



Snooker – Regras

SECÇÃO 1. EQUIPAMENTO

As medidas indicam o equivalente métrico em milímetros.

1. A mesa Standard

Dimensões

(a) A área de jogo à face da tabela deverá medir 3569mm x 1778mm com uma tolerância de +/- 13mm.

Altura

(b) A altura da mesa a partir do chão ao topo da tabela deverá ser entre 851mm a 876mm.

Abertura de buraco

(c) As dimensões dos buracos deverão contemplar o que está autorizado pela World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

Baulk-line and Baulk

(d) Uma linha recta desenhada a 737mm a partir da face da tabela superior pequena e paralela à mesma (chamada "Baulk-line"), e essa linha e o espaço da tabela até à mesma é denominado de "Baulk".

O "D"

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

Pontos

(f) Quatro pontos estão marcados na linha central longitudinal da mesa;

(i) o ponto (conhecido como ponto da bola preta), 324mm a partir de um ponto perpendicular acima da face da tabela inferior.

(ii) o ponto central (conhecido como o ponto da bola azul), está localizado a meio entre as faces das tabelas grandes e pequenas.

(iii) O ponto da Pirâmide (conhecido como o ponto da bola rosa), está localizado a meio entre o ponto do centro e a face da tabela inferior

(iv) O meio da "Baulk-line" (conhecido como o ponto da bola castanha).



Os outros dois pontos utilizados estão localizados nos cantos do 'D'. Visto da tabela superior, o que está à direita é conhecido como o ponto da bola amarela, e o que está à esquerda, conhecido como o ponto da bola verde.

2. Bolas

As bolas deverão ter uma composição aprovada e deverão ter um diâmetro de 52.5mm, com uma tolerância de +/- 0.05mm e:

- (a) deverão ser idêntico peso, com uma tolerância de 3g por jogo de bolas
- (b) a bola ou conjunto de bolas poderá ser trocado por acordo mútuo entre os jogadores ou por decisão do árbitro.

O valor correcto das bolas é o que se indica:

Preta	7	Azul	5
Vermelha	1	Rosa	6
Amarela	2	Castanha	4
Verde	3		

3. Taco

O taco não deverá ter menos de 914mm em comprimento e não deverá mostrar diferenças substanciais do tradicional em formato e modelo.

4. Auxiliares

Várias rabecas, tacos longos, extensores e adaptadores poderão ser utilizados pelos jogadores face às dificuldades nas posições de tacar. Estes poderão fazer parte do equipamento que normalmente está disponível com a mesa mas também estão incluídos os equipamentos trazidos pelos jogadores ou pelo árbitro (ver Secção 3 Regra 18). Todas as extensões, adaptadores ou outros aparelhos para auxiliar na tacada terão de ser aprovados pela WPBSA.

SECÇÃO 2. DEFINIÇÕES

1. Frame (partida)

Compreende-se por um frame de snooker, o período de tempo desde a primeira tacada, com o set de bolas colocado como na Secção 3 Regra 2 até o frame estar completo por:

- (a) concedido por qualquer jogador na sua vez,
- (b) reclamado pelo jogador que tem a vez, quando apenas resta a bola preta e existem mais do que sete pontos de diferença no resultado e a seu favor,
- (c) a bola final ou falta quando apenas resta a bola preta, ou



(d) ser advertido pelo árbitro sob a Secção 3 Regra 14(c) ou Secção 4 Regra 2.

2. Jogo

O jogo é o conjunto estipulado de frames.

3. Encontro

O encontro é o conjunto estipulado de jogos.

4. Bolas

(a) A bola branca é a única que pode ser tacada.

(b) As 15 vermelhas e as 6 coloridas são as bolas objecto.

5. Atacante

É o nome que se dá ao jogador que vai jogar ou que está em jogo, até que o árbitro decida que ele deixou a mesa no fim da sua entrada.

6. Tacada

(a) A tacada é feita quando o atacante taca a bola branca com a sola do taco.

(b) A tacada é legal quando não existe conflito com as Regras.

(c) A tacada não está completa até todas as bolas estarem completamente imobilizadas.

(d) A tacada pode ser feita directa ou indirectamente, deste modo:

(i) a tacada é directa quando a bola branca atinge a bola objecto sem primeiro ter ido à tabela

(ii) a tacada é indirecta quando a bola branca atinge uma ou mais tabelas antes de tocar na bola objecto.

7. Embolsar

Chama-se embolsar quando uma bola objecto, depois de entrar em contacto com outra bola e sem infringir Regras, entra no buraco. A este acto chama-se embolsar.

8. Entrada

É um número sucessivo de bolas embolsadas feita na vez de qualquer jogador durante um frame.



9. Bola na mão

(a) Bola branca na mão

- (i) antes do início de cada frame,
- (ii) quando entra num buraco, ou
- (iii) quando salta para fora da mesa.

