

REGRAS POOL PORTUGUÊS ABN

1- Elementos intervenientes

1.1. Um delegado;

1.2. Um árbitro

1.3. Dois Jogadores (conforme a competição), equipados de acordo com o estipulado pela ABN.

1. 4. Uma mesa de bilhar com dimensões e outras características homologadas onde importa destacar que constituem zona de joga, a superfície de jogo, as tabelas forradas a tecido, a madeira que envolve o bilhar e as bolsas.

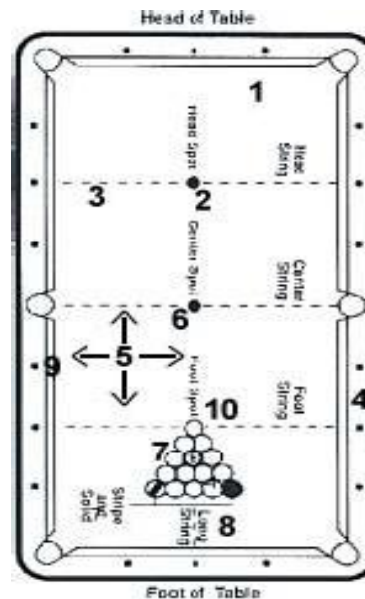
Ref	Medida Exterior (mt)	Medida Interior (mt)
Snooker	2.45x1.35 +/-	2.20x1.10

1.5. Um jogo de bolas homologadas, Ø 57.2 mm.

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 (da tabela ate ao ponto 10)
- 9 – Tabelas da área de jogo
- 10 – Vértice dianteiro da formação ordenada inicial de bolas/Ponto extremo da linha longitudinal



Regras Gerais

1. Escolha de saída

1.1. 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.

2. Posição de saída

2.1. 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.

3. Início do jogo

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

4. Tacada legal

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

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

4.1.2. Na primeira tacada de abertura a bola branca tem que contactar a bola colorida e, após o contacto, pelo menos quatro bolas coloridas têm que tocar a tabela ou uma bola colorida ser embolsada.

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

4.3. 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.

5. Faltas

5.1. 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, (se a bola for anunciada e entrar não é falta).

b) A bola branca ser embolsada.

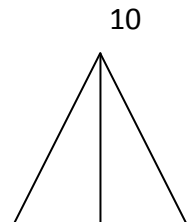
c) Quando uma ou mais bolas saltam da superfície do jogo (área coberta a pano e a madeira são consideradas superfícies de jogo), ainda que regressem a esta superfície.

- 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) Tacar, sem ter, pelo menos, um pé em contacto com o solo.
- 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 (antes) da linha de partida", o jogador persistir em colocar a bola branca fora dessa zona (depois da linha de partida).
- m) Quando numa situação de "Branca na Mão", tacar a bola branca em cima da madeira que envolve o bilhar ou da tabela.

6. As penalidades decorrentes das faltas atrás descritas encontram-se definidas nas "Regras Específicas" do Pool Português (ex-Snooker Português).

7. Todas as bolas embolsadas em falta ou bola incorrectamente designada/embolsada, mantêm-se nas bolsas, exceptuando a bola 8 na tacada de saída. Neste caso a bola 8 será recolocada no ponto 10 (ver "Regras Específicas")

7.1. Ao ser recolocada, a bola vai ocupar a marca de fundo (**10 vértice do triângulo** situado sobre a linha longitudinal).



7. 2. No caso de a linha longitudinal estar ocupada e inviabilizar a recolocação da bola, esta será recolocada ao longo da mesma linha mas na direção da marca do centro, igual procedimento será tomado se a bola branca estiver nessa linha, não podendo em situação alguma obstruir a passagem das bolas do adversário para qualquer uma das bolsas. **Todas as bolas que saltarem fora do bilhar serão embolsadas, e será bola de mão para o adversário.**

8. Uma bola embolsada que ressalte e retorne para a área de jogo, não é considerada embolsada e ficará no sítio onde se imobilizar.



9. 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

9.1. 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.

9.2. 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 conseqüente perda, ou não, do jogo, por parte do interferente.

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

9.4. 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.

10. Não é permitido ao jogador colocar qualquer marca de giz no pano das tabelas, ou servir-se do giz, para orientar qualquer tacada.

11. 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.

12. 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 (parte do frente do taco).

12. 1. Esta tacada é legal desde que seja efectuada com um taco com medida igual ou superior a 1 metro.

13. Não é permitida a utilização de pó de talco, bem como de substâncias que alterem o comportamento regular das bolas e mesas.

14. Bola branca colada a uma bola legalmente jogável não é considerada dada. Para tornar legal a tacada através da utilização da bola colada, esta terá que se mover; é geralmente aceite como não sendo "carroça" (ver k) do nº5.1) o forçar a bola colada à branca até um terço do seu volume, com elevação do punho do taco pelo menos a 45°, (atacar um pouco de cima para baixo).

15. Em cada jogo poderá ser solicitado um intervalo (sempre no término de uma partida) por cada jogador, tendo este que possuir a mão do jogo para o pedir, não podendo esse intervalo ter a duração superior a 5 minutos.

