições e Regras de Jogo

Variante: Pool Português

Sumário

1. Disposições Prévias

- 1.1.- Considerações
- 1.2.- Utilização do equipamento por parte dos atletas
- 1.3.- Alternativas à Arbitragem
- 1.4.- Responsabilidade

2. Definições

- 2.1. Mesa
- 2.2. Bolas
- 2.3. Atletas em jogo
- 2.4. Tacada
- 2.5. Bola embolsada
- 2.6. Contacto com tabela
- 2.7. Bola fora da mesa
- 2.8. Jogo
- 2.9. Partida
- 2.10. Posição da Bola
- 2.11. Posição da Bola Branca na situação de "Tacada com reposição de Bola Branca na área de saída"
- 2.12. Restabelecer posição
- 2.13. Tacada de Salto
- 2.14. *Miscue* ou Espirrar o Taco
- 2.15. *Safe* ou Livre
- 2.16. Tiragem à tabela
- 2.17. Reposição de Bola
- 2.18. Bola Branca na mão
- 2.19. Bolas anunciadas
- 2.20. Movimento espontâneo
- 2.21. Interferência externa
- 2.22. Conceder partidas
- 2.23. Empate
- 2.24. Conduta Antidesportiva

3.- Regras do Pool Português

- 3.1. Determinar a Saída
- 3.2. Formação do Triângulo
- 3.3. Tacada de Saída
- 3.4. Mesa Aberta / Escolher Grupo
- 3.5. Continuação de Turno
- 3.6. Tacadas Anunciadas
- 3.7. Bola colada à tabela
- 3.8. Faltas Muito Graves - Perda de Jogo
- 3.9. Faltas Graves - Perda de Partida
- 3.10. Faltas – Bola Branca na Mão para o Adversário
- 3.11. Falta na Tacada de Saída

1. Disposições Prévias

1.1. Considerações

As regras enunciadas aplicam-se ao Pool Português, ou Pool PT, que é uma das Variantes de Bilhar da Federação Portuguesa de Bilhar (FPB). Estas regras são uma adaptação da versão 15.03.2016 das regras de Pool, Disciplina de Bola 8, da World Pool-Billiard Association (WPA). Qualquer omissão neste documento pode ser tratada pela direção de uma prova recorrendo à referida versão das regras da WPA, com as devidas adaptações ao Pool Português. Todas estas regras devem ser lidas e interpretadas no contexto dos regulamentos específicos publicados para a respetiva prova, na mesma época desportiva.

1.2. Utilização do equipamento e acessórios por parte dos atletas

Todo o material utilizado deve estar conforme a lista de equipamento aprovado pela WPA. 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.

- Taco: 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.
- Giz: O atleta pode utilizar giz próprio, desde que o mesmo tenha uma cor compatível com o pano da mesa em que a prova esteja 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. A casa onde estiver a decorrer a prova deverá ter giz que possa, nessa eventualidade, emprestar ao atleta.
- 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 na sua extremidade (na Garra), não sendo permitida a sua utilização como "ponte" de apoio entre as tabelas da mesa.
- Luvas: Podem ser utilizadas luvas em qualquer uma das mãos desde que estejam calçadas.

- **Pó de Talco:** A sua utilização é desaconselhada. Ainda assim, permite-se a sua utilização desde que aplicado em quantidade reduzida, unicamente na área da mão que entra em contacto com o taco. Se a quantidade de pó de talco estiver a interferir ou a deixar resíduos na mesa, pode a direção de prova ou o árbitro proibir a utilização do mesmo por parte o atleta responsável.
- **Triângulo:** A casa deverá disponibilizar um acessório para agrupar as bolas. No entanto os atletas são livres de utilizar material próprio para este efeito, sendo que ficam obrigados a facultar a sua utilização ao adversário, caso este o solicite.

1.3. Alternativas à Arbitragem

Nos casos em que um jogo se esteja a realizar sem a presença de árbitro ou de direção de prova, os atletas, caso necessitem, poderão recorrer à chamada de uma pessoa externa à partida para arbitrar uma situação de jogo específica. Este elemento, aceite por ambos os atletas, deverá agir de acordo com os procedimentos arbitrais e a sua decisão será final. Esta arbitragem de recurso terá de ser solicitada antes do desenrolar da jogada em questão, de modo a que possa avaliar a legalidade de uma tacada, uma situação de empate, uma bola colada à tabela, ou qualquer outra situação de jogo que se preveja de difícil análise, mas sempre antes que o Atacante execute a tacada.