(b) mantem-se bola na mão até

- (i) ser jogada correctamente da posição bola na mão, ou
- (ii) ser cometida uma falta enquanto a bola está na mesa

(c) Diz-se que o atacante tem bola na mão quando a bola branca está na mão como acima descrito.

10. Bola em jogo

(a) a bola branca está em jogo quando não está em situação de bola na mão.

(b) as bolas objecto estão em jogo desde o início do frame até serem embolsadas ou saltarem para fora da mesa.

(c) as bolas de côr regressam ao jogo sendo estas recolocadas.

11. Bola de Ordem

Qualquer bola que possa ser legalmente batida pela primeira vez pelo atacante, ou qualquer bola que não seja facilmente batida mas que possa ser embolsada, diz-se que é a de ordem.

12. Bola Anunciada

(a) é a bola objecto que o atacante anuncia, ou indica para dar conhecimento ao árbitro, comprometendo-se desta forma a atingir a mesma no primeiro impacto da bola branca.

(b) a pedido do árbitro, o atacante tem que anunciar a bola a que pretende jogar.

13. Bola Livre

Bola livre é a bola que o atacante anuncia como a bola de ordem quando está **snookered** após uma falta (ver Secção 3 Regra 10).



14. Bola fora da mesa

A bola está fora da mesa desde que não esteja em cima da mesa de jogo ou num buraco, ou se for apanhada pelo atacante, enquanto decorre o seu turno, excepto como previsto na Secção 3 Regra 14(h).

15. Falta

Todas as infracções as estas Regras são consideradas faltas.

16. Snookered

Diz-se em situação de snookered quando a bola branca jogada, em linha recta para todas as bolas de ordem estas estejam total ou parcialmente obstruídas por uma bola ou bolas que não da ordem. Se uma ou mais bolas da ordem possam ser tacadas em ambas as extremidades livres de obstrução de bolas que não são da ordem, a bola branca não está snookered.

- (a) Se em bola na mão, a branca está snookered como na situação acima descrita de todas as posições possíveis "D".
- (b) Se a bola branca está de tal forma obstruída, por mais do que uma bola não da ordem que não possa atingir uma bola de ordem.
- (i) a bola que está mais perto da bola branca para todos os efeitos é considerada a bola snookering, e
- (ii) se estiver mais do que uma bola a obstruir a branca e equi-distante da mesma, todas essas bolas serão consideradas efectivamente bolas snookering.
- (c) Quando a vermelha é a bola de ordem, se a bola branca está obstruída para outras vermelhas por bolas não da ordem, não existe posição de snookering.
- (d) Diz-se que o atacante está snookered, quando a bola branca está snookered como acima descrito
- (e) a bola branca não pode ficar snookered pela tabela. Se a curva da tabela obstruir a bola branca e se estiver mais próxima da mesma do que qualquer bola não da ordem que esteja a obstruir a jogada, a bola branca não está snookered.

17. Ponto Ocupado

Diz-se que o ponto está ocupado se a bola não puder ser colocada no mesmo sem que a mesma toque em outra bola.

18. Carrada



É considerada carrada quando a sola do taco se mantém em contacto com a bola branca

- (a) depois da bola branca começar o seu movimento, ou
- (b) assim que a bola branca contacte uma bola objecto, excepto, quando a bola branca e a bola objecto estão quase coladas, não deverá ser considerada uma carrada se a bola branca tocar fino a extremidade da bola objecto.

19. Jogada de salto

Uma jogada de salto é feita quando a bola branca passa por cima de qualquer parte da bola objecto, mesmo que no trajecto a toque ou não, excepto:

- (a) quando a bola branca toca primeiro em uma bola objecto e depois salta por cima de outra bola,
- (b) quando a bola branca salta e atinge uma bola objecto, mas que não aterre no lado mais distante da mesma,
- (c) quando, após atingir legalmente a bola objecto, a bola branca salte sob a mesma depois de tocar a tabela ou outra bola.

20. Repetição

É quando a bola branca falha o contacto com a bola de ordem e o árbitro considera que o atacante não fez o seu melhor de forma a atingir a bola de ordem.

SECÇÃO 3. O JOGO

1. Descrição

O Snooker poderá ser jogado por 2 ou mais jogadores, quer individualmente ou em pares. O jogo pode resumir-se desta forma:

- (a) cada jogador usa a mesma bola branca e existem 21 bolas objecto – 15 vermelhas valendo 1 ponto cada, e 6 bolas coloridas: amarela 2 pontos, verde 3 pontos, castanha 4 pontos, azul 5 pontos, rosa 6 pontos e preta 7 pontos.
- (b) a pontuação é obtida na vez do jogador ao embolsar vermelhas e coloridas alternadamente até todas as vermelhas estarem embolsadas e depois as coloridas por ordem ascendente do seu valor.
- (c) os pontos ganhos pela acção de embolsar bolas são adicionados ao quadro da pontuação do atacante.
- (d) pontos gerados por faltas são adicionados à pontuação do adversário.