16. 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, o delegado apontará faltas e faltosos.





17. A ABN tem plenos poderes para desclassificar ou expulsar qualquer jogador ou equipa participante, e consequentemente anular o seu direito a prémios nessa prova, por conduta anti desportiva ou pela execução e tácticas que visem falsear ou prejudicar essa competição.

18. Se um jogador por norma demorar mais de 60 segundos a jogar, o árbitro ou responsável pela prova anunciará o "Shoot clock" passará o árbitro a ter a responsabilidade de anunciar a cada jogador que tem 60 segundos para efectuar cada jogada, perdendo o direito à mesma sempre que o jogador exceda os 60 segundos.

19 Falta de comparência de equipa ou atleta

1. Todas as equipas que deem três faltas de comparência são eliminadas da prova em questão.
2. Caso seja na primeira volta é atribuída vitória de 12 a 0 para todos os adversários.

Se a terceira falta de comparência for na segunda volta só é atribuída a vitória 12 a 0 a toda a segunda volta mas mantém-se a pontuação da primeira volta.

Observações:

Os casos omissos nestas regras são resolvidos pelo regulamento geral interno e pela ABN

Delegado: Cada equipa tem de ter um , que pode ser um dos jogadores da equipa

Arbitro: pode haver ou não, se não houver o normal é um dos próprios jogadores fazer de árbitro a vez. Mas não é costume no Pool haver arbitro as regras são claras e não levantam grandes problemas (Os jogos dos próprios jogadores federados não costumam ter);

No caso de jogarem sem árbitro um dos jogadores o poderá chamar um ou dois delegados para observar e arbitrar uma jogada que seja mais complicada.

O maior objectivo da Liga ABN é o convívio e o desporto do bilhar.

É necessário por parte dos jogadores ter um grande **fair-play**

Ao assumirmos uma falta nossa o adversário na regra do fair-play também admitirá as dele naturalmente.

Ao sermos correctos o adversário fica "obrigado" a também o ser.

O jogador que criar problemas e tiver falta de fair-play conduta anti desportiva e verificado pelo(s) delegado(s) este registará esses comportamentos que poderá ser motivo de sanção disciplinar ou expulsão da liga.





REGRAS ESPECÍFICAS

1. A modalidade de Pool Português (ex-Snooker Português), é jogada com uma bola branca e 15 bolas numeradas de 1 a 15.

1.1. As bolas numeradas constituem dois grupos a repartir pelos jogadores:

a) Um grupo com as bolas de 1 a 7; b) Um grupo com as bolas de 9 a 15;

1.2. As Bolas coloridas são colocadas no triângulo (art. 2º das regras Gerais), com uma bola na marca de fundo e a bola 8 no centro e nos dois vértices, uma bola listada e uma bola lisa (conforme imagem)



1.3. Jogo a jogo, para ganhar, o jogador terá que, numa tacada legal, introduzir a bola 8 na bolsa que designou para o efeito, depois de ter introduzido as bolas do seu grupo.

1.4. O jogador perde o jogo nas situações descritas no Ponto 11.

2. O direito à tacada de abertura da partida (set) é disputado conforme Ponto 1 das Regras Gerais.

2.1. A tacada de abertura nas partidas subsequentes será alternada.

2.2. Por opção da Organização – que tem que ser anunciada antes do início da prova – nas partidas (sets) subsequentes, a tacada de abertura é executada alternadamente pelos jogadores.

3. A tacada de abertura é executada com a bola branca atrás da linha de partida (ver Ponto 2 das Regras Gerais).

3.1. A tacada de abertura é considerada válida quando: é embolsada, pelo menos, uma bola do triângulo, ou, no mínimo, quatro bolas coloridas tocam tabela.

3.1.1. A não observância destas condições constitui falta, que permite ao adversário optar por:

a) Aceitar a posição das bolas e entrar em jogo;

b) Aceitar a posição das bolas numeradas, entrar em jogo com a bola branca na mão colocando-a em qualquer ponto atrás da linha de partida, sendo obrigado a atacar em primeiro lugar qualquer das bolas numeradas posicionadas além da linha de partida;

c) Executar, ele próprio, nova tacada de abertura.

3.2. Embolsar a bola branca na tacada de abertura constitui falta; neste caso o adversário ganha a "mão" e tem que adoptar o procedimento da b) do Ponto 3.1.1. anterior.

3.3. Se a bola 8 for embolsada em tacada de abertura (inclui c) do Ponto 3.1.1. , esta é recolocada (Ponto 7 das Regras Gerais) na marca de fundo (10 vértice do triângulo) se o vértice do triângulo estiver ocupado, a bola é colocada pela linha longitudinal o mais próximo possível do vértice e o jogador continua com a "mão" (continua a jogar).

4. Após uma tacada de abertura legal, a situação do jogo é considerada de "Mesa Aberta", o que significa que ainda não há grupos escolhidos. (ou seja mesmo que meta 1 ou 2 "pequenas" pode jogar a uma "grande" e escolher as "grandes".)

