

**SNOOKER**  
REGRAS OFICIAIS  
2022



# **SNOOKER**

## REGRAS OFICIAIS

2022

EM PORTUGUÊS



TRADUZIDO E EDITADO  
POR RAFAEL BOTTINO

---

## REGRAS OFICIAIS MUNDIAIS REVISADAS, MAIO DE 2022

ESTA É UMA TRADUÇÃO LIVRE E INDEPENDENTE. **NÃO** HÁ QUALQUER SUPORTE POR PARTE DA **WPBSA** EM SUA FORMA E CONTEÚDO.

DISPONÍVEL PARA DOWNLOAD EM [www.snookerforlife.com](http://www.snookerforlife.com)

TRADUÇÃO E EDIÇÃO PARA LÍNGUA PORTUGUESA COPYRIGHT © RAFAEL BOTTINO, 2022.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTA PUBLICAÇÃO PODE SER REPRODUZIDA, ARMAZENADA EM UM SISTEMA DE RECUPERAÇÃO, OU TRANSMITIDA DE QUALQUER FORMA OU POR QUALQUER MEIO, ELETRÔNICO, MECÂNICO, FOTOCÓPIA, GRAVAÇÃO OU NÃO, SEM A PERMISSÃO PRÉVIA DO PROPRIETÁRIO DOS DIREITOS AUTORAIS.

---

Esta edição possui caráter informativo.

Em caso de dúvidas ou divergências de interpretação, sempre consulte as Regras Oficiais Originais em Inglês.

PARA A VER ORIGINAL EM INGLÊS VER: <https://wpbsa.com/rules>

# ÍNDICE DAS REGRAS DO SNOOKER

SEÇÃO 1	Pág.	EQUIPAMENTO	Pág.
1. Mesa Padrão	6	3. Taco	8
2. Bolas	7	4. Auxiliares	8
SEÇÃO 2		DEFINIÇÕES	
1. Partida	9	12. Bola Indicada	12
2. Jogo	9	13. Free Ball	12
3. Confronto	9	14. Forçada para Fora da Mesa	13
4. Bolas	9	15. Infrações, Faltas e Penalidades	13
5. Atacante, Defensor e Vez	10	16. Pontos de Penalidade	13
6. Tacada	10	17. Sinucado	13
7. Encaçapar	11	18. Marca Ocupada	14
8. Break	11	19. Condução	14
9. Na Mão	11	20. Jump Shot	14
10. Bola em Jogo	12	21. Falha	15
11. Bola da Vez	12	22. Período de Consulta	15
SEÇÃO 3		O JOGO	
1. Descrição	16	12. Sinucado depois de uma Falta	29
2. Posição das Bolas	17	13. Jogar novamente	30
3. Modo de Jogo	18	14. Falta e Falha	30
4. Fim da Partida, Jogo ou Confronto	20	15. Bola movida por outro que não atacante	32
5. Jogando com a Bola na Mão	21	16. Bola movida intencionalmente	33
6. Acertando Duas Bolas Simultaneamente	21	17. Impasse	34
7. Posicionamento das Coloridas	21	18. Jogo de duplas	34
8. Bola Colada	23	19. Six Reds Snooker	35
9. Bola na Beirada da Caçapa	24	20. Uso de Equipamentos Auxiliares	36
10. Faltas	25	21. Interpretação	36
11. Valores de penalidade	26		
SEÇÃO 4		OS JOGADORES	
1. Conduta Antiesportiva	38	5. Defensor	40
2. Conceder	39	6. Responsabilidade de pontuação	40
3. Desperdiçando Tempo	39	7. Ausência	41
4. Penalidade	40		
SEÇÃO 5		OS OFICIAIS	
1. O Árbitro	42	3. O gravador de Tacada	43
2. O Marcador	43	4. Assistência por Funcionários	43

## SEÇÃO 1 - EQUIPAMENTO

As medidas informadas entre parênteses são o equivalente métrico em milímetros aproximado.

### 1. Mesa Padrão

#### (a) Área de jogo

A área de jogo está dentro das faces das tabelas e deve medir 11 pés 8-1/2 pol. x 5 pés 10 pol. (3569 mm x 1778 mm) com uma tolerância em ambas as dimensões de +/- 1/2 pol. (13 mm).

#### (b) Altura

A altura da mesa do piso até o topo da Tabela deve ser de 2 pés e 10 pol. (864 mm) com uma tolerância de +/- 1/2 pol. (13 mm).

#### (c) Tabela inferior e Tabela superior

Os dois lados mais curtos da mesa são definidos como tabela inferior (também conhecida como tabela do Baulk) e tabela superior da mesa. Onde um pano felpudo é montado na mesa, a direção da fibras felpudas vão da tabela inferior até a tabela superior.

#### (d) Baulk-line e Área do Baulk

Uma linha reta desenhada a 29 pol. (737 mm) da face da Tabela Inferior, e paralelamente a ela, correndo de uma tabela lateral para a outra é chamada de Baulk-line. O espaço entre essa linha e a tabela inferior é denominada área do Baulk.

#### (e) O "D"

O "D" é um semicírculo marcado na área do Baulk com o centro de sua seção reta no meio da Baulk-line e com um raio de 11-1/2 pol. (292 mm).

#### (f) Pintas, Pontos ou Marcas de Bolas

## SEÇÃO 1 • SNOOKER

---

Marcado em cada canto do “D”, visto da tabela do Baulk, o ponto da direita é conhecido como a marca da Amarela e o ponto a esquerda como a marca da Verde.

Quatro pontos estão marcados na linha longitudinal central da mesa (imaginária):

- (i) um no meio da Baulk-line, conhecido como a marca da Marrom;
  - (ii) um localizado no meio do caminho entre as faces das Tabelas Superior e Inferior, conhecido como marca da Azul;
  - (iii) um localizado no meio do caminho entre a marca da Azul e a face da Tabela Superior, conhecida como marca da Rosa; e
  - (iv) um a 12-3/4 pol. (324 mm) da face da Tabela Superior, conhecido como marca da Preta.
- (g) Caçapas

Haverá uma caçapa em cada um dos quatro cantos da mesa e uma central em cada um dos lados mais longos.

## 2. Bolas

- (a) Um conjunto de bolas é composto por 15 bolas Vermelhas, e uma das seguintes bolas coloridas: Amarela, Verde, Marrom, Azul, Rosa, Preta e uma Branca.
- (b) As bolas devem ser de uma composição aprovada e cada uma terá um diâmetro de 52,5 mm com tolerância de +/- 0,05 mm.
- (c) As bolas devem ser de peso igual, sempre que possível, mas a tolerância entre a bola mais pesada e a bola mais leve em um conjunto não deve ser mais do que 3g.
- (d) Uma bola ou um conjunto de bolas podem ser alterados por acordo entre os jogadores ou por decisão do árbitro.

### 3. Taco

Um taco não deve ter menos de 3 pés (914 mm) de comprimento e não deve mostrar nenhuma mudança em relação à forma cônica tradicional, com uma sola, usada para bater na bola Branca, presa à ponta mais fina.

### 4. Auxiliares

Vários fanchos, tacos longos, extensões e adaptadores podem ser usados pelos jogadores. Entre estes, podem fazer parte os equipamentos normalmente encontrados na mesa e, também, incluem equipamentos introduzidos por um jogador ou pelo árbitro. Todas as extensões, adaptadores e outros dispositivos para auxiliar a tacada e/ou mira devem ter recebido aprovação prévia do órgão regulador competente.



### SEÇÃO 2 - DEFINIÇÕES

As definições padrões utilizadas ao longo destas Regras estarão em *itálico*.

#### 1. Partida

Uma *partida* de snooker compreende o período de jogo desde o início (ver Seção 3 Regra 3(c)), cada jogador jogando em sua *vez* até que a *partida* seja concluída por:

- (a) uma concessão aceita por qualquer jogador; ou
- (b) uma reivindicação do *atacante*, quando Preta for a única *bola objetiva* restante na mesa, os pontos agregados não serem relevantes e houver uma diferença de mais de sete pontos a favor do *atacante*; ou
- (c) ser concedida ao *defensor*, quando a Preta for a única *bola objetiva* restante na mesa, os pontos agregados não serem relevantes e houver uma diferença de mais de sete pontos a favor do *defensor*; ou
- (d) a primeira *encaçapada* ou *falta*, quando a Preta for a única *bola objetiva* na mesa (ver Seção 3 Regra 4); ou
- (e) sendo concedido pelo árbitro sob a Seção 3 Regra 14(d)(ii) ou Seção 4 Regra 1(b), 1(d), 3(b) ou 3(c).

