

# GLOSSÁRIO DOS JOGOS DO BILHAR

**AÇÃO** – Ato e tempo usado na avaliação, preparação e execução de tacada, impulsionando bolas.

**ADVERSÁRIO** – Oponente de jogador.

**AJEITAR A BOLA** – Jogar, impulsionando a tacadeira para outro ponto que facilite a tacada seguinte (preparar a bola).

**AGRAVADA** – Indicativo de situação na qual resultados podem gerar consequências severas.

**AMBIENTE DE JOGO** – Espaço ocupado pela mesa e entorno útil ao jogo.

**ÂNCORA** – No jogo do bilhar, pequena área demarcada no campo de jogo, junto às tabelas, determinando restrições para jogadas (área de restrição).

**APITAR** – Abreviação popular do ato de exercer a função de árbitro.

**ÁREA DE RESTRIÇÃO** – No jogo do bilhar, área demarcada no campo de jogo, determinando restrições para as jogadas (quadro).

**ÁRBITRO** – Pessoa habilitada a intermediar partida ou jogo, visando o respeito às regras.

**ATAQUE** – Jogada executada com intenção de encaçapar bola visada.

**ATUAR** – Exercer a função de árbitro.

**BASE** – Na modalidade “berilo”, do bilhar, marca onde é colocado o berilo.

**BERILO** – Pequeno objeto cilindroide usado na modalidade de mesmo nome, do bilhar.

**BICO** – Contorno arredondado no canto de tabela, junto às caçapas.

**BILHAR** – Nome da regra que originou as demais. Usa três bolas em mesa sem caçapa, concedendo pontos por repiques, ou carambolas, entre elas.

**BITOQUE** – Toque duplo ou múltiplo da bola tacadeira na sola do taco, geralmente originado no retorno daquela na direção do taco (puxada), tocando-o novamente.

**BOCA DE CAÇAPA** – Espaço junto à caçapa, entre os bicos das tabelas ou muito próximo destes.

**BOLA COLADA** – Situação em que existe contato entre duas ou mais bolas, ou entre bola e tabela.

**BOLA COLORIDA** – Na sinuca e no Snooker, qualquer bola diferente da branca e/ou da bola da vez, geralmente identificada por seu valor numérico no jogo.

**BOLA CONTRÁRIA** – No jogo do bilhar, a tacadeira do oponente (bola oposta).

**BOLA OPOSTA** – No jogo do bilhar, a tacadeira do oponente (bola contrária).

**BOLA DA VEZ** – Geralmente a bola de menor valor em jogo, ou a bola que será visada em determinada situação.

**BOLA ELEITA** – Bola colorida que é escolhida para jogada geralmente diferenciada.

**BOLA ELEITA COMO LIVRE** – Bola colorida que em determinada situação de jogo é escolhida e jogada como se fosse uma bola da vez.

**BOLA EVIDENTE** – Bola que, pela sua disposição, juntamente com a posição da tacadeira e o direcionamento do taco, é identificada como visada para a jogada, desobrigando que seja cantada antecipadamente.

**BOLA FORA DO JOGO** – Bola que está ou foi excluída do jogo.

**BOLA LIVRE** – Bola colorida que na situação de jogo não origina falta por não ser encaçapada na jogada de ataque, podendo exigir e ter características diferenciadas para jogada.

**BOLA LIVRE ESPECIAL** – Colorida livre que possibilita situações e/ou resultados diferenciados.

**BOLA NA BOCA** – Bola parada na boca de caçapa, ou muito próximo dela.

**BOLA NUMERADA** – Nos jogos do pool, bola que contém identificação numérica grafada.

**BOLA NA MÃO** – Situação da bola branca no início de partida, após encaçapamento ou lançamento para fora da mesa, permitindo escolha da posição de retorno ao jogo, geralmente dentro de área delimitada.

**BOLA RETORNÁVEL** – Situação em que uma ou mais bolas podem ser recolocadas em posições anteriores, para repetição de jogada (jogada retornável).

