

# **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 N°. 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 equipas depois de inscritas;



**FREGUESIA DE OLIVEIRA DO DOURO**  
RUA DONA MARIA DA COSTA BASTO, 525  
4430-381 VILA NOVA DE GAIA  
CONTRIBUINTE N.º. 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 interseção 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 N.º. 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:
- a) Aceitar as posições das bolas tal como ficaram e continuar a jogar;
  - b) 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:
- a) Recomeçar o jogo de novo;
  - b) 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:
- a) Embolsar uma bola sua ou do adversário ou;
  - b) 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 N.º. 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 N.º. 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.** Ganha 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 N.º. 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 reposta 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 processar-se-á 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 N°. 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.