#### 2. Jogo

Um *jogo* é um número acordado ou estipulado de *partidas*.

#### 3. Confronto

Um *confronto* é um número acordado ou estipulado de *jogos*.

#### 4. Bolas

- (a) A bola branca é a *Tacadeira* ou *Branca*.
- (b) As 15 Vermelhas e as 6 coloridas são as *bolas objetivas*.

### 5. Atacante, Defensor e Vez

A pessoa prestes a jogar ou jogando é o *atacante*, seu adversário é o *defensor*. A *vez* é do *atacante* até:

- (a) uma *tacada* ser jogada e nenhum ponto for marcado; ou
- (b) uma *falta* ser cometida, todas as bolas pararem, e o árbitro estiver satisfeito que o *atacante* deixou a mesa; ou
- (c) um pedido ser feito ao adversário para jogar novamente após uma *falta*; ou
- (d) a *partida* ser reivindicada pelo *atacante*, se a Preta for a única *bola objetiva* restante na mesa, os pontos possíveis agregados não forem relevantes, e houver uma diferença de mais de sete pontos a favor do *atacante*; ou
- (e) a Preta final ser *encaçada* e a Branca vier a parar.

### 6. Tacada

- (a) Uma *tacada* é feita quando o *atacante* acerta a *bola Branca* com a sola do taco.
- (b) A *bola Branca* deve ser *atingida* apenas uma vez e não *conduzida* para a frente. A sola do taco pode permanecer, momentaneamente, em contato com a *bola Branca* depois que ela iniciar o movimento.
- (c) Uma *tacada* é legal quando nenhuma *infração* dessas Regras for cometida.
- (d) Uma *tacada* não é concluída até que:
  - (i) todas as bolas venham a parar;
  - (ii) seja concluído o reposicionamento das bolas necessárias em suas marcas; e

## SEÇÃO 2 • SNOOKER

---

(iii) qualquer equipamento auxiliar que esteja sendo utilizado pelo *atacante* seja removido, ou o árbitro estiver convencido de que a *tacada* foi concluída.

(e) Uma *tacada* pode ser feita *direta* ou *indiretamente*, da seguinte maneira:

(i) Uma *tacada* é *direta* quando a *bola Branca* atinge uma *bola objetiva* sem atingir uma tabela antes;

(ii) Uma *tacada* é *indireta* quando a *bola Branca* atinge uma ou mais tabelas antes de atingir a *bola objetiva*.

### 7. Encaçapar

É definido como *encaçapar* quando uma *bola objetiva* entra em uma caçapa, depois de ser atingida por outra bola, sem qualquer *infração* destas regras.

### 8. Break

Um *break* é a pontuação obtida através de sucessivas *tacadas* realizadas pelo *atacante* em uma única vez.

### 9. Na Mão

(a) A *bola Branca* está na mão:

(i) Antes do início de cada *partida*;

(ii) quando foi *encaçapada*;

(iii) quando foi *forçada para fora da mesa*; ou

(iv) quando a Preta é retornada conforme Seção 3 Regra 4(b).

(b) A *bola Branca* permanece na mão até:

- (i) Ser jogada legalmente a partir da *bola na mão*; ou
  - (ii) uma *falta* ser cometida envolvendo a *bola Branca* enquanto ela não estiver na posse do *atacante*.
- (c) Quando a *bola Branca* estiver *na mão* do *atacante*, é dito que está com a *Branca na mão*.

### 10. Bola em Jogo

- (a) A *bola Branca* está *em jogo* quando não estiver *na mão*.
- (b) As *bolas objetivas* estão *em jogo* desde o início da *partida* até serem *encaçapadas* ou *forçada para fora da mesa*.
- (c) As *coloridas* tornam-se *em jogo* novamente quando reposicionadas em suas marcas.

### 11. Bola da Vez

Uma *bola da vez* é qualquer bola que pode ser legalmente atingida diretamente pela *bola Branca*, ou qualquer bola que mesmo não podendo ser atingida diretamente pela *Branca* possa ser *encaçapada*.

### 12. Bola Indicada

- (a) Uma *bola indicada* é a *bola objetiva* que o *atacante* indica satisfatoriamente ao árbitro, ou declara (verbalmente) qual será atingida primeiro pela *bola Branca*.
- (b) Se solicitado pelo árbitro, o *atacante* deve declarar qual a *bola da vez* ele está visando acertar primeiro.

### 13. Free Ball

Uma *free ball* (bola livre) é uma bola, além da *bola da vez*, que o *atacante* indica como sendo a *bola da vez* quando *sinucado* após uma *falta* (ver Seção 3 Regra 12).

### 14. Forçada para Fora da Mesa

Uma bola é *forçada para fora da mesa* se vier a parar além da área de jogo ou em uma caçapa.

### 15. Infrações, Faltas e Penalidades

Uma *infração* é qualquer violação dessas Regras.

Uma *falta* é uma *infração* que acabará com a vez do infrator.

*Penalidades* são *infrações* que não afetam a ordem de jogo.

### 16. Pontos de Penalidade

Os *pontos de penalidade* são concedidos ao não infrator após qualquer *infração*.

### 17. Sinucado

A *bola Branca* está *sinucada* quando uma *tacada*, direta e em linha reta, para cada *bola da vez*, estiver totalmente ou parcialmente obstruída por uma ou mais bolas que não são as *da vez*. Se uma ou mais bolas puderem ser atingidas, em ambas as extremidades, livres de obstrução por qualquer bola que não seja *da vez*, a *bola Branca* não está sinucada.

(a) Caso seja *bola na mão*, a *bola Branca* estará *sinucada*, se ela estiver obstruída como descrito acima de todas as posições possíveis sobre ou dentro das linhas do “D”.

(b) Se a *bola Branca* estiver obstruída de atingir uma *bola da vez* por mais de uma bola que não seja *da vez*:

- (i) a bola mais próxima da *bola Branca* é considerada a bola de sinuca efetiva;
- (ii) se mais de uma bola que obstruem estiverem equidistantes da *bola Branca*, todas essas bolas serão consideradas como bolas de sinuca efetivas.

(c) Quando a Vermelha for a *bola da vez*, se a *bola Branca* estiver obstruída de atingir diferentes Vermelhas por diferentes bolas que não as *da vez*, não haverá uma bola de sinuca efetiva.

(d) Diz-se que o *atacante* está *sinucado* quando a *bola Branca* está *sinucada* conforme acima.

(e) A *bola Branca* não pode ser *sinucada* por uma tabela.

### 18. Marca Ocupada

Diz-se que uma marca está *ocupada* se uma bola não puder ser colocada nela sem que a bola encoste em outra bola.

### 19. Condução

Uma tacada com *condução* é feita quando a sola do taco permanece em contato com a *bola Branca*;

(a) após a *bola Branca* começar seu movimento, além de momentaneamente no ponto de contato inicial; ou

(b) quando a *bola Branca* entrar em contato com uma *bola objetiva*, exceto, onde a *bola Branca* e uma *bola objetiva* estão quase se tocando, não será considerada uma tacada com *condução* se a *bola Branca* acertar uma extremidade muito fina da *bola objetiva*.

### 20. Jump Shot

Um *jump shot* (saltar a bola) é feito quando a *bola Branca* passa por cima de qualquer parte de uma *bola objetiva*, acertando-a no processo ou não, exceto:

(a) quando a *bola Branca* atingir primeiro uma *bola da vez*, sem ser uma bola colada, e depois pular sobre outra bola; ou

(b) quando a *bola Branca* saltar e atingir uma *bola objetiva*, sem ser uma bola colada, e, no momento do pouso na área de jogo, a *bola Branca* não estiver do outro lado da posição atual dessa *bola objetiva*; ou

(c) quando, depois de atingir legalmente uma *bola objetiva*, sem ser uma bola colada, a *bola Branca* saltar sobre aquela bola depois de bater uma tabela ou outra bola.

