

CBBS

REGRAS DO POOL

MODALIDADES

REGRAS GERAIS - BOLA 8 - BOLA 9 - 14x1

2002

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

OS JOGOS DO POOL

REGRAS GERAIS E MODALIDADES: BOLA 8 - BOLA 9 - 14x1

Do "Bilhar Francês", que a história identifica como o primeiro jogo surgido no mundo usando tacos e bolas sobre mesas, derivaram todas as demais modalidades e categorias similares desses jogos, sendo a primeira delas, com uso de caçapas nas mesas, o Snooker, inglês, identificação no Brasil traduzida para Sinuca. Em seguida, criada nos Estados Unidos da América, outra modalidade surgiu como variante, também usando caçapas, recebendo o nome genérico de Pool.

Sob o título do Pool diversas modalidades foram criadas, sendo as mais populares as: "**Bola 9**" ("Nine Ball"), "**Bola 8**" ("Eight Ball") e "**14x1**" ("14.1 Continuous"), as três organizadas pelas **Regras Gerais do Pool** (General Rules of Pocket Billiards). Todas foram também tornadas oficiais no Brasil, respeitando as normas internacionais do Pool, aprovadas em 1997.

As modalidades tem características próprias, mas todas respeitam as "Regras Gerais do Pool" nas questões omissas nas regras específicas, existindo bolas e mesas com características especiais para os jogos do pool, com caçapas maiores que as usadas para a sinuca.

REGRAS GERAIS DO POOL

Estas regras gerais do pool foram padronizadas internacionalmente em 1997 e se aplicam a todas as categorias de jogos do pool, exceto quando diferentemente determinado nas regras específicas.

Artigo 1º - Equipamentos

1. Os jogos nestas regras e categorias são praticados com bolas, equipamentos e mesas que atendam ao padrão prescrito nas especificações de materiais da BCA - Billiard Congress of America.

Artigo 2º - Campo de jogo e caçapas

1. Medindo internamente 2,54m x 1,27m, é a superfície da pedra do tampo da mesa, revestida de tecido apropriado na área interna, delimitada pelos extremos superiores internos das borrachas dos trilhos das tabelas, igualmente revestidas de tecido.
2. Junto às caçapas o campo de jogo está limitado pelo prolongamento imaginário das linhas delimitadoras do campo de jogo.
3. A abertura das caçapas de canto tem largura de 11,5 cm e as centrais 13,5 cm.

Artigo 3º - Tabelas superior e inferior

1. São as tabelas que delimitam o campo de jogo nos extremos do seu comprimento, cada uma com a respectiva identificação do campo de jogo contíguo.

Artigo 4º - Campo de jogo superior

1. É a área definida após a linha superior e delimitada pelas respectivas tabelas, usada para posicionar a bola tacadeira para iniciar uma partida e/ou após estar "na mão", em alguns casos.

Artigo 5º - Campo de jogo inferior

1. É a área definida pela linha superior, inclusive e antes dela, delimitada pelas respectivas tabelas.

Artigo 6º - Marca superior

1. É a "marca de bola" afixada sobre a linha superior, usada para fins específicos segundo as categorias.

Artigo 7º - Marca inferior

1. É a "marca de bola" afixada no campo de jogo inferior, sobre a linha inferior e usada para fins específicos, segundo as categorias.

Artigo 8º - Linha superior

1. Perpendicular à linha longitudinal, é a linha que divide o campo de jogo em superior e inferior, sendo considerada como posicionada e pertencendo ao campo de jogo inferior.

Artigo 9º - Linha longitudinal

1. É a linha imaginária, perpendicular a linha superior, que divide o campo de jogo em esquerdo e direito no sentido do seu comprimento e contém as "marcas de bolas" superior e inferior.

Artigo 10 - Posicionamento das bolas para saída

1. Objeto apropriado, conhecido como "triângulo" e/ou "diamante", deve ser usado para colocar as bolas na mesa para o início de partidas. Em qualquer categoria a bola do ápice deve ser colocada sobre a marca inferior. Todas as demais bolas devem ser alinhadas atrás da bola do ápice, em direção à tabela inferior, e pressionadas juntas de modo que estejam em contato ("coladas") entre si.
2. O ponto de referência para a posição de bola no campo de jogo é determinada pelo seu ponto extremo inferior, onde é estabelecido o contato com o tecido.

Artigo 11 - Bola(s) visada(s)

1. Exceto a tacadeira, são todas as bolas de jogo que são e/ou podem ser cantadas e jogadas licitamente.

Artigo 12 - Tacada

1. É o ato de movimentar a bola tacadeira com apenas um toque da sola do taco.

Artigo 13 - Tacada contínua

1. É o ato de encaçapar sem faltas, seguidas, duas ou mais bolas;

Artigo 14 - Tacada válida

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- Para ser assim considerada, a tacadeira tem que ser movimentada com um só toque da sola do taco, deverá atingir primeiramente a bola visada e, sem cometer falta e salvo quando determinado diferentemente nas categorias, deverá:
 - encaçapar (converter) uma bola legalmente; ou,
 - ao menos uma das bolas, podendo ser a tacadeira ou outra qualquer, deverá tocar no mínimo uma tabela;
 - deixar de cumprir qualquer das exigências das alíneas "a" e "b" anteriores será enquadrado como falta.
- Ao terminar a ação de um atleta em tacada válida sem converter bola, o adversário iniciará a sua ação em continuidade normal.
- Encerrar tacada cometendo falta possibilitará ao adversário opções adicionais, segundo as determinações aqui contidas e/ou nas normas das categorias específicas.
- A tacada e/ou ação do jogador não estará encerrada enquanto houver bola em movimento, de qualquer natureza.

Artigo 15 - Bola "na mão" e bola "livre na mão"

- A bola tacadeira é considerada como estando "*na mão*" para a tacada de saída e após qualquer falta do adversário, significando que o jogador beneficiado:
 - tem a bola tacadeira à sua disposição, podendo posicioná-la em qualquer ponto do campo de jogo superior, após a linha superior, quando identificada como "bola na mão";
 - pode e deve visar qualquer bola que esteja no campo de jogo inferior e/ou sobre a linha superior;
 - entretanto, poderá também jogar visando qualquer bola que esteja no campo de jogo superior, se antes de atingi-la fizer com que a tacadeira toque qualquer tabela em ponto sobre o campo de jogo inferior.
- Algumas categorias tem normas especiais que permitem a colocação da tacadeira em qualquer ponto do campo de jogo, nesse caso identificando-a como "*livre na mão*".

Artigo 16 - Bola em jogo

- Exceto a bola tacadeira quando em situação de "bola na mão" e antes de ser novamente jogada, todas as bolas, a tacadeira inclusive, são consideradas como "em jogo" imediatamente após a caracterização da saída, que se dá simultaneamente ao ser movimentada a tacadeira pela tacada inicial e esta cruze a linha superior.