Com a exceção desta situação de arbitragem, em caso algum se podem levar em conta opiniões ou argumentos vindos de pessoas exteriores à partida.

1.4. Responsabilidade

É da exclusiva responsabilidade de clubes e atletas conhecerem Regulamentos, Regras, Locais e Horários das competições em que participem, bem como todas as obrigações dela decorrentes.

A entidade que tutela a prova deverá disponibilizar e divulgar de todas as informações relativas a esta, devendo transmiti-las da forma mais clara e atempada possível. No entanto, cabe sempre em última análise ao clube e ao atleta ter delas conhecimento.

2. Definições

As definições que se seguem servem para uma melhor interpretação das Regras de Pool Português

2.1. Mesa

A Mesa de Pool Português é composta por Tabelas, superfície de jogo e bolsas. As dimensões da área de jogo são aproximadamente 222x111cm. O corte

das borrachas e as dimensões dos buracos apresentam características particulares, historicamente associadas a esta Variante.

As tabelas são constituídas por “madeiras”, “borrachas” e “*pocket liners*”. As duas tabelas laterais, também chamadas “tabelas grandes” acompanham todo o comprimento da mesa, albergando cada uma no seu meio-comprimento um buraco central. As tabelas chamadas “pequenas” encontram-se no topo e no fundo da mesa, à largura desta, e podem ser designadas por “tabela de topo” e “tabela de fundo”. Nas tabelas estão inscritas marcas, chamados “pontos” ou “diamantes”, que estão espaçados entre si por 1/8 do comprimento da superfície de jogo.

A superfície de jogo considera-se dividida por quatro linhas imaginárias:

- Linha Longitudinal, que divide a superfície de jogo a meio, sobre o comprimento;
- Linha Central, que divide a superfície de jogo a meio, sobre a largura, pelo centro geométrico dos dois buracos centrais;
- Linha de Saída, equidistante da tabela de topo e da linha central, dividindo a mesa pelo seu quarto anterior;
- Linha de Fundo, equidistante da tabela de fundo e da linha central, dividindo a mesa pelo seu quarto posterior;

Na superfície de jogo deverão estar presentes as seguintes marcas:

- Ponto de fundo, popularmente chamado de “vértice do triângulo”: Interceção entre a linha de fundo e a linha longitudinal. É o ponto que define a posição da bola colocada no vértice central do triângulo, na abertura;
- Linha de saída: marcando o quarto anterior da superfície de jogo, delimitando a área de saída, de onde a Bola Branca inicia a partida. A linha de saída não faz parte da área de saída.

Opcionalmente, podem estar presentes as seguintes marcações:

- Prolongamento do ponto vértice do triângulo: segmento de reta marcado sobre a linha longitudinal, compreendido entre este ponto e o meio da tabela de fundo.

O topo da mesa é a extremidade onde a Bola Branca inicia a partida;

O fundo da mesa é a extremidade onde as bolas de jogo formadas em triângulo iniciam a partida;

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



2.2. Bolas

O Conjunto de bolas utilizado no Pool Português é o que se encontra homologado pela FPB e também pela WPA para a disciplina de Pool - Bola 8. É constituído por 16 bolas, 15 delas numeradas:

- a "série pequena", numeradas de 1 a 7;
- a "série grande", numeradas de 9 a 15;
- a "bola preta" ou "Bola 8", a bola de jogo, numerada com o n.º 8
- a "Bola Branca", a única que pode ser tacada, sem qualquer numeração.

2.3. Atletas em jogo

Define-se como "Atacante" o atleta que se encontre na mesa, no seu turno, desenvolvendo o seu jogo; Define-se como "Adversário" o atleta que se encontra a aguardar que o atacante termine o seu turno.

O Atacante deverá desenvolver o seu jogo de modo expedito, falando unicamente para anunciar as jogadas, garantindo que o faz de modo a que o árbitro ou Adversário escutem com clareza. No final do seu turno, deverá abandonar a mesa deixando-a limpa e livre de qualquer equipamento.

O Adversário deverá, preferencialmente, aguardar o seu turno sentado num assento disponibilizado para o efeito, mantendo-se silencioso e discreto. Caso o Atacante se prepare para executar uma tacada direcionada de tal forma que o Adversário se encontre no seu campo de visão, este último dever-se-á manter especialmente imóvel.