### 21. Falha

Uma *falha* é:

- (a) quando a *bola Branca* não entra em contato com uma *bola objetiva*; ou
- (b) quando uma *free ball for indicada*, a *bola Branca* não conseguir atingir primeiro a *free ball indicada* ou uma outra bola simultaneamente com a *bola da vez*.

### 22. Período de Consulta

Um *período de consulta* é o período em que os jogadores podem auxiliar o árbitro com o retorno de qualquer bola(s) à posição original anterior a uma *infração* cometida (Seção 3 Regras 2(c)(ii), 3(k), 10(i), 14, 15 e 16) ou conforme descrito na Seção 3 Regra 9. O *período de consulta* começa a partir do momento em que a decisão é tomada para retornar a bola e termina quando ambos os jogadores estão satisfeitos quanto à posição da bola ou pela decisão final do árbitro.

### SEÇÃO 3 - O JOGO

#### 1. Descrição

A sinuca pode ser jogada por dois jogadores independentes, ou por mais de dois jogadores como parceiros. O Jogo é resumido nos parágrafos de (a) a (h) abaixo.

(a) Cada jogador usa a mesma bola branca como *tacadeira* e há vinte e uma *bolas objetivas* - quinze Vermelhas cada uma valendo 1 ponto, e seis coloridas: Amarela valendo 2 pontos, Verde 3 pontos, Marrom 4 pontos, Azul 5 pontos, Rosa 6 pontos e Preta 7 pontos.

(b) As pontuações das *tacadas* na *vez* de um jogador são contabilizadas por *encaçapar* Vermelhas e coloridas alternadamente até que todas as Vermelhas estejam fora do campo de jogo e, em seguida, as coloridas na ordem crescente de seus valores.

(c) Os pontos obtidos nas *tacadas* são adicionados à pontuação do *atacante*.

(d) Os *pontos de penalidade* por *infrações* são somados à pontuação do adversário.

(e) Uma tática empregada a qualquer momento durante uma *partida* é deixar a *bola Branca* atrás de uma bola que não seja a *da vez* deixando o próximo jogador *sinucado*. Se um jogador ou parceiro que necessite de mais pontos do que os que estão disponíveis das bolas restantes na mesa, então utilizar a *sinuca* na esperança de ganhar pontos de *faltas* torna-se mais importante.

(f) O vencedor de uma *partida* é o jogador ou parceiro:

(i) Com a maior pontuação;

(ii) a quem a *partida* é concedida; ou

(iii) a quem a *partida* é concedida nos termos da Seção 3 Regra 14(d)(ii) ou Seção 4 Regra 1(b), 1(d), 3(b) ou 3(c).

(g) O vencedor de um *jogo* é o jogador ou parceiro:



- (i) que ganhar a quantidade mínima necessária ou o maior número de *partidas*;
- (ii) que fizer o maior total de pontos relevantes; ou
- (iii) a quem o *jogo* for concedido sob a Seção 4 Regra 1(c) ou 1(d).

(h) O vencedor de um *confronto* é o jogador ou parceiro que ganhar mais *jogos* ou, onde o total de pontos agregados forem os determinantes, vencerá o que possuir a maior totalidade.

### 2. Posição das Bolas

(a) No início de cada *partida*, a *bola Branca* está na mão e as *bolas objetivas* estão posicionadas na mesa da seguinte forma:

- (i) as Vermelhas na forma de um triângulo equilátero compacto, com a Vermelha do ápice situada na linha longitudinal central da mesa, acima do Ponto Rosa de tal forma que estará o mais próximo possível do Ponto Rosa sem ocupá-lo, e a base do triângulo paralelo com a Tabela Superior;
- (ii) as seis coloridas nas marcas designadas na Seção 1 Regra 1(f).

(b) Se for cometido um erro na configuração da mesa, a Regra 7(c) da Seção 3 será aplicada, a *partida* iniciará a partir da Seção 3 Regra 3(c).

(c) Após o início de uma *partida*, uma bola *em jogo* só poderá ser limpa pelo árbitro mediante a um pedido razoável do *atacante* e:

- (i) a posição da bola deve ser marcada por um dispositivo adequado antes da bola ser removida para limpeza;
- (ii) o dispositivo utilizado para marcar a posição de uma bola sendo limpa deve ser considerado como tal, e adquirir o valor da bola até que a bola tenha sido limpa e retornada. Será uma *infração* se algum jogador entrar em contato com o dispositivo. O árbitro concederá os *pontos de penalidade* ao não infrator e substituirá o dispositivo ou a bola que

estiver sendo limpa à sua posição original, se necessário, mesmo que tenha sido retirada da mesa.

O *período de consulta* começa quando a decisão é tomada para substituir o dispositivo ou a bola.

### 3. Modo de Jogo

Os jogadores determinarão a ordem do jogo por sorteio ou de qualquer maneira mutuamente acordada, o vencedor tendo a escolha de qual jogador jogará primeiro.

(a) A ordem de jogo, portanto determinada, deve permanecer inalterada durante toda a *partida*, exceto que um jogador possa ser solicitado pelo próximo jogador para jogar novamente após qualquer *falta*.

(b) O jogador ou lado para jogar primeiro deve alternar a cada *partida* durante um *jogo*.

(c) O primeiro jogador joga a partir da *bola na mão*, a *partida* inicia quando a *bola Branca* foi colocada na área de jogo e encostada pela sola do taco, também:

(i) quando uma *tacada* for feita; ou

(ii) enquanto abordar a *bola Branca*.

(d) Se uma *partida* for iniciada pelo jogador ou lado errado:

(i) deve ser reiniciada corretamente, sem penalidade, se apenas uma *tacada* tiver sido jogada e nenhuma *infração* tenha sido cometida desde então; ou

(ii) continuará da maneira normal se outra *tacada* for feita, ou se uma *infração* for cometida durante a primeira *tacada* ou após a conclusão da primeira *tacada*, com a ordem correta de começar a ser retomada na *partida* seguinte de modo que um jogador ou lado terá começado em três *partidas* consecutivas; ou

(iii) no caso de um impasse ser declarado (ver Seção 3 Regra 17), deve ser reiniciada pelo jogador ou lado correto.

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

(e) Para que uma *tacada* seja legal, nenhuma das *infrações* descritas na Seção 3 regra 11 deve ocorrer.

(f) É responsabilidade do *atacante* garantir que todos os objetos ou equipamentos auxiliares da *sua vez* ou *vez anterior* sejam removidos da mesa.

(g) Para a primeira *tacada* de cada *vez*, até que todas as Vermelhas estejam fora da mesa, as Vermelhas ou *free ball indicada* como Vermelha serão consideradas como *bola da vez*, e o valor de cada Vermelha e qualquer *free ball indicada* como Vermelha, *encaçapada* na mesma *tacada*, será pontuada.

(h)

(i) Se uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como Vermelha, for *encaçapada*, o mesmo jogador joga a próxima *tacada* e a próxima *bola da vez* será uma colorida da escolha do *atacante* que, se *encaçapada*, será pontuada e a colorida será reposicionada em sua marca.

(ii) O *break* continua ao *encaçapar* Vermelhas e coloridas alternadamente até que todas as Vermelhas estejam fora da mesa e, quando aplicável, uma colorida tenha sido jogada na sequência da última vermelha ter sido *encaçapada*.

(iii) As coloridas então se tornam as *da vez* na ordem ascendente de seu valor, conforme a Seção 3 Regra 1(a), e quando a próxima for *encaçapada* permanecendo fora da mesa, exceto conforme previsto na Seção 3 Regra 4, e o *atacante* jogará a próxima *tacada* na próxima colorida *da vez*.

(iv) Caso o *atacante*, em um *break*, jogue antes que o árbitro tenha reposicionado a colorida em sua marca enquanto todas as outras bolas estiverem paradas, o valor da colorida não deve ser pontuado e a Regra 11(a)(a) ou 11(b)(ii) da Seção 3 se aplicará conforme apropriado.