Artigo 17 - Bola(s) encaçapada(s)

- Será considerada como lícita a bola convertida em tacada normal, respeitando as normas e que permaneça naturalmente na caçapa.
- Segundo as regras das categorias, encaçapar mais de uma bola na mesma tacada poderá ser jogada normal ou faltosa.
- A bola que, após convertida, retornar ao campo de jogo pela própria impulsão, será considerada como não encaçapada.

Artigo 18 - Tacada de saída

- É praticada com a bola tacadeira considerada como "na mão", posicionada após a linha superior e:
 - para a saída as bolas visadas são posicionadas de acordo com as regras específicas de cada jogo, geralmente agrupadas e unidas entre si (coladas) e compoendo formato de "triângulo" ou de "diamante";
 - a bola do ápice do conjunto deverá estar posicionada sobre a marca inferior;
 - considera-se que a partida está iniciada quando a bola tacadeira cruza a linha superior, por movimento imprimido por um toque da sola do taco.

Artigo 19 - Avaliação para a saída

- Os jogadores usarão bolas de tamanho e peso iguais, consideradas como "na mão", podendo ser duas tacadeiras ou duas de cor lisa (não listradas).

- Com um jogador à direita e outro à esquerda da marca superior, cada um usando a área de jogo correspondente, e com essas bolas posicionadas atrás da linha superior, devem movimentá-las simultaneamente em direção à tabela inferior, devendo obrigatoriamente tocá-la no mínimo uma vez e com força suficiente para retornar em direção ao campo de jogo superior, sem tocar nas tabelas laterais e sem avançar na área adjacente, do adversário.
- Vencerá a avaliação o jogador cuja bola parar mais próxima da tabela superior, independentemente de tocá-la ou não.
- Perderá a avaliação aquele que cometer falta.
- O vencedor realizará a saída, ou a passará ao adversário que não poderá recusá-la.
- Se ambos cometerem faltas simultaneamente, ou se impossível determinar vantagem para um deles a avaliação será repetida, sem constituir falta.
- Constituirá falta na avaliação para a saída se o jogador tocar na tacadeira após esta ultrapassar a linha superior, ou se a bola usada:
 - cruzar a linha longitudinal passando para a área do campo de jogo no lado do adversário;
 - deixar de tocar na tabela inferior;
 - tocar na tabela lateral;
 - for encaçapada;
 - for lançada para fora do campo de jogo;
 - parar próximo da caçapa de canto e ultrapassar o alinhamento do limite do campo de jogo, caracterizado por ultrapassar o "bico de tabela";
 - tocar a tabela inferior mais de uma vez.
- Embora exigida para eventos oficiais, em jogos informais e por comum acordo entre os jogadores, a avaliação poderá ser substituída por sorteio.

Artigo 20 - A saída

- Nas saídas de partidas o jogador que vencer a avaliação ou sorteio sairá na primeira partida de um jogo, ou a passará ao adversário.
- Segundo determinações previamente convencionadas as saídas das partidas seguintes poderão ser:
 - alternadas independentemente de resultados;
 - realizadas pelo jogador que perdeu ou que venceu a partida anterior;
 - praticadas pelo jogador que está em vantagem ou desvantagem no número de partidas terminadas.
- Será considerado como derrotado na partida o jogador que cometer duas faltas na tentativa de saída.
- A partida estará iniciada no momento em que a bola branca cruzar a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 21 - Faltas técnicas

- São enquadradas como técnicas todas as faltas naturais do jogo, praticadas sem intenção e/ou dolo, assim considerando:
 - na saída, aquelas assim previstas nos artigos pertinentes;
 - movimentar a tacadeira com mais de um toque da sola do taco ("bitoque");
 - conduzir a tacadeira ("carretão");
 - encaçapar a bola tacadeira ("suicídio");
 - jogar sem ter algum contato com o piso;
 - jogar com qualquer bola ainda em movimento, de qualquer espécie;
 - deixar de atingir primeiramente a bola visada, salvo quando cantado toque anterior em tabela;
 - tocar qualquer bola em jogo por forma ou meio que não seja com a sola do taco;
 - tocar em qualquer bola enquanto com a tacadeira "na mão", salvo antes da saída inicial de partida e nas exceções previstas nas categorias;
 - exceto quando praticando o "massê", fazer com que a tacadeira salte sobre qualquer bola;
 - praticar tacada fora da sua vez de jogar;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- l. tocar em qualquer bola, para qualquer propósito, mesmo que fora do seu tempo de ação;
- m. usar bolas ou qualquer objeto para medir e/ou calcular distâncias, ângulos e similares e/ou fazer, criar e/ou estabelecer referências para jogar.

Artigo 22 - Faltas disciplinares

1. São consideradas como falta disciplinar:
 - a. movimentar-se indevida e excessivamente durante o tempo de ação do adversário;
 - b. intencionalmente cometer qualquer falta;
 - c. desrespeitar árbitros e autoridades do certame;
 - d. desacatar e/ou desrespeitar entidades e/ou pessoas.
 - e. outras previstas nas categorias.
2. As faltas disciplinares poderão ser aplicadas independentemente das faltas técnicas e podem ser à elas cumulativas.
3. Duas faltas disciplinares de atleta no mesmo jogo determinam o seu encerramento, com a derrota do penalizado.

Artigo 23 - Enquadramentos de faltas

1. São consideradas situações particulares:
 - a. a tacadeira será considerada como encaçapada quando tocar em bolas já encaçapadas, que permaneçam em grande número na caçapa, avolumando-se.
 - b. quando a bola visada está colada à tacadeira, será admitida a jogada daquela se praticada com apenas um toque da sola do taco. Também nessa situação o toque múltiplo e a condução são considerados como falta;
 - c. o simples "afastamento" da tacadeira de bola visada à ela colada é considerado como falta;
 - d. serão faltosos os toques indevidos em bolas, mesmo quando praticados por acessórios e/ou utilitários trazidos à mesa;
 - e. salvo determinação contrária nas categorias, as bolas movimentadas em ato faltoso serão retornadas às suas posições originais, o mais fielmente possível, e os jogadores não poderão alterar as posições definidas pelo árbitro;
 - f. serão consideradas como sendo jogadas normais os casos em que as bolas que saltem permaneçam ou retornem ao campo de jogo, sem qualquer interferência estranha. Entretanto, serão consideradas como lançadas para fora do campo de jogo e enquadradas como falta, quando tocando em corpos e/ou objetos que não partes da mesa, mesmo retornando ao campo de jogo e/ou interrompendo seu movimento sobre outras partes da mesa;
 - g. salvo determinação diferente nas categorias, todas as bolas lançadas para fora do campo de jogo à ele retornam;
 - h. salvo determinação diferente nas categorias, faltas múltiplas ocorridas simultaneamente serão penalizadas pela ocorrência mais grave;
 - i. não constitui falta a bola que se movimenta involuntariamente, por defeito da mesa e/ou tecido, permanecendo na nova posição;
 - j. não será enquadrado como falta usar o taco para cálculos de distâncias e/ou ângulos, se este não tiver qualquer outro apoio que não as mãos;
 - k. pontos debitados à jogador penalizado podem resultar em placar com valor negativo, e dessa forma também partidas ser encerradas;
 - l. são enquadradas como faltas disciplinares as previstas nos artigos, incisos e alíneas pertinentes.

