



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BILHAR

# Regras de Snooker

2022

---

## Regras Gerais, Definições e Regras Específicas

### Variante: Snooker

---

#### SECÇÃO 1. EQUIPAMENTO

As medidas referidas indicam o equivalente métrico em milímetros.

##### 1. A mesa Standard

###### (a) A Área de Jogo

A área de jogo à face da tabela deverá medir 3569mm x 1778mm com uma tolerância em ambas as dimensões de +/- 13mm.

###### (b) Altura

A altura da mesa a partir do chão ao topo da tabela deverá encontrar-se entre 851mm a 876mm.

###### (c) Tabela inferior e tabela superior

Os dois lados mais pequenos da mesa são definidos como Inferiores (também conhecido como Baulk) e Superiores da mesa. Quando um pano felpudo é equipado à mesa, o lado mais fino do mesmo corre da Tabela Inferior até à Tabela Superior.

###### (d) Baulk-line e Baulk

Uma linha reta desenhada a 737mm a partir da face da tabela superior e paralela à mesma é chamada de «Baulk-line», e essa linha e o espaço da tabela até à mesma é denominado de «Baulk».

###### (e) O "D"

O "D" é o semi-círculo descrito na Baulk com o seu centro no meio da Baulk-line e com um raio de 292mm.

###### (f) Pontos

Marcados em cada canto do "D", vistos da linha de "Baulk", o ponto à direita é conhecido como Ponto da Bola Amarela, e o ponto à esquerda como Ponto da Bola Verde. Quatro pontos são marcados na linha central longitudinal da mesa:

- (i) Um no meio da Baulk-line, conhecido como ponto da Bola Castanha;
- (ii) Um localizado a meio entre os pontos perpendicularmente abaixo das faces da Tabela Superior e Inferior, conhecido como ponto da Bola Azul;

- (iii) Um localizado a meio entre o ponto da Bola Azul e o ponto perpendicularmente abaixo da tabela Superior, conhecido como ponto da Bola Rosa; e
- (iv) Um 324mm do ponto perpendicularmente abaixo da face da tabela Superior, conhecido como Ponto da Bola Preta.

### **(g) Abertura dos buracos**

Deverá existir um buraco em cada quatro dos cantos da mesa e um em cada metade dos lados maiores.

## **2. Bolas**

- (a)** Um set de bolas composto por 15 Bolas Vermelhas, e uma das seguintes bolas de cor: Amarela, Verde, Castanha, Azul, Rosa, Preta e Branca.
- (b)** As bolas deverão ter uma composição aprovada e cada uma deverá possuir um diâmetro de 52,5mm, com uma tolerância de +/- 0,05mm.
- (c)** deverão apresentar peso idêntico, e a diferença entre a bola mais pesada e a mais leve num set de bolas não deverá ser mais do que 3g (gramas).
- (d)** uma bola ou conjunto de bolas poderá ser trocado por acordo mútuo entre os jogadores ou por decisão do árbitro do encontro.

## **3. Taco**

O taco não deverá ter menos de 914mm em comprimento e não deverá apresentar diferenças substanciais do tradicional e geralmente aceite formato e modelo, com uma sola, usada para tacar a bola branca, colocada na ponta mais fina.

## **4. Auxiliares**

Vários tacos de apoio, tacos longos, extensores e adaptadores poderão ser utilizados pelos jogadores face às dificuldades nas posições da tacada. Estes poderão fazer parte do equipamento que normalmente está disponível na mesa, mas também está incluído equipamento trazido pelos jogadores ou pelo árbitro. Todas as extensões, adaptadores e outros aparelhos que sirvam de auxílio à tacada terão de corresponder a um formato aprovado pelo corpo governamental relevante.

## SECÇÃO 2. DEFINIÇÕES

As definições standard utilizadas ao longo destas regras serão seguidamente em itálico.

### 1. Partida (frame)

Uma *partida* de Snooker compreende o período de jogo desde o início (ver Secção 3 Regra 3c), cada jogador jogando à vez até a *partida* estar completa por:

- (a) uma concessão aceite por qualquer jogador; ou
- (b) reclamado pelo *atacante* quando a bola Preta é a única *bola objeto* restante na mesa, pontos agregados não são relevantes, e existe uma diferença maior do que sete pontos entre os pontos a favor do atacante; ou
- (c) ser concedido ao *não-atacante*, quando bola Preta é a única *bola objeto* restante na mesa, pontos agregados não são relevantes, e existe uma diferença maior do que sete pontos entre os pontos a favor do *não-atacante*; ou
- (d) o primeiro *embolsar* ou *falta*, quando Preta é a única *bola objeto* restante na mesa (ver Secção 3 Regra 4); ou
- (e) ser adjudicado pelo árbitro sob a Secção 3 Regra 14(d) (ii) ou Secção 4 Regra 1 (b), 1(d), 3 (b), ou 3(c).

### 2. Jogo

Um jogo é um conjunto acordado ou estipulado de *frames*.

### 3. Encontro

Um encontro é um conjunto acordado ou estipulado de *jogos*.

### 4. Bolas

- (a) A bola branca é a única bola que pode ser tacada.
- (b) As 15 vermelhas e as 6 de cor são as *bolas objeto*.

## 5. Atacante e Vez

A pessoa prestes a jogar ou em jogo é o *atacante*. Continua a sê-lo até:

- (a) Uma *tacada* é jogada e nenhuns pontos são marcados; ou
- (b) comete uma *falta*, todas as bolas ficam estacionárias, e o árbitro está satisfeito que o *atacante* deixou a mesa; ou
- (c) solicita ao seu adversário que jogue novamente depois do mesmo ter cometido uma *falta*; ou
- (d) a *partida* é reclamada pelo *atacante*, quando Preta é a única *bola objeto* restante na mesa, pontos agregados não são relevantes, e existe uma diferença maior do que sete pontos a favor do *atacante*; ou
- (e) a última bola Preta é *embolsada* e a *bola branca* fica estacionária.

## 6. Tacada

(a) Uma *tacada* é realizada quando o *atacante* taca a *bola branca* com a sola do mesmo, exceto quando se está a dirigir à *bola branca* (conhecido como *toque leve*)

(b) A *bola branca* só pode ser *tacada* uma única vez e não *empurrada* para a frente. A sola do taco pode momentaneamente permanecer em contacto com a *bola branca* após começar o seu movimento.

(c) Uma *tacada* é legal quando nenhuma infração destas Regras é realizada.

(d) Uma *tacada* não está completa até:

- (i) todas as bolas se encontrarem imobilizadas;
- (ii) a recolocação de quaisquer bolas esteja completa; e

(iii) qualquer equipamento sendo utilizado pelo *atacante* ter sido removido, ou o árbitro estiver satisfeito que a *tacada* está completa.

(e) Uma *tacada* pode ser feita *direta* ou *indiretamente*, deste modo:

- (i) Uma *tacada* é *direta* quando a *bola branca* bate numa *bola objeto* sem primeiro ter batido numa tabela;
- (ii) Uma *tacada* é *indireta* quando a *bola branca* bate numa ou mais tabelas antes de atingir a *bola objeto*.

## 7. Embolsar

Denomina-se por *embolsar* quando a *bola objeto*, após entrar em contacto com outra bola e sem qualquer infração destas Regras, entra num buraco. Levar uma bola a ser *embolsada* é conhecido como *embolsar*. Levar uma bola a entrar num buraco numa *tacada em falta* é conhecido como *embolsar*.

## 8. Entrada

Uma *entrada* é um número de *embolsar* em *tacadas* sucessivas realizado em qualquer turno pelo *atacante*.

## 9. Na mão

**(a)** A *bola branca* está *na-mão*:

- (i) antes do início de cada *partida*;
- (ii) quando foi *embolsada*;
- (iii) quando foi *forçada fora da mesa*; ou
- (iv) quando a Preta é recolocada como na Secção 3 Regra 4(b).

**(b)** A *bola branca* permanece *na-mão* até:

- (i) ser jogada legalmente de *na-mão*; ou
- (ii) uma *falta* ser cometida envolvendo a *bola branca* enquanto não está na posse do *atacante*.

**(c)** O *atacante* é dito como estando *na-mão* quando a *bola branca* está *na-mão* como descrito acima.

## 10. Bola em jogo

**(a)** A *bola branca* está em jogo quando não se encontra *na-mão*.

**(b)** *Bolas objeto* estão em jogo desde o início da partida até terem sido *embolsadas* ou *forçadas fora da mesa*.

**(c)** As bolas de cor voltam a estar *em jogo* novamente quando recolocadas.

### **11. Bola de Ordem**

Uma *bola de ordem* é qualquer bola, que possa ser legalmente batida pelo primeiro impacto da *bola branca*, ou qualquer bola que possa não ser batida mas que possa ser *embolsada*.

