

# **TORNEIO DE BILHAR INTER-ASSOCIAÇÕES DE CAMPANHÃ**

## **BOLA 8 – EQUIPAS**

### **Composição das Equipas**

As equipas são compostas pelos jogadores que, à data do termo do prazo para a entrega das listas de constituição das equipas constem das referidas listas.

É obrigatório, durante a prova, que todos os jogadores de cada clube usem camisola ou polo alusivos ao clube que representam.

Por cada equipa admite-se um máximo de 6 jogadores.

É condição que um jogador para jogar no torneio Inter-associações, não faça parte de nenhuma equipa que esteja a competir na mesma prova.

A constituição de cada equipa jogo a jogo é da responsabilidade do respectivo capitão.

Em cada jogo, as equipas são constituídas por três jogadores, que o capitão pode escolher entre os constantes na ficha de jogo.

O resultado das partidas é contabilizado na ficha de jogo.

Em cada jogo, os atletas defrontam-se conforme o preenchimento da ficha jogo.

Cada equipa pode fazer constar no boletim de jogo, dois suplentes.

A partir do segundo grupo de jogos, podem ser introduzidas alterações com a entrada dos suplentes, ficando estas ao critério do capitão de equipa.

Um jogador que é substituído, não poderá regressar ao jogo.

No caso de um dos atletas inscrito no boletim de jogo, não comparecer no início do encontro, poderá integrar a equipa na grelha seguinte à sua chegada.

Antes de cada jogo, o capitão de cada equipa entrega, a composição da sua equipa, utilizando a ficha de jogo, os dois capitães serão os responsáveis da ficha de jogo para então a organização ser informada do respetivo resultado.

Os jogos serão realizados no espaço do Clube Bilhar de Campanha, na Rua Pinto Bessa nº 293. Será jogado em algumas sextas-feiras as 21.30h, e aos sábados, pelas 14.30h. todas as Equipas têm 15 minutos de tolerância. Em caso de falta de comparência, a equipa infratora será penalizada com uma derrota por 5-0, e perderá 1 ponto na classificação.

# REGULAMENTO DA PROVA

Cada jogador terá obrigatoriamente de jogar às bolas da série que escolher, não podendo jogar diretamente nem deliberadamente às bolas da serie contraria.

Cada jogo será disputado em 9 partidas, vencendo a equipa que atingir 5 vitórias. A equipa que atingir 5 jogos será vencedora, e o jogo terá o seu fim.

A equipa que vencer o jogo soma 3 pontos, a que perder soma 0 ponto, Falta de comparência perderá 1 ponto.

O torneio será jogado no formato de duas séries, todos contra todos, para apurar os dois primeiros classificados de cada serie, para depois se disputar as meias-finais e final.

Para efeitos de igualdade pontual, devem ser utilizados os seguintes critérios de desempate:

- 1- Número de Pontos obtidos no confronto entre as Equipas empatadas;
- 2- Diferença entre Partidas Ganhas e Perdidas nos jogos entre as Equipas Empatadas;
- 3- Diferença entre Partidas Ganhas e Partidas Perdidas no Global;
- 4- Maior número de Partidas Ganhas.

Quando por qualquer infração, um jogador for obrigado a sacar uma bola, deverá coloca-la num dos três pontos do triângulo à sua escolha, se os pontos do triângulo estiverem ocupados, deverão coloca-la dentro do triângulo.

Se uma equipa desistir, ou por qualquer motivo for irradiada, ser-lhe-á atribuída derrota e a sua participação neste campeonato terminará.

Na tacada de saída, o jogo estará aberto desde que 4 bolas toquem numa das tabelas do bilhar.

Caso a bola preta seja embocada na tacada de saída, o início do jogo será recomeçado com nova saída pelo mesmo atleta.

Na tacada de saída o jogo mantem-se sempre aberto, mesmo que entre só uma bola de uma das series(listadas ou lisas), excepto a bola preta onde o jogador que abriu terá que abrir novamente.

Caso na tacada de saída sejam embolse qualquer bola, e ao mesmo tempo a bola branca, a mesa mantem-se aberta, cabendo ao seu adversário colocar a bola branca na posição de saída e escolher a serie que quiser.