(i) As vermelhas geralmente não são reposicionadas a mesa uma vez *encaçapadas* ou *forçadas para uma da mesa*, independentemente do fato de que um jogador possa, assim, se beneficiar de uma *falta*. No entanto, as exceções estão previstas na Seção 3 regras 2(c)(c)(ii), 3(k), 9, 10(i), 14(b), 14(e), 15, 16, 20(b) e Seção 5 Regra 1(a)(i).

(j) Se o *atacante* não conseguir *encaçapar* uma bola, ele deve deixar a mesa sem demora indevida. Caso cometa qualquer *falta* antes ou, enquanto deixa a mesa, será penalizado conforme previsto na Regra 11 da Seção 3. A próxima *tacada* é então jogada de onde a *bola Branca* parar, ou como *Bola na mão* se a *bola Branca* não estiver em jogo, exceto quando a *bola Branca* é retornada de acordo com a Seção 3 Regras 10(i), 14(e) e 16.

(k) Será uma *penalidade* se o defensor for a mesa, fora da sua *vez*, e cometer qualquer *infração*. O árbitro anunciará PENALIDADE e qualquer bola movida será retornada para sua posição antes da *infração*, e a *vez do atacante* continuará inalterada.

O *período de consulta* começa quando é tomada a decisão para retornar a(s) bola(s).

(l) Após a *tacada* final na *vez* do adversário, ou após uma *falta*, se o jogador que vier a mesa *tacar* a bola Branca ou cometer uma *infração* antes que as bolas venham a parar, ou antes que o árbitro tenha terminado de repor uma colorida, ele será penalizado como se fosse o *atacante* e a sua *vez* será encerrada.

(m) Se alguma bola entrar em uma caçapa, rebater e retornar para a área de jogo, não contará como tendo sido encaçapada. Nenhum jogador tem reparação se isso ocorrer.

### 4. Fim da Partida, Jogo ou Confronto

(a) Quando a bola Preta for a única *bola objetiva* restante na mesa, ao ser *encaçapada* ou ocorrer uma *falta* a partida termina, exceto se as seguintes condições se aplicarem:

- (i) as pontuações forem então iguais; e
- (ii) as pontuações agregadas não forem relevantes.

(b) Quando ambas as condições em (a) acima se aplicarem:

- (i) A Preta é recolocada na marca;
- (ii) os jogadores sorteiam a escolha do próximo a jogar;

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

(iii) o próximo jogador jogar com a bola *Branca na mão*; e

(iv) ao *encaçapar* ou *infração* a *partida* é encerrada.

(c) Quando as pontuações agregadas determinarem o vencedor de um *jogo* ou *confronto*, e, ao final da última *partida*, as pontuações agregadas forem iguais, os jogadores nessa partida seguirão o procedimento comumente conhecido como retorno da bola preta, definido em (b) acima.

### 5. Jogando com a Bola na Mão

Para jogar a partir de *bola na mão*, a *bola Branca* deve ser contatada pela sola do taco a partir de uma posição sobre ou dentro das linhas do “D”, podendo ser jogada em qualquer direção.

(a) O árbitro afirmará, se perguntado, se a *bola Branca* está devidamente posicionada (ou seja, não fora das linhas do “D”).

(b) Se a *bola Branca*, enquanto *bola na mão*, for contatada pela sola do taco enquanto estiver fora do “D”, ela será considerada como jogada indevida da *bola na mão*.

(c) Se a sola do taco tocar na *bola Branca* durante o posicionamento e o árbitro estiver convencido de que o *atacante* não estava tentando dar uma *tacada*, então a *bola Branca* não estará *em jogo*.

### 6. Acertando Duas Bolas Simultaneamente

Duas bolas, além de duas Vermelhas ou um *free ball* e uma *bola da vez*, não devem ser atingidas simultaneamente pela *bola Branca*.

### 7. Posicionamento das Coloridas

Qualquer colorida *encaçapada* ou *forçada para fora da mesa* deve ser reposicionada em sua marca antes da próxima *tacada* ser feita, até que finalmente seja *encaçapada* sob a Seção 3 Regra 3(h)(iii).

(a) Um jogador não deve ser responsabilizado por qualquer erro do árbitro em não reposicionar nenhuma bola corretamente.

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

(b) Se uma colorida for posicionada por engano após ter sido *encaçada* em ordem crescente conforme a Seção 3 Regra 3(h)(iii), ela deve ser removida da mesa sem penalidade quando o erro for descoberto, e o jogo continuará da posição resultante. Se o erro for descoberto após a colorida ter sido *encaçada*, os pontos só deverão ser contados após a próxima *tacada* ser jogada, ou após uma *infração* ser cometida antes da próxima *tacada*.

(c) Se uma *tacada* for feita com uma bola ou bolas posicionadas incorretamente, elas devem ser consideradas e posicionadas corretamente para as *tacadas* subsequentes. Qualquer colorida indevidamente fora da mesa deve ser reposicionada:

- (i) sem penalidade quando descoberta a ausência devido a descuido anterior, desde que a *partida* ainda não tenha terminado nos termos da Seção 2 da Regra 1 e o jogo continue a partir da posição resultante; ou
- (ii) sujeito a penalidade se o *atacante* jogar antes que o árbitro pudesse completar a reposição.

(d) Se uma Vermelha for reposicionada por engano, ao invés de uma colorida, uma vez descoberta:

- (i) se a Vermelha puder ser identificada ela será removida da mesa; ou
- (ii) se a Vermelha pôde ser identificada, mas foi *encaçada* ou *forçada para fora da mesa*, ou a colorida já ter sido reposicionada como descrito em (c) acima, ou se a Vermelha não pôde ser identificada, a *partida* continua assim, criando, efetivamente, uma *partida* com dezesseis Vermelhas. Nos casos em que uma colorida esteja faltando a mesa, ela deve ser reposicionada e, em todos os casos, o jogo continuará a partir da posição resultante sem penalidade.

(e) Se uma colorida tiver que ser reposicionada e sua própria marca estiver *ocupada*, ela deve ser colocada na marca da bola de maior valor disponível.

(f) Se houver mais de uma colorida a ser reposicionada e suas próprias marcas estiverem ocupadas, a bola de maior valor terá precedência por ordem de posicionamento.

(g) Se todas as marcas estiverem *ocupadas*, a colorida deve ser colocada o mais próximo possível da sua própria marca, entre aquele ponto e a parte mais próxima da tabela superior.

(h) No caso da Rosa e Preta, se todas as marcas estiverem *ocupadas* e não houver espaço disponível entre o local relevante e a parte mais próxima da Tabela Superior, a colorida será colocada o mais próximo possível do sua própria marca na linha longitudinal central da mesa.

(i) Em todos os casos, uma colorida a ser reposicionada não deve tocar outra bola.

(j) Uma colorida, para ser devidamente reposicionada, deve ser colocada na marca designada nestas Regras.

### 8. Bola Colada

(a) Se ao final de uma *tacada* a *bola Branca* estiver tocando uma ou mais *bolas da vez*, ou que poderiam ser a *da vez*, o árbitro informará BOLA COLADA e, em caso de dúvida, indicar qual bola ou quais bolas *da vez* a *bola Branca* está tocando. Se a *bola Branca* estiver tocando uma ou mais coloridas depois que uma *Vermelha* (ou um *free ball* indicado como *vermelha*) tenha sido *encaçada*, o árbitro também deve pedir ao atacante para informar em qual colorida ele jogará.

(b) Quando for declarado a BOLA COLADA, o *atacante* deve jogar a *bola Branca* longe daquela bola sem movê-la ou será uma *tacada conduzida*.

(c) Desde que o *atacante*, durante a *tacada*, não toque a *bola objetiva* a ponto dessa se mover, não haverá penalidade se:

- (i) a bola for a *da vez*;
- (ii) a bola pudesse ser a *da vez* e o *atacante* a declarasse como tal; ou
- (iii) a bola pudesse ser a *da vez* e o *atacante* declarasse, e acertasse primeiro, outra bola que pudesse ser a *da vez*.

(d) Se a *bola Branca* parar e estiver tocando ou quase tocando uma bola que não seja a *da vez*, o árbitro, se perguntado se está tocando, vai esclarecer a situação.