Caso o Adversário opte por aguardar o seu turno de pé, deverá estar sempre fora do campo de visão do atacante, mantendo silêncio e reduzindo os seus movimentos ao mínimo indispensável, nunca condicionando o desenvolver do jogo do Atacante.

2.4. Tacada

A tacada tem início quando a sola do taco entra em contacto com a Bola Branca devido a um movimento frontal, e direcionado à Bola Branca, do taco. 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.

2.5. 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 mesmo que, passado esse tempo, venha a cair na bolsa. Nesta situação particular, em que a bola se imobiliza na superfície de jogo, prestes a cair, deve-se garantir que nenhuma outra tacada é executada enquanto não decorrerem os 5 segundos necessários à análise da jogada.

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. Deverão ser retiradas bolas já embolsadas de qualquer bolsa que esteja cheia ou parcialmente cheia, sendo da responsabilidade do atacante solicitar ao árbitro que execute este procedimento ou, na falta deste, que as retire pessoalmente, dando prévio conhecimento ao adversário.

2.6. Contacto com tabela

Diz-se que uma bola tocou numa tabela se, não estando já em contacto com essa tabela, o movimento que resulte da execução de uma tacada faça com que venha a tocar nela.

Uma bola embolsada é considerada como tendo entrado em contacto com uma tabela.

2.7. 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 coisa (giz, candeeiro, taco, atleta, 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) é considerada legal e o jogo pode prosseguir sem que seja considerada falta. 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.

2.8. Jogo

Considera-se um Jogo um conjunto sucessivo de partidas, em número definido pelos regulamentos específicos da prova em disputa.

2.9. Partida

Uma partida é uma subdivisão de um jogo que se inicia com a Bola Branca na área de saída e as bolas numeradas formadas em triângulo a partir do Ponto de Fundo. A partida termina quando a Bola Preta (Bola 8) for embolsada de forma legal ou quando ocorra alguma falta que tenha como consequência a perda de partida.

2.10. Posição da Bola

A posição da bola é determinada pela projeção do seu centro, verticalmente, à superfície de jogo. Diz-se que uma bola está posicionada numa linha ou num ponto quando o seu ponto de assentamento está em contacto com essa linha ou ponto.

2.11. Posição da Bola Branca na situação de “Tacada com reposição de Bola Branca na área de saída”

Nos casos em que haja Bola Branca na mão na área de saída, decorrente de uma falta na abertura (*Ver 3.10.k. – Tacada com reposição de Bola Branca na área de saída*)- , a posição da Bola Branca na área de saída é determinada, normalmente, pela projeção do seu centro, verticalmente, à superfície de jogo (*Ver 2.10. – Posição da Bola*).

No entanto, entende-se que a Bola Branca só abandona “totalmente” a área de saída quando as projeções verticais de todo o seu volume se encontram fora da referida área de saída.

2.12. 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 auscultar ambos os atletas presentes na mesa. No entanto, a decisão final cabe ao árbitro. No caso de não existir árbitro, a reposição deve ser feita por acordo entre os atletas. Caso não seja possível acordar o reposicionamento das bolas nas suas posições originais, deve-se repetir a partida, com abertura do mesmo atleta.

2.13. 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 a tacada não pode ser executada no hemisfério inferior da Bola Branca e terá que cumprir com todos os restantes requisitos habituais de uma tacada legal.

2.14. *Miscue* ou Espirrar o Taco

É considerado *Miscue* (chamado popularmente de “espirrar o taco”) quando o taco resvala na Bola Branca em virtude de a sola do taco ter tido um mau contacto involuntário com a sua superfície. Apesar de alguns destes acontecimentos serem normalmente acompanhados por contacto da vara com a Bola Branca, por um duplo contacto da sola com a Bola Branca ou pelo levantar da Bola Branca relativamente à superfície de jogo, assume-se que não ocorreu nenhuma falta. Caso este tipo de situação seja evidentemente intencional, deverá ser tratada como um caso de conduta antidesportiva.

2.15. *Safe* ou Livre

Uma tacada é considerada Livre ou *Safe* desde que o atacante anuncie ao árbitro ou ao adversário a intenção de a executar. Após a execução da tacada o turno muda para o adversário. Se, após tacada de abertura e com mesa aberta, o atacante embolsar uma bola em *Safe*, o adversário deve dirigir-se à mesa e a mesma mantém-se aberta.