Artigo 24 - Após qualquer falta

1. Exceto quando determinado em contrário nas categorias específicas, após qualquer falta estará encerrada a ação do jogador ativo e:
 - a. as bolas assim convertidas não serão à ele válidas;

- b. a jogada poderá resultar em débito de ponto(s), segundo determinado na categoria;
 - c. as bolas movimentadas na jogada poderão retornar às posições originais, o mais fielmente possível, quando assim determinado e/ou possível na categoria;
 - d. para prosseguir a partida o adversário poderá ter a tacadeira "na mão" ou "livre na mão" conforme a situação e/ou categoria;
 - e. o beneficiado poderá jogar ou passar a jogada, com a tacadeira "na mão".
2. Duas faltas cometidas em tentativas de saída para partida determinam a derrota do penalizado por uma partida.

Artigo 25 - Cometer falta intencionalmente

1. Se o árbitro entender ter sido cometida uma falta intencional, a enquadrará como falta disciplinar e:
 - a. em primeira ocorrência penalizará em igualdade a uma falta técnica; e,
 - b. advertirá o penalizado do enquadramento como falta disciplinar; e,
 - c. comunicará ao penalizado que em segunda ocorrência determinará o encerramento do jogo, com a imposição da sua derrota.

Artigo 26 - Situações especiais com "bola na mão"

1. Quando estando "na mão" para a jogada seguinte, a tacadeira deve ser posicionada no campo de jogo superior, após a linha superior, e seu movimento deverá ser direcionado para o campo de jogo inferior, devendo cruzar a linha superior antes de qualquer contato.
2. Se o jogador inadvertidamente posicionar a bola tacadeira sobre a linha superior ou no campo de jogo inferior deverá ser imediatamente avisado, antes da sua tacada, devendo posicioná-la corretamente e:
 - a. se assim jogar após avisado, cometerá falta;
 - b. se não avisado, mesmo assim praticando a tacada, esta será reconhecida como correta.
3. Devem ser visadas as bolas localizadas sobre ou antes da linha superior.
4. Se todas as bolas em jogo estiverem dentro da área superior, aquela que estiver mais próxima da linha superior será recolocada na marca inferior, para ser usada como visada.
5. Se duas ou mais estão a igual distância da linha superior, o jogador ativo poderá escolher uma entre elas para ser reposicionada na marca inferior.
6. Após cruzar a linha superior a tacadeira deverá tocar primeiramente uma bola visada ou tabela antes desta. Não respeitar essa norma constitui falta e o adversário poderá:
 - a. aceitar a falta como regular e jogar com a tacadeira "livre na mão"; ou,
 - b. retornar as bolas movimentadas às posições originais e obrigar o adversário a jogar novamente, com a tacadeira "na mão", posicionada após ou sobre a linha superior, sem penalidades pela ação anterior;
 - c. nestes casos, o árbitro atuante poderá determinar e impor a falta, sem possibilitar a repetição da tacada.
7. Se, ao praticar a tacada de saída, ocorrer toque indevido em outras bolas:
 - a. será falta se acontecer após a tacadeira ultrapassar a linha superior;
 - b. se acontecer antes da tacadeira cruzar a linha superior, o adversário poderá optar pelas situações previstas nas alíneas "a" e "b" do inciso "6" anterior.
8. Se, no caso do inciso "7" anterior, o árbitro entender que a falta foi intencional, enquadrará o jogador em falta disciplinar;
9. Quando "na mão" e/ou "livre na mão", o posicionamento da bola tacadeira no campo de jogo poderá ser feito de qualquer forma e por qualquer meio. Entretanto, qualquer toque anormal originado na tacada, ou na tentativa de praticá-la, será enquadrado como falta.

Artigo 27 - Situações de "bola colada"

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

1. Se a bola visada estiver colada à bola tacadeira e/ou junto a tabela, salvo em casos especiais de categorias específicas, um dos resultados seguintes deverá ser conseguido na prática da tacada:
 - a. uma bola deverá ser convertida legalmente; ou,
 - b. a tacadeira ou a bola colada visada deverá tocar pelo menos uma tabela, excluía aquela em que porventura já existia contato.
2. Deixar de obter um dos resultados do inciso "1" anterior constitui falta.
3. Existindo dúvida, a bola será sempre considerada como colada, salvo quando diferentemente for reconhecido pelo árbitro.
4. Conforme a categoria, a bola branca será considerada como se estivesse colada à tabela, quando dela estiver próxima a distância igual ou inferior ao diâmetro de uma bola.

Artigo 28 - Retorno de bolas ao jogo

1. Quando a categoria determina o retorno de bola visada ao jogo, ela será colocada na marca inferior.
2. Se mais de uma bola retornar ao jogo, a de menor valor será colocada na marca inferior, e as demais, por ordem de valor crescente, serão colocadas sobre a linha longitudinal, o mais próximo possível da marca inferior, sem tocar em outras bolas e em direção à tabela inferior.
3. Se a marca inferior estiver ocupada ou obstruída, o mesmo critério do inciso "2" anterior será adotado, iniciando a colocação pela bola de menor valor, se mais de uma, o mais próximo possível da marca inferior.
4. Se impossível a colocação entre a marca inferior e a tabela inferior, por obstrução de outras bolas, as bolas que retornam respeitarão igual procedimento, mas colocadas em direção à tabela superior.