### **12. Bola Nomeada**

**(a)** Uma *bola nomeada* é a *bola objeto* declarada pelo *atacante*, ou indicada pelo mesmo de forma satisfatória para o árbitro, comprometendo-se a atingi-la pelo primeiro impacto da *bola branca*.

**(b)** Se pedido pelo árbitro, o *atacante* deverá declarar que bola pretende jogar.

### **13. Bola Livre**

Uma *bola livre* é a bola, para além da *bola de ordem*, que o *atacante* nomeia como a *bola de ordem* quando está *snookered* após uma *falta* (ver Secção 3 Regra 12).

### **14. Forçada fora da mesa**

Uma bola é *forçada fora da mesa* quando permanece imóvel em qualquer local que não a superfície de jogo ou num buraco.

### **15. Infrações, Faltas e Penalizações**

Uma *infração* é qualquer violação destas regras.

Uma *falta* é uma *infração* que terminará a vez do *atacante*.

*Penalizações* são *infrações* que não afetam a ordem de jogo.

### **16. Pontos de Penalização**

*Pontos de Penalização* são concedidos ao não-atacante após qualquer *infração*.

## 17. Snookered

A *bola branca* é dita como estando *snookered* quando uma *tacada* direta numa linha reta para todas as *bolas de ordem* está total ou parcialmente obstruída por uma bola ou bolas que não sejam *de ordem*. Se uma ou mais *bolas de ordem* possam ser batidas em ambas as extremidades livres de obstrução por qualquer bola que *não a de ordem*, a *bola branca* não está *snookered*.

- (a) Se *na-mão*, a *bola branca* estiver *snookered* se encontrar obstruída como descrito acima de todas as posições possíveis ou dentro das linhas do "D"
- (b) Se a *bola branca* está de tal forma obstruída de atingir uma *bola de ordem* por mais do que uma *bola não de ordem*:
  - (i) a bola mais próxima da *bola branca* é considerada efetivamente como a bola *snookering*; e
  - (ii) Se existir mais do que uma bola obstrutora e estiver equidistante da *bola branca*, todas essas bolas serão consideradas efetivamente como bolas *snookering*.
- (c) Quando Vermelha é a *bola de ordem*, se a *bola branca* está obstruída de atingir diferentes Vermelhas por diferentes *bolas não de ordem*, não existe uma bola *snookering* efetiva.
- (d) O *atacante* é dito como estando *snookered* quando a *bola branca* está *snookered* como descrito acima.
- (e) A *bola branca* não pode estar *snookered* por uma tabela.

## 18. Ponto Ocupado

Um ponto é dito como estando ocupado se uma bola não poder ser colocada no mesmo sem que essa bola toque em outra bola.

## 19. Tacada de Empurrão

Uma *tacada de empurrão* é realizada quando a sola do taco permanece em contacto com a *bola branca*:

- (a) após a *bola branca* ter começado o seu movimento à frente, não obstante o momento do ponto inicial de contacto; ou
- (b) assim que a *bola branca* entra em contacto com uma *bola objeto*, exceto, quando a *bola branca* e a *bola objeto* estão quase coladas, não deverá constituir uma *tacada de empurrão* se a *bola branca* atingir muito fino uma extremidade da *bola objeto*.

## 20. Jogada em Salto

Uma *jogada em salto* é feita quando a *bola branca* passa por cima de qualquer parte de uma *bola objeto*, mesmo que neste processo a toque ou não, exceto:

- (a) quando a *bola branca* atinge primeiro uma *bola objeto*, que não uma bola colada, e depois salta por cima de outra bola; ou
- (b) quando a *bola branca* salta e atinge uma *bola objeto*, que não uma bola colada, e no momento de paragem na zona de jogo, a *bola branca* não aterra no lado mais distante da posição atual dessa *bola objeto*, ou
- (c) quando, após atingir a *bola objeto* legalmente, que não uma bola colada, a *bola branca* salta por cima dessa bola depois de atingir uma tabela ou outra bola.

## 21. Falha

Uma *falha* é quando:

- (a) a *bola branca* não contacta primeiro com a *bola de ordem*; ou
- (b) quando uma *bola livre* ter sido nomeada, a *bola branca* não contacta primeiro com a *bola livre nomeada* ou com essa bola simultaneamente com a *bola de ordem*.

## 22. Período de Consulta

Um *período de consulta* é o período no qual os jogadores podem ajudar o árbitro na reposição de qualquer ou quaisquer bola(s) na posição original antes de uma *infração* ter sido cometida (Secção 3 Regras 2(c)(ii), 3(k), 10(i), 14 e 16) ou como descrito na Secção 3 Regra 9. O *período de consulta* começa a partir do momento que a decisão de repor a(s) bola(s) é feita e termina quando ambos os jogadores estiverem satisfeitos acerca da posição da(s) bola(s), ou por decisão final do árbitro.

---

## SECÇÃO 3. O JOGO

### 1. Descrição

O Snooker pode ser jogado por 2 ou mais jogadores, quer individualmente ou a pares. O jogo pode resumir-se em parágrafos (a) a (h) abaixo.

- (a) Cada jogador utiliza a mesma Branca como a *bola branca* e existem vinte e uma *bolas objeto* — quinze Vermelhas cada uma valendo 1 ponto, e seis bolas de cor: Amarela valendo 2 pontos, Verde 3, Castanha 4, Azul 5, Rosa 6 e Preta 7 pontos.
- (b) A pontuação é obtida na vez do jogador ao *embolsar* Vermelhas e de cor alternadamente até todas as Vermelhas estarem fora da mesa e posteriormente as de cor em ordem ascendente pelo seu valor.
- (c) Os pontos ganhos pelo *embolsar* são adicionados à pontuação do *atacante*.
- (d) *Pontos de Penalização* a partir de *infrações* são adicionados à pontuação do adversário.
- (e) Uma tática empregue a qualquer momento durante uma *partida* é a de deixar a *bola branca* atrás de uma *bola não de ordem* de forma a que o jogador seguinte fique *snookered*. Se um jogador ou par tem menos pontos do que aqueles que se encontram através das bolas na mesa, então o recurso aos snookers é a única esperança de ganhar pontos provenientes de *faltas*.
- (f) O vencedor de uma *partida* é o jogador ou par:
  - (i) que faça a pontuação mais elevada;
  - (ii) a quem a *partida* for concedida; ou
  - (iii) a quem for adjudicada sob a Secção 3 Regra 14(d)(ii) ou Secção 4 Regra 1(b), 1(d), 3(b) ou 3(c).
- (g) O vencedor de um *jogo* é o jogador ou par:
  - (i) que ganhe a maioria, ou o número de *partidas* necessárias;
  - (ii) que faça o maior número total de pontos onde os mesmos agregados são relevantes; ou
  - (iii) a quem o *jogo* seja adjudicado sob a Secção 4 Regra 1(c) ou 1(d).
- (h) O vencedor de um encontro é o jogador ou par que ganhe o maior número de *jogos*, ou onde o total da pontuação seja relevante como maior total.

## 2. Posição das Bolas

- (a) No início de cada *partida* a *bola branca* está *na-mão* e as *bolas objeto* estão posicionadas na mesa da seguinte forma:
- (i) as Vermelhas na forma de um triângulo equilátero comprimido, com a Vermelha do vértice assente na linha central longitudinal da mesa, por cima do Ponto da Bola Rosa de forma a que se encontre o mais próximo do Ponto da Bola Rosa possível sem lhe ocupar, e a base do triângulo o mais perto e paralelo em relação à tabela pequena inferior.
  - (ii) as seis bolas de cor nos seus pontos como designado na Secção 1, Regra 1 (f).
- (b) Se ocorrer um erro aquando da preparação da mesa, aplica-se a Secção 3 Regra 7 (c), a *partida* iniciando-se de acordo com a Secção 3 Regra 3 (c).
- (c) Após uma *partida* se ter iniciado, uma *bola em jogo* poderá apenas ser limpa pelo árbitro após um pedido razoável pelo *atacante* e:
- (i) a posição da bola deverá ser marcada por um aparelho apropriado antes de ser levantada para limpeza;
  - (ii) o aparelho utilizado para marcar a posição de uma bola a ser limpa deverá ser considerado e adquirir o valor dessa bola até esta se encontrar limpa e reposta. Se qualquer jogador para além do *atacante* toque ou distorber o aparelho, o Árbitro deverá chamar PENALIDADE e o responsável deverá ser penalizado como se fosse o *atacante*, sem afetar a ordem de jogo. O árbitro deverá fazer regressar o aparelho ou a bola a ser limpa à sua posição, se necessário, para sua satisfação, mesmo que tenha sido apanhada. Um *período de consulta* começa quando a decisão é tomada de repor o aparelho ou bola.