2.16. Tiragem à tabela

A 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, salvo quando o regulamento específico da prova determina outro critério.

Para a executar, deve estar uma bola colocada em cada um dos lados da mesa, imediatamente atrás da linha de saída. 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 bola atravessar a linha longitudinal;
- Contactar a tabela de fundo mais que uma vez;
- A bola for embolsada ou sair da mesa;
- A bola tocar alguma das tabelas laterais;
- A bola tocar num canto de uma das bolsas ou parar à entrada de uma bolsa ultrapassando os cantos 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:

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

2.17. Reposição de Bola 8

No caso de ser necessário recolocar a Bola 8 na superfície de jogo, esta deve ser colocada no ponto vértice do triângulo.

No caso deste ponto estar ocupado, a bola é reposta em cima da linha longitudinal, entre o ponto vértice do triângulo e a tabela de fundo o mais próxima possível do ponto, devendo ficar em contacto com a bola que estiver a impedir o seu normal posicionamento. Caso seja a Bola Branca que esteja a impedir o normal reposicionamento da Bola 8, então esta será reposicionada de igual forma, o mais próximo possível da Bola Branca, mas sem que fiquem em contacto.

No caso do segmento da linha longitudinal compreendido entre o ponto e a tabela de fundo estar totalmente ocupado, a bola deve ser reposta, sobre a mesma linha longitudinal, entre o ponto vértice do triângulo e a tabela de topo o mais próximo possível do ponto.

2.18. 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.

2.19. Bolas anunciadas

O Pool Português é uma variante de "Bola Anunciada". Tanto a bola como o buraco onde se pretende embolsar a mesma devem ser anunciados, não sendo necessário anunciar os detalhes da tacada tais como tabelas ou contactos com outras bolas.

Apenas uma bola pode ser anunciada em cada tacada.

O atacante fica dispensado de anunciar bolas de série que considere "óbvias". "Bolas óbvias" são todas as bolas cujo posicionamento na mesa relativamente à Bola Branca e ao buraco onde se pretende embolsar não deixem dúvidas quanto à intenção do atacante.

Além disso, só poderão ser consideradas “Bolas óbvias” caso seja possível embolsá-las diretamente no buraco, sem necessitar de recorrer a tabelas, combinações de bolas, saltos ou outras tacadas que não sejam uma movimentação direta da Bola Branca.

Caso o adversário tenha dúvidas sobre a intenção do atacante, poderá solicitar-lhe que anuncie a bola. Não o fazendo, aceita a intenção do atacante, tal como se de uma bola anunciada se tratasse.

Daqui decorre que caso o atacante jogue a uma bola óbvia e, por sua decisão ou por uma qualquer circunstância do jogo, esta venha a entrar no buraco esperado ainda que tal não aconteça diretamente, será, ainda assim, considerada válida, tal como se tivesse sido anteriormente anunciada.

Independentemente do seu posicionamento na mesa, a jogada à bola preta tem sempre de ser anunciada.

2.20. 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 no local onde se encontrava. Se, no preciso momento em que um atleta executa a sua tacada, a queda espontânea de uma bola no buraco levar a que esta tacada resulte em 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.

2.21. Interferência externa

Quando, durante uma tacada, ocorre algum tipo de interferência externa com efeito na tacada, 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.

2.22. Conceder partidas

Conceder uma partida num momento de jogo em que o adversário necessite de embolsar mais que a bola de jogo (Bola 8) para ganhar a partida é considerado conduta antidesportiva.

2.23. Empate

Se o árbitro 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 Empate.

Se ambos os atletas concordarem, o empate pode ser acordado sem recurso às três entradas. Também é declarado empate caso todas as tacadas possíveis por parte do Atacante resultem em perda da partida por falta cometida.

Declarado o empate, a partida será repetida com abertura do mesmo atleta.

2.24. Conduta Antidesportiva

As situações de Conduta Antidesportiva são analisadas à luz dos Regulamentos da Prova e dos Regulamentos Gerais da FPB. As penalizações são da responsabilidade do árbitro ou da direção de prova, ou decididas pelos órgãos da FPB.