Artigo 29 - Retorno de bolas às posições originais

1. A bola que interrompe seu movimento e para próximo a "boca de caçapa", e venha a ser convertida por ocorrências estranhas ao jogo e não intencionais, será recolocada o mais fielmente possível na sua posição original, dando continuidade normal à partida.
2. Igual procedimento será adotado se e quando ocorrendo após o movimento da tacadeira e antes do toque desta.
3. Se duas bolas prendem-se na "boca de caçapa", entre os "bicos de tabela", em posição que possibilite que uma ou ambas sejam convertidas ao serem afastadas uma da outra, o árbitro analisará a situação e:
 - a. se considerar que apenas uma será convertida ao serem afastadas, assim confirmará a situação e a retirará do jogo como encaçapada, mantendo a outra na posição original;
 - b. se entender que as duas serão convertidas adotará igual procedimento para ambas; e,
 - c. a partida terá continuidade normal, considerando as bolas encaçapadas como convertidas, originando créditos de pontos ou penalidades, conforme o caso.
4. Movimentos involuntários de bolas determinam que elas sejam realocadas nas suas posições originais, com o prosseguimento normal da partida quando:
 - a. o incidente for provocado por terceiros, contra a vontade do jogador em ação;
 - b. o incidente for provocado por ocorrências anormais, como queda de luminárias, acidentes severos, movimentações sísmicas, e/ou similares;

C. salvo para a categoria "14x1" que tem normas específicas, se nos casos das alíneas "a" e "b" anteriores for impossível a realocação das bolas nas posições originais, a partida em curso será considerada nula, outra será oportunamente realizada como se a anterior não existisse, e o jogo terá continuidade normal, mantendo os resultados anteriormente alcançados.

Artigo 30 - Final de partida

1. A partida estará encerrada por:
 - a. encerramento natural por atingir o seu objetivo;
 - b. prática da segunda falta na tentativa de saída para partida;
 - c. for cometida uma falta continuada;
 - d. desistência de um dos oponentes;
 - e. determinação específica da categoria.

Artigo 31 - Encerramento de jogo

1. O jogo estará terminado quando:
 - a. for atingido o número predeterminado de partidas para consagrar um vencedor;
 - b. for aplicada a segunda falta disciplinar;
 - c. um dos jogadores se considerar vencido no jogo;
 - d. um dos jogadores for considerado definitivamente desclassificado;
 - e. houver outra determinação específica da categoria.

Goiânia - GO, 13 de março de 1999

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

REGRAS DA “BOLA 9” (Nine Ball)

MODALIDADE DOS JOGOS DO POOL

(Padronizadas internacionalmente em 1997)

Exceto quando aqui determinado diferentemente, serão respeitadas as Regras Gerais do Pool.

Artigo 1º - O jogo

1. Na categoria “Bola 9”:
 - a. as jogadas não precisarão ser cantadas;
 - b. a bola de menor valor numérico em jogo será sempre considerada como a bola da vez;
 - c. salvo em uma “tacada livre” (abordada em artigo próprio), a tacada do jogador em ação sempre deverá visar primeiramente a bola da vez em jogo;
 - d. são desconsideradas as quantidades de toques da branca em tabelas, usados para obter desvios e depois atingir o objetivo;
 - e. são consideradas encaçapadas as bolas convertidas por “carambola” (“telefone”), quando em jogada considerada válida.
2. Para ser considerada válida, uma tacada:
 - a. exceto em uma “tacada livre”, a tacadeira deverá atingir primeiramente a bola da vez, podendo usar desvios em tabelas para essa finalidade;
 - b. encaçar o mínimo de uma bola numerada; ou,
 - c. exceto na saída de partida, fazer com que o mínimo de uma bola toque ao menos uma tabela qualquer, podendo ser a tacadeira, após atingir a bola visada.
 - d. para atender a alínea “c” anterior, será desconsiderada a tabela eventualmente usada para obter desvio da tacadeira, para depois atingir a bola visada, bem como a tabela em que porventura a bola visada estava colada.
3. Para desenvolver o jogo serão usadas 10 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. 9 coloridas com números de 1 a 9, identificadas como numeradas.
4. Vencerá a partida o jogador que primeiro encaçar licitamente a bola 9, a qualquer tempo e/ou momento de jogo.
5. A qualquer momento, inclusive na saída, se a bola 9 for encaçada e na mesma jogada não for cometida

- qualquer falta, estará caracterizado o encerramento da partida com a vitória do jogador em ação.
6. Salvo após encerramento de partida, ao encaçar bola licitamente, a tacada continuará como direito e obrigação do jogador em ação.
 7. Jogar sem encaçar bola ou cometendo falta determina o encerramento da ação na tacada, que passará ao adversário.
 8. Durante o jogo, ao adquirir o direito da tacada o jogador:
 - a. jogará em continuidade normal, a partir das posições resultantes; ou,
 - b. se o jogador anterior cometeu falta, poderá optar por jogar com a bola branca “livre na mão”.
 9. Ao jogar com a branca “livre na mão”, após qualquer falta do adversário, o jogador beneficiado poderá posicionar a tacadeira em qualquer ponto da mesa, exceto “colada” à bola visada.
 10. Uma falta não punida será desconsiderada após ser praticada a jogada imediatamente seguinte à ocorrência original, de qualquer dos jogadores.
 11. A partida estará iniciada no momento em que a bola branca cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 2º - A saída de partida

1. Usando um gabarito apropriado, as bolas numeradas serão agrupadas sobre o campo de jogo em compacto formato de “diamante”, com:
 - a. todas as bolas “coladas” umas nas outras;
 - b. a bola 9 no centro das demais;
 - c. a bola 1 (um) no vértice e sobre a marca inferior;
 - d. as demais bolas em posições aleatórias, no espaço entre a marca inferior e a tabela inferior.
2. O vencedor de sorteio ou avaliação terá o direito da saída e poderá passá-la ao adversário, que não poderá recusá-la. As saídas seguintes serão alternadas ou respeitarão seqüência previamente acordada.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

3. A saída será praticada com a bola branca após a linha superior e, para ser válida:
 - a. a bola da vez (número 1) deverá ser obrigatória e primeiramente atingida; e,
 - b. o mínimo de uma bola deverá ser encaçapada; ou,
 - a. no mínimo 4 bolas quaisquer deverão tocar qualquer das tabelas, podendo uma delas ser a branca.
4. Caracterizará falta o jogador que sai e não atinge um dos objetivos do inciso "3" anterior.
5. As bolas numeradas encaçapadas na tacada de saída, sem faltas, serão consideradas válidas e não retornarão ao jogo.
6. Se uma ou mais bolas numeradas forem encaçapadas em tacada que simultaneamente pratique falta, as numeradas permanecerão fora do jogo e o jogador ativo perde a vez na tacada.
7. Se a bola 9 for encaçapada na jogada de saída:
 - a) sem falta; estará caracterizado o encerramento da partida com vitória do jogador em ação;
 - b) com falta; a bola 9 voltará ao jogo, na marca inferior.
8. Se a bola branca for convertida na tacada de saída, voltará ao jogo na situação de "livre na mão" para o adversário.
9. Se não for cometida falta, na sua tacada imediatamente seguinte à de saída, o adversário do atleta que saiu poderá jogar praticando uma "tacada livre", que deverá ser previamente cantada, regulamentada em artigo específico.