4.1. O jogador apenas escolhe quais as bolas do seu grupo quando, numa tacada legal, introduz uma bola numerada numa bolsa para ela anunciada; isso implica, evidentemente, que o outro grupo seja o do adversário, a partir desse momento.

5. Em cada tacada o jogador tem que, com a bola branca, atingir em primeiro lugar uma das bolas do seu grupo, fazendo com que daí resulte qualquer bola tocar uma tabela (grande ou pequena, preta ou branca) (ver alínea d do Ponto 5 das Regras Gerais); o não cumprimento desta norma constitui falta, embolsada (metendo a bola) não precisa de tocar em tabelas.

5.1. O jogador só mantém a "mão" sempre que, em tacada legal, consiga embolsar a bola do seu grupo para isso designado, na bolsa anunciada.

6. Todos os "golpes" têm que ser anunciados; apenas os óbvios (bola jogada directamente para uma bolsa) dispensam essa formalidade. "Tripilés" e outras bolas jogadas as tabelas têm de ser anunciadas

6.1. Fica ao critério do árbitro considerar que um jogador se "esqueceu" de anunciar a bola e/ou a bolsa, com o intuito de fazer passar a "mão" sem cometer falta. Se isso acontecer, o árbitro obriga o jogador a continuar com a "mão".

6.2. Tanto o árbitro como o adversário, este através do árbitro, podem interpelar o jogador para saber qual a bola e a bolsa que vai anunciar. Este é obrigado a responder, sob pena de cometer falta.

6.3. "Golpes" combinados ou carambola são permitidos. Para manter a mão, tem sempre, e apenas, que cumprir com as formalidades habituais (tal como no Ponto 5.1 anterior). Anunciar a bola que vai meter e o buraco

6.4. PRERROGATIVA EXCEPCIONAL "SAFE" (LIVRE): com esta voz, anunciada antes de qualquer tacada que se venha a revelar legalmente correcta, o jogador perde a "mão" para o adversário, mesmo introduzindo uma bola do seu grupo.

7. A saída de uma ou mais bolas da área de jogo implica a situação de "Branca na Mão" para o adversário.

8. Todas as bolas embolsadas em falta ou bola incorrectamente designada/embolsada, não serão recolocadas, passando a "mão" para o adversário

9. Uma bola embolsada que ressalte e retorne para a superfície de jogo, não é considerada embolsada e ficará no sítio onde se imobilizar.

10. Sempre que alguém comete uma falta no decurso do jogo, o adversário tem direito à bola branca na mão, podendo colocá-la em qualquer ponto da superfície de jogo e tacá-la em qualquer direcção

10.1. Se a falta for cometida na tacada de abertura, a bola branca terá que ser colocada atrás da linha de partida e, ao ser tacada, contactar em primeiro lugar uma bola posicionada à frente dessa linha. 10.2. Se todas as bolas estiverem atrás da linha de partida, o árbitro colocará a bola de grupo que esteja mais perto da linha na marca central da área de jogo, para que à frente da linha, haja bola para ser atacada.

11. O jogador perde o jogo:

a) Quando introduz a bola 8 em falta.

Pag 7

- b) Quando, na mesma tacada, introduz a bola 8 e uma bola do seu grupo.
- c) Quando embolsa a bola 8 numa bolsa diferente da que designou.
- d) Quando embolsa a bola 8 sem ter embolsado todas as bolas do seu grupo;
- e) Quando faz sair a bola 8 da superfície de jogo;
- f) Quando introduz a bola 8 em situação de "Mesa Aberta", isto é, ainda antes da escolha de grupo de bolas, exceptuando-se as situações do Ponto 3.3. (Na primeira tacada não perde mas na segunda já perde)
- g) Se na opinião do árbitro ou delegado, jogou deliberadamente sobre uma bola do grupo do adversário ou à bola 8 (preta). Se o árbitro ou delegado entender que o golpe não foi deliberado, pode considerar apenas falta "Branca na Mão" para o adversário.

12. Partida anulada a) Quando os dois atletas não têm por objetivo vencer a partida, no final de três turnos de cada atleta seis no total, a mesma é considerada anulada.

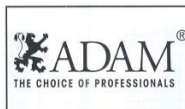
b) Quando qualquer atleta comete três faltas consecutivas (dando 3 bolas de mão) se o adversário não embocar qualquer bola, é considerado que não tem objetivo de vencer a partida, sendo a mesma considerada anulada.

c) As bolas são postas no triângulo e a saída pertence ao atleta que saiu na partida anulada.

Contactos: Email: abnorte@gmail.com tel. 918730725 www.associaçãodebilhardonorte.com.

Apoio:  **Tacos especiais das Melhores marcas**

- ADAM
- BALABUSHKA
- BEAR
- BUFFALO
- CLASSIC
- CUETEC
- DYNAMIC
- FURY
- JUPITER
- MAXTON
- SUPERIOR
- PREDATOR
- STINGER



918730725

- * Bihares
- * Matrecos
- * Ping-pong
- * Vende novos e usados
- * Coloca a sociedade - Assistência Técnica