## 3. Modo de Jogo

Os jogadores deverão determinar a ordem de jogo por sorteio ou de qualquer outra forma mutuamente acordada, o vencedor tendo a escolha sobre que jogador deve jogar primeiro.

- (a) A ordem de jogo que foi determinada deverá permanecer inalterada ao longo da *partida*, exceto quando um jogador for pedido pelo jogador seguinte a jogar novamente após qualquer *falta*.
- (b) O jogador ou par a *tacar* primeiro tem de alternar entre cada *partida* durante o *jogo*.
- (c) O primeiro jogador joga de *na-mão*, a *partida* começando quando a *bola branca* *taco* tiver sido colocada na área de jogo em contacto com a sola do *taco* quando:
- (i) uma *tacada* é realizada; ou

- 
- (ii) enquanto se dirige para a *bola branca*.
- (d)** Se uma *partida* for iniciada pelo jogador ou par errado:
- (i) deverá ser reiniciada corretamente, sem penalização, se somente uma *tacada* tiver sido realizada e nenhuma *infração* ter sido cometida; ou
- (ii) deverá continuar de forma normal se outra *tacada* ter sido feita, ou se uma *infração* for cometida após o término da primeira *tacada*, com a ordem correta de começo a ser retomada na *partida* seguinte de modo a que um jogador ou par tenha iniciado em três *partidas* consecutivas; ou
- (iii) deverá, em caso de um impasse ter sido declarado (ver Secção 3 Regra 17) ser recomeçado pelo par correto.
- (e)** Para uma *tacada* ser legal, nenhuma das *infrações* descritas na Secção 3 Regra 11 deverá ocorrer.
- (f)** É da responsabilidade do *atacante* de se assegurar de que todos os objetos e equipamento auxiliar desta *vez* ou *vezes anteriores* são removidos da mesa.
- (g)** Para a primeira *tacada* de cada turno, até todas as Vermelhas estarem fora da mesa, Vermelha ou *bola livre nomeada* como Vermelha é a *bola de ordem*, e o valor de cada Vermelha e qualquer *bola livre nomeada* como Vermelha, *embolsada* na mesma *tacada*, ser pontuável.
- (h)** (i) Se uma Vermelha, ou *bola livre nomeada* como Vermelha, é *embolsada*, o mesmo jogador joga a próxima *tacada* e a próxima *bola de ordem* é uma bola de cor à escolha do *atacante*, que, caso *embolsada*, é pontuada e a bola de cor é então reposta;
- (ii) A *entrada* prossegue ao *embolsar vermelhas* e bolas de cor alternadamente até todas as Vermelhas estarem fora da mesa e, quando aplicável, uma bola de cor ter sido jogada após o *embolsar* da última Vermelha;
- (iii) As bolas de cor tornam-se as *de ordem* em ordem ascendente do seu valor como previsto na Secção 3 Regra 1(a) e quando posteriormente *embolsadas* permanecem fora da mesa, exceto como previsto na Secção 3 Regra 4, e o *atacante* joga a próxima *tacada* à bola de cor *de ordem* seguinte.
- (iv) No caso do *atacante*, durante uma *entrada*, jogar antes do árbitro ter completado a reposição de uma bola de cor enquanto todas as outras bolas estão imobilizadas, o valor da bola de cor não deverá ser pontuado e a Secção 3 Regra 11(a) (i) ou 11(b)(ii) deverão ser aplicadas apropriadamente.
- (i)** As Vermelhas não são habitualmente repostas na mesa quando *embolsadas* ou *forçadas fora da mesa* independentemente do facto de que um jogador possa beneficiar de uma *falta*. No entanto, exceções estão previstas na

Secção 3; Regras 2(c) (ii), 3(k), 9, 10(i), 14(b), 14(e), 15, 16, 20(b), e Secção 5 Regra 1(a)(i).

**(j)** Se o atacante não *embolsar* uma bola, deverá deixar a mesa sem atraso exagerado. No caso no qual ele cometa qualquer *falta* antes, ou quando está a deixar a mesa, será penalizado como previsto na Secção 3 Regra 11. A próxima *tacada* é então jogada do local de onde a *bola branca* se encontrou imobilizada, ou de *na-mão* se a *bola branca* não estiver em jogo, exceto quando a *bola branca* é reposta de acordo com a Secção 3 Regras 10(i), 14(e) e 16.

**(k)** É uma *penalização* se o *não-atacante* vem à mesa, fora de vez, e comete qualquer *infração*. O árbitro deverá dizer PENALIDADE e qualquer bola(s) movidas deverão ser repostas à sua posição antes da *infração*, e a vez do *atacante* continuará inalterada.

Um *período de consulta* começa quando a decisão é tomada de repor a(s) bola(s).

**(l)** Após a última *tacada* na vez do adversário, ou após uma falta, se o jogador seguinte *tacar a bola branca* ou cometer uma *infração* antes que todas as bolas estejam imobilizadas, ou antes do árbitro ter completado a reposição de uma bola de cor, deverá ser penalizado como se fosse o *atacante* e a sua vez terminará.

**(m)** Se qualquer bola entra num buraco e ressalta para área de jogo, não conta como tendo sido *embolsada*. Nenhum jogador tem qualquer compensação se tal ocorrer.

#### 4. Fim de Partida, Jogo ou Encontro

**(a)** Quando Preta é a única *bola objeto* restante na mesa, a primeira pontuação ou *falta* finaliza a *partida*, à exceção somente se as seguintes condições se verificarem:

- (i) as pontuações estão iguais; e
- (ii) as pontuações agregadas não são relevantes.

**(b)** Quando ambas as condições em (a) se aplicam:

- (i) A Preta é recolocada;
- (ii) os jogadores sorteiam para ver quem joga a seguir;
- (iii) o próximo jogador joga de *na-mão*; e

(iv) a próxima pontuação ou *falta* finaliza a *partida*.

(c) Quando o conjunto total de pontos determina o vencedor de um jogo ou encontro, e esse conjunto está igual no final da última *partida*, os jogadores nessa *partida* deverão seguir o procedimento para uma bola Preta recolocada como previsto no ponto (b) acima.

## 5. Jogando de na-mão

Para jogar de *na-mão*, a *bola branca* deverá ser contactada pela sola do taco de uma posição de dentro ou em cima das linhas do "D", mas poderá ser jogada em qualquer direção.

(a) O árbitro irá determinar, se lhe for perguntado, se a *bola branca* está devidamente colocada (isto é, sem estar fora das linhas do "D").

(b) Se a *bola branca*, enquanto está *na mão*, for contactada pela sola do taco enquanto está fora do "D", é considerada como impropriamente jogada de *na mão*.

(c) Se a sola do taco tocar na *bola branca* enquanto esta está a ser posicionada, e o árbitro está satisfeito que o *atacante* não estaria a realizar uma *tacada*, então a *bola branca* não se encontra *em jogo*.

## 6. Atingir duas bolas em simultâneo

Duas bolas, outras que não duas vermelhas ou uma *bola livre* e uma *bola de ordem*, não poderão ser atingidas simultaneamente pelo primeiro impacto da *bola branca*.

## 7. Colocação das bolas de cor

Qualquer bola de cor *embolsada* ou *forçada fora da mesa* deverá ser reposta antes da *próxima* *tacada* ser realizada, até finalmente ser *embolsada* sob a Secção 3 Regra 3 (h) (iii).

(a) Um jogador não deverá ser responsável por qualquer erro cometido pelo árbitro na colocação errada de qualquer bola.

(b) Se uma bola de cor é colocada erradamente após ter sido *embolsada* em ordem ascendente como previsto na Secção 3 Regra 3 (h) (iii), deverá ser removida da mesa sem penalização quando o erro for descoberto e o jogo deverá prosseguir da posição resultante. Se o erro for descoberto após a bola de cor ter sido *embolsada*, os pontos marcados deverão contar após a *próxima* *tacada* ter sido realizada, ou uma *infração* é cometida antes da *próxima* *tacada* ter sido realizada.