Artigo 3º - Faltas na saída de partida

1. Será falta na saída:
 - a. lançar qualquer bola para fora da mesa;
 - b. converter a bola branca;
 - c. cometer outros atos assim enquadrados.
2. Ao cometer qualquer falta na tacada de saída, as bolas numeradas eventualmente encaçapadas permanecerão fora do jogo, com exceção da bola 9 que volta à marca inferior; e,
 - a. o adversário terá a opção de:
 - I. aceitar o jogo como está e dar continuidade normal; ou,
 - II. usar a branca "livre na mão" para a sua jogada.
 - b. se a bola branca for convertida na tacada de saída com falta, voltará ao jogo na situação de "livre na mão", para o adversário.

Artigo 4º - Tacada livre ("Push out")

1. Consiste em poder direcionar a bola branca para qualquer posição da mesa, usando um toque da sola do taco, podendo visar e atingir qualquer outra bola em jogo e/ou desobrigado de cantar e/ou tocar em qualquer bola ou tabela.
2. É jogada opcional e será obrigatoriamente cantada antecipadamente.
3. Só pode ser praticada pelo atleta que joga imediatamente em seguida a tacada de saída, sem que nela tenha sido cometido falta.
4. Se não cantada previamente será considerada como jogada normal e não como tacada livre.
5. Exceto a bola 9, que determina o encerramento da partida, as bolas numeradas eventualmente

encaçapadas em tacada livre serão consideradas válidas e permanecerão fora do jogo.

6. Imediatamente após uma tacada livre, o adversário poderá:
 - a. jogar em continuidade normal a partir das posições resultantes; ou,
 - b. passar a tacada ao adversário.
7. A tacada livre não será permitida se qualquer falta for cometida na saída, nesse caso prevalecendo as regras pertinentes às faltas.

Artigo 5º - Bola "livre na mão"

1. Após qualquer falta, ou em circunstâncias que assim o permita, jogar com a bola branca "livre na mão" significa que o beneficiado poderá posicioná-la em qualquer ponto sobre o campo de jogo para praticar a sua tacada.
2. O jogador beneficiado com a bola branca "livre na mão" não poderá posicioná-la "colada" à bola visada.

Artigo 6º - Bolas lançadas fora do campo de jogo

1. Exceto a bola 9, qualquer bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e não retornará ao jogo.
2. Lançar a bola 9 para fora do campo de jogo caracteriza falta e esta retornará ao jogo na marca inferior.

Artigo 7º - Faltas

1. Serão consideradas faltas:
 - a. não atingir um dos objetivos obrigatórios nas saídas;
 - b. não atingir um dos objetivos obrigatórios para validar a tacada;
 - c. lançar bolas para fora do campo de jogo;
 - d. exceto quando praticando o "massê", fazer com que a tacadeira salte sobre qualquer bola;
 - e. tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja com um toque lícito da sola do taco;
 - f. salvo na tacada livre, atingir primeiramente qualquer bola que não seja a da vez;
2. Não será considerado falta a tacadeira pular sobre outra bola, por salto originado em jogada de "massê", com o contato e pressão da sola do taco praticados "por cima" da bola branca.
3. Na ocorrência de mais de uma falta simultaneamente, só será considerada a de maior gravidade e/ou penalidade.

Artigo 8º - Falta continuada

1. Uma falta continuada será caracterizada por cometer 3 (três) faltas seqüenciais.
2. Praticar uma falta continuada caracteriza a perda da partida.
3. O jogador na eminência de ser penalizado com uma falta continuada será alertado desse fato após praticar a segunda falta continuada e antes da tacada seguinte.

Artigo 9º - Opções pós falta

1. Após qualquer falta:
 - a. o adversário jogará em continuidade normal a partir das posições resultantes; ou,
 - b. requisitará a bola branca para ser jogada a partir de posição "livre na mão".

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

2. Exceto a bola 9, que retorna ao jogo na marca inferior, as bolas eventualmente encaçapadas em uma falta permanecem fora do jogo.

Artigo 10 - Encerramento de partida

1. A partida estará encerrada quando:
 - a. a qualquer momento for encaçapada licitamente a bola 9, com a vitória do jogador em ação;

- b. um dos jogadores der a partida como vencida;
- c. um dos jogadores for penalizado com a desclassificação.

Goiânia - GO, 13 de março de 1999

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

REGRAS DA “BOLA 8” (Eight Ball)

MODALIDADE DOS JOGOS DO POOL

(Padronizadas internacionalmente em 1997)

Exceto quando aqui determinado diferentemente, serão respeitadas as Regras Gerais do Pool.

Artigo 1º - O jogo

1. Na categoria “Bola 8” as jogadas serão:
 - a. previamente cantadas em bola e caçapa visadas;
 - b. desconsideradas as quantidades de toques em tabelas usados para atingir o objetivo;
 - c. consideradas válidas as bolas encaçapadas por “carambola” (“telefone”), quando previamente cantadas.
2. Serão usadas 16 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. 15 coloridas identificadas como “visadas”.
3. As 15 bolas visadas são diferenciadas por:
 - a. uma com o número 8;
 - b. sete com números de 1 a 7 sobre cores lisas, chamadas de “grupo das bolas lisas”; e,
 - c. outras sete numeradas de 9 a 15, sobre cores listradas e identificadas como “grupo das bolas listradas”.
4. Segundo as normas cada jogador identificará na partida um dos grupos de bolas como sendo de seu domínio, e depois somente desse grupo identificará e cantará as bolas que visará para suas jogadas.
5. Vencerá a partida o jogador que primeiro encaçapar a bola 8, mas somente depois de ter sido encaçapadas todas as bolas do grupo de seu domínio.
6. Definidos os domínios dos grupos de bolas, para ser considerada válida, toda tacada deverá atingir primeiramente uma das bolas do grupo de domínio do jogador ativo e:
 - a. encaçapar licitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou, por meio de carambola, outra bola qualquer, cantada, do seu grupo de domínio; ou,

- b. fazer com que o mínimo de uma bola qualquer toque em uma das tabelas, podendo ser a tacadeira, do seu grupo ou do grupo do adversário;
 - c. não será considerada como válida a tabela eventualmente usada para desviar a direção da tacadeira antes de atingir a bola visada.
7. Salvo se cantada antecipadamente uma jogada de defesa, tratada em artigo próprio, ao encaçapar bola licitamente a tacada continuará como direito e obrigação do jogador em ação.
 8. Jogar sem encaçapar bola ou cometendo falta determina o encerramento da ação na tacada, que passará ao adversário.
 9. Após a jogada imediatamente seguinte, de qualquer dos jogadores, a falta não punida será desconsiderada.
 10. Exceto a bola 8 na saída e as bolas lançadas para fora do campo de jogo, as bolas convertidas nunca voltam ao jogo, independentemente do jogador ativo e da falta eventualmente praticada.
 11. Vencerá a partida o jogador que primeiro tiver encaçapado todas as bolas do seu grupo e, somente depois, a bola 8.
 12. A partida estará iniciada no momento em que a bola branca cruzar a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco

Artigo 2º - Jogada cantada

1. Todas as jogadas não evidentes ao árbitro serão previamente cantadas, identificando a(s) bola(s) e caçapa(s) visada(s).
2. Estarão desobrigadas da cantada as jogadas com bolas e caçapas claramente evidentes ao árbitro, ou ao adversário na falta deste.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

3. Não existe evidência para jogada em que a tacadeira obtenha desvio por tocar primeiro em tabela para depois atingir a bola visada.
4. Não existindo evidência, ou na dúvida sobre esta, o árbitro, ou o adversário na falta deste, pode questionar o jogador sobre a cantada prévia que pretende praticar.
5. É desnecessário cantar toques em tabelas, e a quantidade deles, que origem desvios de bolas visadas, repiques e/ou carambolas destas em outras bolas. Isto é, canta-se apenas bola(s) e caçapa(s).
6. Está desobrigada da cantada a jogada de saída de partida.

