

JUNTA DE FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO

JORNADAS OLIVEIRENSES



TORNEIO DE BILHAR SNOOKER

REGULAMENTO



ORGANIZAÇÃO

JUNTA DE FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

JORNADAS OLIVEIRENSES

REGULAMENTO TORNEIO DE JOGO DE BILHAR SNOOKER

1. OBJETO

O presente regulamento estabelece as normas de organização e funcionamento do Torneio de Jogo de Bilhar de Snooker, adiante designado por Torneio, definindo as condições de participação, regras de jogo, sistema de competição e critérios de classificação.

2. ORGANIZAÇÃO

- 2.1.** O Torneio é organizado pela Junta de Freguesia, doravante designada por Organização;
- 2.2.** Compete à Organização assegurar as condições logísticas e humanas necessárias à realização do Torneio, bem como a interpretação e aplicação do presente regulamento.

3. INSCRIÇÕES

- 3.1.** Todos os participantes na atividade devem estar obrigatória e regularmente inscritos;
- 3.2.** As inscrições são gratuitas;
- 3.3.** O número mínimo é de 6 equipas participantes para a realização do Torneio;
- 3.4.** Podem inscrever-se individual ou coletivamente todas as coletividades e adeptos desta modalidade que aderirem a esta iniciativa e que se comprometam a cumprir estas normas;
- 3.5.** Não há limite de inscrição de equipas por coletividade;
- 3.6.** As equipas podem ter até três elementos inscritos;
- 3.7.** Não são permitidas alterações às esquipes depois de inscritas;



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

- 3.8.** Cada participante deve cumprir as normas de conduta desportiva e respeitar as decisões da Organização e da arbitragem;
- 3.9.** A inscrição implica a aceitação integral do presente regulamento.

4. ESCALÕES ETÁRIOS

- 4.1.** Os participantes podem inscrever-se a partir dos dezasseis anos e dadas as características deste jogo existirá um único escalão;
- 4.2.** Estas idades devem ser completadas no ano/época em que se realiza a edição do torneio de sueca.

5. CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS

- 5.1.** Cada equipa é constituída por dois elementos, masculino ou feminino, podendo inscrever-se um terceiro elemento como suplente. Durante o encontro o suplente pode substituir qualquer elemento efetivo, desde que tal substituição se efetue antes do respetivo jogo começar;
- 5.2.** Em cada encontro cada jogador só poderá inscrever-se e participar numa equipa;
- 5.3.** As equipas podem ser mistas.

6. REGRAS DO JOGO

- 6.1.** A bola oito é jogada com a bola branca e quinze bolas coloridas, numeradas de um a sete lisas, oito a bola preta, nove a quinze listadas. As quinze bolas são colocadas no triângulo, com a bola preta no meio, ficando a bola do vértice central na intersecção das diagonais do quadrado formado pelas bolsas do topo da mesa. Os outros dois vértices deverão ficar preenchidos com bolas de séries diferentes, havendo o cuidado de misturar bem as séries;
- 6.2.** O começo da partida é determinado por tiragem à tabela de topo, tendo o vencedor a opção de começar;
- 6.3.** Nos jogos subsequentes a saída é alternada;



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

- 6.4.** O jogador ao iniciar o jogo colocará a bola branca onde quiser atrás da linha de partida e terá de embolsar pelo menos uma bola ou fazer no mínimo que quatro bolas contactem uma tabela;
- 6.5.** O não cumprimento desta situação é considerado falta, dando as seguintes opções ao adversário:
- Aceitar as posições das bolas tal como ficaram e continuar a jogar;
 - Reiniciar o jogo e escolher quem o começa.
- 6.6.** Se a bola 8 (preta) for introduzida na tacada de abertura, o adversário pode mandar reiniciar o jogo ou colocar a bola oito no vértice central do triângulo. Se esta situação se repetir, mas também embolsar a bola branca, o adversário pode:
- Recomeçar o jogo de novo;
 - Recolocar a bola oito no vértice central do triângulo e jogar, sendo a bola branca colocada em qualquer local atrás da linha de partida e jogada para além dessa linha.
- 6.7.** Uma tacada é considerada livre ou safe desde que o atacante anuncie ao árbitro ou ao seu oponente a intenção de a executar. Após a execução da tacada o turno muda para o adversário. Se, após tacada de abertura e com mesa aberta, o atacante embolsar uma bola em safe, o adversário deve dirigir-se à mesa e a mesma mantém-se aberta;
- 6.8.** Após determinados os grupos de bolas de cada jogador, em todas as tacadas subsequentes este terá, obrigatoriamente, que tocar em primeiro lugar qualquer das bolas do seu grupo e, posteriormente:
- Embolsar uma bola sua ou do adversário ou;
 - Fazer com que a bola branca ou qualquer outra bola toque uma tabela;
- 6.9.** Ao tentar embolsar uma bola, o jogador tem que designar a bola e a bolsa a que se destina (os golpes óbvios, em que seja evidente que a bola a embolsar e a respetiva bolsa, não carecem de aviso



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

prévio por parte do jogador que executa o golpe), continuando a sua entrada enquanto as bolas designadas do seu próprio grupo forem legalmente embolsadas;