**BOLA TENTADA** – Bola visada em jogada de ataque, com intenção de encaçapamento.

**BRANCA (DAR)** – Encaçapar a bola branca (“suicidar”).

**CAÇAPA** – Bolsa ou equivalente que, adaptada entre as tabelas, recebe as bolas de jogo.

**CADA UM CONTRA OS DEMAIS** – Sistema de formação de “chave”, onde todos os integrantes enfrentam-se.

**CAIR A BOLA** – Encaçapar a bola, converter.

**CAMPO DE JOGO** – Espaço sobre pedra revestida de pano especial, delimitado por tabelas e caçapas.

**CANTADA** – Indicativo antecipado de jogada pretendida.

**CANTAR** – Esclarecer previamente a execução e resultado pretendidos.

**CARAMBOLA** – Toque de uma bola em outra, no jogo do bilhar. No contexto, designativo do jogo do bilhar.

**CARREGAR A BOLA (Conduzir)** – Empurrar a bola com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal (“carretão”).

**CARRETÃO (Condução)** – Empurrar a bola com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal.

**CASSINO** – Identificação regional para o berilo, modalidade do bilhar.

**CASTIGO** – Penalidade aplicada por não converter a bola visada em jogada de ataque.

**CATEGORIA** – Divisão de grupos por idade, sexo e/ou outros segmentos.

**CEGAR (A BOLA)** – Não atingir por toque a bola visada.

**CHAVE** – Grade ou tabela contendo conjunto de jogadores e indicação de sequência de jogos.

**COMISSÁRIO** – Autoridade em evento, compondo comissão com atuação específica.

**CONDUÇÃO** – Empurrar – conduzir, dar direção – a tacadeira com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal (carretão).

**CONVERTER A BOLA** – Encaçapar a bola.

**CORTE OU DOUBLÉ** – Inversão na direção e/ou sentido no movimento de bola, conseguido por toque em tabela.

**CRUZETA** – Ponteiro em “X”, servindo como suporte ao taco em situações especiais (“fancho”).

**DAR BRANCA** – Encaçapar a bola branca (suicidar).

**DELEGADO** – Comissário nomeado em evento, com poderes especiais de observação e relato de situações relevantes.

**DESCARTE** – Jogada de defesa ou de segurança, usada em tentativa de conseguir dificuldade lícita à jogada do oponente (defesa).

**DEFESA** – Jogada sem intenção de encaçapar bola, optando por tentativa de conseguir situação que licitamente dificulte a jogada do adversário.

**DIRIGENTE** – Autoridade ou entidade que administra atos e ações do esporte.

**DUPLA ELIMINATÓRIA** – Jogos em “chave” onde é eliminado o participante que sofre duas derrotas.

**EFEITO** – Movimento rotativo diferenciado que origina alteração na trajetória da bola, principalmente ao tocar em tabela, obtido por toque especial na tacada.

**ELIMINATÓRIA SIMPLES** – Jogo em que é eliminado o participante derrotado.

**EMPUNHADURA** – Extremidade mais grossa de taco.

**ENCAÇAPAR** – Usando a tacadeira, impulsionar bola para dentro de caçapa (converter).

**ESPIRRO** – Incidente com resvalo da sola do taco na tacadeira, originando resultado e movimento inesperados.

**FALTA** – Praticar jogada, ato ou condição anormal que origina penalidade.

**FALTA AGRAVADA** – Falta que, pela situação, origina agravantes na pena.

**FALTA DISCIPLINAR** – Falta com origem em ato anormal, contrariando regras e/ou conduta.

**FALTA GRAVE** – Falta ostensiva e agressiva, com resultados mais graves.

**FALTA TÉCNICA** – Desobediência às regras, sem dolo.

**FREE BALL** – Termo inglês; bola livre.

**GIRO** – Movimento com alterações na direção de bola, por uso de três tabelas.

**GIZ (“PARA SOLA”)** – Produto químico sólido que melhora o contato da sola com a bola.

**GOLPE** – Ação continuada de jogadas que consegue vitória em partida que apresentava desvantagem significativa.

**GRADE DE CHAVES** – Tabela com chaves, identificação de jogadores, sequência de jogos, horários e outros etalhes.

**IMPASSE** – Momento de jogo quando tacadas repetitivas não alteram a situação e sequência.

**JOGADA DE SEGURANÇA** – Jogada ou tacada de defesa.

**JOGADA RETORNÁVEL** – Jogada em que uma ou mais bolas podem ser recolocadas em posições anteriores, para repetição de ação.