**(c)** Se uma *tacada* for realizada com uma bola ou bolas colocadas incorretamente, serão consideradas corretamente colocadas para as *tacadas* subsequentes. Qualquer bola de cor que incorretamente falte da mesa será colocada:

(i) sem penalização quando for descoberto que estava em falta por equívoco anterior, desde que a *partida* não tenha terminado sob os termos da Secção 2 Regra 1 e o jogo deverá continuar da posição resultante; ou

**(d)** Se uma Vermelha for colocada em erro, em vez de uma bola de cor, quando descoberta:

(i) se a Vermelha poder ser identificada será removida da mesa; ou

(ii) se a Vermelha poder ser identificada mas foi *embolsada ou forçada fora da mesa*, ou a bola de cor já tinha sido colocada como descrito em (c) acima, ou se a Vermelha não poder ser identificada, a *partida* continuará, de modo a que existirá uma *partida* de 16 Vermelhas. Nos casos em que a bola de cor está ausente da mesa deverá ser colocada e em todos os casos o jogo continuará da posição resultante, sem penalização.

**(e)** Se uma bola de cor tiver de ser colocada e o seu próprio ponto se encontra *ocupado*, deverá ser colocada no ponto da bola mais alta disponível.

**(f)** Se existir mais do que uma bola de cor a ser colocada e os seus próprios pontos estiverem ocupados, a bola com o valor mais elevado tem precedência na ordem da colocação.

**(g)** Se todos os pontos estiverem *ocupados*, a bola de cor deverá ser colocada o mais próximo do seu ponto quanto possível, entre esse ponto e a parte mais próxima da tabela pequena inferior.

**(h)** No caso da Rosa e Preta, se todos os pontos estiverem *ocupados* e não existir espaço disponível entre o ponto adequado e a parte mais próxima da tabela pequena inferior, a bola de cor deverá ser colocada o mais próximo possível do seu próprio ponto na linha central longitudinal da mesa abaixo do seu ponto.

**(i)** Em todos os casos, a bola de cor quando colocada não deverá tocar noutra bola.

**(j)** Uma bola de cor, para ser corretamente colocada, deverá ser colocada manualmente no ponto designado nestes Regulamentos.

## 8. Bola colada

**(a)** Se após uma *tacada* ter sido completa a *bola branca* está colada a uma bola ou *bolas de ordem*, ou que podem ser *de ordem*, o árbitro deverá declarar BOLA COLADA e indicar que bola ou *bolas de ordem* a *bola branca* estiver colada. Se a *bola branca* está colada a uma ou mais bolas de cor após uma Vermelha (ou *bola livre nomeada* como Vermelha) ter sido *embolsada*, o árbitro deverá também perguntar ao *atacante* para DECLARAR que bola de cor *de ordem* ele está a jogar.

**(b)** Quando é anunciada BOLA COLADA, o *atacante* deverá jogar a *bola branca* para a direção oposta a essa bola sem lhe mover ou será considerado *tacada de empurrão*.

**(c)** Desde que o *atacante*, ao realizar uma *tacada*, não cause que nenhuma *bola objeto colada* se mova, não deverá existir penalização se:

(i) a bola é a *de ordem*;

(iii) a bola poderá ser a *de ordem* e o *atacante* declara que é a *de ordem*; ou

(iii) a bola poderá ser a *de ordem* e o *atacante* declara, atingindo primeiro, outra bola que poderá ser a *de ordem*.

**(d)** Se a *bola branca* ficar imobilizada estando colada, ou quase colada a uma bola que não a *de ordem*, o árbitro, se interrogado sobre se a bola está colada, irá clarificar a situação.

**(e)** Quando a *bola branca* está colada tanto a uma *bola de ordem* como a uma *não de ordem*, o árbitro, se questionado deverá somente indicar a *bola de ordem* como *colada*. Se o *atacante* perguntar ao árbitro se a *bola branca* também está *colada* à bola *não de ordem*, tem o direito a ser informado.

**(f)** Se o árbitro estiver satisfeito que qualquer movimento de uma *bola colada* no momento da *tacada* não foi causado pelo *atacante*, não irá chamar *falta*.

**(g)** Se uma *bola objeto*, parada, não *colada* à *bola branca* quando verificada pelo árbitro, é posteriormente vista como estando *colada* à *bola branca* antes que uma *tacada* seja realizada, as bolas deverão ser reposicionadas pelo árbitro à sua consideração. Tal também se aplica a uma *bola colada* que, mais tarde, quando verificada pelo árbitro não está *colada*.

## 9. Bola no Limite do Buraco

Quando uma bola entra num buraco sem ser atingida por outra bola, e:

**(a)** Não fazendo parte de nenhuma *tacada* em progressão, deverá ser recolocada e quaisquer pontos anteriormente pontuados deverão ser contabilizados.

**(b)** Se tivesse sido atingida por qualquer bola envolvida numa *tacada*:

(i) sem nenhuma *infração* a estas Regras (incluindo os casos nos quais uma *infração* teria ocorrido não obstante a bola cair num buraco), todas as bolas deverão ser recolocadas e a mesma *tacada* jogada novamente, ou uma diferente *tacada* poderá ser jogada ao seu critério, pelo mesmo *atacante*,

(ii) se uma *falta* for cometida, o *atacante* incorre na *penalização* prescrita na Secção 3 Regra 11, todas as bolas serão repostas e o próximo jogador tem as opções normais após uma *falta*.

(c) Se uma bola balança momentaneamente no limite de um buraco e depois cair nele, deverá contar como se tivesse sido *embolsada* e não deverá ser recolocada.

Um *período de consulta* começa quando a decisão é tomada de repor a(s) bola(s).

## 10. Faltas

Se uma *falta* for cometida, o árbitro deverá imediatamente declarar FALTA.

(a) Se o *atacante* não tiver realizado uma *tacada*, a sua vez termina imediatamente e o árbitro deverá anunciar a penalização.

(b) Se uma *tacada* tiver sido realizada, o árbitro deverá aguardar até à conclusão da mesma antes de anunciar a penalização.

(c) Se uma *falta* não for adjudicada pelo árbitro, nem reclamada pelo *não-atacante* antes que uma *tacada* seja feita, esta será perdoada.

(d) Qualquer bola de cor que não se encontre corretamente colocada deverá permanecer onde está posicionada, exceto se estiver fora da mesa, deverá ser colocada corretamente.

(e) Todos os pontos contabilizados numa *entrada* antes que uma *falta* seja anunciada serão permitidos, mas o *atacante* não deverá pontuar quaisquer pontos por qualquer bola *embolsada* numa *tacada* chamada de *falta*.

(f) A próxima *tacada* é realizada de onde a *bola branca* se imobilizar ou, se a *bola branca* estiver fora da mesa, de *na-mão*;

(g) Se mais do que uma *falta* for cometida na mesma *tacada*, deverá incorrer a penalização de valor mais elevado.

(h) O jogador que cometeu a *falta*:

(i) incorre na penalização prescrita na Secção 3 Regra 11; e

(ii) terá de jogar a próxima *tacada* se requisitado pelo jogador seguinte.

(i) Se o *atacante* faz *falta* a qualquer bola incluindo a *bola branca* enquanto se prepara para jogar uma *tacada*, a penalização apropriada será imposta. O *não-atacante* poderá então escolher jogar da posição em que se encontra, ou requisitar ao infrator para jogar novamente da posição em que se encontra ou da posição original. Neste último caso, todas as bolas deverão ser repostas e a *bola de ordem* deverá ser a mesma que era antes da *infração*, nomeadamente:

(i) Qualquer Vermelha, onde Vermelha era a *bola de ordem*;

(ii) A bola de cor *de ordem* onde todas as Vermelhas estavam fora da mesa;

(iii) Uma bola de cor à escolha do *atacante*, onde a *bola de ordem* era uma bola de cor após uma Vermelha, ou uma *bola livre nomeada* como uma Vermelha após ter sido *embolsada*.

Um *período de consulta* começa quando a decisão é tomada de repor a(s) bola(s).

## 11. Penalizações

Os atos seguintes são *faltas* e incorrem numa penalização de quatro pontos a não ser que uma maior seja indicada nos parágrafos (a) a (d) abaixo.