(e) Quando a *bola Branca* estiver encostando tanto uma *bola da vez* quanto uma bola que não seja a *da vez*, o árbitro só indicará a *bola da vez* como bola colada. Se o atacante perguntar ao árbitro se a *bola Branca* também está tocando a bola que não é a *da vez*, ele tem o direito de ser informado.

(f) Não é *falta* se o árbitro estiver convencido de que qualquer movimento de uma bola colada a *bola Branca*, no momento da tacada, não tiver sido causado pelo atacante.

(g) Se uma *bola objetiva* estacionária, não estiver encostando na *bola Branca* quando examinada pelo árbitro, for vista mais tarde em contato com a *bola Branca* antes de uma *tacada* ser feita, as bolas serão reposicionadas pelo árbitro até se dar por satisfeito. Isso também se aplica a uma bola colada que mais tarde, quando examinada pelo árbitro, não estiver colada.

### 9. Bola na Beirada da Caçapa

Quando uma bola cair em uma caçapa sem ser atingida por outra bola, e

(a) não sendo parte de qualquer *tacada* em andamento, ela deve ser reposicionada e quaisquer pontos marcados devem contar.

(b) Se tiver sido atingida por qualquer bola envolvida em uma *tacada*:

(i) sem *infração* dessas Regras (incluindo casos em que uma *infração* teria ocorrido se a bola não tivesse caído na caçapa), todas as bolas serão reposicionadas e a mesma *tacada* será jogada novamente, ou uma *tacada* diferente pode ser jogada pelo mesmo *atacante* a seu critério;

(ii) se uma *falta* for cometida, o *atacante* incorre na *penalidade* prevista na Seção 3 Regra 11, todas as bolas serão reposicionadas e o próximo jogador tem as opções habituais após uma *falta*.

(c) Se uma bola balançar momentaneamente à beira de uma caçapa e depois cair, ela será considerada *encaçapada* e não deve ser retornada.



O *período de consulta* começa quando a decisão é tomada para retornar a(s) bola(s).

### 10. Faltas

Se uma *falta* for cometida, o árbitro deve imediatamente anunciar FALTA.

- (a) Se o *atacante* não deu uma *tacada*, sua *vez* termina e o árbitro anunciará a penalidade.
- (b) Se uma *tacada* foi feita, o árbitro aguardará até o término da *tacada* antes de anunciar a penalidade.
- (c) Se uma *falta* ou uma *penalidade* não for concedida pelo árbitro, nem reivindicada com sucesso pelo *defensor* antes da próxima *tacada* ser feita, ela será tolerada.
- (d) Qualquer colorida posicionada incorretamente permanecerá onde está exceto se ela estiver fora da mesa, onde deverá ser reposicionada corretamente.
- (e) Todos os pontos marcados em um *break* antes de uma *falta* ser cometida devem ser contabilizados, mas o *atacante* não deve marcar nenhum ponto para qualquer bola encaçapada durante uma *tacada* com *falta*.
- (f) A próxima *tacada* é realizada de onde a *bola Branca* vier a parar ou, se a *bola Branca* não estiver no campo de jogo, será *bola na mão*.
- (g) Se mais de uma *falta* for cometida na mesma *tacada*, será atribuída a penalidade de maior valor.
- (h) O jogador que cometeu a *falta*:
  - (i) incorrer nos *Pontos de Penalidades* prescritos na Seção 3 Regra 11;
  - (ii) tem que jogar a próxima *tacada* se solicitado pelo próximo jogador.
- (i) Se um *atacante* cometer *falta* em qualquer bola, incluindo a *bola Branca* antes de atingi-la, a penalidade apropriada será imposta. O defensor pode então optar por jogar ele mesmo a partir da posição resultante, ou solicitar

que o infrator jogue novamente a partir da posição resultante ou da posição original. Neste último caso, todas as bolas devem ser reposicionadas e a *bola da vez* será a mesma anterior à *infração*, ou seja:

- (i) qualquer Vermelha, se a Vermelha fosse a *bola da vez*;
- (ii) a colorida *da vez*, se todas as Vermelhas estiverem fora da mesa;
- (iii) uma colorida a escolha do *atacante*, se a *bola da vez* fosse uma colorida depois de uma Vermelha, ou um *free ball indicado* como Vermelha tivesse sido encaçapada.

O *período de consulta* começa quando a decisão é tomada para retornar a(s) bola(s).

(j) Se uma *bola Objetiva em jogo* for perturbada pelo *atacante* enquanto a *bola Branca* está na mão, o árbitro anunciará FALTA e a *bola Branca* permanecerá na mão para a próxima *tacada*, a menos que a *falta* seja cometida envolvendo a *bola Branca* enquanto ela não estivesse em posse do *atacante*.

### 11. Valores de penalidade

Os seguintes atos são *faltas* e incorrem em quatro pontos de penalidades, a menos que *pontos de penalidades* mais elevados sejam indicados nos parágrafos de (a) a (d) abaixo.

- (a) Valor da *bola da vez* por:
  - (i) Realizar a *tacada* antes que o árbitro tenha completado o reposicionamento de uma colorida considerada como *Free ball*;
  - (ii) Tocar na *bola Branca* mais de uma vez durante uma mesma *tacada*;
  - (iii) Realizar a *tacada* se os dois pés estiverem fora do chão;
  - (iv) Jogar fora *da vez* em jogos de duplas;
  - (v) Jogar indevidamente com a *bola na mão*, inclusive na *tacada* inicial;

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

- (vi) Fazer com que a *bola Branca* não entre em contato com qualquer *bola Objetiva*;
  - (vii) *Encaçapar* a *bola branca*;
  - (viii) Fazer com que a *bola Branca* fique *Sinucada* pelo *Free ball* indicado, exceto conforme previsto na Seção 3 Regra 12(b)(ii);
  - (ix) Fazer com que a *bola Branca* fique *Sinucada* pela *bola da vez* indicada no jogo de Six Reds;
  - (x) Fazer um *jump shot*;
  - (xi) Jogar com um taco fora do padrão; ou
  - (xii) Comunicar-se com um parceiro contrário à Seção 3 Regra 18(e).
- (b) Valor da *bola da vez* ou bola envolvida, o que for maior, por:
- (i) Realizar a *tacada* quando qualquer bola ainda não estiver parada;
  - (ii) Realizar a *tacada* antes que o árbitro tenha completado o reposicionamento de uma bola colorida que não seja um *free ball*;
  - (iii) Fazer com que uma bola que não seja a *da vez* seja *encaçapada*;
  - (iv) Fazer com que a *bola Branca* toque primeiro uma bola que não seja a *da vez*, ou quando houver um *free ball* indicado, fazer com que a *bola Branca* primeiro acertasse qualquer bola que não o *free ball* indicado, a menos que fosse atingido simultaneamente com uma *bola da vez*;
  - (v) Realizar uma *tacada de condução*;
  - (vi) Entrar em contato em uma bola *em jogo*, ou qualquer dispositivo usado para marcar uma bola *em jogo*, com qualquer parte do corpo, traje ou equipamento;
  - (vii) Entrar em contato com uma bola *em jogo* com a *bola Branca*, enquanto a *bola Branca* estiver *na mão*;

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

- (viii) Fazer com que uma bola *em jogo* entre em contato com qualquer objeto ou equipamento deixado na mesa durante *sua vez* ou *vez* anterior;
  - (ix) Realizar a *tacada* antes de quaisquer bolas removidas para limpeza forem devolvidas à mesa;
  - (x) Fazer com que uma bola seja *forçada para fora da mesa*;
- (c) Valor da *bola da vez* ou maior valor entre duas bolas envolvidas em toque simultâneo com a *bola Branca*, além de duas Vermelhas (quando as Vermelhas forem as *bolas da vez*) ou um *free ball indicado* e uma *bola da vez*.
- (d) Sete pontos se o *atacante*:
- (i) usar uma bola fora da mesa para qualquer propósito;
  - (ii) usar qualquer objeto para medir lacunas ou distâncias;
  - (iii) jogar em uma Vermelha, ou *free ball indicada* como Vermelha em seguida a uma Vermelha, em *tacadas* sucessivas;
  - (iv) usar qualquer bola que não seja a Branca como a *bola Branca* após a *partida* começar;
  - (v) não declarar qual bola será considerada como da vez, quando solicitado pelo árbitro para fazê-lo; ou
  - (vi) depois de *encaçapar* uma Vermelha (ou *free ball indicada* como Vermelha), cometer uma falta antes de uma colorida ser *indicada*.