**JOGADOR** – Aquele que joga, ou que sabe jogar.

**JOGO** – Conjunto predeterminado de partidas ou o ato da pratica do esporte.

**JUIZ** – Abreviação indicando aquele que exerce a função de árbitro.

**LINHA DO BAULK** – Termo inglês, traduzido para “linha de impedimento”.

**LINHA DE IMPEDIMENTO** – De uso nos jogos do bilhar, no Snooker mantida apenas por tradição, sem função definida, é linha transversal demarcada entre as tabelas laterais inferiores, coincidindo com a reta do semicírculo “D”.

**LINHA DE SAÍDA** – No jogo do bilhar, linha transversal à longitudinal, sobre o campo de jogo superior, que delimita área e pontos usados para saída de partida e outras condições especiais.

**LINHA LONGITUDINAL** – Linha reta imaginária que divide o campo de jogo em duas partes retangulares iguais, direita e esquerda no sentido de saída.

**LINHA TRANSVERSAL** – Linha reta imaginária perpendicular à longitudinal.

**MARCA DE BOLA** – Ponto no campo de jogo, demarcado ou subentendido, identificando posição de bola para saída e retorno ao jogo em partida.

**MARCADOR** – Segundo auxiliar do árbitro.

**MASSER (“MACÊ”)** – Termo francês mantido por tradição, identificando movimento anormal e em curva acentuada da tacadeira, usado para contornar obstáculos próximos, provocado por toque com técnica diferenciada.

**MATAR A BOLA** – Encaçapar a bola.

**MELHOR DE “2 PONTOS”** – Sistema com dois jogos, geralmente creditando 1 ponto por vitória, ½ (meio) por empate e critérios para eventual desempate, permitindo indicação de vencedor.

**MELHOR DE “X” PARTIDAS** – Número ímpar de partidas (igual a “X”), indicando vencedor ao atingir vitórias em número igual ao resultado da divisão por 2 na operação de “X”+1.

**MODALIDADE** – Prática de jogo com regras específicas.

**MORTE (de bola)** – Encaçapamento de bola.

**NOME USUAL** – Nome, apelido ou forma de tratamento pelo qual alguém é habitualmente identificado.

**OFICIAL** – Reconhecido pelas autoridades do esporte.

**OPONENTE** – Adversário de jogador.

**PARADA** – Situação em que toque especial na tacadeira obtém a parada desta, após tocar a bola visada.

**PARADA “ANDANDO”** – Parada planejada.

**PARADA PLANEJADA** – Parada conseguida em ponto pouco além daquele que seria normal, com avanço predeterminado (parada ou presa andando).

**PARTIDA** – Tempo usado por jogadores para encaçar todas as bolas em jogo, respeitando regras.

**PARTIDA COMPLEMENTAR** – Condição que permite identificar vencedor em partida encerrada com empate no placar, por meio de reinício de partida, com adequações pertinentes, usando apenas as bolas 7 e tacadeira. É condição desconsiderada na sequência das partidas normais do jogo.

**PARTIDO** – Pontos concedidos a adversário, que inicia partida com vantagem.

**PASSAR A TACADA** – Recusar o direito à ação, obrigando o adversário a jogar.

**PLANILHA DE JOGOS** – Demonstrativo da distribuição dos jogos ao longo de um evento, com detalhes.

**PONTE** – Taco longo com ponteira em forma de “U” invertido, servindo de suporte ao taco normal em situação que exige sobreposição à bola.

**PONTEIRA DE TACO** – Extremidade mais fina de taco.

**POOL** – Nome das regras americanas do esporte, que abrange modalidades identificadas como “Bola Oito”, “Bola Nove” e “14×1”, usando bolas numeradas, literalmente.

**PRESA “ANDANDO”** – Parada planejada.

**PREPARAR A BOLA** – Jogar bola impulsionando a tacadeira para outro ponto que facilite a tacada seguinte (ajeitar a bola).

**PROLONGADOR** – Objeto adaptável ao taco normal, temporariamente conseguindo maior comprimento.

**PUXADA** – Movimento da bola branca com giro contrário ao rolamento natural, provocando retorno após tocar a bola visada.

**QUADRO** – No jogo do bilhar, área demarcada no campo de jogo determinando restrições para jogadas (área de restrição).