- (e) a tática empregue a todo o momento durante um frame é deixar a bola branca atrás de uma bola não da ordem de forma a que na vez do jogador a seguir este fique snookered. Se o jogador ou par tem menos pontos do que os possíveis contando com as bolas que restam na mesa, jogar de forma defensiva torna-se vital na esperança de obter pontos provenientes das faltas.
- (f) o vencedor de um frame é o jogador ou par que:
- (i) faça a pontuação mais elevada,
 - (ii) a quem o frame fôr concedido, ou
 - (iii) a quem for adjudicado sob a Secção 3 Regra 14(c) ou Secção 4 Regra 2.
- (g) o vencedor do jogo é o jogador ou par:
- (i) que ganhe a maioria, ou o número de frames necessários
 - (ii) faça o maior total de pontos onde os mesmos agregados são relevantes, ou
 - (iii) a quem o jogo seja adjudicado sob a Secção 4 Regra 2.
- (h) o vencedor do encontro é o jogador ou par que ganhe a maior parte dos jogos ou o total da pontuação seja relevante com maior total.

2. Posição das bolas

- (a) no início de cada frame a bola branca está na mão e as bolas objecto estão posicionadas da seguinte forma:
- (i) as vermelhas em forma de triângulo com a vermelha do vértice assente na linha central longitudinal da mesa abaixo do ponto da Pirâmide (ponto da bola rosa), o mais perto possível da mesma sem a tocar, e a base do triângulo, o mais perto e paralelo possível da tabela pequena inferior.
 - (ii) a amarela no canto direito do "D"
 - (iii) a verde no canto esquerdo do "D"
 - (iv) a castanha no meio da Baulk-line,
 - (v) a azul no ponto central,
 - (vi) a rosa no ponto da Pyramid,e
 - (vii) a preta no ponto.
- (c) depois do frame começar, a bola em jogo poderá apenas ser limpa pelo árbitro após um pedido razoável do atacante e:



- (d) (i) a posição da bola, se não estiver colocada no ponto, deverá ser assinalada com um aparelho próprio para o efeito de forma que esta seja retirada para a limpeza,
- (e) (ii) o aparelho usado para marcar a posição da bola a ser limpa deverá ser considerado e adquirir o valor da mesma o tempo que for necessário para limpar e recolocar a bola. Se outro jogador que não seja o atacante toque ou perturbe o aparelho, deverá ser penalizado como se fosse o atacante, sem afectar 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.

3. Modo de Jogo

Os jogadores determinarão a ordem de jogo por sorteio, ou de qualquer outra forma acordada.

- (a) A ordem de jogo que foi determinada terá de se manter inalterada ao longo do "frame", excepto nas ocasiões em que o jogador, após cometer falta, é convidado pelo adversário a jogar novamente.
- (b) O jogador ou par a atacar em primeiro lugar deverá alternar em cada "frame" durante o jogo.
- (c) O primeiro jogador joga na posição de bola na mão, o frame começa quando a bola branca é colocada na mesa e sofre contacto com a sola do taco:
 - (i) quando a jogada é feita, ou
 - (ii) enquanto posiciona a bola branca.
- (d) Para uma tacada ser legal, nenhuma das infracções ou penalizações descritas abaixo na regra 12, deverá ocorrer
- (e) Para a primeira tacada de cada vez, até todas as bolas vermelhas estarem embolsadas, a Vermelha ou bola livre anunciada como vermelha é a bola de ordem, o valor de cada vermelha ou qualquer bola livre anunciada como vermelha, embolsada na mesma tacada é pontuável.
- (f) (i) Se a Vermelha ou bola livre anunciada como vermelha, é embolsada, o mesmo jogador joga a próxima jogada e a bola seguinte é a colorida escolhida pelo atacante, se embolsada, é pontuável e a colorida regressará à mesa de jogo.
 - (ii) O jogo prosegue embolsando vermelhas e coloridas alternadamente até as vermelhas saírem da mesa, e quando aplicável, uma colorida é jogada após embolsada a última vermelha
 - (iii) As coloridas tornam-se as bolas de ordem de forma ascendente pelo seu valor como descrito na Secção 3 Regra 1(a) e quando embolsadas já não regressam à mesa, excepto como previsto na Regra 4 abaixo, e o atacante joga a próxima jogada à próxima bola colorida de ordem



- (g) As vermelhas não são recolocadas na mesa quando embolsadas, ou quando saem para fora da mesa, independentemente do facto do jogador beneficiar da falta cometida. As exceções a este conceito estão previstas na Secção 3 Regras 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) e 15.
- (h) Se o atacante não pontuar ou cometer falta, a sua vez termina e o jogador a seguir jogará do local onde a bola branca ficou ou da posição bola na mão, se a bola branca entrar ou sair da mesa.