(a) valor da *bola de ordem* por:

(i) *tacar* antes que o árbitro tenha completado a colocação de uma bola de cor tida como *bola livre*;

(ii) *tacar* a *bola branca* mais do que uma vez durante uma *tacada*;

(iii) *tacar* quando ambos os pés estão fora do solo;

(iv) jogar fora de vez no Snooker a Pares;

(v) jogar indevidamente de *na-mão*, incluindo a *tacada* de abertura;

(vi) causando a *bola branca* a *falhar* todas as *bolas objeto*;

(vii) causando a *bola branca* a entrar num buraco;

(viii) causando a *bola branca* a ficar *snookered* atrás de uma *bola livre*, exceto como previsto na Secção 3 Regra 12(b) (ii);

(ix) causando a *bola branca* a ficar *snookered* pela *bola nomeada* em Snooker com Seis Vermelhas;

(x) jogando uma *tacada em salto*;

(xi) jogar com um taco não normalizado; ou

(xi) conferenciar com o parceiro contrariamente à Secção 3 Regra 18 (e).

**(b)** valor da *bola de ordem* ou da bola em causa, conforme aquele que for mais elevado, por:

(i) *tacar* quando qualquer bola não está imobilizada;

(ii) *tacar* antes do árbitro ter completado a colocação da bola de cor que não seja uma *bola livre*;

(iii) levar uma bola *não de ordem* a entrar num buraco;

(iv) levar a *bola branca* a atingir primeiro uma bola *não de ordem*; quando uma *bola livre* é nomeada, levando a *bola branca* a bater primeiro em qualquer bola que não a *bola livre* nomeada, a não ser que tenha sido tocada simultaneamente com a *bola de ordem*;

(v) realizar uma *tacada de empurrão*;

(vi) tocar, com qualquer parte da pessoa, vestuário ou equipamento, uma bola *em jogo*, ou qualquer aparelho usado para marcar uma bola *em jogo*;

(vii) tocar numa bola *em jogo* com a *bola branca*, enquanto esta está *na-mão*;

(viii) levar uma bola *em jogo* a tocar qualquer objeto ou equipamento deixado na mesa durante a sua vez ou de vezes anteriores;

(ix) *tacar* antes que quaisquer bolas retiradas da mesa para limpeza tenham sido devolvidas à mesa;

(x) levar uma bola a ser *forçada fora da mesa*; ou

**(c)** valor da *bola de ordem* ou o valor mais elevado das duas bolas em causa levando a que a *bola branca* atinja primeiro simultaneamente duas bolas, outras que não duas Vermelhas (quando Vermelha é a *bola de ordem*) ou uma *bola livre* e uma *bola de ordem*;

**(d)** sete pontos se o *atacante*:

(i) utilizar uma bola fora da mesa para qualquer propósito;

(ii) utilizar qualquer objeto para medir espaços ou distâncias;

(iii) jogue às Vermelhas, ou uma bola *bola livre* seguida de Vermelha, em *tacadas sucessivas*;

(iv) utilize qualquer bola sem ser a Branca como a *bola branca* após a *partida* ter começado;

(v) não declara qual a *bola de ordem* que está a jogar quando requisitado pelo árbitro; ou

(vii) após *embolsar* uma Vermelha (ou *bola livre nomeada* como Vermelha), comete uma *falta* antes que uma bola de cor tenha sido *nomeada*.

Os atos seguintes são *penalizações* e incorrem em quatro pontos de falta a não ser que pontos mais elevados de *penalização* sejam indicados nos parágrafos (e) até (g) abaixo.

**(e)** Valor da *bola de ordem* ou bola prevista, qualquer que seja mais elevada ao cometer uma *infração*, fora de vez, como descrito na Secção 3 Regra 3(k).

**(f)** Sete pontos se qualquer jogador toca, com qualquer parte da sua pessoa, vestuário ou equipamento, qualquer bola na área de jogo durante o *período de consulta*.

**(g)** Sete pontos se o *não-atacante*:

(i) usar uma bola fora da mesa para qualquer propósito;

(ii) usar qualquer objeto para medir espaços ou distâncias.

## 12. Snookered Após uma Falta

Após uma *falta*, se a *bola branca* está *snookered* (ver Secção 2, Regra 17), o árbitro deverá declarar BOLA LIVRE.

**(a)** Se o jogador seguinte na sua vez elege jogar a próxima *tacada*:

(i) poderá *nomear* qualquer bola como *bola de ordem*, mas uma *bola livre* não pode ser a *bola de ordem*;

(ii) qualquer bola *nomeada* será considerada, e adquire o valor da *bola de ordem* exceto quando, se *embolsada*, terá de ser colocada.

**(b)** Será *falta se a bola branca*:

(i) não atingir a bola *nomeada* primeiro, ou simultaneamente primeiro com a *bola de ordem*; ou

(ii) depois de uma *tacada* não pontuável, estar *snookered* para todas as Vermelhas, ou para a *bola de ordem*, pela *bola livre nomeada*, exceto quando a Rosa e Preta são as únicas *bolas objeto* restantes na mesa.

**(c)** Se a *bola livre* é *embolsada*, é colocada e o valor da *bola de ordem* é pontuado.

**(d)** Se uma *bola de ordem* é *embolsada*, após a *bola branca* bater na *bola nomeada* primeiro, ou simultaneamente com a *bola de ordem*, esta última é contabilizada e permanece fora da mesa.

**(e)** Se tanto a *bola nomeada* como uma *bola de ordem* serem *embolsadas*, somente a *bola de ordem* é contabilizada, a não ser que fosse uma Vermelha, quando cada *bola embolsada* é contabilizada. A *bola livre* é então colocada e a *bola de ordem* permanece fora da mesa.

**(f)** Se ao infrator lhe for pedido para jogar novamente, ou um pedido realizado pelo não-infrator para a reposição da(s) bola(s) (como na Secção 3 Regras 10(i), 14(b), 14(e) e 16), a opção de *bola livre* torna-se nula.

### 13. Jogar Novamente

Quando um jogador pede ao seu adversário para jogar novamente, após uma *falta* ou pediu a reposição da(s) bola(s) depois de uma *falta* ou uma FALTA E FALHA, tal pedido não pode ser removido. O infrator, ao qual lhe foi pedido para jogar novamente, tem o direito a:

**(a)** mudar de ideias sobre:

(i) que *tacada* irá executar; e

(ii) que *bola de ordem* irá tentar atingir;

**(b)** pontuar por qualquer bola ou bolas que possa *embolsar*.

### 14. Falta e Falha

**(a)** O *atacante* deverá, no máximo das suas capacidades, esforçar-se em atingir a *bola de ordem* ou uma bola que poderá ser *de ordem* após uma Vermelha ter sido *embolsada*. Se o árbitro considerar que a Regra foi infringida, deverá anunciar FALTA E FALHA a não ser que:

(i) qualquer jogador necessitasse de pontos de penalização antes, ou em resultado de uma *tacada* ter sido jogada e o árbitro estiver satisfeito que a *falha* não foi intencional;

(ii) existir uma situação na qual é impossível atingir a *bola de ordem*.

Neste último caso deverá ser assumido que o *atacante* está a tentar atingir a *bola de ordem* desde que jogue, direta ou indiretamente, à *bola de ordem* com força suficiente, na opinião do árbitro, de forma a chegar à *bola de ordem* apesar de existir uma bola ou bolas a lhe obstruir.

**(b)** Após uma FALTA E FALHA ter sido anunciada, o próximo jogador poderá solicitar ao infrator que jogue novamente da posição em que ficou ou da posição original, neste último caso com todas as bolas a serem recolocadas e a *bola de ordem* a mesma que era antes da última *tacada* ter sido feita, nomeadamente:

(i) qualquer Vermelha, quando Vermelha era a *bola de ordem*;

(ii) a bola de cor *de ordem*, quando todas as Vermelhas estiverem fora da mesa; ou

(iii) uma bola de cor à escolha do *atacante*, quando a *bola de ordem* era uma bola de cor após uma vermelha ter sido *embolsada*.

**(c)** Se o *atacante*, ao realizar uma *tacada*, não atinge primeiro a *bola de ordem* quando existe um caminho desimpedido em linha reta desde a *bola branca* para qualquer parte de qualquer bola que é ou possa ser *de ordem*, o árbitro deverá sempre anunciar FALTA E FALHA a não ser como descrito na Secção 3 Regra 14(a)(i).