3. Regras do Pool Português

A Variante de Pool Português é jogada com uma Bola Branca e 15 bolas de jogo numeradas. As bolas do grupo pertencentes ao atleta Atacante (numeradas de 1 a 7 – Série Pequena, – ou de 9 a 15 – Série Grande) devem ser todas embolsadas antes de o mesmo embolsar a Bola n.º 8 e vencer a partida.

3.1. Determinar a Saída

O atleta que vencer a tiragem à tabela tem a opção de escolher quem executa a primeira tacada de saída. (Ver Regras Gerais 2.16 – Tiragem à Tabela). O formato *standard* para as diferentes competições oficiais é a saída alternada, pelo que a escolha da abertura na primeira partida determina as aberturas de todas as restantes partidas, sendo da responsabilidade dos atletas o cumprimento da ordem. Caso uma abertura se realize fora de turno sem que o adversário se tenha apercebido, o jogo continua, perdendo a vez, não se trocando a ordem que estava pré-determinada para as futuras aberturas.

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:

- Bola pertencente ao vértice superior do triângulo localizada em cima do ponto central da linha de fundo;
- Bola n.º 8 diretamente abaixo da bola localizada no ponto central da linha de fundo;
- Nos vértices inferiores do triângulo terão que estar bolas pertencentes a séries diferentes;
- O lado oposto ao vértice superior do triângulo deverá ser paralelo à tabela de fundo.

3.3. Tacada de Saída

As seguintes regras aplicam-se à tacada de saída:

- A Bola Branca inicia "em mão" e deve ser colocada na área de saída, atrás da linha;
- Nenhuma bola é anunciada e a Bola Branca pode entrar em contacto com qualquer bola de jogo;
- Se nenhuma bola for embolsada e não houver 4 bolas de jogo que entrem em contacto com tabelas, a abertura é considerada ilegal. Independentemente do que resulte de uma "abertura ilegal", o Adversário tem a opção de:
 - Conceder nova abertura ao atleta que cometeu a abertura ilegal.
 - Aceitar a mesa;
 - Reagrupar as bolas em triângulo e executar a abertura.
- Se nenhuma bola for embolsada mas, pelo menos, 4 bolas de jogo entrarem em contacto com uma ou mais tabelas, o atacante termina o seu turno e o Adversário vai para a mesa, encontrando-se esta aberta (*Ver 3.4 – Mesa Aberta / Escolher Grupo*);
- 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 o atleta que executa a tacada de saída embolsar a Bola 8 numa abertura legal, não é falta. Nesta situação continuará o seu turno, podendo optar por:
 - Colocar a Bola 8 no ponto central da linha de fundo (*ver 2.17.- Reposição de Bola*), aceitando assim a mesa;
 - Reagrupar as bolas em triângulo e executar nova abertura.
- Se existir alguma falta na abertura, o atleta que executou a tacada de abertura em falta perde o seu turno e o Adversário procederá de acordo com o regulamento de Faltas, no seu ponto 3.11.

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

Cada tacada, com exceção da tacada de saída e das "Bolas óbvias", deve ser anunciada (*Ver 2.19.- Bolas Anunciadas*). A Bola 8 terá de ser obrigatoriamente anunciada e apenas poderá ser jogada caso já não existam na mesa bolas do grupo pertencente ao atleta Atacante.

3.7. Bola colada à tabela

Uma bola que esteja em contacto com uma tabela antes da execução da tacada (Bola colada à tabela) invalida o contacto direto da referida bola com essa tabela, para efeitos da legalidade da tacada.

Se, por consequência da tacada executada, a bola abandonar essa tabela e voltar a entrar em contacto com essa ou com outra tabela, o contacto é considerado válido para o efeito.

Se, por consequência dessa mesma tacada, outra qualquer bola entrar em contacto com essa tabela, o contacto também é considerado válido.

Nenhuma bola é considerada como estando "colada à tabela" a menos que tal seja anunciado pelo árbitro ou, na falta deste, pelo adversário do atleta que se encontra na mesa, que o confirmará.

3.8. Faltas Muito Graves - Perda de Jogo

Jogar deliberadamente a uma bola da série do adversário ou à Bola 8, quando esta não for a bola de jogo legalmente permitida, resulta na perda imediata do jogo.