4. Fim do Frame, Jogo ou Encontro

(a) Quando resta apenas a preta, a primeira pontuação ou falta finaliza o frame, excepto apenas se se verificarem as seguintes condições:

- (i) a pontuação está empatada, e
- (ii) a pontuação agregada não é relevante.

(b) Quando se aplicam ambas as condições acima descritas

- (i) a preta é colocada no seu ponto,
- (ii) os jogadores sorteiam para ver quem joga
- (iii) o jogador seguinte joga com bola na mão, e
- (iv) a próxima pontuação ou falta finaliza o frame.

(c) Quando o conjunto total de pontos determina o vencedor de um jogo ou encontro, e o total da pontuação é igual no fim do último frame, os jogadores nesse frame darão de seguir o procedimento para uma bola preta recolocada como descrito no ponto (b) acima.

5. Jogando na posição de bola na mão

Para jogar de uma posição de bola na mão, a bola branca deverá ser tacada de uma posição de dentro ou em cima das linhas do "D", mas poderá ser jogada em qualquer direcção.

- (a) O árbitro irá determinar, se lhe for pedido, se a bola branca está devidamente colocada, (isto é, não estando fora das linhas do "D").
- (b) Se a sola do taco tocar a bola branca enquanto esta está a ser posicionada e o árbitro entender que o atacante não tinha intenção de fazer a jogada, a bola branca não está 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 tocadas simultaneamente pelo primeiro impacto da bola branca.

7. Colocação das bolas Coloridas

Quaisquer bolas coloridas embolsadas, ou que saiam da mesa deverão ser recolocadas antes da próxima jogada ser feita, até finalmente serem embolsada de acordo com a Secção 3 Regra 3(f).

- (a) O jogador não deverá ser responsabilizado por qualquer erro cometido pelo árbitro, na colocação errada de qualquer bola.
- (b) Se uma bola colorida é colocada erradamente depois de ser embolsada em ordem ascendente como descrito na Secção 3 Regra 3(f)(iii), deverá ser removida da mesa sem penalização quando o erro é descoberto, e o jogo deverá continuar.
- (c) Se uma jogada é feita à bola ou bolas colocadas incorrectamente, serão consideradas correctamente colocadas para as jogadas seguintes. Qualquer colorida que incorrectamente falte na mesa, será colocada:
 - (i) sem penalização quando descobrirem que esteve desaparecida em supervisões anteriores,
 - (ii) sujeita a penalizações se o atacante jogar antes do árbitro colocar a bola
- (d) Se uma colorida tem de ser colocada, e o seu próprio ponto se encontra ocupado, deverá ser colocada no ponto da bola mais valiosa disponível.
- (e) Se houver mais do que uma bola colorida para ser colocada, e os seus pontos estiverem ocupados, a bola com o valor mais elevado deverá ter preferência na ordem da colocação.
- (f) Se todos os pontos estiverem ocupados, a colorida deverá ser colocada no local o mais próximo possível do seu ponto, entre o seu ponto e a tabela pequena inferior.
- (g) No caso da Rosa e da Preta, se todos os pontos estiverem ocupados e não houver espaço disponível entre o ponto adequado e a parte mais próxima da tabela pequena inferior, a colorida será colocada o mais próximo possível do seu próprio ponto na linha central longitudinal abaixo do seu ponto.
- (h) Em todos dos casos, a colorida quando colocada não deverá tocar outra bola.
- (i) Uma colorida, para ser correctamente colocada, deverá ser colocada manualmente no ponto designado nestes regulamentos.



8. Bola em contacto

(a) Se a bola branca, quando parada, estiver a tocar noutra bola ou bolas que estão ou podem estar na ordem, o árbitro deverá declarar bola em contacto e indicar a bola ou bolas que a bola branca está a tocar.

(b) Quando é anunciada bola em contacto, o atacante terá que jogar a bola branca de forma a não mover a bola à qual está colada, ou será considerado "carrada".

(c) Desde que o atacante não faça com que a bola objecto se mova, não deverá ser penalizado, se:

(i) a bola é a da ordem,

(ii) a bola podia ser a de ordem e o atacante anuncia a mesma, ou

(iii) A bola poderá ser a de ordem e o atacante anuncia-a, e primeiro toca outra bola que poderia ser a de ordem.

(d) Se a bola branca parar tocando, ou quase tocando, uma bola que não a de ordem o árbitro, se interrogado se a bola está em contacto, responderá SIM ou NÃO. O atacante deverá jogar dessa posição sem perturbá-la como acima descrito, mas primeiro terá que tocar a bola de ordem.

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

(f) Se o árbitro entender que qualquer movimento de uma bola colada no momento da tacada não foi causado pelo atacante não irá considerar falta.

(g) Se uma bola objecto estiver parada, não estando colada à bola branca quando verificada pelo árbitro e mais tarde estiver em contacto com a bola branca antes da tacada ser feita, as bolas deverão ser reposicionadas pelo árbitro à sua consideração.

9. Bola no limite do buraco

(a) Se uma bola entra num buraco sem ser tocada por outra bola, e não fazendo parte de nenhuma jogada em progressão, deverá ser recolocada e quaisquer pontos feitos deverão ser contabilizados.

(b) Se foi tocada por qualquer bola envolvida numa jogada:

(i) sem infringir estas Regras, all balls will be replaced and the same stroke played again, or a different stroke may be played at his discretion, by the same striker.



(ii) Se for cometida uma falta, o atacante incorre na penalização prescrita, todas as bolas serão recolocadas e o jogador seguinte tem as opções usuais depois de da falta.

(c) Se o bola balança momentaneamente no limiar de um buraco, e depois cair nele, contará e não será recolocada.

10. "Snookered" depois de uma falta

Depois de uma falta, se a bola branca está "snookered", o árbitro deverá declarar BOLA LIVRE, (ver Secção 2, Regra 16).

(a) Se o jogador seguinte na sua vez escolher jogar a próxima jogada,

(i) poderá anunciar qualquer bola como a bola de ordem, e

(ii) qualquer bola anunciada será considerada como a bola de ordem, e adquirir o valor da mesma, excepto se for embolsada. Neste caso será colocada.

(b) Será falta se a bola branca:

(i) Não bater na bola anunciada em primeiro lugar, ou bater simultaneamente com a bola de ordem, ou

(ii) ficar "snookered" para todas a vermelhas, ou para a bola de ordem, pela bola livre anunciada excepto quando a bola rosa e preta são as únicas bolas objecto que permanecem na mesa.

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

(d) Se a bola de ordem é embolsada, depois da bola branca tocar primeiro a bola anunciada, ou simultaneamente com a bola de ordem, a bola de ordem é contabilizada e permanecerá fora da mesa.

(e) Se a bola anunciada e a bola de ordem forem embolsadas, apenas a bola de ordem é contabilizada, excepto se for uma vermelha quando cada bola embolsada é contabilizada. A bola livre sera então colocada e a bola de ordem permanecerá fora da mesa.

(f) Se ao faltoso for pedido para jogar novamente, a bola livre torna-se nula.

11. Faltas

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

(a) Se o atacante não tiver feito uma jogada a sua vez termina imediatamente e o árbitro deverá anunciar a penalização.

(b) Se tiver sido feita uma jogada, o árbitro aguardará até a jogada estar concluída antes de anunciar a penalização.



- (c) Se uma falta não for anunciada pelo árbitro, nem reclamada pelo adversário antes da próxima jogada ser feita, esta será desculpada.
- (d) Qualquer bola de cor colocada incorrectamente deverá manter-se na posição onde estava, excepto se estiver fora da mesa, aí deverá ser colocada correctamente.
- (e) Todos os pontos contabilizados numa entrada antes de uma falta ser anunciada serão permitidos, mas o atacante não deverá pontuar quaisquer pontos por qualquer bola embolsada numa jogada em falta.
- (f) A próxima jogada será feita de onde a bola branca parar, ou se a bola branca estiver fora da mesa, será bola na mão.
- (g) Se for cometida mais do que uma falta na mesma jogada, deverá incorrer da penalização de valor mais elevado.
- (h) O jogador que cometer a falta
 - (i) incorre na penalidade descrita na Regra 12 abaixo, e
 - (ii) terá de fazer a próxima jogada se requisitado pelo jogador seguinte.

12. Penalizações

Todas as faltas incorrem em penalização de quarto pontos, excepto se uma mais elevada for indicada no parágrafo de (a) a (d) abaixo descritas. As penalizações são:

- (a) valor da bola de ordem por
 - (i) tacar mais do que uma vez na bola branca,
 - (ii) tacar quando os dois pés não estão em contacto com o solo,
 - (iii) jogar fora da vez,
 - (iv) jogar de forma indevida da posição de bola na mão, incluindo na tavnada de abertura,
 - (v) fazer com que a bola branca falhe todas as bolas objecto,
 - (vi) fazer com que a bola branca entre num buraco,
 - (vii) jogar para o snooker para trás de uma bola livre,
 - (viii) jogar uma bola de salto,
 - (ix) jogar com um taco não normalizado, ou