**RECUSA DE TACADA** – Não aceitar a ação, obrigando o adversário a jogar.

**REGRA** – Norma que rege, organiza e proporciona sequência e conjunto lógico à partida e/ou jogo, ou outras situações que as necessitem.

**REGULAMENTO** – Conjunto de normas que organiza e rege desenvolvimento de evento, jogos, situações, procedimentos e atos do esporte.

**REPIQUE** – Toque em bola, geralmente pouco acentuado, provocando desvio na direção da bola jogada.

**RETORNO DE BOLA** – Volta de bola ao campo de jogo continuando partida e/ou a posições anteriores, proporcionando repetição de jogada.

**SAÍDA** – Primeira tacada em partida.

**SALDO DE JOGOS OU PARTIDAS** – Resultado na subtração de número de derrotas do número de vitórias, geralmente um dos métodos usados para indicar vencedor em ocorrência de empate.



**SEGUIDA** – Impulso mais acentuado na trajetória normal da bola branca, após tocar na bola visada.

**SEMICÍRCULO D** – Linha fechada em forma maiúscula da letra “D”, demarcada no campo de jogo.

**SINUCA (1)** – identificação da modalidade com regras brasileiras. É a mesma “Regra de Ubatuba”, tecnicamente aperfeiçoada.

**SINUCA (2)** – No contexto de desenvolvimento de partida, também identifica situação obtida por meio de recurso estratégico, em jogada de defesa lícitamente executada, que impõe dificuldades na jogada de praticante, podendo acontecer acidentalmente.

**SINUCA MISTA** – identificação de modalidade criada para utilização temporária, com predominantes características do Snooker, regra internacional, mescladas com mínimas normas da Sinuca, usada para facilitar a transição do praticante da Sinuca para o Snooker.

**SINUCA DE BICO** – Sinuca onde o primeiro obstáculo é o canto de tabela.

**SITUAÇÃO DE IMPASSE** – Condição de jogo em momento que tacadas repetitivas não alteram a sequência e/ou situação.

**SNOOKER** – Termo inglês, identificando a regra internacional do esporte.

**SNOOKERED** – Termo inglês; sinucado.

**SOLA** – Artefato de couro ou similar adaptado à ponteira do taco, proporcionando melhor resultado no contato com a bola.

**SUICÍDIO** – Encaçapar, ou matar, a bola branca.

**SÚMULA** – Documento onde são transcritos pontos, resultados, ocorrências e detalhes de jogo.

**TABELA** – Laterais que delimitam o campo de jogo. Termo também usado para indicar desvio na direção de bolas.

**TACADA** – Ato de impulsionar a bola branca em direção à bola visada.

**TACADA CONTÍNUA** – Sequência ordenada com Encaçapamento sequencial de duas ou mais bolas.

**TACADA DE SEGURANÇA** – Jogada ou tacada de defesa.

**TACADEIRA** – Bola que recebe a tacada.

**TACÃO** – Taco comum com comprimento maior que o normal.

**TACO** – Artefato alongado de madeira ou material sintético, com um dos lados afilado, usado para impulsionar a tacadeira.

**TANGENCIAR** – Tocar ponto lateral extremo da bola visada (“tirar fino”).

**TELEFONE** – Encaçar bola indiretamente, por transferência de movimento da bola visada à outra.

**TEMPO DE AÇÃO** – Tempo usado para planejar e praticar uma ou mais tacadas.

**TEMPO DE AQUECIMENTO** – Tempo concedido para algumas tacadas, em treinamento antes de iniciar jogo.

**TIRAR FINO** – Tocar ponto lateral extremo da bola visada (“tangenciar”).

**TOUCHING** – Termo inglês; colado(a).

**TOUCHING BALL** – Termo inglês; bola colada.

**TRANCAR (A PARTIDA)** – Encerrar partida com vitória por meio de tacada contínua. Encaçar todas as bolas em jogo.

**VANTAGEM** – Diferença de pontos, ou de partidas, a favor de um dos adversários. Indica também pontos oferecidos a oponente, que inicia partida com crédito.

**VIROLA** – Artefato em formato anelar, para reforço adaptado à ponteira de taco.

Paulo Dirceu Dias

[paulodias@pdias.com.br](mailto:paulodias@pdias.com.br)

Sorocaba – SP