Artigo 3º - Mesa "aberta"

1. Mesa "aberta" significa existir a indefinição de domínio dos jogadores sobre os grupos de bolas.
2. A mesa será considerada como "aberta":
 - a. na e após a tacada de saída, com qualquer resultado; e,
 - b. na segunda e demais tacadas, se e enquanto não se definirem os domínios de jogadores sobre os grupos de bolas lisas ou listradas.
3. A definição de domínio se dará a partir da segunda e/ou tacadas seguintes da partida, quando um dos jogadores encaçapar licitamente uma bola qualquer, definindo para si o domínio do grupo da bola convertida, e para o seu adversário o domínio do outro grupo.
4. Exceto a bola 8, com a mesa "aberta" qualquer bola poderá ser visada e jogada, até que se encaçape uma que determine os domínios dos grupos, valendo a carambola ("telefone") envolvendo quaisquer bolas cantadas.
5. Não caracterizará falta o encaçapamento de duas ou mais bolas de diferentes grupos, enquanto a mesa estiver "aberta".
6. Com a mesa ainda "aberta", se encaçapadas duas ou mais bolas de diferentes grupos, o jogador ativo escolherá o grupo de bolas de seu domínio.
7. Exclusivamente com a mesa "aberta" a bola 8 poderá ser a visada, nesse caso entretanto, encaçapar qualquer outra bola caracterizará falta.

Artigo 4º - A saída de partida

1. Usando um gabarito, as bolas visadas serão arrumadas sobre o campo de jogo em compacto formato triangular, com:
 - a. todas as bolas "coladas" umas nas outras;
 - b. a bola 8 no centro das demais;
 - c. uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior;
 - d. uma bola "lisa" em um dos extremos da "base" do triângulo; e,

- e. no outro extremo uma bola "listrada".
2. O vencedor de sorteio ou avaliação terá o direito da saída e poderá passá-la ao adversário, que não poderá recusá-la. As saídas seguintes serão alternadas.
 3. A saída desobriga a cantada prévia, será praticada com a bola branca após a linha superior e, para ser válida:
 - b. o mínimo de uma bola deverá ser encaçapada; ou,
 - c. no mínimo 4 bolas quaisquer deverão tocar qualquer das tabelas, podendo uma delas ser a branca.
 4. Caracterizará falta o jogador que sai e não atinge um dos objetivos do inciso "3" anterior.
 5. Se a bola 8 for encaçapada na jogada de saída, poderá voltar à marca inferior e/ou configurar situações especiais, segundo as circunstâncias e conforme normas específicas.
 6. Se na saída for encaçapada a bola 8 sem cometer outra falta, mesmo que juntamente com outras bolas quaisquer, o jogador ativo poderá:
 - a. pedir nova saída, praticando-a normalmente, ou,
 - b. requisitar a realocação da bola 8 na marca inferior e continuar a sua tacada normalmente;
 - c. as demais bolas porventura encaçapadas permanecerão fora do jogo e não identificarão os domínios de grupos de bolas.
 7. Mesmo encaçapando bolas sem falta na tacada de saída, a mesa será considerada ainda "aberta" e, só na segunda tacada ou seguintes serão definidos os domínios sobre os grupos de bolas.

Artigo 5º - Faltas na saída de partida

1. Ao cometer qualquer falta na tacada de saída:
 - a. exceto a bola 8 que volta ao jogo na marca inferior ou determina o reinício da partida, todas as bolas eventualmente encaçapadas permanecerão fora do jogo;
 - b. a mesa continuará como "aberta" e o adversário poderá requisitar a tacadeira "na mão";
 - c. com a mesa "aberta" o beneficiado terá as opções de:
 - i. aceitar o jogo como está e dar continuidade normal usando a branca "na mão" e colocada após a linha superior; ou,
 - ii. exigir o reinício da partida, saindo ou passando a saída ao adversário.
2. Se não existir outra falta, encaçapar a bola 8 na tacada de saída não caracterizará falta, mesmo quando convertida outra bola qualquer na mesma tacada. Neste caso o jogador em ação:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- a. requisitará o retorno da bola 8 ao jogo na marca inferior e prosseguirá a sua tacada normalmente; ou,
 - b. requisitará nova saída, praticando-a normalmente.
3. Encaçapar a bola 8 na saída e simultaneamente cometer falta, permitirá ao adversário:
- a. pedir o retorno da bola 8 à marca inferior e prosseguir jogando com a tacadeira “na mão” e colocada após a linha superior; ou,
 - b. requisitar nova saída, praticando-a ou passando-a ao adversário.

Artigo 6º - Bola “na mão” e “livre na mão”

1. Nas saídas de partidas e/ou ao receber a tacadeira para jogá-la a partir de posição “na mão”, ela será colocada após a linha superior e, salvo indiretamente, não poderá ser visada qualquer bola que esteja dentro da área superior.
2. Visar indiretamente bolas que estejam no campo de jogo superior, significa originar contato cantado da bola branca primeiramente com qualquer tabela, em ponto fora do campo de jogo superior, para depois atingir a bola visada que esteja dentro da área superior.
3. Após a definição de domínio dos grupos de bolas, ao receber a tacadeira na mão após falta praticada pelo adversário, será caracterizada como “bola livre na mão”, e esta poderá ser colocada em qualquer ponto sobre o campo de jogo, exceto colada à bola visada.

Artigo 7º - Faltas

Serão consideradas faltas:

1. não atingir um dos objetivos obrigatórios nas saídas;
2. lançar bolas para fora do campo de jogo;
3. tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja com um toque lícito da sola do taco;
4. atingir primeiramente qualquer bola não cantada e/ou não evidente ao árbitro;
5. encaçapar qualquer bola em caçapa não cantada;
6. encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
7. atingir qualquer bola, mesmo a visada, após desvio da branca por toque não cantado em qualquer tabela.