- (x) conferenciar com o adversário ao contrário do que está indicado na Secção 3 Regra (e).
- (b) Valor da bola de ordem ou à bola em causa, conforme aquele cujo valor for mais elevado, por
 - (i) tocar quando as bolas ainda estão em movimento,
 - (ii) tacar antes do árbitro dar por concluída a colocação da bola de cor
 - (iii) fazer com que a bola não da ordem entre no buraco,
 - (iv) fazer com que a bola branca toque primeiro numa bola não da ordem,
 - (v) fazer uma "carrada"
 - (vi) tocar numa bola em jogo, oOutra que não a bola branca com a sola do taco quando a tacada é feita, ou
 - (vii) fazer com que a bola saia fora da mesa.
- (c) O valor da bola de ordem, ou o valor mais elevado das duas bolas em causa, fazendo com que a bola branca atinja primeiro simultaneamente duas bolas, outras que não duas vermelhas ou uma bola livre com uma bola da ordem.
- (d) O atacante incorre numa penalização de sete pontos se
 - (i) Usar uma bola fora da mesa por qualquer propósito,
 - (ii) use qualquer objecto para tirar medidas de espaços ou distâncias,
 - (iii) jogue às vermelhas, ou uma bola livre seguida de uma vermelha, em tacadas sucessivas,
 - (iv) use qualquer bola que não a branca como a bola branca para qualquer jogada assim que o frame comece,
 - (v) não declare qual a bola de ordem quando requisitado para o fazer pelo árbitro, ou
 - (vi) depois de embolsar a vermelha ou a bola livre anunciada como vermelha, cometa uma falta antes de anunciar a bola de cor.

13. Play Again

Quando um jogador pede ao seu adversário para jogar novamente, depois de uma falta, esse pedido não pode ser recusado. O jogador, que foi intrepelado para jogar novamente, tem o direito de:

- (a) De mudar de ideias



- (i) que jogada 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

O atacante deverá, no máximo das suas capacidades, procurar atingir a bola de ordem. Se o árbitro considerar que a Regra foi infringida, ele deverá anunciar Falta e Falha a não ser que esteja apenas a bola preta em cima da mesa, ou na situação de jogo seja impossível atingir a bola de ordem. Neste último caso terá que se deduzir que o atacante tem intenção de acertar na bola de ordem desde que directa ou indirectamente jogue na direcção da bola de ordem com a força suficiente, na opinião do árbitro, para atingir a bola de ordem apesar de estarem bolas a obstruir todas as trajectórias para a bola de ordem.

(a) Depois de anunciada falta e falha, o próximo jogador poderá solicitar ao infractor que jogue novamente da posição que ficou ou da posição anterior. Neste último caso, a bola de ordem deverá ser a mesma que o atacante jogou anteriormente, nomeadamente:

- (i) qualquer vermelha, quando a vermelha for bola de ordem
- ii) a bola colorida de ordem, quando todas as vermelhas estiverem fora da mesa, ou
- (iii) uma colorida escolhida pelo atacante, onde a bola de ordem foi uma colorida depois de ter embolsado uma vermelha.

(b) Se o atacante, ao fazer uma tacada, não atingir em primeiro lugar a bola de ordem quando tem o caminho desimpedido da bola branca para qualquer parte de qualquer bola que é ou possa ser de ordem, o árbitro deverá anunciar FALTA E FALHA, a não ser que qualquer um dos jogadores precise primeiro de snookers, ou em resultado o árbitro ficar satisfeito com a jogada feita e entenda que a falha não foi intencional.

(c) Depois da falha ser anunciada sob o parágrafo (b) acima descrito, quando há caminho livre em linha directa desde a bola branca a uma bola que era ou poderia ser de ordem, e o contacto permita acertar tanto em cheio como em toda a parte da bola, (no caso das vermelhas, tem de se ter em conta todo o diâmetro de qualquer vermelha que não esteja obstruída por nenhuma bola colorida), então:

(i) futuros erros em atingir primeiro a bola de ordem, ao fazer a jogada da mesma posição, será anunciada FALTA E FALHA, tendo em conta a diferença de pontuações, e

(ii) o infractor, confrontado com o ter que jogar novamente da posição original, deverá ser avisado pelo árbitro que uma terceira falta irá resultar no frame concedido ao seu adversário.

(d) Depois de a bola branca ser recolocada sob esta regra, quando existe caminho livre em linha directa desde a bola branca a qualquer parte de qualquer bola que está, ou possa ser de ordem, e o atacante falhe qualquer



bola, incluindo a bola branca enquanto se prepara para tacar, a repetição não será anunciada se a tacada não foi realizada. Neste caso, a penalização apropriada será imposta e

(i) o próximo jogador poderá ser ele a jogar ou pedir ao adversário que jogue novamente da posição onde ficou a bola branca, ou

(ii) o próximo jogador poderá pedir ao árbitro que recolha todas as bolas que se moveram das suas posições originais, e colocar o adversário a jogar novamente da posição, e

(iii) se a situação acima descrita se verificar durante uma sequência de falhas, qualquer aviso no que concerne à possibilidade de perder o frame mantém-se em efeito.