Os seguintes atos são *penalidades* e incorrem em quatro *pontos de penalidades*, a menos que *pontos de penalidades* mais elevados sejam indicados nos parágrafos (e) para (g) abaixo.

- (e) Valor da *bola da vez* ou bola em questão, o que for maior ao cometer uma *infração*, fora de sua *vez*, conforme descrito na Seção 3 Regra 3(k).

(f) Sete pontos se algum jogador entrar em contato com qualquer bola na área de jogo durante um *período de consulta*, com qualquer parte do corpo, traje ou equipamento.

(g) Sete pontos se o *defensor*:

(i) usar uma bola de fora da mesa para qualquer propósito;

(ii) usar qualquer objeto para medir lacunas ou distâncias.

### 12. Sinucado depois de uma Falta

Após uma falta, se a *bola Branca* estiver *sinucada* (ver Seção 2 Regra 17), o árbitro deve declarar FREE BALL.

(a) Se o jogador *da vez* seguinte optar por jogar a *tacada*:

(i) ele pode *indicar* qualquer bola como a *bola da vez*, mas uma *free ball* não pode ser a própria *bola da vez*;

(ii) qualquer *free ball indicada* deve ser considerada como, e adquirir o valor da *bola da vez*, exceto que, se *encaçada*, ela será então reposicionada.

(b) Será uma *falta* caso a *bola Branca*:

(i) não acerte primeiro o *free ball indicado*, a menos que atingisse, simultaneamente, uma *bola da vez*; ou

(ii) depois de uma *tacada* sem pontuação, seja *sinucado* de todas as *Vermelhas* ou a *bola da vez* pela *free ball indicada*, exceto quando a *Rosa* e *Preta* forem as únicas *bolas objetivas* restantes na mesa.

(c) Se a *free ball indicada* for *encaçada*, ela será reposicionada e o valor da *bola da vez* será marcado.

(d) Se a *bola da vez* for *encaçada*, após a *bola Branca* acertar a *free ball indicada* primeiro, ou simultaneamente com uma *bola da vez*, a *bola da vez* é pontuada e permanece fora da mesa.

(e) Se tanto a *free ball indicada* quanto a *bola da vez* forem *encaçapadas*, apenas a *bola da vez* é pontuada a menos que fosse uma Vermelha, quando cada bola *encaçapada* é pontuada. Então a *free ball indicada* é reposicionada e a *bola da vez* permanece fora da mesa.

(f) Se for solicitado ao infrator que jogue novamente, ou um pedido de retorno da(s) bola(s) for feito pelo não-infrator (como na Seção 3 Regras 10(i), 14(b), 14(e) e 16), a opção de *free ball* torna-se nula.

### 13. Jogar novamente

Uma vez que um jogador tenha solicitado um adversário para jogar novamente após uma *falta* ou solicitado o retorno da(s) bola(s) após uma *falta* ou uma *Falta e Falha*, tal pedido não pode ser retirado. O infrator, tendo sido convidado a jogar novamente, tem direito a:

- (a) mudar de ideia quanto a:
  - (i) que *tacada* ele realizará;
  - (ii) que *bola da vez* ele tentará acertar.
- (b) pontuar qualquer bola(s) que ele possa *encaçapar*.

### 14. Falta e Falha

(a) O *atacante* deve, com o melhor de sua habilidade, se esforçar para acertar a *bola da vez* ou uma bola que poderia ser a *da vez* depois de uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como vermelha, terem sido *encaçapadas*. Se o árbitro considerar que a Regra foi infringida, anunciará FALTA E FALHA, a menos que:

- (i) qualquer jogador necessite de *pontos de penalidades* antes, ou como resultado da *tacada* feita e o árbitro estiver convencido de que a *falha* não foi intencional;
- (ii) em uma situação em que seja impossível acertar a *bola da vez*. Neste caso, deve-se supor que o atacante está tentando acertar a *bola da vez*, desde que jogue, direta ou indiretamente, na *bola da vez* com força

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

suficiente, na opinião do árbitro, para que alcançasse a *bola da vez*, se não fosse a obstrução de outra(s) bola(s).

(b) Após o anúncio de uma FALTA E FALHA, o não infrator poderá solicitar ao infrator que retorne a jogar da posição resultante ou da posição original, na qual todas as bolas serão retornadas e a *bola da vez* será a mesma que era anterior à última *tacada* realizada, ou seja:

- (i) qualquer Vermelha, onde a Vermelha fosse a *bola da vez*;
- (ii) a colorida *da vez*, quando todas as Vermelhas estivessem fora da mesa; ou
- (iii) uma colorida a escolha do *atacante*, onde a *bola da vez* fosse uma colorida depois de uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como vermelha tenha sido *encaçada*.

(c) Se o *atacante*, ao fazer uma *tacada*, não acertar primeiro uma *bola da vez*, quando houver um caminho livre e em linha reta a partir da *bola Branca* para qualquer parte de qualquer bola que seja ou possa ser a *bola da vez*, o árbitro anunciará FALTA E FALHA, a menos conforme descrito na Seção 3 Regra 14(a)(i).

(d) Depois de uma FALTA E A FALHA ter sido anunciada sob o parágrafo (c) acima, quando houvesse um caminho livre e em linha reta a partir da *bola Branca* para uma bola que fosse ou pudesse ter sido a *bola da vez*, de tal forma que um contato pleno e central a bola estivesse disponível (no caso das Vermelhas, isso a ser tomado como um diâmetro completo de qualquer Vermelha que não estivesse obstruída por uma colorida), ou quando a *bola Branca* estivesse colada em uma bola que pudesse ser a *da vez*, então:

- (i) uma segunda falha em acertar primeiro uma *bola da vez* ao fazer uma *tacada* da posição original deve ser anunciada como FALTA E FALHA, independentemente da diferença de pontuação;
- (ii) em caso de uma segunda falha como em (i) acima, se solicitado a jogar novamente a partir da posição original, o infrator deve ser avisado pelo árbitro que uma nova falha resultará na concessão da *partida* ao seu oponente. No entanto, uma *partida* não pode ser concedida se o aviso não tiver sido emitido. Se o árbitro não tiver emitido o aviso,

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

e a sequência de anúncios de FALTA E FALHA tenha continuado, o *atacante* será avisado na primeira oportunidade disponível;

(iii) se solicitado para jogar a partir da posição resultante, a sequência de Falta e Falha como em (d)(i) e (d)(ii) termina.

(e) Depois de todas as bolas terem sido reposicionadas sob esta Regra, e o *atacante* cometer *falta* em qualquer bola, incluindo a *bola Branca*, a FALHA não será chamada se uma *tacada* não tiver sido feita. Neste caso, será imposta a penalidade adequada. O não infrator pode então optar por jogar ele mesmo da posição resultante, ou solicitar que o infrator jogue da posição resultante ou da posição original, no qual todas as bolas devem ser retornadas e a *bola da vez* será a mesma que era antes da última *tacada* realizada, ou seja:

(i) qualquer Vermelha, onde a Vermelha fosse a *bola da vez*;

(ii) a colorida *da vez*, onde todas as Vermelhos estivessem fora da mesa, ou

(iii) uma colorida a escolha do *atacante*, onde a *bola da vez* fosse uma colorida depois de uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como Vermelha tivesse sido *encaçada*.

Se a situação acima surgir durante uma sequência de FALTAS E FALHAS conforme descrito no parágrafo (d) acima, qualquer Aviso relativo à possível concessão da *partida* ao seu oponente só permanecerá em vigor quando todas as bolas tiverem sido retornadas à sua posição original antes da *infração*.

(f) Se, após uma FALTA E FALHA ter sido anunciada, e for feita a solicitação para jogar a partir da posição original, começará um *período de consulta*.

### 15. Bola movida por outro que não atacante

Se uma bola, estacionária ou em movimento, for perturbada por outro que não seja o *atacante*, ela será retornada pelo árbitro para a posição em que julgar que a bola estava, ou teria parado, sem penalizar o *atacante*.