Artigo 8º - Bolas lançadas fora do campo de jogo

1. Exceto a bola 8, qualquer bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e ao jogo retornará, colocada na marca inferior, segundo a

ordem dos seus valores e respeitando as normas genéricas do pool.

2. Lançar a bola 8 para fora do campo de jogo caracteriza a perda da partida.

Artigo 9º - Opções pós falta

1. Salvo com a mesa “aberta”, após qualquer falta:
 - a. adversário jogará em continuidade normal; ou,
 - b. requisitará a bola branca para ser jogada a partir de posição “livre na mão”.

Artigo 10 - Jogada em defesa

1. Se taticamente lhe convier, mesmo que em seguida encaçapando uma bola licitamente, o jogador ativo poderá descontinuar a sua tacada se antecipadamente cantar a jogada e declará-la como sendo “de defesa”.
2. Assim cantando antecipadamente, efetivará a sua tacada e o seu adversário jogará em seguida, com qualquer resultado, salvo se uma falta for cometida, nesse caso valendo as normas à ela pertinentes.
3. Ao encaçapar bola lícita, e não tendo declarado antecipadamente uma jogada de defesa, o jogador ativo será obrigado a continuar a sua tacada.

Artigo 11 - Encerramento de partida

1. A partida estará encerrada quando:
 - a. for encaçapada licitamente a bola 8, após encaçapar todas as bolas do grupo do jogador em ação;
 - b. exceto nas saídas, for encaçapada a bola 8 com falta, determinando a vitória do oponente;
 - c. um dos jogadores lançar a bola 8 para fora do campo de jogo, determinando a sua derrota;
 - d. um dos jogadores der a partida como vencida;
2. Exceto quando lançando-a para fora do campo de jogo, cometer falta ao jogar licitamente a bola 8, será enquadrado como falta mas não determinará o encerramento da partida.

Artigo 12 - Nulidade de partida

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

1. Quando restarem em jogo apenas a bola 8 e mais duas bolas visadas, de qualquer grupo, se, após três jogadas de cada atleta a situação de jogo continuar indefinida, a partida poderá ser considerada nula e reiniciada como se não tivesse ocorrido.
2. A ausência de árbitro para determinar a nulidade da partida nessa circunstância obriga a que haja concordância dos jogadores participantes, sem o que a partida continuará normalmente.

Goiânia - GO, 13 de março de 1999

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

REGRAS DO 14x1 (14.1 Continuous)

MODALIDADE DOS JOGOS DO POOL

(Padronizadas internacionalmente em 1997)

Exceto quando aqui determinado diferentemente, serão respeitadas as Regras Gerais do Pool.

Artigo 1º - O jogo

1. Na categoria "14x1" as jogadas serão:
 - a. previamente cantadas a bola e a caçapa visadas;
 - b. desconsideradas as quantidades de toques em tabelas usados para atingir o objetivo;
 - c. consideradas válidas as bolas encaçapadas por "carambola" ("telefone"), quando previamente cantadas, ainda que simultaneamente, somando-se os pontos correspondentes.
2. Serão usadas 16 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. 15 coloridas identificadas como "numeradas".
3. As 15 bolas coloridas, embora numeradas com valores de 1 a 15, terão o valor nominal de 1 (um) ponto cada, creditando igual valor ao jogador que a converte sem faltas.
4. O objetivo do jogo será atingir número de pontos previamente convencionado. Nos eventos oficiais geralmente são estabelecidos 150 como meta.
5. Os jogadores converterão 14 das bolas numeradas e, antes de efetivar a jogada seguinte na última e 15ª bola numerada em jogo, aguardarão o retorno ao jogo das 14 bolas anteriormente convertidas, para depois continuar a tacada visando a bola remanescente no campo de jogo, ou outra qualquer que indique como visada.
6. Para ser considerada válida toda tacada deverá atingir primeiramente uma bola cantada e:
 - a. encaçar licitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou, por meio de carambola, outra bola cantada qualquer; ou,
 - b. fazer com que o mínimo de uma bola qualquer toque em uma das tabelas, podendo ser a tacadeira;
 - c. se não cantada previamente não será considerada como válida a tabela eventualmente usada para desviar a direção da tacadeira antes de atingir a bola visada.
7. Ao encaçar bola em tacada lícita, a ação no jogo continuará como direito e obrigação do jogador ativo.
8. Jogar sem encaçar bola ou cometendo falta determina o encerramento da ação na tacada, que passará ao adversário.
9. Após a jogada imediatamente seguinte, de qualquer dos jogadores, a falta não punida será desconsiderada.
10. As bolas convertidas irregularmente, mesmo que sem faltas, serão desconsideradas e retornarão ao jogo na marca inferior.
11. As bolas convertidas com falta retornarão ao jogo e produzirão penalidade ao infrator.
12. Vencerá a partida o jogador que primeiro atingir o número predeterminado de pontos.
13. A partida estará iniciada no momento em que a bola branca cruzar a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco

Artigo 2º - Jogada cantada

1. Todas as jogadas serão previamente cantadas, identificando a(s) bola(s) e caçapa(s) visada(s).
2. É desnecessário cantar toques em tabelas, e a quantidade deles, que originem desvios de bolas visadas, repiques e/ou carambolas destas em outras bolas. Isto é, canta-se apenas bola(s) e caçapa(s).
3. Sem a necessidade de identificar a quantidade de toques, será obrigatório cantar antecipadamente os eventuais desvios da tacadeira por toques em tabelas, para posteriormente atingir a bola visada.

Artigo 3º - Jogada em defesa

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

1. Se taticamente lhe convier, mesmo que em seguida encaçapando bola lícitamente, o jogador ativo poderá descontinuar a sua tacada se antecipadamente cantar a jogada e declará-la como sendo “de defesa”.
2. Assim cantando antecipadamente, efetivará a sua tacada e o seu adversário jogará em seguida, com qualquer resultado, salvo se uma falta for cometida, nesse caso valendo as normas à ela pertinentes.
3. As bolas eventualmente encaçapadas em jogada declarada como de defesa, serão desconsideradas e retornarão ao jogo.
4. Ao encaçar bola lícita, e não tendo declarado antecipadamente uma jogada de defesa, o jogador ativo será obrigado a continuar a sua tacada.

Artigo 4º - A saída de partida

1. Usando um gabarito, as bolas numeradas serão arrumadas sobre o campo de jogo em compacto formato triangular, com:
 - a. todas as bolas “coladas” umas nas outras;
 - b. a bola de número “1” em um dos extremos da “base” do triângulo;
 - c. no outro extremo da “base” a bola de número “15”; e,
 - d. uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior.
2. O vencedor de sorteio ou avaliação terá o direito da saída e poderá passá-la ao adversário, que não poderá recusá-la. As saídas seguintes serão alternadas.
3. A saída será praticada com a bola branca posicionada após a linha superior e, para ser válida:
 - a. uma bola e uma caçapa deverão ser cantadas como visadas;
 - b. o mínimo de uma bola deverá ser encaçapada; ou,
 - c. a bola branca e no mínimo 2 bolas visadas quaisquer deverão tocar qualquer das tabelas.
4. Caracterizará falta o jogador que sair e não atingir um dos objetivos do inciso “3” anterior.

