



REGRAS BOLA 10



Índice

1.1 – Mesas – Bolas – Equipamento	4
1.2 – Saída – Posicionamento das bolas	4
1.3 – Tacada	4
1.4 – Bola não embolsada – Turno.....	4
1.5 – Ordem de saída	4
1.6 – Abertura – Saída.....	5
1.7 – Jogo – Começo.....	5
1.8 – Abertura – Desvio da bola branca	5
1.9 – Bolas embolsadas	5
1.10 – Posição das bolas.....	5
1.11 – Pé no chão	5
1.12 – Tacar com bolas em movimento	5
1.13 – Tacada completa	5
1.14 – Linha de saída – Definição.....	6
1.15 – Faltas – Penalizações	6
1.16 – Tacada legal.....	6
1.17 – Bola branca – Faltas.....	6
1.18 – Faltas por tocar acidentalmente as bolas	6
1.19 – Faltas – Contactos penalizáveis.....	6
1.20 – Faltas – Dupla tacada	7
1.21 – Faltas – Tacada	7
1.22 – Faltas – Equipamento	7
1.23 – Faltas – Falta de contacto com a mesa	7
1.24 – Jump shots.....	7
1.25 – Bolas fora da mesa	7
1.26 – Faltas intencionais – Penalizações	7
1.27 – Faltas – Limite de uma falta por tacada	7
1.28 – Bolas – Movimento espontâneo	8
1.29 – Bolas embolsadas – Adicionais.....	8
1.30 – Interferência externa.....	8
1.31 – Abertura – Saídas subsequentes	8
1.32 – Entradas – Alternância de turnos.....	8
1.33 – Bola colada a uma tabela	8

1.34 – Bola na mão.....	9
1.35 – Interferências	9
1.36 – Equipamento - Uso indevido	9
1.37 – Pontos de referência	9
2.0 – Tacada de Abertura	9
2.1 – Saída Válida ou em falta	9
2.2 – Push Out	10
2.3 – Tacada legal	10
2.4 – Bolas embolsadas	11
2.5 – Bolas fora da mesa	11
2.6 – Regra das três faltas	11
2.7 – Vencedor do jogo	11

1.1 – Mesas – Bolas – Equipamento

As regras aqui descritas pressupõem que as mesas, bolas e restante equipamento estão de acordo com as normas standard definidas pela EPBF e WPA.

1.2 – Saída – Posicionamento das bolas

Para o jogo de Bola 10 são colocadas em forma de triângulo as bolas numeradas de 1 a 10. Todas as bolas colocadas devem, tanto quanto possível, estarem pressionadas de tal forma que garantam o contacto entre si. A bola um é colocada no vértice superior do triângulo e a bola 10 no centro do mesmo, sendo a bola 1 posicionada sobre o ponto de intercepção da segunda linha horizontal de topo com a linha longitudinal de topo.

1.3 – Tacada

Para que uma tacada seja considerada legal, a bola branca só pode ser tacada com a sola do taco. É considerada falta o não cumprimento desta norma.

1.4 – Bola não embolsada – Turno

Se um jogador, numa tacada legal, falhar a concretização de qualquer bola, o seu turno termina cedendo a vez ao oponente o qual, por sua vez, iniciará o seu turno.

1.5 – Ordem de saída

A ordem de saída é determinada de tiragem à tabela. Na tiragem à tabela devem ser observados os seguintes procedimentos:

- 1) Ambos os jogadores devem usar bolas de igual tamanho e peso (duas bolas brancas de preferência, ou duas bolas de cor sólida), com bola na mão atrás da linha de saída e com um jogador à esquerda e outro à direita da mesa e cada um usando a sua área de jogo. As bolas devem ser tacadas em simultâneo, contactar a tabela de topo e voltar para tabela de saída.
- 2) Tem a opção de sair ou ceder o privilégio ao oponente (que não poderá recusar) o jogador cuja bola ficou posicionada mais perto da tabela de saída.
- 3) Perderá automaticamente a opção de sair o jogador cuja bola: cruzar a linha longitudinal e passe para a área considerada área do oponente; falhar o contacto com a tabela de topo; seja introduzida numa bolsa, salte para fora da mesa; contacte com a tabela lateral; contacte mais de uma vez a tabela de topo; bem como toda e qualquer situação que seja considerada falta.
- 4) Se ambos os jogadores cometerem falta ou se for impossível determinar qual das bolas está mais perto da tabela de saída, repetir-se-á a tiragem à tabela.

1.6 – Abertura – Saída

Abre o jogo o jogador que venceu a tiragem á tabela. Este terá a opção de, caso não queira sair, ceder esse direito ao oponente, não podendo este recusar.

1.7 – Jogo – Começo

A tacada de abertura é feita com bola na mão atrás da linha de saída. As bolas são posicionadas de acordo com as regras constantes no 1.2, e o mesmo considera-se iniciado logo que a bola branca, tacada com a sola do taco, ultrapasse a linha de saída.