6.10. Se o jogador não designar a bolsa a que se destina é considerada falta. A insistência desta situação implica perda de jogo;

6.11. Se um jogador não embolsa a bola designada na bolsa para ela dirigida, passa a mão ao adversário;

6.12. Em cada tacada o jogador só é obrigado a enunciar uma bola, embora possa meter outras suas ou do adversário;

6.13. Quaisquer bolas introduzidas, tanto em lance legal como faltoso, permanecem embolsadas;

6.14. Golpes combinados e carambolas são permitidos, não tendo de ser previamente anunciados, desde que o jogador atinja em primeiro lugar qualquer bola do seu grupo;

6.15. Constituem falta as seguintes situações:

- a) Não executar a tacada como em cima descrito;
- b) Havendo bolas do seu grupo tocar em primeiro lugar a bola preta ou as bolas adversárias;
- c) Tocar ou deslocar a bola branca de qualquer forma não legal;
- d) Embolsar a bola branca ou fazê-la saltar da mesa;
- e) Fazer qualquer bola dos grupos saltar da mesa. As do adversário vão para dentro das bolsas e as do jogador faltoso vão para o vértice central do triângulo ou para o local da linha central da mesa mais próximo;
- f) Falhar a tacada de abertura;
- g) Jogar sem que as bolas estejam absolutamente imóveis;
- h) Tocar em qualquer bola com o taco, roupa, mão, etc.;
- i) Numa tacada tocar mais de uma vez na bola branca (dois toques);



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

- j) Manter o contacto com a bola branca, quando esta atinge outra bola ou uma tabela “carrão”;
- k) Não ter no mínimo, um pé em contacto com o solo;
- l) Mover ao jogar, a bola adversária quando colada à bola branca;
- m) Falhar o contacto com a bola preta “oito” quando esta é o objetivo direto;
- n) Jogar fora da sua vez.

6.16. Após uma falta o adversário tem direito a “bola branca na mão”.

Significa isto que o jogador poderá colocar a bola branca onde quiser sobre a superfície de jogo e jogar em qualquer direção (excepto na tacada de abertura, em que a “bola na mão do risco para trás”, tendo que ser jogada contra as bolas que estejam para além daquela linha);

6.17. Ganhador o jogo, o jogador que depois de introduzidas todas as bolas do seu grupo, embolsa a bola preta “oito” na bolsa designada, tacando-a diretamente com a bola branca. A bola oito pode ser embolsada com repique;

6.18. Perde o jogo quando:

- a) Embolsar a bola 8 ainda com bolas do seu grupo na área de jogo;
- b) Cometer alguma falta ao embolsar a bola 8;
- c) Embolsar a bola 8 num buraco não anunciado;
- d) Fizer a bola 8 sair da área de jogo.

Nota: Se um jogador ao jogar sobre a bola oito cometer falta, esta não implica a perda do jogo, desde que a bola preta não seja embolsada nem saia da mesa.

6.19. Quando a bola branca está colada a uma bola do próprio grupo, está dada, bastando fazer uma bola tocar na tabela;

6.20. Pode-se, no entanto, tocar a bola em qualquer direcção, sendo obrigatório, para o efeito, a colocação do taco a pelo menos 45º;



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

- 6.21.** Se a bola colada for adversária esta não pode mexer;
- 6.22.** Uma bola que caia numa bolsa, após estar parada no mínimo quatro segundos, é repostada no mesmo local;
- 6.23.** Qualquer bola que pela ação da tacada, salte e toque a madeira da mesa, desde que caia numa bolsa ou pare na superfície da mesa, considera-se em jogo;
- 6.24.** Quando não for possível, tacar legalmente, o jogo está empatado. O mesmo jogador começa a repetição.

7. PONTUAÇÃO

- 7.1.** A pontuação processa-se da seguinte forma:

- a) Vitória – 3 pontos;
- b) Derrota – 1 ponto;
- c) Falta de comparência – 0 pontos;
- d) Segunda falta de comparência – eliminação.

- 7.2.** Em caso de empate será vencedora a equipa que obteve a vitória sobre a outra;
- 7.3.** Se houver mais de duas equipas empatadas e se registar igualdade de vitórias entre si, haverá então uma finalíssima entre as equipas iguais em pontos.

Nota: No caso de a equipa não comparecer ao jogo ser-lhe-á atribuído uma derrota por falta de comparência – 0 pontos e atribuído à equipa presente uma vitória – 3 pontos. A falta de comparência é marcada quinze minutos após a hora marcada para o início do jogo.

8. JUÍZES

- 8.1.** Cada coletividade deve inscrever um árbitro;
- 8.2.** Para cada jogo haverá um júri constituído por duas pessoas;



FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525
4430-381 VILA NOVA DE GAIA
CONTRIBUINTE Nº. 506790622

- 8.3.** Compete a esse júri assegurar o normal desenrolar dos jogos, fazer cumprir o regulamento e as regras de cada jogo;
- 8.4.** Terminando o jogo, os elementos do júri deverão entregar à organização os boletins de jogo, com os resultados dos jogos realizados.

9. CASOS OMISSOS

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização dos jogos.