

# POOL - REGRAS GERAIS

## REGRAS COMUNS A TODAS AS ESPECIALIDADES

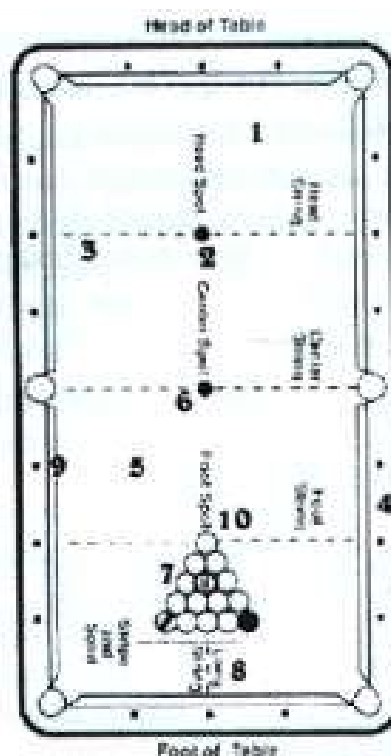
### 1. ELEMENTOS INTERVENIENTES:

- 1.1. Dois jogadores(conforme a competição), equipados de acordo com o estipulado pela Federação Portuguesa de Bilhar munidos de um taco sem movimento próprio.
- 1.2. Uma mesa de bilhar com dimensões e outras características homologadas, onde importa destacar que a zona de jogo é constituída pela área forrada com tecido, o espaço aéreo a ela superior e as bolsas.
- 1.3. Um jogo de bolas homologadas.

### 2. MARCAÇÕES NUMA MESA DE BILHAR:

#### LEGENDA:

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



### 3. ESCOLHA DA SAÍDA

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

### 4. POSIÇÃO DE SAÍDA

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

## 5. INÍCIO DO JOGO

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

## 6. TACADA LEGAL

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

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

6.1.2. Na tacada de abertura a bola branca tem que contactar outra bola, após o que, pelo menos quatro (três, na especialidade de 14.1) bolas têm que tocar tabela ou uma, que não a branca, ser embolsada.

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

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

## 7. FALTAS

7.1. São consideradas faltas:

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

b) A bola branca ser embolsada;

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

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

e) No acto de tacar, o jogador não estar em contacto com o chão em que se apoia a mesa de jogo;

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

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

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

i) Na execução de uma tacada fazer mexer uma bola excepto bola de ordem/grupo, quando esta estiver colada à branca;

j) Tocar na bola branca com a sola do taco, mais do que uma vez por tacada;

k) Forçar a bola (carroça), isto é, a sola do taco estar ainda em contacto com a bola branca quando esta já está a tocar outra bola ou uma tabela;

l) Depois de avisado pelo árbitro de que beneficia de "Bola branca na mão aquém da linha de partida", o jogador persistir em colocar a bola branca fora dessa zona.

5.2 As penalidades decorrentes das faltas atrás descritas encontram-se definidas nas "Regras Específicas" de cada variante de Pool.

5.3 Todas as bolas embolsadas em falta ou bola incorrectamente designada/embolsada serão recolocadas (ver "Regras Específicas");

## 6. RECOLOCAÇÃO

6.1. Ao ser recolocada, a bola vai ocupar a marca de fundo (vértice do triângulo situado sobre a linha longitudinal).

6.2. Se mais do que uma bola tiver que ser recolocada, sê-lo-ão por ordem crescente de numeração, ao longo da linha longitudinal, de modo a que não toquem em outras bolas. Apenas no caso de a linha longitudinal estar ocupada e inviabilizar a recolocação de alguma bola se utilizará para o efeito o prolongamento imaginário da linha na direcção da marca do centro; igual procedimento será tomado se a bola branca estiver nessa linha. Nestes casos prevalecerá o critério do árbitro.

7. RESSALTO DE BOLA: Uma bola embolsada que ressalte e retorne para a área de jogo, não é considerada embolsada e ficará no sítio onde se imobilizar.

8. DESLOCAÇÃO DE BOLAS: Se uma ou mais bolas forem deslocadas da sua posição estática, ou desviadas da sua trajectória após a execução duma tacada, por interferência externa, o árbitro reconstituirá a posição da(s) bola(s) deslocada(s) ou desviada(s) após a tacada, e, o jogador, tacará se ainda não o fez ou repetirá a tacada se a tinha já executado;

8.1 Se a reconstituição for julgada, pelo árbitro, impossível ou insuficientemente fidedigna, o jogo terá que ser repetido, cabendo a tacada de saída ao jogador que a tinha executado antes.

8.2 Por interferência externa deve entender-se qualquer pessoa ou objecto que não o jogador que tem direito a tacar; se essa interferência for do (ou provocada pelo) adversário, caberá ao árbitro julgar essa conduta como propositada ou negligente, e a consequente perda, ou não, do jogo, por parte do interferente.

8.3 Qualquer bola embolsada numa tacada legal passa, na tacada seguinte, a constituir um objecto estranho ao jogo.

8.4 Qualquer bola aparentemente parada, durante pelo menos cinco segundos, que caia para dentro de uma bolsa, será recolocada, tanto quanto possível, nessa anterior posição estática, e o jogador que tinha a mão quando do acontecimento, continuará a sua entrada.

## 9. MARCAS:

Não é permitido ao jogador colocar qualquer marca de giz no pano das tabelas, ou servir-se do giz ou do taco (sem o ter empunhado) para orientar qualquer tacada.

## 10. APOIOS:

Durante a execução duma tacada é permitida a utilização de objectos que sirvam apenas como apoio para fazer deslizar o taco, independentemente da sua configuração. Qualquer objecto que se encontre entre o pé do jogador e o solo, deve interpretar-se como fazendo parte deste.

11. JOGADA DE SALTO:

Em todas as especialidades é legal fazer saltar a bola branca(perda de contacto com a superfície de jogo), desde que isso seja conseguido através de uma tacada com elevação do punho do taco, tocando a bola branca no seu hemisfério superior. Esta tacada é legal desde que o taco seja manipulado para além da sua haste, e nunca empunhado ou pegado ou apanhado na haste.

12. PÓ DE TALCO: É permitida a utilização de pó de talco, desde que em proporções admitidas pelo árbitro como razoáveis e evitando deixar vestígios do mesmo na área de jogo.

13. BOLAS COLADAS: A Bola branca colada a uma bola legalmente jogável não é considerada dada. Se a bola branca estiver encostada a uma bola de cor (colada) o jogador deve tacar de forma a que a tacada seja considerada normal. Se a sola do taco, no acto de tacar, contactar mais que uma vez a bola branca (dupla tacada), com excepção da tacada de Jogada de Salto (ver 11), ou se ainda estiver em contacto com a bola branca quando esta atingir a bola de cor (carroça) é falta.

14. INTERVALO:

O intervalo em qualquer partida só pode ser solicitado quando estiver decorrido pelo menos metade do seu percurso máximo possível.

15. CONDUTA ANTI-DESPORTIVA:

Os jogadores devem manter uma atitude desportivamente correcta para com o adversário, abstendo-se de qualquer gesto ou frase que directa ou indirectamente o vise perturbar ou resulte na sua perturbação.

16. DESCLASSIFICAÇÃO:

O director da prova tem plenos poderes para desclassificar qualquer jogador participante, e consequentemente anular o seu direito a prémios nessa prova, por conduta antidesportiva ou pela execução e tácticas que visem falsear ou prejudicar essa competição.