Todas as bolas colocadas no triângulo devem, tanto quanto possível, estarem pressionadas de tal forma que garantam o contacto entre si. A bola colocada no vértice superior do triângulo é posicionada sobre o ponto de interceção da segunda linha horizontal de topo com a linha longitudinal de topo. No jogo o triângulo é composto por dois grupos de 7 bolas (da 1 a 7 unicolores – da 9 à 15 listadas) e uma bola preta com o n.º 8. A bola preta é colocada no meio do triângulo, sendo que nos vértices inferiores do mesmo não poderão estar duas bolas do mesmo grupo.

Uma bola é considerada embolsada se, como resultado de uma tacada legal, cair e permanecer numa bolsa. Uma bola que ressalte numa outra anteriormente embolsada e retorne à mesa de jogo não é considerada embolsada.

No ato de tacar, o jogador deve, pelo menos, ter um dos pés em contacto com o solo no momento em que a sola do taco entra em contacto com a bola branca. O não cumprimento desta norma é considerado falta e o jogador faltoso terá que sacar uma bola, exceto se estiverem ambos a jogar à preta. Nesta situação será averbada derrota ao jogador faltoso.

No ato de tacar, todas as bolas devem estar perfeitamente imobilizadas. É considerado falta tacar a bola branca quando esta ou, qualquer outra, se encontrar em movimento. O não cumprimento desta norma é considerado falta e o jogador faltoso terá que sacar uma bola.

Uma tacada só é considerada terminada quando todas as bolas se imobilizarem e após 5 (cinco) segundos depois da sua imobilização.

É falta sempre que a bola branca contacte primeiro as bolas do grupo adversário. A bola branca, em tacada direta ou tabelada, deve contactar sempre e em primeiro lugar numa das bolas do seu grupo.

É falta tocar ou entrar em contacto com as bolas de jogo com qualquer outra coisa (corpo, roupa, giz, auxiliar, vara, etc.) que não a sola do taco na execução legal de uma tacada. Neste caso, o árbitro, caso exista, deve reposicionar as bolas nos seus locais originais tanto quanto possível. O Jogador adversário não tem opção de recolocação das bolas. Caso não haja árbitro, os jogadores deverão chegar a um consenso quanto ao local das bolas. Caso não exista consenso a partida será repetida com a saída a ter lugar pelo atleta que iniciou essa partida.

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 ato de tacar, contactar mais que uma vez a bola branca (dupla tacada), com exceção da tacada de jump, ou se ainda estiver em contacto com a bola branca quando esta atingir a bola de cor (carroça) é falta.

O jogador é responsável pelo giz, auxiliares ou outro equipamento da mesa. Qualquer contacto deste equipamento com as bolas de jogo é considerado falta, da responsabilidade do jogador que estiver a tacar.

É legal fazer saltar a bola branca pela elevação do taco no ato de tacar (jump), sendo para isso necessário tacar no hemisfério superior da bola branca.

São consideradas bolas fora da mesa, as bolas que toquem em qualquer outra zona que não a própria mesa (candeeiros, giz, etc.) mesmo que, após o contacto, retornem à mesa do jogo. Qualquer tacada que resulte numa, ou mais, bolas fora da mesa, é considerada falta. As bolas do atleta adversário que saíam da mesa são consideradas embolsadas, enquanto as do atleta que cometeu a falta são recolocadas num das três pontos do triângulo.

A bola branca não deve ser tacada com outra parte do taco que não a sua sola. Qualquer contacto com outra parte do taco é falta. Se o árbitro ou um elemento da organização considerar que a falta foi intencional, deve avisar o jogador que uma segunda violação desta regra resultará na perda da partida por falta de comparência.

Se, por qualquer motivo não determinado, as bolas se moverem por si próprias, estas devem ficar nas posições assumidas e o jogo prossegue. Se uma bola cair numa bolsa, por si própria, depois de passados 5 (cinco) segundos de imobilização, esta será repostas no seu sítio original prosseguindo o jogo. Se uma bola cair numa bolsa, por si própria, estando o jogador a jogar à mesma e de tal forma que a branca passe no seu raio sem lhe tocar, ambas serão repostas nos seus sítios originais e o jogador repetirá a jogada.

Se as bolas forem deslocadas das suas posições por interferência externa, as mesmas serão recolocadas nas suas posições originais, tanto quanto possível, imediatamente após o incidente pelo respetivo árbitro/organização, oficial do campeonato ou por consenso dos dois adversários. Se for de todo impossível a reposição fiel das bolas, repetir-se-á o jogo, pertencendo a abertura ao mesmo jogador que anteriormente saiu.