O *período de consulta* começa quando a decisão é tomada para retornar a(s) bola(s).



(a) Esta Regra incluirá casos em que outra ocorrência ou pessoa, além do parceiro do *atacante*, fizer com que o *atacante* mova uma bola, mas não se aplicará nos casos em que uma bola se mova devido a qualquer defeito na superfície da mesa, exceto no caso em que uma bola em sua marca se mova antes da próxima *tacada* ter sido feita.

(b) Nenhum jogador será penalizado por qualquer perturbação de bolas pelo árbitro.

### 16. Bola movida intencionalmente

Além de acertar a *bola Branca* para fazer uma *tacada*, ou entrar em contato com uma bola durante um *período de consulta*, se qualquer bola for intencionalmente movida ou recolhida pelo *atacante* da área de jogo, o árbitro deverá anunciar FALTA.

(a) Em uma situação em que uma bola parada é intencionalmente movida ou recolhida, o não-infrator pode então;

- (i) optar por ele mesmo jogar ou solicitar que seu oponente volte a jogar da posição resultante. Para esta situação, qualquer bola que não vier a parar na área de jogo será considerada *forçada para fora da mesa*.
- (ii) optar por ter todas as bolas reposicionadas para sua posição original e jogar ele mesmo ou pedir ao seu oponente para jogar novamente. Neste último caso, a *bola da vez* a mesma que era antes da *infração*, ou seja;
  - (i) qualquer Vermelha, onde as Vermelhas fossem a *bola da vez*;
  - (ii) uma colorida *da vez*, onde todas as Vermelhas estejam fora da mesa;
  - (iii) uma colorida da escolha do *atacante*, onde a *bola da vez* fosse uma colorida depois de uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como uma Vermelha fosse encaçapada.

Se a situação acima surgir durante uma sequência de anúncios de FALTAS E FALHAS conforme descrito na Seção 3 Regra 14(d) e for solicitado para que o infrator jogue novamente, qualquer Aviso sobre a possível concessão da partida ao seu oponente permanecerá em vigor.

(b) Em uma situação em que uma bola em movimento é intencionalmente movida ou recolhida, o árbitro tomará a melhor decisão possível no interesse de um jogo justo.

(c) Se o *atacante* fizer uma *tacada* na *bola Branca* como um ato de Conduta Antiesportiva, ele pode ser alertado como descrito na Seção 4, Regra 1 e o não-infrator terá as opções descritas em (a) e (b) acima.

O *período de consulta* começa quando a decisão é tomada para retornar a(s) bola(s).

### 17. Impasse

Se o árbitro achar que existe uma situação de impasse, ou está sendo abordado, ou indicado por ambos os jogadores, o árbitro oferecerá aos jogadores a opção imediata de reiniciar a *partida*. Este processo é comumente conhecido como re-rack.

(a) Se algum jogador se opor, o árbitro permitirá que o jogo continue com a condição de que a situação deve mudar dentro de um período declarado, geralmente após mais três *tacadas* para cada lado, porém a critério do árbitro.

(b) Se a situação permanecer praticamente inalterada após o término do período, o árbitro anulará todas as pontuações e reestabelecerá todas as bolas conforme um início de *partida*.

(c) O mesmo jogador deve novamente fazer a *tacada* de abertura, sujeita à Seção 3 Regra 3(d)(iii), com a mesma ordem estabelecida de jogo sendo mantida.

(d) Se ocorrer um impasse durante um retorno da bola Preta como descrito na Seção 3 Regra 4(b), apenas a Preta será reposicionada com o mesmo jogador para fazer a *tacada* de abertura.

### 18. Jogo de duplas

(a) Em um *jogo* de duplas (quatro jogadores que constituem duas duplas de jogadores) cada dupla iniciará as *partidas* alternadamente e a ordem de jogo deve ser determinada no início de cada *partida* e, quando determinada, deve ser mantida ao longo dessa *partida*.

(b) Os jogadores podem mudar a ordem de jogo no início de cada nova *partida*.

(c) Se uma *falta* for cometida e seja feito um pedido para jogar novamente, o jogador que cometeu a *falta* jogará a próxima *tacada* e a ordem de jogo de duplas se manterá inalterada. Se a FALTA foi anunciada fora *da vez*, o parceiro do infrator perderá *a vez*, independentemente que seja solicitado, ou não, que o infrator jogue novamente.

(d) Quando uma *partida* termina em empate, a Regra 4 da Seção 3 se aplica. Se o reposicionamento da bola Preta for necessário, o lado que joga a primeira *tacada* tem a escolha de qual jogador fará essa *tacada*. A ordem de jogo deve, então, continuar como na *partida*.

(e) Os parceiros podem conferir ou se comunicar durante uma *partida*, mas não enquanto um deles for o *atacante* e tenha se aproximado da mesa até que *sua vez* tenha terminado.

(f) Se o parceiro do *atacante* cometer uma *infração*, o *atacante* será considerado o infrator.

### 19. Six Reds Snooker

Em um jogo de Six Reds, as Regras oficiais do Jogo de Snooker aplicam-se com as seguintes variações.

(a) Não haverá mais do que cinco anúncios de FALTA E FALHA consecutivas, se for solicitado ao infrator que jogue novamente da posição original.

(b) Após o quarto anúncio consecutivo de FALTA E FALHA, o árbitro avisará o jogador infrator que, em caso de FALTA E FALHA ser novamente anunciados, o não infrator poderá:

(i) jogar de onde as bolas pararam; ou

(ii) pedir ao seu oponente para jogar de onde as bolas pararam; ou

(iii) jogar a *bola Branca* de qualquer posição na área de jogo, a menos que qualquer jogador precise de *pontos de penalidades* antes, ou como

resultado da última *tacada* jogada. Se esta opção for escolhida, a regra 12 da Seção 3 não será aplicada.

(c) Se, após o anúncio de FALTA E FALHA, o infrator for solicitado a jogar a partir da posição resultante a *falta*, a sequência de FALTA E FALHA termina.

(d) Após *encaçapar* uma Vermelha, ou uma *free ball indicada* como Vermelha, o *atacante* não deve deixar seu oponente *sinucado* atrás da colorida *indicada*, conforme descrito na Seção 2 Regra 17.

### 20. Uso de Equipamentos Auxiliares

É responsabilidade do *atacante* tanto colocar quanto remover qualquer equipamento que possa ser usado na mesa.

(a) O *atacante* é responsável por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a, fanchos e extensões que eles trazem a mesa, seja propriedade deles ou emprestado (exceto do árbitro), e eles serão penalizados por qualquer *falta* cometida ao usar este equipamento.

(b) O equipamento normalmente encontrado na mesa que foi fornecido por outra parte, incluindo o árbitro, não é de responsabilidade do *atacante*. Não será *falta* se este equipamento for comprovadamente defeituoso e, assim, fizer com que o *atacante* entre em contato com uma bola ou mais. O árbitro, se necessário, reposicionará qualquer bola de acordo com a Seção 3 Regra 15 e o *atacante*, se em um *break*, poderá continuar sem penalidade.

### 21. Interpretação

(a) As circunstâncias podem exigir ajustes na forma como essas Regras são aplicadas para pessoas com deficiência. Em particular e por exemplo:

- (i) Seção 3 Regra 11(a)(iii) não pode ser aplicada a jogadores em cadeiras de rodas; e
- (ii) um jogador, mediante a solicitação ao árbitro, deve ser informado a cor de uma bola ou sua posição se eles não são capazes de diferenciar cores como, por exemplo, Vermelho e Verde.

## SEÇÃO 3 • SNOOKER

---

(b) Quando não houver árbitro, o jogador ou lado adversário será considerado como tal para o propósito destas Regras.

(c) De acordo com estas Regras do Jogo, uma forma simplificada de sinuca pode ser jogada com qualquer número de bolas Vermelhas.