3.9. Faltas Graves - Perda de Partida

O atleta Atacante perde a partida se, em qualquer tacada que não a tacada de saída:

- 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;

3.10. Faltas – Bola Branca na Mão para o adversário

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

a) Embolsar a Bola Branca ou Bola Branca fora da Mesa

Se a Bola Branca for embolsada ou sair da mesa por consequência da tacada, é falta.

b) 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.

c) 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 e contacto com uma tabela, caso contrário é falta.

d) Nenhum pé no chão

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

e) Bola fora da mesa

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

f) Contacto com bolas

É falta tocar, mover ou alterar o normal percurso de qualquer bola durante um jogo (exceção feita à situação de Bola Branca na mão, no que diz respeito à Bola Branca). O atleta Atacante é responsável por qualquer equipamento ou material que se encontre na mesa, sendo-lhe atribuída falta no caso de uma bola entrar em contacto com esse equipamento.

g) Duplo contacto

- I. Se a sola do taco entrar em contacto mais do que uma vez com a Bola Branca no decorrer de uma tacada, é falta.
- II. 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.
- III. 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.

- IV. No caso de a Bola Branca estar em contacto com a bola Objeto, é permitido tacar a essa bola em qualquer direção. Contudo, a falta por duplo contacto continua a aplicar-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.

h) Empurrar a Bola Branca

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

i) Bolas ainda em movimento

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

j) Colocação errada da Bola Branca

- I. Numa situação de Bola Branca na mão na área de saída, é falta jogar com a Bola Branca fora da área de saída.
- II. Sempre que o atleta, para tacar, colocar a bola para além da área de saída, deve ser avisado do facto pelo adversário antes de tacar. Se o Atacante não for alertado, a tacada é considerada legal. Se tacar nessa posição, depois de alertado é considerada falta.

k) Tacada com reposição de Bola Branca na área de saída

Numa situação de Bola Branca na mão na área de saída, obrigatória por força de ter existido falta na tacada de abertura, a Bola Branca terá obrigatoriamente de abandonar totalmente a “área de saída” antes do primeiro contacto com uma bola de jogo. Caso contrário, é falta.

l) 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.

m) 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 atleta faltoso. Se a jogada for feita intencionalmente deverá ser tratada como conduta antidesportiva.

n) Jogar fora do tempo definido com uso de Shot clock

A fim de controlar melhor a programação das competições, cada partida pode ter um determinado limite de tempo. Nesse sentido o “Shot

clock” pode ser introduzido pela Direção de prova a qualquer momento, conforme regulamentado pela FPB.

o) Contato com o triângulo ou “Magic rack”

Caso, após ser removido da superfície de jogo, o triângulo ou “magic rack” venha a interferir numa jogada, é falta.

3.11. Faltas na Tacada de Saída

Numa situação de Falta na Tacada de Saída, o adversário tem as seguintes opções ao seu dispor, de acordo com a natureza da falta:

- I. Bola Branca embolsada ou Bola Branca fora da mesa:
 - a. Aceita a mesa com Bola Branca na Mão na área de saída;
- II. Bola 8 embolsada ou fora da mesa e, simultaneamente, Bola Branca embolsada ou fora da mesa:
 - a. Aceita a mesa com reposição da Bola 8 (ver 2.17.) e Bola Branca na Mão na área de saída;
 - b. Reagrupa as bolas em triângulo e executa a abertura com Bola Branca na Mão na área de saída;
- III. Bola 8 fora da mesa:
 - a. Aceita a mesa com reposição da Bola 8 (ver 2.17.), aceitando também a posição da Bola Branca;
 - b. Aceita a mesa com reposição da Bola 8 (ver 2.17.) e Bola Branca na Mão na área de saída;
 - c. Reagrupa as bolas em triângulo e executa a abertura com Bola Branca na Mão na área de saída;
- IV. Bola de jogo fora da mesa (exceto a Bola 8):
 - a. A bola que saltou não é repostada. Aceita a mesa como está;
 - b. A bola que saltou não é repostada. Aceita a mesa como está, mas joga com a Bola Branca na Mão na área de saída;
- V. Qualquer outra situação de falta aqui omissa:
 - a. Aceita a mesa como está;
 - b. Aceita a mesa como está, mas joga com a Bola Branca na Mão na área de saída

Notas: a) ao recolocar-se uma bola na superfície de jogo, está-se implicitamente a assumir que se aceitou a mesa, não se podendo, depois, recusá-la;

b) quando, após uma falta na abertura, o Adversário reagrupa as bolas em triângulo para executar a abertura, não perde o direito de abertura na sua vez, em caso de abertura alternada.