Um Jogo consiste num número determinado de jogos (Definido no regulamento desportivo), em que a saída é alternada independentemente do resultado. Na última grelha dos jogos, a bola de saída será disputada sempre pelos dois atletas em tiragem à tabela. Abrirá o jogo o atleta que colocar a bola mais perto da última tabela depois de a bola ter batido na tabela do fundo.

Se o oponente, por qualquer meio, perturbar ou desconcentrar o adversário quando este está a jogar, deverá ser penalizado por conduta antidesportiva. Dependendo da gravidade da situação, o jogador prevaricador poderá inclusivamente ser desqualificado. Tacar fora do seu turno é considerado como interferência.

Os jogadores não estão autorizados a usar as bolas, triângulos, giz ou qualquer outro tipo de equipamento para calcular ângulos, medir distâncias ou estabelecer referências. Apenas o taco pode ser usado para este efeito. A não observância desta regra é considerado falta.

O jogador que intencionalmente marcar a mesa, de qualquer modo, incluindo o posicionamento do giz, para auxiliar a execução de uma tacada, incorre em falta.

A mesa considera-se aberta sempre que a escolha de grupos de bolas ainda não esteja determinada, podendo o jogador jogar a qualquer grupo de bolas enquanto a indefinição de grupos se mantiver. A mesa encontra-se aberta na e após a tacada de saída e nas tacadas subsequentes enquanto não se definirem o grupo de bolas (sólidas ou listadas) pertencentes a cada jogador. Assim que um dos jogadores, legalmente, determinar o seu grupo de bolas e o grupo de bolas do adversário, cessará o estado de mesa aberta. Na situação de mesa aberta, é legal jogar a uma bola sólida para embolsar uma bola listada e vice-versa. Exceção: quando a primeira bola contactada for a bola 8, é falta e nenhuma bola embolsada será considerada, mantendo-se a situação, neste caso, de mesa aberta. O jogador faltoso terminará o seu turno, todas as bolas ilegalmente embolsadas permanecerão embolsadas e o oponente iniciará o seu turno.

O jogador perde automaticamente o jogo se a bola 8 for embolsada resultante de uma tacada onde houve falta; se a bola 8 saltar fora da mesa de jogo (exceto na tacada de saída); se a bola 8 for embolsada juntamente com a última bola de grupo; se a bola 8 for embolsada antes de tempo, isto é, não era considerada a bola legal de jogo.

Se após 3 (três) turnos consecutivos na mesa por cada jogador (seis no total), o árbitro/organização, o oficial do torneio ou ambos os jogadores entenderem que atacar a bola legal de jogo implica a perda do mesmo, as bolas devem ser repostas no triângulo e o jogo repetido. A tacada de abertura pertencerá ao jogador que anteriormente tinha aberto.

É considerada conduta antidesportiva embolsar ou jogar intencionalmente bolas do grupo do adversário. Caso aconteça, jogar deliberada e diretamente a uma bola do grupo do adversário é considerada jogada antidesportiva e resulta na perda imediata do jogo.

## **PENALIZAÇÕES - SACA UMA BOLA SE:**

- Ao jogar, a bola branca embater sem intencionalidade ou deliberadamente em primeiro lugar nas bolas do adversário.
- Meter a bola branca ou esta saltar fora do bilhar.
- Ao jogar, a bola branca embater em 1<sup>o</sup> lugar na bola preta, antes de meter as bolas da sua serie.
- Ao jogar, a bola branca não bater em nenhuma bola.
- Ao tacar, fazer saltar do bilhar bolas da sua ou da outra serie, as bolas da sua serie serão colocadas num dos três pontos do triângulo, caso os pontos do triângulo estejam ocupados por bolas, será colocada dentro do triângulo e as da outra série serão ensacadas.
- Ao jogar à bola preta.
- A bola branca embater num do adversário antes de embater na preta.
- Meter a bola branca ou fazê-la saltar do bilhar.
- A bola branca não embater na bola preta havendo bolas da outra série em cima da mesa.

## **PERDE A PARTIDA SE:**

- Meter a bola preta antes de meter todas as bolas da sua série (exceto na tacada de saída).
- A bola preta embater nas bolas do adversário antes de entrar.
- A bola preta saltar do bilhar (exceto na tacada de saída).
- A bola branca não embater na preta, estando os dois jogadores a jogar a esta.
- Jogar intencionalmente e deliberadamente as bolas do adversário.

Nota final: Compete a organização a resolução de todos os casos omissos neste regulamento.

A organização:

Junta de Freguesia de Campanhã