## SEÇÃO 4 - OS JOGADORES

### 1. Conduta Antiesportiva

(a) No caso de

- (i) um jogador usar linguagem ofensiva, ou fazer gestos ofensivos; ou
- (ii) qualquer conduta de um jogador que, na opinião do árbitro, seja intencional ou persistentemente Antiesportiva; ou
- (iii) qualquer outra conduta por um jogador que de outra forma equivale a Conduta Antiesportiva; ou
- (iv) qualquer jogador que se recuse a continuar a *partida* atual; o árbitro deve avisar o jogador que, no caso de qualquer outra Conduta Antiesportiva, a *partida* será concedida ao seu oponente.

(b) Se o árbitro advertiu o jogador sob (a) acima, no caso de qualquer outra Conduta Antiesportiva, o árbitro concederá a *partida* ao seu oponente, ou, se isso acontecer entre as *partidas*, o árbitro concederá a próxima *partida* ao seu oponente, e o árbitro avisará o jogador que, no caso de qualquer outra Conduta Antiesportiva, o *jogo* será concedido ao seu oponente.

(c) Se um árbitro concedeu uma *partida* ao adversário de um jogador, sob (b) acima ou (d) abaixo, no caso de qualquer outra Conduta Antiesportiva pelo jogador em questão, o árbitro concederá o *jogo* ao adversário do jogador.

(d) Caso a conduta, na opinião do árbitro seja suficientemente grave, o árbitro concederá a *partida* ou o *jogo* ao adversário do jogador, mesmo que avisos prévios de Conduta Antiesportiva não tenham sido emitidos.

(e) Qualquer decisão do árbitro de conceder uma *partida* e/ou *jogo* ao oponente de um jogador será definitiva e não estará sujeita a qualquer recurso.

### 2. Conceder

(a) Um jogador pode oferecer uma concessão, mas isso se torna nulo e sem efeito se seu oponente optar por jogar.

(b) Um jogador não deve conceder uma *partida* em qualquer *jogo*, ou *confronto*, a menos que qualquer jogador necessite *pontos de penalidade*. Qualquer violação desta Regra será considerada Conduta Antiesportiva pelo jogador em questão. Se o árbitro já avisou o jogador sob a Regra 1(a) acima, a próxima *partida* será concedida ao seu oponente.

(c) Se um jogador tocar ou mover uma bola(s) *em jogo* para indicar a oferta de uma concessão, o árbitro não anunciará FALTA ou PENALIDADE se a concessão for aceita pelo seu adversário. Se a concessão não for aceita, a Seção 3 Regra 16 ou 3(k) se aplicarão.

(d) Se um jogador, antes de precisar de *pontos de penalidade* para ganhar a *partida*, cometer intencionalmente uma *infração* de modo que, como resultado, eles agora precisem dos *pontos de penalidade*, será considerado como Conduta Antiesportiva e o jogador deve ser advertido pelo árbitro como na Regra 1(a) ou 1(b) acima.

(e) A oferta, ou a aceitação de uma concessão, não pode ser retirada.

(f) Quando as pontuações agregadas determinarem o vencedor de um *jogo* ou *confronto* e uma *partida* for concedida, o oponente receberá o equivalente ao valor de qualquer bola restante na mesa, onde as Vermelhas devem contar como oito pontos cada e qualquer colorida incorretamente fora da mesa deve ser contada como se estivesse em sua marca.

### 3. Desperdiçando Tempo

(a) No caso de um jogador tomar uma quantidade de tempo anormal durante uma *tacada*, ou na seleção de uma *tacada*, o árbitro deve avisar o jogador que, em caso de qualquer outro tempo desperdiçado durante o *jogo*, a *partida* será concedida ao seu oponente.

(b) Se o árbitro advertiu o jogador por Tempo Desperdiçando sob (a) acima, no caso de qualquer outro Desperdício de Tempo por aquele jogador, o árbitro concederá a *partida* ao seu oponente.

(c) Se um árbitro concedeu uma *partida* ao adversário de um jogador por Desperdício de Tempo, no caso de qualquer outro Tempo Desperdiçado pelo jogador em questão, o árbitro deve, a cada vez depois disso, conceder uma *partida* ao adversário do jogador.

### 4. Penalidade

(a) Se uma *partida* for perdida sob esta Seção, o infrator deve:

- (i) perder a *partida* relevante;
- (ii) quando as pontuações agregadas determinarem o vencedor de um *jogo* ou *confronto*, perder todos os pontos marcados e o oponente receber o equivalente ao valor de quaisquer bolas restantes na mesa, onde as Vermelhas devem contar como oito pontos cada e qualquer colorida incorretamente fora da mesa deve ser contada como se estivesse em sua marca.

(b) Se um *jogo* for perdido sob esta Seção, o infrator deve:

- (i) perder a *partida* relevante;
- (ii) adicionalmente, perder o número necessário de *partidas* não jogadas para completar o *jogo* onde as *partidas* são relevantes; ou
- (iii) além disso, perder as *partidas* restantes, cada um avaliado em 147 pontos, onde os pontos agregados determinam o vencedor do *jogo*.

### 5. Defensor

O defensor deve, quando o *atacante* estiver jogando, evitar ficar de pé ou se mover na linha de visão do *atacante*. Eles devem se sentar ou ficar a uma distância razoável da mesa e evitar fazer qualquer movimento ou ação que possa interromper a concentração do *atacante*.

### 6. Responsabilidade de pontuação

Assim como o árbitro, é responsabilidade dos jogadores garantir que a pontuação correta esteja sendo aplicada, seja no placar ou pelo árbitro anunciando o placar.



Se algum jogador perceber que o placar está incorreto, é sua responsabilidade informar o árbitro na primeira oportunidade.

### 7. Ausência

No caso de sua ausência a mesa, o defensor pode nomear um representante para vigiar seu interesse e alegar uma *infração*, se necessário. Tal nomeação deve ser informada ao árbitro antes da ausência.



## SEÇÃO 5 - OS OFICIAIS

### 1. O Árbitro

(a) O árbitro deve:

- (i) tomar decisões no interesse do fair play para qualquer situação não coberta adequadamente por estas Regras;
- (ii) ser responsável pela conduta adequada durante um *confronto* sob estas Regras;
- (iii) intervir se eles notarem alguma *infração* dessas Regras;
- (iv) dizer a um jogador a cor de uma bola, ou sua posição, se solicitado; e
- (v) limpar qualquer bola mediante pedido razoável do *atacante*.

(b) O árbitro não deve:

- (i) responder a qualquer pergunta não autorizada nestas Regras; nem
- (ii) dar qualquer indicação de que um jogador está prestes a cometer uma *infração*; nem
- (iii) dar qualquer conselho ou opinião sobre situações que possam afetar o jogo; nem
- (iv) responder qualquer pergunta sobre a diferença de pontuações.

(c) Se o árbitro não notou qualquer incidente, pode, a seu critério, tomar as provas do marcador ou de outros funcionários ou espectadores mais bem colocados para a observação ou, se disponíveis, eles podem ver uma gravação de câmara/vídeo do incidente para ajudar em sua decisão.

### 2. O Marcador

O marcador deve manter a pontuação no placar e auxiliar o árbitro no trabalho de suas funções. O marcador também deve agir como um gravador de tacada, se necessário.

### 3. O gravador de Tacada

O gravador de tacada deve manter um registro de cada *tacada* ou *infração* e quantos pontos são marcados por cada jogador ou lado, conforme necessário. Eles também devem fazer uma contagem de *break* total e avisos quando necessários.

### 4. Assistência por Funcionários

(a) A pedido do *atacante*, o árbitro ou marcador deve mover e manter em posição qualquer aparelho de iluminação que interfira na ação do *atacante* ao fazer uma *tacada*.

(b) É permitido que o árbitro ou marcador dê assistência necessária aos jogadores com deficiência de acordo com suas circunstâncias.



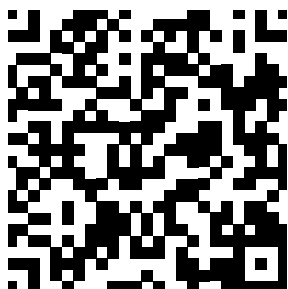


[www.snookerforlife.com](http://www.snookerforlife.com)



PERFIL NO INSTAGRAM [@CANALSNOOKERFORLIFE](https://www.instagram.com/canalsnookerforlife)

ACESSE PELO QR CODE ABAIXO







**SNOOKER FOR LIFE**

RAFAEL BOTTINO