**(d)** Após uma FALTA E FALHA ter sido anunciada sob o parágrafo (c) acima, quando existia um caminho desimpedido em linha reta desde a *bola branca* até uma bola que era *de ordem* ou que poderia ser *de ordem*, e o contacto permitia acertar em cheio na bola (no caso das Vermelhas, tem de se ter em conta todo o diâmetro de qualquer Vermelha que não esteja obstruída por uma bola de cor), ou quando a *bola branca* está colada a uma bola que poderá ser *de ordem*, então:

(i) um futuro erro em atingir primeiro a *bola de ordem* ao realizar uma *tacada* da posição original deverá ser chamado como FALTA E FALHA independentemente da diferença de pontuações;

(ii) na eventualidade de uma segunda *falha* como em (i) acima, se pedido para jogar novamente da posição original, o infrator deverá ser avisado pelo árbitro que um terceiro erro resultará na *partida* ser concedida ao seu adversário. No entanto, uma *partida* não pode ser concedida se o aviso não foi feito. Se o árbitro não emitiu o aviso, desde que a sequência de FALTA E FALHA tenha continuado, o *atacante* será avisado à primeira oportunidade disponível.

(iii) se pedido para jogar novamente da posição em que ficou, a sequência de FALTA E FALHA termina, como em (d)(i) e (d)(ii).

(e) Após todas as bolas terem sido recolocadas sob esta Regra, e o *atacante* faz *falta* a qualquer bola, incluindo a *bola branca*, uma FALHA não deverá ser anunciada se uma *tacada* não tiver sido realizada. Neste caso a penalização apropriada será imposta. O não-infrator pode então eleger jogar da posição em que ficou ou da posição original, ou pedir ao infrator que jogue novamente da posição em que ficou ou da posição original, sendo que neste último caso todas as bolas deverão ser repostas e a *bola de ordem* deverá ser a mesma que era antes da última *tacada* ter sido feita, nomeadamente:

- (i) qualquer Vermelha, quando Vermelha era a *bola de ordem*;
- (ii) a bola de cor *de ordem*, quando todas as Vermelhas estavam fora da mesa; ou
- (iii) uma bola de cor à escolha do *atacante*, quando a *bola de ordem* era uma bola de cor após uma Vermelha ter sido *embolsada*.

Se a situação acima se levantar durante uma sequência de chamadas de FALTA E FALHA como descrito sob o parágrafo (d), qualquer aviso no que concerne à possibilidade de conceder a *partida* ao seu adversário deverá somente manter-se em efeito se todas as bolas tiverem sido repostas à posição original antes da *infração*.

(f) Se, após uma chamada de FALTA E FALHA, um pedido é realizado para jogar da posição original, um *período de consulta* começa.

## 15. Bola Movida por Outro sem ser o Atacante

Se uma bola, estacionária ou em movimento, é perturbada por outro sem ser o *atacante*, deverá ser reposicionada pelo árbitro no local que ele julga onde a bola estava, ou onde terminaria, sem penalização para o *atacante*.

Um *período de consulta* começa quando um pedido é realizado para repor a(s) bola(s).

(a) Esta Regra deverá incluir os casos onde outras ocorrências ou pessoas, para além do parceiro do *atacante*, causem o *atacante* a mover uma bola, mas não se aplicarão aos casos onde uma bola é movida devido a qualquer defeito na superfície da mesa, exceto no caso no qual uma bola colocada se mexe antes que a próxima *tacada* possa ser feita.

(b) Nenhum jogador deverá ser penalizado por qualquer distúrbio das bolas pelo árbitro.

## 16. Bola Intencionalmente Movida

Para além de *tacar a bola branca* para fazer uma *tacada*, ou mexer numa bola durante um *período de consulta*, se qualquer bola for intencionalmente movida ou apanhada pelo *atacante* na área de jogo, o árbitro deverá dizer FALTA.

**(a)** Numa situação onde uma bola estacionária é intencionalmente movida ou apanhada, o não-infrator poderá então:

(i) eleger jogar ele próprio ou pedir ao adversário para jogar da posição em que ficou. Para esta situação, qualquer bola que não tenha sido imobilizada na área de jogo será considerada *forçada fora da mesa*.

(ii) eleger ter todas as bolas recolocadas à posição original e jogar ele próprio ou pedir ao adversário para jogar novamente. Neste último caso a *bola de ordem* deverá ser a mesma que era antes da *infração*, nomeadamente:

(i) qualquer Vermelha, quando Vermelha era a *bola de ordem*;

(ii) a *bola de cor de ordem*, onde todas as Vermelhas estavam fora da mesa;

(iii) uma bola de cor à escolha do *atacante*, onde a *bola de ordem* era uma bola de cor após uma Vermelha, ou uma *bola livre nomeada* como Vermelha terem sido embolsadas.

Se a situação acima surge durante uma sequência de chamadas de FALTA E FALHA como descrito sob a Secção 3 Regra 14(d) e um pedido tenha sido realizado ao infrator para jogar novamente, qualquer Aviso no que concerne à possível concessão da *partida* ao adversário deverá permanecer em efeito.

**(b)** Numa situação onde uma bola em movimento é intencionalmente mexida ou apanhada, o árbitro deverá tomar a melhor decisão possível no interesse de *fair play*.

**(c)** Se o *atacante* *tacar a bola branca* ao realizar uma *tacada* como um ato de Conduta Antidesportiva, deverá ser avisado como descrito na Secção 4, Regra 1 e o não-infrator terá as opções como descritas sob (a) e (b) acima.

Um *período de consulta* começa quando a decisão é tomada de repor a(s) bola(s).

## 17. Impasse

Se o árbitro pensa que uma posição de impasse existe, está a ser aproximada, ou é indicada por ambos os jogadores, deverá oferecer aos jogadores a opção imediata de recomeçar a *partida*. Este processo é normalmente referido como reagrupamento.

(a) Se algum dos jogadores se opõe, o árbitro deverá deixar que o jogo continue com a condição que a situação deverá alterar-se dentro de um certo período, habitualmente após mais três *tacadas* para cada lado, à descrição do árbitro.

(b) Se a situação se mantiver inalterada após o dito período ter expirado, o árbitro deverá anular todas as pontuações e reagrupar todas as bolas para o começo da *partida*.

(c) O mesmo jogador deverá novamente fazer a *tacada* de abertura, sujeito à Secção 3 Regra 3(d)(iii), com a mesma ordem de jogo a ser mantida.

(d) Se um impasse ocorrer durante um reposicionamento da bola Preta como descrito na Secção 3 Regra 4(b), somente a Preta será recolocada, com o mesmo jogador a realizar a *tacada* de abertura.

## 18. Snooker a pares

(a) Num *jogo* a pares (quatro jogadores que constituem dois lados de dois jogadores), cada um dos lados deverá abrir de forma alternada as *partidas* e a ordem de jogo deverá ser determinada no começo de cada *partida* e, quando assim determinada, deverá ser mantida ao longo da mesma *partida*.

(b) Os jogadores podem mudar a ordem de jogo no início de cada nova *partida*.

(c) Se uma *falta* for cometida e se for realizado um pedido para jogar novamente, o jogador que cometeu a *falta* joga a próxima *tacada* e a ordem de jogo é inalterada. Se uma *falta* foi anunciada por jogar fora de vez, o parceiro do infrator perde uma vez, mesmo que ao infrator lhe seja pedido para jogar novamente.

(d) Quando uma *partida* termina em empate, aplica-se a Secção 3 Regra 4. Se for necessária uma reposição da Preta, o par que joga a primeira *tacada* tem a hipótese de escolher qual o jogador que irá realizar a primeira *tacada*. A ordem de jogo terá de continuar tal como na *partida*.

(e) Os parceiros podem conferenciar durante uma *partida* mas não enquanto um deles é o *atacante* e está a fazer a aproximação à mesa, até a *entrada* ter terminado.

(f) Se o parceiro do *atacante* cometer uma *infração*, o *atacante* será considerado como o infrator.

## 19. Snooker com Seis Vermelhas

Num jogo de Snooker com Seis Vermelhas, todas as regras Oficiais do Jogo de Snooker aplicar-se-ão com as seguintes variações:

**(a)** Não irá existir mais do que cinco chamadas consecutivas de FALTA E FALHA se ao infrator lhe for pedido para jogar novamente da posição original.

**(b)** Após quatro chamadas consecutivas de FALTA E FALHA, o árbitro irá avisar o jogador infrator de que caso uma chamada de FALTA E FALHA seja anunciada novamente as opções seguintes estão disponíveis ao não-infrator:

(i) ele próprio jogar de onde as bolas se encontram imobilizadas;

(ii) pedir ao seu adversário para jogar de onde as bolas se encontram imobilizadas;

(iii) colocar a *bola branca* em qualquer parte na área de jogo, a não ser que qualquer jogador necessitasse de pontos de *penalização* antes, ou em resultado de a última *tacada* ter sido realizada. Se esta opção for escolhida, Secção 3 Regra 12 não se aplicará.

