

## REGRAS DA SINUCA “PAR E IMPAR”

**Simplificação das normas do jogo “Bola 8”, modalidade do Pool, estas regras são oficiais e sua prática tem variações significativas, mas também integram os jogos do bilhar. As normas que seguem definem o primeiro passo em direção à padronização e possível futuro reconhecimento oficial.**

### TÍTULO I - DO EQUIPAMENTO E JOGO

**Artigo 1º** - Identificada como longitudinal, uma linha imaginária no centro da mesa, ao longo do seu comprimento, divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.

**Artigo 2º** - Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa em seu comprimento, divide o campo de jogo em inferior, no lado usado para saídas das partidas, e superior no lado oposto.

**Artigo 3º** - As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos. Nas laterais são identificadas como direita e esquerda, segundo o campo adjacente.

**Artigo 4º** - Um semicírculo fechado, na forma maiúscula da letra “D” é afixado no campo de jogo inferior, com a linha reta transversal à longitudinal, e seu centro com ela coincidindo, tendo o arco raio de 26,0 cm, para a mesa com campo de jogo de 2,84 m X 1,42 m.

**Artigo 5º** - Exatamente no centro do campo de jogo superior um ponto é assinalado e identificado como marca superior, orientando a posição de bolas para início de partidas. No exato centro do campo de jogo inferior, coincidindo com o cruzamento da linha longitudinal com a reta do semicírculo “D”, um ponto é identificado como marca inferior.

**Artigo 6º** - É identificada como área de saída a delimitada pela tabela inferior e uma linha transversal coincidente com a reta do semicírculo “D”, imaginariamente demarcada entre as tabelas laterais direita e esquerda.

**Artigo 7º** - Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e quatorze bolas coloridas, com números de 2 a 8 sobre cores lisas, também chamadas de sólidas, e de 9 a 15

sobre cores listradas, separadas em dois grupos distintos, um com as bolas “ímpares” e outro com as “pares”, dessa forma identificados. Não há impedimento para opção diferente, separando os grupos em bolas “lisas” e “listradas”, ou outra forma preferida.

**Artigo 8º** - Por meio técnico os dois grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores, quando:

1. exceto na tacada de saída, cada um visa obrigatoriamente bola de seu grupo;
2. não há necessidade de identificar ou cantar bola e caçapa visadas;
3. é desnecessário cantar toques em tabelas para depois atingir bola de seu grupo de domínio;
4. é lícita a jogada que encaçapa bola do próprio grupo, mesmo que entre a visada e a convertida ocorra transferência de movimento por bola do próprio grupo ou do oponente.

**Artigo 9º** - Vence a partida quem primeiro encaçapa todas as bolas do grupo de seu domínio. Vence o jogo quem primeiro completa número predeterminado de vitórias em partidas.

### TÍTULO II - DA SAÍDA DE PARTIDA

**Artigo 10** - Para a saída da partida as bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente, unidas entre si em formato triangular, com a “base” voltada para a tabela superior e o vértice, sem uma bola, posicionado sobre a marca superior. A tacadeira é colocada em qualquer ponto da área de saída e a jogada não exige cantada prévia.

**Artigo 11** - A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito de recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, ou passa ao oponente, também sem direito de recusa.

**Artigo 12** - A bola numerada encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.

**Artigo 13** - Se, na saída, duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, e nenhuma das bolas retorna ao jogo.

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

**Artigo 14** - Não converter bola na tacada de saída facultada ao adversário escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que é praticada a partir das posições resultantes.

**Artigo 15** - Retorna ao jogo em qualquer ponto da área de saída a tacadeira convertida na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s), e a ação é transferida ao adversário, que joga com as bolas nas posições resultantes, antes escolhendo e identificando o grupo de seu domínio. Voltam ao jogo as bolas numeradas do grupo imposto ao adversário, eventualmente encaçapadas.