(e) Todas as outras falhas serão anunciadas à discricção do árbitro.

(f) Depois da falha e o próximo jogador pedir para recolocar a bola branca, quaisquer bolas objecto que tenham saído dos seus sítios, permanecerão nos seus lugares, a não ser que o árbitro considere que o jogador infractor possa tirar vantagem do mesmo. Neste último caso, qualquer bola ou todas as bolas perturbadas poderão ser recolocadas ao agrado do árbitro, e em qualquer caso, as coloridas que estejam fora da mesa de jogo serão colocadas no seus pontos ou recolocadas onde estavam.

(g) Quando qualquer bola for recolocada depois de uma falha, tanto o infractor como o jogador que joga a seguir serão consultados em relação às posições das bolas, só depois a decisão do árbitro será final.

(h) Durante esta consulta, se um dos jogadores tocar em qualquer bola em jogo, deverá ser penalizado como se ele fosse o atacante, sem afectar a ordem de jogo. A bola tocada deverá ser recolocada pelo árbitro ao seu critério.

(i) O jogador a jogar a seguir poderá perguntar ao árbitro se este tem intenção de reposicionar outras bolas para além da bola branca na eventualidade de querer que o seu adversário jogue da posição original, e o árbitro deverá declarar as suas intenções.

15. Bola tocada por outro sem ser o atacante

Se a bola, imobilizada ou em movimento, for perturbada por outro que não seja o atacante, deverá ser recolocada pelo árbitro no local onde este entenda que a bola estaria, ou onde pararia sem penalizações.

(a) Esta regra deverá incluir situações em que ocorrências ou pessoas, outras que não o adversário do atacante, causem que o atacante movimente a bola.

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



16. Empate

Se o árbitro pensar que existe uma situação de empate, ou possa acontecer, ele deverá informar os jogadores da possibilidade de recomeçar o frame. Se um dos jogadores obstar o árbitro deverá permitir que o frame prossiga, com o aviso no entanto, que a situação de jogo deverá alterar-se num curto período. Normalmente mias três entradas para cada lado, à descrição do árbitro. Se basicamente a situação de jogo estiver inalterada, depois de expirar o período concedido pelo árbitro, o mesmo deverá anular todos os pontos marcados até então e reagrupar as bolas para o reinício do frame e:

- (a) O mesmo jogador deverá fazer novamente a tacada de saída,
- (b) A mesma ordem de jogo deverá ser mantida.

17. Snooker a pares

(a) Num jogo a pares, cada uma das equipas deverá abrir o jogo alternadamente e a ordem de jogo deverá ser determinada no início de cada frame e, quando determinada, deverá ser mantida ao longo do frame.

(b) Os jogadores podem mudar a ordem de jogo no início de cada novo frame.

(c) Se uma falta for cometida, e se for feito um pedido para jogar novamente, o jogador que cometeu a falta joga novamente, mesmo que a falta tenha sido feita fora da vez, e a ordem original de jogo será mantida de modo a que o parceiro do infractor perca a vez.

(d) Quando um frame termina em empate, aplica-se a Secção 3 Regra 4. Se for necessário recolocar a bola preta, o par que joga a primeira tacada tem a preferência de escolher qual o jogador que irá jogar a primeira tacada. O ordem de jogo terá de continuar tal como no frame.

(e) Os parceiros podem conferenciar durante o frame, mas não:

- (i) enquanto um deles é o atacante e está na mesa, nem
- (ii) depois da primeira tacada do atacante até a entrada terminar.

18. 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 que leve para a mesa, quer sejam extensões e/ou auxiliares (rabecas), quer sejam dele ou emprestadas (excepto pelo árbitro) e este será penalizado por qualquer falta cometida durante o uso 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. Se se provar que este equipamento seja defeituoso, e faça com que o atacante toque na bola ou bolas, não será anunciada falta. O árbitro irá, se necessário, reposicionar qualquer bola de acordo com a Regra 15 acima descrita, e o atacante continuará a sua entrada, sem qualquer penalização.

19. Interpretação

(a) Ao longo destas Regras e Definições, as mesmas aplicam-se tanto no género masculino como feminino.

(b) Certas circunstâncias poderão necessitar de ajuste na forma como as Regras serão aplicadas em particular, como em pessoas com incapacidades físicas e como exemplo:

(i) Secção 3 Regra 12(a)(ii) não poderão ser aplicadas em jogadores em cadeiras de rodas, e

(ii) um jogador por pedido ao árbitro deverá ser-lhe dita a cor da bola se este for incapaz de diferenciar as cores das bolas, por exemplo entre a bola vermelha e a verde.

(c) Quando não existe árbitro, tal como num jogo amigável, o jogador adversário ou o seu par deverão ter em conta o propósito destas Regras.