**(c)** Se, após uma FALTA E FALHA, ao infrator é-lhe pedido para jogar da posição em que ficou, a anterior sequência de *Falta e Falha* termina.

**(d)** Após *embolsar* uma Vermelha, ou uma *bola livre nomeada* como Vermelha, o *atacante* não pode deixar o seu adversário *snookered* atrás da bola de cor *nomeada* como descrito na Secção 2 Regra 17.

## 20. Uso de Equipamento Auxiliar

É da responsabilidade do *atacante* de colocar e retirar qualquer equipamento que possa utilizar na mesa.

**(a)** O *atacante* é responsável por todos os acessórios incluindo, mas não limitado a auxiliares e extensões que ele possa trazer para a mesa, quer sejam do próprio ou emprestadas (exceto pelo árbitro), e deverá ser penalizado por quaisquer *faltas* cometidas por ele na utilização deste equipamento.

**(b)** O equipamento normalmente encontrado na mesa que tenha sido fornecido por outro elemento, incluindo o árbitro, não é da responsabilidade do *atacante*. Não será uma *falta* se este equipamento se provar defeituoso e deste modo levar o *atacante* a tocar numa bola ou bolas. O árbitro irá, se necessário, reposicionar quaisquer bolas de acordo com a Secção 3 Regra 15 e o *atacante*, se estiver numa *entrada*, ser-lhe-á permitido continuar sem penalização.

## 21. Interpretação

**(a)** Certas circunstâncias poderão necessitar de ajuste na forma como estas Regras são aplicadas a pessoas com incapacidades físicas. Em particular e por exemplo:

(i) Secção 3 Regra 11 (a) (iii) não poderá ser aplicada a jogadores em cadeira de rodas; e

(ii) um jogador, ao pedir a um árbitro, dever-lhe-á ser dita a cor de uma bola se ele for incapaz de diferenciar as cores das bolas, entre, por exemplo, vermelha e verde.

**(b)** Quando não existe árbitro, o jogador adversário ou par assumirá esse papel e será tido em conta o propósito destas Regras.

**(c)** Sob estas Regras do Jogo, uma forma simplificada do Snooker pode ser jogada com qualquer número de bolas Vermelhas.

---

## SECÇÃO 4. OS JOGADORES

### 1. Conduta Antidesportiva

(a) No caso de:

- (i) um jogador usar linguagem ofensiva, ou fazer gestos ofensivos; ou
- (ii) qualquer conduta por parte de um jogador que na opinião do árbitro seja premeditada ou persistentemente antidesportiva; ou
- (iii) qualquer outra conduta por parte de um jogador que é tida como Conduta Antidesportiva; ou
- (iv) qualquer jogador recusar em continuar a atual *partida*;

O árbitro deverá Avisar o jogador que no caso de qualquer outra Conduta Antidesportiva a *partida* será adjudicada ao seu adversário.

(b) Se o árbitro Avisou o jogador sob (a) acima, no caso de qualquer outra Conduta Antidesportiva, o árbitro deverá adjudicar a *partida* ao seu adversário, ou, se tal acontecer entre *partidas*, o árbitro deverá adjudicar a próxima *partida* ao seu adversário, e o árbitro deverá Avisar o jogador de no caso de qualquer outra Conduta Antidesportiva o *jogo* será adjudicado ao seu adversário.

(c) Se um árbitro adjudicou uma *partida* ao Jogador adversário, sob (b) acima ou (d) abaixo, no caso de qualquer outra Conduta Antidesportiva pelo jogador em questão, o árbitro deverá adjudicar o *jogo* ao jogador adversário.

(d) No caso da conduta, na opinião do árbitro ser suficientemente grave, o árbitro deverá adjudicar a *partida* ou o *jogo* ao jogador adversário, mesmo se anteriores Avisos de Conduta Antidesportiva não tiverem sido emitidos.

(e) Qualquer decisão tomada pelo árbitro em adjudicar uma *partida* e/ou o *jogo* ao jogador adversário deverá ser final e não estar sujeita a qualquer recurso.

### 2. Conceder

(a) Um jogador poderá oferecer a concessão, que ficará sem efeito se o adversário decidir continuar a jogar.

(b) Um jogador não deverá conceder uma *partida* em qualquer *encontro*, a não ser que sejam necessários *pontos de penalização*. Qualquer violação desta Regra deverá ser considerada como Conduta Antidesportiva pelo jogador em questão. Se o árbitro já Avisou o jogador sob a Regra 1(a) acima, a próxima *partida* deverá ser adjudicada ao seu adversário.

(c) Quando os pontos acumulados determinam o vencedor de *jogo* ou *encontro* e uma *partida* é concedida, o adversário deverá receber o valor de quaisquer bolas restantes na mesa, onde as Vermelhas deverão contar como oito pontos cada e qualquer bola de cor incorretamente fora da mesa deverá ser contabilizada como se estivesse colocada.

### 3. Perda de Tempo

(a) No caso de um jogador estar a demorar um tempo anormal para uma *tacada*, ou a seleção de uma *tacada*, o árbitro deverá Avisar o jogador que no caso de qualquer outra Perda de Tempo durante o *encontro*, a *partida* será adjudicada ao seu adversário.

(b) Se o árbitro Avisou o jogador por Perda de Tempo sob (a) acima, no caso de qualquer outra Perda de Tempo por esse jogador, o árbitro deverá adjudicar a *partida* ao seu adversário.

(c) Se um árbitro adjudicou uma *partida* ao jogador adversário por Perda de Tempo, no caso de qualquer outra Perda de Tempo pelo jogador em questão, o árbitro deverá, cada vez seguinte, adjudicar a *partida* ao jogador adversário.

### 4. Penalização

(a) Se uma *partida* for perdida sob esta Secção, o infrator deverá:

(i) perder a *partida*; e

(ii) quando os pontos acumulados determinam o vencedor de um *jogo* ou *encontro*, perder todos os pontos contabilizados e o adversário deverá receber o número de pontos equivalente ao valor das bolas restantes na mesa, com cada Vermelha a valer como oito pontos e qualquer bola de cor incorretamente fora da mesa será contabilizada como se estivesse colocada.

(b) Se um *jogo* é perdido sob esta Secção, o infrator deverá:

(i) perder a *partida*; e

(ii) adicionalmente, perder o número necessário de *partidas* não jogadas para completar o *jogo* quando as *partidas* são relevantes; ou

(iii) adicionalmente, perder as restantes *partidas*, cada uma valendo 147 pontos, quando os pontos acumulados determinam o vencedor de um *jogo*.

## 5. Não-Atacante

O não-atacante deverá, quando o *atacante* está a jogar, evitar estar ou mover-se na linha de visão do *atacante*. Deverá sentar-se ou estar a uma distância razoável da mesa e evitar fazer qualquer movimento ou ação que possa interromper a concentração do *atacante*.

## 6. Responsabilidade da pontuação

Além do árbitro, é da responsabilidade dos jogadores certificarem-se que a pontuação correta está a ser aplicada, tanto no placar da pontuação como pelo anúncio do árbitro das pontuações. Se qualquer jogador repara que a pontuação está incorreta, é da sua responsabilidade informar o árbitro à primeira oportunidade.

## 7. Ausência

No caso da sua ausência da sala, o *não-atacante* poderá nomear um representante que zele pelo seu interesse e reclame uma *infração* se necessário. Tal nomeação deverá ser dada conhecida ao árbitro antes de abandonar a sala.

---

## SECÇÃO 5. OS OFICIAIS

### 1. O árbitro

**(a)** O árbitro deverá:

(i) tomar decisões no interesse do *fair play* por qualquer situação não abordada adequadamente por estas Regras;

(ii) ser responsável pela conduta adequada, durante um *encontro* sob estas Regras;

(iii) intervir se verificar alguma *infração* destas Regras;

(iv) dizer ao jogador a cor de uma bola, ou a sua posição se requisitado; e

(v) limpar qualquer bola por pedido razoável do *atacante*.

**(b)** O árbitro não deverá:

(i) responder a qualquer questão não autorizada nestas Regras; nem

(ii) dar qualquer indicação de que um jogador está prestes a cometer uma *infração*; nem

(iii) dar qualquer conselho ou opinião em situações que afetem o jogo; e nem

(iv) responder a qualquer questão no que respeita à diferença de pontos.