1.8 – Abertura – Desvio da bola branca

Na tacada de abertura, é considerado falta parar ou desviar a trajectória da bola branca depois desta ultrapassar a linha de saída, mesmo antes de ter atingido qualquer outra bola. Neste caso, o oponente tem a opção de ser ele a efectuar a tacada de saída ou ceder esse direito ao adversário.

1.9 – Bolas embolsadas

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.

1.10 – Posição das bolas

A posição de uma bola é determinada pela sua base, isto é, pelo seu ponto apoio com a mesa.

1.11 – Pé no chão

No acto 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.

1.12 – Tacar com bolas em movimento

No acto 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.

1.13 – Tacada completa

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

1.14 – Linha de saída – Definição

A área de saída, zona situada entre a tabela de saída e a linha de saída, não inclui, como fazendo parte desta, a linha de saída.

1.15 – Faltas – Penalizações

As penalizações seguintes aplicam-se a todas as faltas:

- a) O jogador termina o turno cedendo a vez ao adversário;
- b) O oponente terá bola na mão;

1.16 – Tacada legal

O jogador deve contactar primeiro a bola com a numeração mais baixa que esteja na mesa e depois:

- a) Embolsar legalmente uma das bolas desde que previamente anunciada;
- b) Fazer com que a bola branca, ou qualquer outra bola, contacte pelo menos uma tabela depois de contactar a bola correcta.
- c) Anunciar Push-Out (ver ponto 2.3)

O não cumprimento de um destes requisitos é considerado falta.

1.17 – Bola branca – Faltas

Se a bola branca for embolsada, tocar qualquer bola já embolsada ou sair da área de jogo é falta.

1.18 – Faltas por tocar acidentalmente as bolas

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 haja acordo, prevalece a opinião do jogador que beneficia da falta.

1.19 – Faltas – Contactos penalizáveis

Se, com bola branca na mão, o jogador ao colocar a mesma contactar com qualquer bola de cor, é falta.

1.20 – Faltas – Dupla tacada

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 Jump (ver 1.24), ou se ainda estiver em contacto com a bola branca quando esta atingir a bola de cor (carroça), é falta.

1.21 – Faltas – Tacada

É falta se a sola do taco, no acto de tacar, estiver em contacto com a bola branca mais que o instante considerado normal.

1.22 – Faltas – Equipamento

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

1.23 – Faltas – Falta de contacto com a mesa

É falta se o jogador, tacando a bola abaixo do seu centro intencionalmente, a faça perder o contacto com a mesa. Ocorrendo acidentalmente, tal acto não é considerado falta.

1.24 – Jump shots

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

1.25 – Bolas fora da mesa

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 de jogo. Qualquer tacada que resulte numa, ou mais bolas fora da mesa, é considerada falta. Todas as bolas que saiam fora da mesa são consideradas embolsadas, excepto a bola 10 que caso saia é reposicionada no seu ponto de origem da bola 1.

1.26 – Faltas intencionais – Penalizações

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 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.

1.27 – Faltas – Limite de uma falta por tacada

Se um jogador cometer várias faltas na mesma tacada, este é penalizado pela falta mais grave ocorrida, sendo-lhe aplicada a respectiva sanção.

1.28 – Bolas – Movimento espontâneo

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 repostada 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.

1.29 – Bolas embolsadas – Adicionais

Todas as bolas adicionais, embolsadas numa tacada legal, permanecerão embolsadas com excepção para a bola 9, se não for a bola legalmente visada.

1.30 – Interferência externa

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 respectivo árbitro ou oficial de torneio. Esta regra aplica-se também a actos motivados pela natureza (terramotos, tornados, cortes de energia, etc.). Se for de todo impossível a reposição fiel das bolas, repetir-se-á o jogo, pertencendo a abertura ao mesmo jogador que anteriormente saiu.

1.31 – Abertura – Saídas subsequentes

Uma partida consiste num número determinado de jogos (a definir pelo regulamento desportivo) em que, a saída é alternada, independentemente do resultado.

1.32 – Entradas – Alternância de turnos

No decorrer de um jogo, os jogadores alternarão as entradas (turnos) na mesa. O turno de um jogador termina assim que não embolsar legalmente uma bola do seu grupo ou cometer qualquer tipo de falta.

Quando um jogador terminar o seu turno na mesa, o oponente aceitará a posição das bolas e iniciará, por sua vez, o seu turno.

1.33 – Bola colada a uma tabela

Quando uma bola estiver em contacto (colada) com uma tabela, essa tabela não conta como tal.