SECÇÃO 4. OS JOGADORES

1. Conduta

No caso de:

(a) o jogador demorar mais do que o tempo considerado normal para tacar, ou decidir como tacar; ou

(b) qualquer conduta do jogador que, na opinião do árbitro, seja premeditada ou persistentemente incorrecta; ou

(c) qualquer outra conduta do jogador tida como incorrecta; ou

(d) a recusa em continuar um frame;

O árbitro deverá também:

(e) avisar o jogador que tal conduta implicará que o frame seja concedido ao seu adversário; ou

(f) conceder o frame ao seu adversário; ou

(g) no caso da conduta ser suficientemente grave, atribuir o encontro ao seu adversário.



Se o árbitro avisar o Jogador sob o ponto (e) acima descrito, na eventualidade de qualquer conduta futura acima mencionada, o árbitro poderá:

- (a) atribuir o frame ao seu adversário; ou
- (b) na eventualidade da conduta posterior ser suficientemente grave, atribuir o encontro ao seu adversário.

Se o árbitro atribuir o frame ao jogador adversário previstas nos pontos acima indicados, na eventualidade da repetição da má conduta, o árbitro terá de atribuir o jogo ao jogador adversário.

Qualquer decisão tomada pelo árbitro em atribuir o frame e/ou o jogo ao jogador adversário deverá ser considerada final e não estar sujeita a recurso.

2. Penalidades

(a) Se o jogador perder direito a um frame, sob esta m frame If a frame is forfeited under Secção, o infractor deverá:

- (i) perder o frame; e
- (ii) perder todos os pontos marcados e o seu adversário deverá receber os pontos equivalentes ao valor das bolas que permaneçam na mesa, onde cada vermelha conta como oito pontos e cada bola colorida incorrectamente fora da mesa seja tida em consideração como se estivesse nos seus pontos.

(b) Se o jogador perder o encontro sob esta Secção, o infractor deverá

- (i) perder o frame em progresso como na (a); e
- (ii) adicionalmente perder os restantes frames necessários para completar o encontro, quando os frames são relevantes; ou
- (iii) adicionalmente perder os restantes frames, em que cada um vale 147 pontos, quando se aplicam os pontos agregados

3. O adversário

O adversário deverá, quando o atacante está a jogar, evitar estar ou mover-se no campo de visão do atacante. Ele deverá sentar-se ou estar a uma distância considerável da mesa

4. Ausência

No caso da sua ausência da sala, o adversário poderá eleger um representante que zele pelos seus interesses e reclamar falta se necessário. O árbitro deverá ser informado em primeira mão antes do adversário abandonar a sala.

5. Concessão



(a) O jogador só pode conceder o jogo quando é ele o atacante . O adversário tem o direito de aceitar ou recusar a concessão, a concessão ficará sem efeito se o adversário escolher continuar a jogar.

(b) Quando se aplicam os pontos acumulados e o jogo é concedido, o valor de qualquer bola que permaneça na mesa será adicionado à pontuação do outro jogador. Neste caso, tanto as bolas vermelhas como as coloridas contam como oito pontos.

(c) Se um jogador conceder um frame em qualquer encontro quando não são necessários snookers, o árbitro tem o poder de decidir se tal concessão deverá ser considerada como falta de ética ou de conduta por parte do jogador que concede.

SECTION 5. OS OFICIAIS

1. O árbitro

(a) O árbitro deverá

(i) ser o único a juizar o jogo justo ou injusto,

(ii) ser livre para tomar as decisões no interesse do jogo justo para qualquer situação não abrangida adequadamente pelas Regras,

(iii) ser responsável pela conduta adequada do jogo sob essas Regras

(iv) intervir se vir alguma infracção a essas Regras

(v) dizer ao jogador a cor da bola, se requisitado, e

(vi) limpar qualquer bola por pedido justificado do jogador.

(b) O árbitro não deverá

(i) responder a qualquer questão não autorizada nestas Regras,

(ii) dar qualquer indicação que o jogador está prestes a cometer falta,

(iii) dar um conselho ou opinião nos pontos que afectem o jogo, nem

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

(c) Se o árbitro não relatar qualquer incidente ele poderá à sua discricção aceitar o testemunho do marcador ou outro agente oficial, ou espectadores melhor colocados ou ver a câmara/ vídeo e ver a gravação do incidente para o auxiliar na sua decisão.

2. O marcador

O marcador encarregar-se-á de manter as pontuações actualizadas e auxiliar o árbitro nos seus deveres. Quando existente poderá também o cargo de gravador.



3. O gravador

O gravador deverá gravar todas as tacadas, mostrar as faltas quando necessário e quantos pontos marcados por cada jogador ou par. Deverá também tomar nota dos totais das tacadas.

4. Assistência por Oficiais

(a) A pedido do atacante, o árbitro ou marcador deverá mover ou reter qualquer luz que interfira com a acção do atacante aquando da tacada.

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