**(c)** Se o árbitro não conseguiu verificar qualquer incidente, poderá à sua discricção aceitar o testemunho do marcador ou outros oficiais ou espetadores melhor colocados para a observação, ou pode, se disponível, ver a gravação da câmara/vídeo do incidente para o auxiliar na sua decisão.

### 2. O marcador

O marcador deverá manter a pontuação no quadro e auxiliar o árbitro na execução dos seus deveres. O marcador poderá também atuar como gravador de tacadas se necessário.

### 3. O gravador de Tacadas

O gravador de tacadas deverá manter um registo de todas as *tacadas* e *infrações*, e quantos pontos são contabilizados por cada jogador ou par quando necessário. Deverá também tomar nota dos totais das *tacadas* e Avisos, se forem emitidos.

#### 4. Assistência por Oficiais

(a) A pedido do *atacante*, o árbitro ou marcador deverá mover e reter em posição qualquer aparato de luz que interfira com a ação do *atacante* ao realizar uma *tacada*.

(b) É permitido ao árbitro ou marcador dar a assistência necessária a jogadores com incapacidades físicas de acordo com as suas circunstâncias.

### REGRAS DE COMPETIÇÃO DO SNOOKER SHOOT-OUT

Sujeito às modificações abaixo, as Regras Oficiais do Jogo de Snooker aplicam-se e as suas definições standard utilizadas ao longo destas Regras são doravante em itálico.

#### Tempo

1. Cada *encontro* será jogado por um período máximo de 10 minutos. O relógio do encontro começará a partir do momento que a *bola branca* é batida para a primeira *tacada*.

2. O temporizador será iniciado pelo oficial de tempo em concordância com o árbitro. Parará no exato momento que o jogador *taque* a *bola branca*.

3. Duração máxima do temporizador:

(i) Durante os primeiros cinco minutos do *encontro*, uma *tacada* deverá começar dentro de 15 segundos.

(ii) Durante os últimos cinco minutos do *encontro*, uma *tacada* deverá começar dentro de 10 segundos.

Falhar em começar uma *tacada* dentro do período designado de tempo resultará numa *falta* de tempo ser anunciada.

4. O oficial de tempo dará início ao temporizador;

(i) quando todas as bolas estiverem imobilizadas e a colocação de quaisquer bolas necessária estiver completa; ou

- (ii) quando o árbitro anuncia a pontuação da *entrada* relevante; ou
- (iii) após uma *infração*, quando o árbitro entrega a *bola branca* ao jogador seguinte ou coloca a *bola branca* na área de jogo.

**5.** Se o árbitro necessitar de tempo para tomar uma decisão, pode decidir entre fazer parar o temporizador ou o temporizador do encontro e irá notificar o oficial de tempo quando o pode recomeçar.

**6.** Se o árbitro for incapaz de tomar uma decisão definitiva, ou está a ser notificado pelo marcador que uma revisão da última *tacada* é necessária, poderá utilizar um vídeo e repetição áudio de forma a lhe auxiliar na sua decisão e o árbitro irá notificar o oficial de tempo para parar o temporizador do encontro. Este processo de revisão será conduzido na secretária do marcador enquanto ambos os jogadores esperam na mesa. Se tal decisão para uma revisão não for requisitada antes da próxima *tacada* ser realizada, qualquer potencial incidente é desculpado.

**7.** Se um jogador tiver uma razão para questionar uma decisão da arbitragem, o temporizador não parará a não ser que o árbitro julgue ser necessário. O árbitro deverá então anunciar INTERVALO e o temporizador será parado pelo oficial de tempo. O árbitro deverá então decidir entre recomeçar ou restituir o temporizador.

**8.** Se um jogador pede ao árbitro para limpar uma bola, o temporizador não parará a não ser que o árbitro considere necessário. O árbitro deverá então anunciar INTERVALO e o temporizador será parado pelo oficial de tempo e recomeçado por indicação do árbitro.

**9.** Se existir uma falha no temporizador ou temporizador do encontro, a decisão do árbitro será final.

## Modo de Jogo

**10.** Os jogadores fazem um "Envio" para determinar a ordem de jogo. Num Envio, ambos os jogadores têm de simultaneamente *tacar a bola branca* cada um da linha de Baulk até à tabela inferior de modo a regressar à Baulk. O jogador ao qual a bola terminar mais próximo da tabela superior, na opinião do árbitro, ganha o Envio e tem a opção de qual o jogador que joga primeiro. Num Envio, a *bola branca* pode somente atingir a tabela inferior e superior. Attingir algo além destas tabelas resultará numa perda do Envio.

**11.** Desde que uma *tacada* comece dentro do tempo estabelecido, a *tacada* ficará completa independentemente do temporizador ou temporizador do encontro expirarem e quaisquer pontos pontuados ou *pontos de penalização* deverão ser atribuídos.

**12.** No caso de um “impasse” os jogadores são responsáveis por resolver a situação dentro do tempo estabelecido. Não existe opção para um reagrupamento.

**13.** Quando Preta é a única *bola objeto* existente na mesa, o primeiro *embolsar* ou *infração* termina o *encontro* mesmo que as pontuações estejam iguais.

**14.** Se as pontuações estiverem iguais no final de um *encontro*, um jogo de morte súbita com a bola Azul irá começar. A bola Azul será colocada no seu ponto e a *bola branca* tem de ser *tacada* de ou dentro das linhas do “D”. O jogador que venceu o Envio antes do *encontro* ter começado terá a opção de quem joga primeiro. Serão realizadas tentativas alternadas até que um jogador tenha *embolsado* a bola Azul mais vezes que o seu adversário de um número igual de tentativas. A bola Azul deverá ser *embolsada diretamente* e entrar em contacto com qualquer parte de qualquer tabela além da face curvada do buraco ao qual está a tentar é considerado como uma *tacada* não-pontuável.

### Faltas

**15.** Após todas as *faltas*, a *bola branca* é jogada de “na mão”. “Na mão” deverá significar que a *bola branca* pode ser colocada em qualquer parte da área de jogo e o jogador seguinte não tem a opção de pedir ao seu adversário para “jogar novamente”. O temporizador começa quando o jogador seguinte recebe a *bola branca* do árbitro.

**16.** Falhar em começar uma *tacada* dentro do tempo estabelecido resultará numa *falta* de tempo ser adjudicada. Tal incorre num mínimo de cinco *pontos de penalização* ou o valor da *bola de ordem*, qualquer que seja o mais elevado, e o jogador seguinte recebe a *bola branca* do árbitro e joga de “na mão”.

**17.** Pelo menos uma bola tem de *bater* numa tabela ou entrar num buraco em cada *tacada*. Um fracasso em fazê-la resultará numa *falta*, com um mínimo de cinco *pontos de penalização* ou o valor da *bola de ordem*, qualquer que seja mais elevado, atribuídos ao adversário e o jogador seguinte irá receber a *bola branca* do árbitro e joga de “na mão”.

**18.** Se um jogador não está em posição de receber a *bola branca* do árbitro após uma *falta*, o árbitro colocará a *bola branca* na mesa e o temporizador do próximo jogador irá começar. O jogador pode então apanhar a *bola branca* e colocá-la onde assim desejar, mas a *tacada* tem de começar dentro do tempo determinado.

### Outras Regras

**19.** (i) Secção 3 Regras 13 (Jogar Novamente) e 14 (Falta e Falha) das Regras Oficiais do Jogo de Snooker não se aplicam.

(ii) Secção 3 Regra 12 (Snookered após uma Falta) não se aplica a não ser que surja uma situação na qual, de "na mão", seja impossível atingir uma *bola de ordem*.

**20.** Se um elemento exterior distrair um jogador durante o seu tempo de *tacada*, o árbitro terá a opção de parar ou recomençar o temporizador e/ou temporizador do encontro. Em qualquer momento, um árbitro pode anunciar INTERVALO e decidir se o temporizador deve ser recomençado ou retomado.

### Etiqueta

**21.** Dada a restrição de tempo, o *não-atacante* não será considerados como estando a violar a etiqueta se se mantiver mais próximo da mesa que o normal, quando se está a preparar para a próxima jogada, porém não deverá estar posicionado na linha de visão do *atacante*.

### Árbitro

**22.** O árbitro é o derradeiro juiz e a sua decisão é final. Se alguma eventualidade não estiver coberta por estas Regras a decisão do árbitro irá manter-se e, quando aplicável, irá definir um precedente.