Artigo 5º - Faltas na saída de partida

1. Ao cometer falta na ação da tacada de saída, o jogador será penalizado com o débito de 2 pontos, e o seu adversário poderá:
 - a. aceitar a jogada e iniciar a sua tacada com as bolas nas posições resultantes; ou,
 - b. exigir a nulidade da saída e que o seu adversário a repita.
2. Para a falta prevista no inciso “1” anterior não se aplica a penalidade por faltas continuadas (3 faltas seqüenciais).
3. Outras faltas na saída serão penalizadas com débito de 1 (um) ponto contra o infrator e:

- a. estarão sujeitas à penalidade por faltas continuadas;
- b. o adversário poderá exigir a bola tacadeira em situação de “bola na mão”, posicionando-a após a linha superior para a sua jogada; ou,
- c. o oponente poderá aceitar a jogada e continuar a partida com as posições resultantes.

Artigo 6º - Faltas

1. Serão consideradas faltas:
 - a. não atingir um dos objetivos obrigatórios nas saídas;
 - b. lançar bolas para fora do campo de jogo;
 - c. tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja com um toque lícito da sola do taco;
 - d. atingir primeiramente qualquer bola ou tabela não cantada;
 - e. encaçar qualquer bola em caçapa não cantada;
 - f. atingir qualquer bola, mesmo a visada, após desvio da branca por toque não cantado em qualquer tabela.

Artigo 7º - Falta disciplinar

1. Serão consideradas como falta disciplinar:
 - a. tocar intencionalmente em qualquer bola;
 - b. cometer qualquer falta intencionalmente.

Artigo 8º - Falta continuada

1. Uma falta continuada será caracterizada por cometer 3 (três) faltas seqüenciais.
2. O jogador na eminência de ser penalizado com uma falta continuada será alertado desse fato após praticar a segunda falta e antes da tacada seguinte.
3. A falta continuada penaliza o infrator com o débito adicional de 15 (quinze) pontos.
4. Após a primeira falta, efetivar em seguida uma tacada lícita descaracteriza a cumulatividade para essa penalidade.
5. Conseguir efetivar uma tacada lícita e, somente depois, ainda que imediatamente em seguida à ação na tacada, cometer outra falta qualquer também descaracteriza a cumulatividade, em função da tacada imediatamente anterior ter sido corretamente aplicada.

Artigo 9º - Penalidades

1. Para falta técnica:
 - a. débito de 1 ponto pela falta;
 - b. o adversário terá as opções adicionais de:
 - I. aceitar jogar em continuidade normal; ou,
 - II. passar a jogada.
2. Para falta disciplinar e falta continuada:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- a. débito de 1 ponto pela falta eventualmente cometida;
- b. débito adicional de 15 pontos pela indisciplina ou continuidade nas faltas;
- c. o adversário terá as opções adicionais de:
 - I. aceitar jogar em continuidade normal; ou,
 - II. exigir que o penalizado pratique nova saída, com todas as bolas retornando ao jogo, mantendo-se os resultados anteriormente alcançados.
3. Serão corretos os registros de pontos negativos para os jogadores que sejam penalizados com débitos de pontos em número superior aos seus créditos no momento, podendo assim terminar partidas.

Artigo 10 - Bola “na mão”

1. Ao receber a tacadeira para jogá-la a partir de posição “na mão”, ela será colocada após a linha superior e, salvo indiretamente, não poderá ser visada qualquer bola que esteja dentro da área superior.
2. Visar indiretamente bolas que estejam no campo de jogo superior, significa originar contato cantado da bola branca primeiramente com qualquer tabela, em ponto fora do campo de jogo superior, para depois atingir a bola visada que esteja dentro da área superior.

Artigo 11 - Bola colada na tabela

1. Quando uma bola numerada estiver colada à tabela, serão respeitadas as Regras Gerais do Pool para essa característica.

Artigo 12 - Bola próxima de tabela

1. Será considerada como “próxima de tabela” a bola que dela estiver posicionada em distância igual ou inferior ao equivalente ao diâmetro de uma bola.
2. Para os casos previstos no inciso “1” anterior, o uso da tabela imediatamente próxima da bola visada, para obter as tabelas obrigatórias após jogada sem encaçapar bola, só poderá ocorrer em duas jogadas sucessivas. A terceira implicará na aplicação das normas de faltas continuadas.

Artigo 13 - Retorno de bolas ao jogo

1. Para continuar a partida, após encaçapar 14 bolas numeradas e antes da 15ª, usando o gabarito as 14 bolas numeradas serão arrumadas sobre o campo de jogo em compacto formato triangular, com:
 - a. todas as bolas “coladas” umas nas outras;
 - b. o espaço do vértice do triângulo, equivalente a uma bola, ficará “vazio” e sobre a marca inferior como se uma bola contivesse;
 - c. em um dos extremos da “base” do triângulo a bola nº 1, ou a de menor valor;
 - d. no outro extremo a bola de número “15” ou a de maior valor.
2. No caso da tacadeira e/ou a 15ª bola em jogo se tornar em obstáculo para a realocação das outras 14 bolas, o posicionamento se fará segundo determinam os desenhos anexos.
3. Para continuar a partida como em uma saída original, após falta cometida que permita ao adversário assim o exigir, usando o gabarito triangular, as 15 bolas numeradas serão arrumadas sobre o campo de jogo exatamente como para uma saída inicial.
5. Em ambos os casos o jogador em ação continuará a sua tacada.
6. As bolas numeradas que retornam ao jogo obedecerão as normas das Regras Gerais do Pool.

Artigo 14 - Bolas lançadas fora do campo de jogo

1. Qualquer bola numerada lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e ao jogo retornará, colocada na marca inferior, segundo a ordem dos seus valores e respeitando as normas genéricas do pool.
2. Quando a tacadeira é lançada para fora do campo de jogo, retorna à ele em situação de “bola na mão”.

Artigo 15 - Encerramento de partida

1. A partida estará encerrada quando:
 - a. for licitamente atingido o número de pontos previamente determinado para consagrar um vencedor;
 - b. um dos jogadores der a partida como vencida.

Goiânia - GO, 13 de março de 1999

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

AS REGRAS DO POOL - ILUSTRAÇÕES

Regras Gerais - Bola Nove (Nine Ball) - Bola Oito (Eight Ball) - 14x1