Da tacada deve resultar, como consequência:

- a) A bola ser embolsada;
- b) A bola branca contacta a tabela, após contactar a bola de grupo;

- c) A bola não é embolsada mas contacta outra tabela;
- d) Outra bola de cor contacta uma tabela;
- e) Contactar essa mesma tabela após embater noutra bola;

A não satisfação de, pelo menos, uma destas condições, é considerado falta. Uma bola não é considerada colada a uma tabela a menos que, depois de examinada pelo árbitro ou adversário, seja anunciada como estando em contacto com a tabela. O anúncio deve ter lugar antes de o jogador tacar ou não será considerado válido.

1.34 – Bola na mão

O jogador pode posicionar a bola com a mão ou qualquer parte do taco, incluindo a sola. Quando posicionada, e o jogador deve avisar de tal facto, qualquer outro contacto com a bola, que não seja a tacada legal, é falta.

1.35 – Interferências

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

1.36 – Equipamento - Uso indevido

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.

1.37 – Pontos de referência

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

2.0 – Tacada de Abertura

A tacada de abertura é feita com a bola branca atrás da linha de saída. Caso a Bola 10 seja embolsada, mesmo sendo uma tacada legal, a mesma é recolocada no ponto de origem da Bola 1.

2.1 – Saída Válida ou em falta

A saída é considerada válida ou em falta nas seguintes condições:

- a) É considerada válida quando a bola branca toca na bola 1 em primeiro lugar e uma ou mais bolas são embolsadas ou pelo menos 4 bolas tocam a tabela.

b) A não observância destas condições constitui uma saída em falta, tendo o adversário "Bola na Mão".

c) Embolsar a bola branca na tacada de abertura constitui saída em falta, e o adversário pode colocar a bola branca em qualquer ponto da mesa.

d) Se a Bola 10 for embolsada numa saída em falta, esta é recolocada na marca de fundo, vértice superior do losango e a mão é concedida ao adversário com "Branca na Mão".

2.2 – Push Out

A jogada de "PUSH OUT" pode ser efectuada por qualquer um dos jogadores, ou seja, após a tacada de saída, o jogador que a efectuou – desde que tenha embolsado bola – pode optar entre jogar directamente ou à tabela à bola de ordem, ou jogar em "PUSH OUT". Esta situação prevalece para o seu adversário, caso não seja embolsada qualquer bola na tacada de saída.

a) A decisão de utilizar o "PUSH OUT" tem que ser anunciada pelo jogador em voz alta, sob pena de cometer falta.

b) Na situação de "PUSH OUT", o jogador pode tocar a bola branca em qualquer direcção, sem mesmo necessitar de tocar uma outra bola ou a tabela, mas se o fizer o "PUSH OUT" continua válido (exceptuando quando a bola branca é embolsada). No caso de embolsar a bola 10 ela será recolocada no ponto da bola 1 sem qualquer penalização.

c) O "PUSH OUT" pode ser efectuado mesmo que o jogador tenha a possibilidade de tocar a bola de ordem.

d) Após um "PUSH OUT" válido, o adversário pode optar:

1) Jogar da posição resultante;

2) Passar, devolvendo a tacada ao jogador que utilizou o "PUSH OUT", ficando este obrigado a jogar.

2.3 – Tacada legal

Para que uma tacada seja considerada legal, o jogador tem de jogar sempre sobre a bola de ordem (bola de numeração mais baixa em jogo) e, como consequência, uma bola colorida desde que anunciada seja embolsada, ou tocar pelo menos numa tabela qualquer bola. O não cumprimento desta norma constitui falta.

a) O jogador mantém a mão sempre que uma bola previamente anunciada seja embolsada numa tacada legal.

b) Todas as bolas carecem de ser anunciadas e só poderá ser anunciada uma bola em cada tacada. Caso o jogador embolse uma bola não anunciada, ou embolse a bola anunciada numa outra bolsa, o adversário tem oportunidade de jogar ou passar a vez. O mesmo se passa se, caso seja anunciado "safe", a bola atingida seja embolsada.

2.4 – Bolas embolsadas

Nenhuma bola colorida embolsada em tacada faltosa ou que salte da mesa, é recolocada, com exceção apenas para a bola 10.

2.5 – Bolas fora da mesa

Se uma bola saltar da mesa ou qualquer outra falta cometida pelo jogador, seja na tacada de abertura ou em qualquer outra, o adversário terá sempre "Branca na Mão".

a) Com "Branca na Mão", o jogador pode colocar a bola em qualquer lugar da mesa e tacar na direcção que pretender.

2.6 – Regra das três faltas

Um jogador que cometa três faltas consecutivas, no mesmo jogo, perde de imediato o mesmo. Serão consideradas 3 faltas consecutivas 3 tacadas não legais e não 3 entradas. O adversário deverá indicar, aquando da segunda falta, que o jogador já cometeu duas faltas. Caso não o anuncie, a regra das três faltas não se observa.

2.7 – Vencedor do jogo

O jogador que, numa tacada legal, depois de ter introduzido todas as bolas coloridas embolse a 10 anunciando-a previamente ou combine a bola de mais baixo valor com a 10, desde que anuncie apenas e só a 10, ganha o jogo.