## TÍTULO III - DA AÇÃO DE JOGO

**Artigo 16** - Encaçapar bola licitamente obriga a continuar a ação de tacada. Perde o direito da ação e a transfere ao adversário, o jogador que:

1. não encaçapa bola;
2. encaçapa bola do grupo do oponente; ou,
3. comete qualquer falta.

## TÍTULO IV - DO RETORNO DE BOLAS

**Artigo 17** - Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou retirada do jogo irregularmente, a tacadeira retorna em qualquer ponto delimitado pelo semicírculo "D", ou sobre sua linha.

**Artigo 18** - Bolas numeradas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora quando do grupo do adversário, voltando ao jogo quando do grupo do penalizado, a ele retornando:

1. coladas no ponto central da tabela adjacente à caçapa usada, a partir da direita de quem a retira, em ordem crescente, iniciando pela de menor valor quando mais de uma;
2. impedimento de outras bolas determina:
  - a. inversão na direção de colocação; e,
  - b. em iguais critérios, colocação na tabela à esquerda se necessário.

**Artigo 19** - Bolas de mesmo grupo lançadas fora da mesa retornam coladas na posição central da tabela superior, unidas entre si quando mais de uma.

**Artigo 20** - Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.

**Artigo 21** - Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.

**Artigo 22** - Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, ou vibrações involuntárias na mesa, são repostas nas posições originais e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior, a partida é considerada nula e outra é reiniciada, sem penalidades.

## TÍTULO V - DAS FALTAS E PENAS

**Artigo 23** - São consideradas como;

1. falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem dolo;
2. falta disciplinar: a falta técnica premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não originem agravantes severos;
3. falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal a pessoas, autoridades, entidades ou bens.

**Artigo 24** - Quando sem dolo são faltas técnicas:

1. converter bola do grupo do oponente;
2. converter a tacadeira ("suicídio");
3. conduzir a tacadeira ("carretão");
4. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
5. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
6. acidentalmente provocar "salto" de bola;
7. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
8. jogar em bola do grupo oponente;
9. tocar indevidamente em qualquer bola;
10. jogar sem ter contato com o piso;
11. jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo;
12. jogar com a tacadeira fora da área determinada, na saída ou quando retorna ao jogo;
13. usar bola numerada em lugar da tacadeira;
14. qualquer contrariedade sem dolo às normas e regras.

**Artigo 25** - Na ocorrência de qualquer falta:

1. é retirada do jogo a bola de menor valor do grupo de domínio do adversário beneficiado, e adicionalmente concede as opções de;
  - a. em seguida o beneficiado joga normalmente; ou,
  - b. passa a tacada ao penalizado, sem direito de recusa; e
  - c. a falta por "bitoque" ou "condução", adicionalmente determina que uma das bolas do penalizado, escolhida pelo beneficiado, seja colada no ponto central da tabela superior.

**Artigo 26** - Não há falta quando a bola colada à tacadeira se movimentada involuntariamente por defeito da mesa ou tecido.

**Artigo 27** - Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

**Artigo 28** - É proibido fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo.

**Artigo 29** - É proibido usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo.

# **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA**

**Artigo 30** - Mesmo apagado é proibido o uso e porte de cigarro durante ação de jogo. Giz e outros materiais não podem permanecer na mesa após encerrada a ação.

## **TÍTULO VI - DO FINAL DE PARTIDA E JOGO**

**Artigo 31** - A partida termina quando:

1. é licitamente encaçapada a última bola de um dos grupos, determinando vitória do jogador em ação;
2. um dos jogadores tem apenas uma bola de seu grupo, e o oponente comete falta, perdendo a partida; ou,

3. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

**Artigo 32** - O jogo termina quando:

1. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
2. um dos jogadores comete a segunda falta disciplinar ou uma falta disciplinar grave; ou,
3. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo.

Brasília, julho de 2006

Cortesia da  
**Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca**