



REGRAS GERAIS DO POOL

**MODALIDADES
BOLA 8 - BOLA 9 - 14x1**

2006

REGRAS GERAIS E MODALIDADES DO POOL

ÍNDICE

03 - TÍTULO I - REGRAS GERAIS DO POOL

08 - TÍTULO II - BOLA 9 (NINE BALL)

10 - TÍTULO III - BOLA 8 (EIGHT BALL)

13 - TÍTULO IV - 14X1 (14.1 CONTINUOUS OU STRAIGHT POOLS)

15 - ILUSTRAÇÕES

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

REGRAS GERAIS E DE MODALIDADES DO POOL - BOLA 8 - BOLA 9 - 14x1

REGRAS GERAIS DO POOL

De conhecimento obrigatório dos praticantes, as normas deste documento organizam as Regras Gerais do Pool e suas modalidades, respeitando normas internacionais e complementadas pelo Regulamento dos Esportes do bilhar.

TÍTULO I

REGRAS GERAIS DO POOL

Artigo 1º - DAS NORMAS

1. Reconhecidas também no Brasil, as Regras Gerais do Pool (General Rules of Pocket Billiards) têm como modalidades mais populares:
 - a. Bola 9 (Nine Ball);
 - b. Bola 8 (Eight Ball); e,
 - c. 14x1 (14.1 Continuous ou Straight Pool).
2. Cada modalidade respeita características próprias e, quando omitidas, estão subordinadas a estas regras gerais do pool e complementadas pelo regulamento geral dos jogos do bilhar.
3. No contexto, as normas consideram a prática com dois jogadores, admitindo número maior.

Artigo 2º - DO EQUIPAMENTO

1. Jogos nas modalidades do pool são praticados com mesas e bolas específicas, respeitando padrão determinado pela BCA - Billiard Congress of America.
2. É reconhecida como oficial a mesa que tem em seu campo de jogo as medidas livres de 2,54 m x 1,27 m.
3. O campo de jogo é subdividido em áreas identificadas como superior e inferior, delimitadas por tabelas e linhas:
 - a. na área reservada às ações de saída, um quarto (1/4) do campo de jogo é identificado como superior; e,
 - b. a área restante, com três quartos (3/4) do campo de jogo, é identificada como inferior.
4. As tabelas delimitadoras do campo de jogo são identificadas como:
 - a. laterais direita e esquerda, considerando a direção de saída de partidas, iniciada por ação no campo superior; e,
 - b. superior e inferior, nos extremos longitudinais coincidentes com os respectivos campos;
5. Ao longo do comprimento e no centro, uma linha reta imaginária, identificada como

longitudinal, divide o campo de jogo em duas áreas retangulares iguais, direita e esquerda, que, no cruzamento com linhas transversais identifica pontos com marcas de bolas, inferior, central e superior.

6. Linhas imaginárias transversais à longitudinal identificam no campo de jogo pontos e áreas demarcadas e/ou consideradas:
 - a. linha superior; é a transversal que delimita o campo de jogo superior, com $\frac{1}{4}$ da área total, com 63,5 cm entre ela e a tabela superior, em seu centro identificando a marca superior, tendo como finalidade ações para saídas de partidas e o especificado nas normas das modalidades;
 - b. linha central; no campo de jogo inferior, é a transversal coincidente com o centro do comprimento da mesa, neste identificando a marca central;
 - c. linha inferior: no campo de jogo inferior é transversal equidistante à linha central e a tabela inferior, desta afastada em 63,5 cm e contendo a marca inferior, é utilizada na orientação de colocação de bolas para início de partidas, retornos ao jogo e outras finalidades previstas nas normas das modalidades.
7. Entre as tabelas, bolsas ou equivalentes são identificadas como caçapas, tendo aberturas de 11,5 cm nos cantos e 13,5 cm nas centrais.
8. Em quantidades, diâmetros, cores e características indicadas nas modalidades, são reconhecidas para a prática dos jogos do pool as bolas produzidas na Bélgica pela Saluc, nos modelos Aramith Pool e Aramith League Pool.
9. Dois ou mais jogadores realizam partidas, individualmente ou em conjunto, usando:
 - a. uma bola branca denominada "tacadeira"; e,
 - b. quinze identificadas como "numeradas", organizadas em dois grupos distintos, geralmente um com cores lisas, também identificadas como "sólidas", e outro com listras, todas individualizadas por números. Cada modalidade determina a forma e número de bolas a usar.
10. Medidas, áreas, linhas, marcas e outros detalhes da mesa oficial estão demonstrados no anexo "D" e outros do regulamento geral dos jogos do bilhar.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 3º - DAS TACADAS E AÇÕES

1. Tacada é o ato de movimentar a tacadeira com um toque da sola do taco, em jogada de defesa e/ou ataque.
 - a. no contexto, tacada também identifica ação contínua, constituída por seqüência ininterrupta de tacadas e conversões lícitas de bolas, por mesmo jogador.
2. A tacada é considerada como praticada:
 - a. no ataque, quando jogando bola com intenção identificada de encaçapamento;
 - b. na defesa quando é descartado o direito de ataque, optando por tentativa de conseguir situação de jogo que dificulte a ação seguinte do oponente.
3. É “tempo de ação” o intervalo de tempo usado para iniciar e terminar uma tacada, ou seqüência ininterrupta delas.
4. O tempo de ação de cada jogador:
 - a. inicia pela aproximação da mesa, em começo de partida ou após encerrada a ação de oponente, em avaliação e/ou preparação para executar a sua tacada;
 - b. termina com:
 - I. a finalização da tacada única ou seqüencial, quando não há conversão de bola;
 - II. a prática de jogada em defesa;
 - III. com o encerramento de movimento das bolas; ou
 - IV. por atos ou comportamento que identificam o encerramento.
5. Bola visada: é bola previamente identificada como alvo, na ação de tacada.
6. Tacada contínua: é ação constituída por seqüência ininterrupta de tacadas e conversões lícitas de bolas, por mesmo jogador.
7. Tacada válida ou lícita: tacada que atinge a bola visada e obtém resultados determinados nas normas da modalidade, geralmente:
 - a. encaçapar a bola visada; e/ou,
 - b. determinado número de bolas, numeradas ou tacadeira, toca uma ou mais tabelas.
8. Exigências para validar tacada têm variações em cada modalidade e constitui falta não satisfazer ao determinado.
9. É lícita somente a conversão de bola em tacada que respeita integralmente as normas da modalidade e/ou deste regulamento.
10. Tacada encerrada sem conversão de bola e/ou com falta transfere a ação ao oponente.
11. Tacada penalizada por falta pode proporcionar opções adicionais ao oponente, conforme previsto neste regulamento e/ou nas normas da modalidade, que prevalecem.
12. Salvo exceção, bola que entra na caçapa e retorna ao campo de jogo por impulsão da tacada é considerada não convertida.

13. Encaçapar simultaneamente duas ou mais bolas em mesma tacada pode ser lícito ou não, segundo determinado na modalidade.
14. Pode ser lícita, quando admitida em modalidade, a conversão indireta de bola por transferência de movimento de outra visada e jogada, ação popularmente identificada por “telefone”.

Artigo 4º - DA “BOLA NA MÃO” E “BOLA LIVRE NA MÃO”

1. A tacadeira é considerada:
 - a. como “na mão” para saída de partida e/ou retorno ao jogo após falta; ou,
 - b. como “livre na mão”, em situações especiais e com diferentes condições de jogo.
2. Com a tacadeira “na mão” após falta de adversário, retornando-a ao jogo:
 - a. é posicionada em qualquer ponto do campo de jogo superior, visando bola no campo inferior;
 - b. a linha superior é considerada divisória e não pertence ao campo superior;
 - c. bola no campo superior não pode ser visada diretamente;
 - d. indiretamente, após a branca tocar primeiramente em ponto de tabela sobre o campo inferior, pode ser visada bola no campo superior.
3. Como “livre na mão” a tacadeira pode retornar colocada em qualquer ponto do campo de jogo, sem tocar outra bola e/ou com limitações determinadas na modalidade.

Artigo 5º - DA SAÍDA EM PARTIDA

1. Para saída e/ou reinício de partida são usados objetos auxiliares para organizar as bolas, geralmente identificados como “triângulo”, em formato triangular, e “diamante”, em forma de losango.
2. Em primeiro momento de partida são consideradas como em jogo as bolas:
 - a. tacadeira, ao cruzar a linha superior em movimento de impulsão após estar na mão; ou,
 - b. a tacadeira ao ser movimentada, quando retorna em qualquer ponto do campo de jogo; e,
 - c. numeradas, em início ou reinício de partida, com movimento de uma ou mais, impulsionadas por toque da branca.
3. Para saída em partida a tacadeira é posicionada na área entre a linha e tabela superior, como “na mão”.
4. Respeitada determinação em modalidade, para início de partida as bolas numeradas são posicionadas no campo de jogo inferior unidas entre si e compondo forma geométrica:
 - a. a bola do ápice permanece sobre a marca inferior, coincidindo o centro desta com o eixo vertical da bola; e

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- b. as demais bolas são posicionadas em direção à tabela inferior, conforme determinado na modalidade.
- 5. Duas faltas na tentativa de saída determinam derrota do penalizado por uma partida.
- 6. A partida inicia quando na saída a tacadeira ultrapassa a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 6º - DA AVALIAÇÃO PARA SAÍDA

1. Sai na partida inicial de jogo quem consegue melhor resultado em avaliação técnica.
2. Para avaliação técnica de saída são posicionadas dentro do campo superior duas bolas de mesmo grupo, ou duas tacadeiras, uma para cada jogador, que simultaneamente impulsionam as mesmas contra a tabela inferior, originando retorno em direção à tabela superior, tocando-a ou não.
3. Vence aquele que posiciona a bola em ponto mais próximo da tabela superior, sem cometer falta.
4. O vencedor realiza a saída ou a transfere ao adversário, sem opção de recusa.
5. Na avaliação técnica é exigido que a bola impulsionada:
 - a. não seja tocada após ultrapassar a linha superior;
 - b. não seja encaçapada;
 - c. não toque tabelas laterais;
 - d. não ultrapasse a linha longitudinal, invadindo área adjacente;
 - e. toque a tabela inferior somente uma vez;
 - f. retorne em direção a tabela superior, tocando-a ou não.
6. Comete falta na avaliação de saída aquele que não atende qualquer das condições obrigatórias.
7. É derrotado na avaliação quem comete falta.
8. É considerado derrotado na avaliação e em uma partida, aquele que comete duas faltas na avaliação de saída.
9. A avaliação técnica para saída é repetida quando:
 - a. não cometida falta é impossível determinar vantagem;
 - b. ambos cometem falta;
 - c. bola é lançada fora do campo de jogo; ou,
 - d. bola interrompe movimento em ponto junto a caçapa de canto, entre os bicos de tabelas, ultrapassando o alinhamento interno do campo de jogo.
10. Respeitando determinação na modalidade, a seqüência para saídas em partidas seguintes pode ser:
 - a. alternada, independentemente de resultados;
 - b. realizada por jogador vencido ou vencedor de partida anterior;

- c. praticada por aquele que tem maior ou menor número de vitórias em partidas encerradas.

11. Obrigatória nos eventos oficiais, em jogos informais a avaliação técnica para saída pode ser substituída por sorteio.

Artigo 7º - DA FALTA TÉCNICA

1. É falta técnica o desrespeito sem dolo às normas, a exemplo de:
 - a. na saída, as previstas nos artigos pertinentes;
 - e. movimentar a tacadeira com mais de um toque ("bitoque");
 - f. conduzir a tacadeira ("carretão");
 - g. encaçapar a tacadeira ("suicídio");
 - h. jogar sem ter contato com o piso;
 - i. jogar com bola ainda em movimento e/ou sendo repostada em jogo;
 - j. não atingir primeiramente a bola visada, salvo quando permitido e/ou cantado toque anterior em tabela;
 - k. tocar bola de qualquer forma que não seja com a ponteira de taco;
 - l. tocar qualquer bola com a tacadeira "na mão", exceto antes de saída de partida e nas exceções previstas nas modalidades;
 - m. jogar fora da seqüência alternada;
 - n. tocar em qualquer bola, para qualquer propósito, mesmo fora do tempo de ação;
 - o. usar bola ou objeto para qualquer ato estranho às normas; e,
 - p. outras previstas nas modalidades e/ou no regulamento geral dos jogos do bilhar.

Artigo 8º - DA FALTA DISCIPLINAR

1. É falta disciplinar:
 - a. intencionalmente cometer falta técnica;
 - b. movimentar-se indevida e excessivamente durante tempo de ação do adversário;
 - c. desrespeitar árbitros, autoridades e/ou assistentes do certame;
 - b. desacatar e/ou desrespeitar pessoas e/ou entidades; e,
 - c. outras previstas nas modalidades e/ou no regulamento geral dos jogos do bilhar.
2. Falta técnica não é cumulativa e penaliza pela maior infração de mesma ação.
3. Penalidade por falta disciplinar é cumulativa à da falta técnica cometida na mesma ação.
4. Duas faltas disciplinares no mesmo jogo determinam o encerramento do mesmo, com desclassificação e derrota do penalizado.

Artigo 9º - DA FALTA DOLOSA OU GRAVE

1. É dolosa a falta premeditada e:
 - a. em primeira ocorrência é enquadrada como falta técnica e advertência;
 - b. adicional e cumulativamente penaliza por falta disciplinar; e,
 - c. na reincidência determina desclassificação, com derrota no jogo.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

2. A falta dolosa, ou grave, está sujeita a agravantes previstos no regulamento geral dos jogos do bilhar, no Código Brasileiro de Justiça Desportiva e na legislação vigente.

Artigo 10 - DAS SITUAÇÕES ESPECIAIS

1. Bola numerada e/ou a tacadeira são consideradas encaçapadas quando se sobrepõe a volume de bolas antes convertidas e mantidas na caçapas.
2. É admitido visar e jogar bola colada à tacadeira, quando praticado com único toque, sendo penalizando o toque múltiplo e a condução.
3. É falta o simples afastamento da tacadeira de bola visada à ela colada, sem novo toque.
4. Toques indevidos em bolas são penalizados como falta, mesmo praticados por e/ou com acessórios e utilitários próprios ou cedidos por evento ou terceiros.
5. Exceto determinação contrária em modalidade, bolas movimentadas anormalmente, contra a intenção do jogador em ação, em ato penalizado ou não, são repostas nos pontos originais, o mais fielmente possível, e a ação continua.
6. Retornam ao jogo bolas lançadas para fora da mesa, ressalvada determinação contrária em modalidade.
7. Bola acidentalmente lançada para fora da vertical do campo de jogo que a ele retorna, é considerada:
 - a. como em jogo normal, se resultante de toque em jogador oponente ou objeto a ele pertencente;
 - b. sujeita a penalidade se resultante de toque em árbitro, terceiros ou elementos estranhos à mesa e/ou jogo.
8. Não incorre em falta a bola que se move sobre tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida sem interferência. Parando sobre a tabela, convertida em caçapa não cantada, caindo fora da mesa ou originando outra infração, caracteriza falta.
9. Não constitui falta a bola colada à tacadeira que se movimenta por defeito de mesa e/ou pano, na tacada normal.
10. Não é falta usar taco para avaliar distância e/ou ângulo, se este tem como apoio exclusivamente as mãos.
11. Placar com valor negativo por debito de pontos a jogador penalizado não impede encerramento de partida.
12. São faltas disciplinares e graves ou dolosas as previstas neste documento, nas normas das modalidades e no regulamento geral dos jogos do bilhar.

Artigo 11 - DA CONDIÇÃO PÓS FALTA

1. Exceto quando determinado contrário em modalidade, a falta encerra a ação do penalizado e:

- a. bola convertida na ação penalizada é desconsiderada como crédito de pontos;
- b. pontos da pena podem ser debitados no placar do penalizado ou creditados ao oponente;
- c. bolas movimentadas na mesma ação podem retornar às posições originais, o mais fielmente possível, quando opcional ou determinado na modalidade;
- d. oponente beneficiado pode ter a tacadeira “na mão” ou “livre na mão”, conforme a situação e modalidade;
- e. com a tacadeira “na mão” após falta, o beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao oponente, sem direito de recusa.

Artigo 12 - DA “BOLA NA MÃO”

1. Quando “na mão”, para retornar ao jogo a tacadeira é posicionada no campo de jogo superior e o movimento inicial é direcionado para o campo inferior, cruzando a linha superior.
2. Posicionada a tacadeira sobre a linha superior ou no campo inferior, antes da ação o praticante é alertado para correção, e:
 - a. não atendendo a recomendação, comete falta na tacada;
 - b. não alertado previamente, a tacada é reconhecida como lícita.
3. Podem ser visadas bolas no campo inferior e/ou sobre a linha superior.
4. Estando todas as bolas na área superior:
 - a. a que está mais próxima da linha superior é movida para a marca inferior, e será visada; ou,
 - b. se duas ou mais estão a igual distância da linha superior, o jogador ativo escolhe uma para ser removida à marca inferior.
5. Quando “na mão” e impulsionada, após cruzar a linha superior obrigatoriamente a tacadeira deve tocar uma bola visada diretamente, ou indiretamente se previamente cantado desvio por toque em tabela.
6. A falta por não respeitar condição determinada para a “bola na mão” permite ao oponente:
 - a. aceitar a ação e jogar com a tacadeira como “livre na mão”; ou,
 - b. sem imposição de penalidade, requerer a repetição da jogada com a “bola na mão” e posicionada sobre o campo superior, antes retornando as bolas movimentadas às posições originais.
7. Na condição da alínea “b” anterior do inciso “6” anterior, segundo a ocorrência, o árbitro pode conceder ou negar a opção, impondo penalidade quando rejeita.
8. Ocorrendo toque indevido em bola ao praticar a tacada de saída:
 - a. é falta, acontecendo após a tacadeira ultrapassar a linha superior;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- b. ocorrendo antes da tacadeira cruzar a linha superior, o oponente pode optar pelo previsto no inciso “6” anterior.

Artigo 13 - DA BOLA COLADA

1. Quando a bola visada está colada à tacadeira e/ou à tabela, salvo determinação contrária em modalidade, na tacada:
 - a. uma bola deve ser convertida licitamente; ou,
 - b. tacadeira ou colada visada deve tocar o mínimo de uma tabela, desconsiderada a já tocada.
2. Se não verificado e declarado diferente, é considerada como colada a bola que tem proximidade duvidosa.
3. Modalidade pode considerar a tacadeira como colada à tabela, quando dela estiver próxima em igual ou inferior espaço equivalente a seu raio.

Artigo 14 - DO RETORNO DE BOLAS

1. A bola que retorna ao jogo é colocada sobre a marca inferior.
2. Se duas ou mais bolas retornam ao jogo, a de menor valor é colocada sobre a marca inferior e, as demais são posicionadas em ordem crescente sobre a linha longitudinal, em direção à tabela inferior, sem tocar em outras e o mais próximo possível da anterior.
3. Se ocupada ou obstruída a marca inferior, igual critério é respeitado, iniciando a colocação pela bola de menor valor.
4. Se impossível a colocação entre a marca e tabela inferior, igual procedimento é respeitado invertendo a direção para a tabela superior.

Artigo 15 - DO RETORNO DE BOLAS À POSIÇÕES ORIGINAIS

1. Em caso de bola movimentada que pára na “boca de caçapa” e sem toque nela cai algum tempo depois, observa-se:
 - a. ocorrendo antes de finalizada a tacada que a originou, a bola convertida é considerada como resultante da mesma ação, que continua ou tem penalidade por falta, se praticada;
 - b. caracterizada a transferência de ação, ou se já aconteceu tacada em outra bola e a primeira cair sem toque, é recolocada na posição original, o mais fielmente possível, não determina falta e a ação continua;
 - c. se o oponente movimentou a tacadeira visando a bola “na boca”, e esta cair antes

do toque, as bolas são recolocadas nas posições originais, o mais fielmente possível, não determina falta e a ação é retomada.

2. Quando duas bolas prendem-se na “boca de caçapa”, entre os “bicos de tabela”, possibilitando que uma ou ambas sejam convertidas, a situação é avaliada e:
 - a. confirmado que uma pode ser convertida, é considerada como encaçapada e retirada do jogo, mantendo a outra no ponto original;
 - b. entendendo que as duas podem ser convertidas, é adotado igual procedimento para ambas; e,
 - c. a partida continua, considerando a(s) bola(s) como convertida(s) e determinando crédito de pontos ou penalidade ao jogador em ação.
3. Movimento involuntário de bolas determina recolocação em posições originais, o mais fielmente possível, com prosseguimento da partida, quando o incidente:
 - a. é provocado por terceiros; ou,
 - b. tem origem anormal.
4. Exceto determinação contrária de modalidade, se impossível recolocar bolas às posições originais, atendendo ao inciso “3” anterior, a partida é considerada nula e outra é realizada, sem prejuízo de resultados obtidos em partidas anteriores.

Artigo 16 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida está encerrada quando:
 - a. atinge seu objetivo;
 - b. é praticada a segunda falta na tentativa de saída;
 - c. um dos oponentes reconhece a derrota na partida; ou,
 - d. é especificamente determinado na modalidade.

Artigo 17 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO

1. O jogo está encerrado quando:
 - a. é atingido o número predeterminado de vitórias em partidas;
 - b. é aplicada a segunda falta disciplinar;
 - c. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - d. um dos jogadores é desclassificado; ou,
 - e. é especificamente determinado na modalidade.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

MODALIDADE DO POOL - BOLA NOVE (NINE BALL)

Estas regras respeitam normas internacionais e são complementadas pelo Regulamento Geral dos Jogos do Pool e pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios.

TÍTULO II BOLA 9 (NINE BALL)

Artigo 1º - DO JOGO

1. Na modalidade "bola 9":
 - a. a meta é vencer a partida encaçapando diretamente a bola 9, após convertidas todas as oito anteriores em ordem crescente, ou indiretamente a qualquer momento, convertendo-a por transferência de movimento de outra bola jogada;
 - b. "tacada livre" é condição especial na qual o jogador beneficiado pode visar diretamente qualquer bola em jogo, exceto a bola 9;
 - c. "livre na mão" é condição especial que permite ao beneficiado posicionar a tacadeira, em qualquer ponto da mesa para sua jogada, exceto colada à bola visada ou outras.
2. São características da modalidade "Bola 9":
 - a. as jogadas não precisam ser cantadas;
 - b. a bola de menor valor numérico em jogo é sempre considerada como da vez;
 - c. salvo em "tacada livre" o jogador em ação sempre visa a bola da vez;
 - d. não é exigido enumerar quantidade de toque em tabelas para em seguida atingir a bola visada;
 - e. é lícito encaçapar bola usando outra para transferência de movimento ("telefone"), quando em jogada sem falta.
3. Para considerar lícita uma tacada:
 - a. exceto em "tacada livre", a tacadeira deve atingir primeiramente a bola da vez, podendo usar prévios desvios em tabelas; e,
 - b. encaçapar o mínimo de uma bola numerada; ou,
 - c. exceto na saída de partida, fazer com que o mínimo de uma bola toque em tabela, podendo ser a tacadeira após atingir a bola visada; e,
 - d. para atender a alínea "c" anterior são desconsideradas:
 - I. a tabela usada para obter desvio da tacadeira antes de atingir a bola visada; e,
 - II. a tabela em que a bola visada esteja colada.
4. "Tacada livre" e a tacadeira "livre na mão" são condições opcionais e proporcionam facilidades adicionais ao beneficiado, após falta ou ocorrência anormal ou especial em tacada.
5. Para desenvolver partida são usadas 10 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. 9 coloridas com números de 1 a 9, identificadas como numeradas.
6. Vence a partida quem primeiro encaçapa a bola 9, visando-a diretamente após convertidas as demais bolas em jogo, de 1 a 8.
7. Igualmente vence a partida quem converte indiretamente a bola 9, a qualquer momento de jogo, por transferência de movimento de outra bola visada, inclusive na tacada de saída.
8. Converter bola licitamente obriga a prosseguir na ação da tacada, exceto ao encerrar a partida.
9. Não converter bola e/ou cometer falta encerra a ação, transferindo-a ao oponente.
10. Adquirido o direito da ação o jogador:
 - a. joga a partir das posições resultantes; ou,
 - b. se a ação anterior foi penalizada por falta, tem opção de jogar com a tacadeira "livre na mão".
11. O beneficiado com a branca "livre na mão" pode jogar posicionando a tacadeira em qualquer ponto da mesa, exceto colada à bola visada ou outra.
12. Falta não observada é desconsiderada depois de praticada tacada seguinte, por qualquer dos jogadores.
13. Na saída a partida está iniciada quando a tacadeira cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 2º - DA SAÍDA DE PARTIDA

1. Usando gabarito apropriado as bolas numeradas são agrupadas sobre o campo de jogo inferior em formato de losango, ou "diamante", com:
 - a. todas as bolas unidas entre si;
 - b. a bola 9 no centro das demais;
 - c. a bola um (1) no vértice e sobre a marca inferior;
 - d. as demais bolas em posições aleatórias;
 - e. o conjunto no espaço entre a marca inferior e a tabela inferior, alinhado pelos vértices com a longitudinal.
2. O vencedor de avaliação técnica ou sorteio tem o direito da saída, podendo transferi-lo ao adversário sem direito de recusa. As saídas seguintes são alternadas ou respeitam seqüência previamente acordada.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

3. A saída é praticada com a bola branca no campo superior, entre as linha e tabela superior, e obrigatoriamente:
 - a. é visada e atingida a bola 1; e,
 - b. o mínimo de uma bola deve ser encaçapada; ou,
 - c. no mínimo quatro das bolas devem tocar tabela, podendo a branca ser uma delas.
4. Caracteriza falta a tacada de saída que não atinge uma das condições do inciso “3” anterior.
5. As bolas numeradas encaçapadas sem falta na tacada de saída são lícitas e não retornam ao jogo.
6. Determina imposição de penalidade e permanece fora do jogo a bola encaçapada em tacada com falta.
7. Quando a bola 9 é encaçapada na jogada de saída:
 - a. sem falta, determina o encerramento da partida, com vitória do jogador em ação;
 - b. com falta, retorna ao jogo na marca inferior.
8. Convertida a tacadeira na tacada de saída, retorna ao jogo na situação de “livre na mão”, para ação do adversário.

Artigo 3º - DAS FALTAS NA SAÍDA DE PARTIDA

1. É falta na ação de saída:
 - a. lançar qualquer bola para fora da mesa;
 - b. converter a bola branca;
 - c. o número mínimo de bolas não tocar tabela;
 - d. cometer outros atos penalizados como falta.
2. Ocorrendo falta na tacada de saída, as bolas numeradas convertidas permanecem fora do jogo, exceto a 9 que retorna à marca inferior, e:
 - a. o adversário tem como opção:
 - I. aceitar a ação na condição atual e jogar normalmente; ou,
 - II. usar a branca como “livre na mão” para a jogada seguinte.
 - b. se a bola branca é convertida na tacada penalizada, retorna ao jogo como “livre na mão”, para uso do oponente.

Artigo 4º - DA TACADA LIVRE (“PUSH OUT”)

1. A tacada livre é praticada por aquele que joga imediatamente em seguida à tacada de saída praticada sem falta.
2. A condição de tacada livre é opcional, e:
 - a. usar essa opção obriga a cantar previamente a jogada pretendida, podendo visar qualquer bola numerada, em qualquer área do campo de jogo, exceto a 9 diretamente; ou
 - b. cantar opção de jogar sem necessidade de tocar em qualquer bola ou tabela; ou,
 - c. não cantada previamente, jogar normalmente, desconsiderando o uso da tacada livre.
3. Exceto a bola 9, que determina o encerramento da partida, as numeradas encaçapadas em tacada livre são consideradas lícitas e permanecem fora do jogo.

4. Cometida falta ao jogar em tacada livre, o oponente pode:
 - a. jogar em continuidade normal com as posições resultantes; ou,
 - b. passar a tacada ao adversário.
5. Não é permitido o uso da tacada livre quando é cometida falta na saída, prevalecendo as normas pertinentes a faltas.

Artigo 5º - DA BOLA “LIVRE NA MÃO”

1. Após qualquer falta, ou em circunstâncias que assim o permita, jogar com a bola branca “livre na mão” permite ao beneficiado posicioná-la em qualquer ponto sobre o campo de jogo, para praticar a sua tacada.
2. A tacadeira em condição de “livre na mão” não pode ser “colada” à bola visada ou outra.

Artigo 6º - DAS BOLAS LANÇADAS FORA DO CAMPO DE JOGO

1. Exceto a 9, qualquer bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e não retorna ao jogo.
2. Impõe penalidade por falta e retorna à marca inferior a bola 9, quando lançada para fora do campo de jogo.

Artigo 7º - DAS FALTAS TÉCNICAS

1. Praticadas sem dolo são consideradas faltas técnicas:
 - a. não atingir um ou mais dos objetivos obrigatórios nas saídas;
 - b. não atingir um ou mais dos objetivos obrigatórios para validar tacada;
 - c. lançar bolas para fora do campo de jogo;
 - d. movimentar a tacadeira de qualquer forma que não seja com um toque da sola do taco;
 - e. tocar anormalmente em bolas;
 - f. exceto na tacada livre e desconsiderando desvios em tabelas, atingir primeiramente qualquer bola que não seja a da vez;
2. Falta técnica não é cumulativa.
3. Falta múltipla em mesma ação penaliza segundo a infração de maior gravidade.
4. Falta técnica e falta disciplinar em mesma ocorrência são cumulativas.

Artigo 8º - DA FALTA CONTINUADA

1. Caracteriza “falta continuada” a ocorrência de em 3 (três) faltas penalizadas sequencialmente.
2. A penalidade aplicada na 3ª (terceira) falta continuada define o encerramento de partida, com derrota do penalizado.
3. Na iminência de aplicar a terceira penalidade na falta continuada, ao cometer a segunda infração e antes de prosseguir na ação, o penalizado é alertado sobre a possibilidade da punição. A não concessão dessa cortesia não exime da pena.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 9º - DAS OPÇÕES PÓS FALTA

1. Após qualquer falta:
 - a. o adversário joga em continuidade normal, com as posições resultantes; ou,
 - b. requisita a bola branca para ser jogada como "livre na mão".
2. Exceto a 9, que retorna à marca inferior, permanecem fora do jogo as bolas encaçapadas com falta.

Artigo 10 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida é encerrada:
 - a. a qualquer momento, quando encaçapada licitamente a bola 9, determinando vitória do jogador em ação; ou,

- b. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

Artigo 11 - DO ENCERRAMENTO DO JOGO

1. O jogo é encerrado quando:
 - a. é atingido o número predeterminado de vitórias em partidas;
 - b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - c. é aplicada a segunda falta disciplinar;
 - d. um dos jogadores é desclassificado.

MODALIDADE DO POOL - BOLA OITO (EIGHT BALL)

Estas regras respeitam normas internacionais e são complementadas pelo Regulamento Geral dos Jogos do Pool e pelo Regulamento dos Esportes do bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios.

TÍTULO III BOLA 8 (EIGHT BALL)

Artigo 1º - DO JOGO

1. Na modalidade "Bola 8":
 - a. a meta é vencer a partida encaçapando a bola 8, somente após convertidas todas as bolas do grupo de mesmo domínio;
 - b. a tacadeira pode ser usada como "na mão", quando a mesa está ainda "aberta"; ou
 - c. "livre na mão", se já identificados os domínios sobre os grupos de bola.
2. As jogadas são:
 - a. previamente cantadas a bola e caçapa visadas;
 - b. desconsiderados os toques em tabelas, usados para depois atingir a bola visada;
 - c. considerada lícita a bola encaçapada por transferência de movimento de outra ("telefone"), quando previamente cantada.
3. São usadas 16 bolas:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. quinze coloridas, com números e identificadas como "numeradas".
4. As 15 bolas numeradas são:
 - a. uma com o número 8;
 - b. sete com números de 1 a 7 sobre cores lisas, ou sólidas, identificadas como "grupo das bolas lisas" ou "sólidas"; e,
 - c. outras sete numeradas de 9 a 15 sobre cores listradas, identificadas como "grupo das bolas listradas".
5. Por ação de jogo e a partir da segunda tacada na partida iniciada, a cada jogador é

determinado um grupo de bolas, identificado como de seu domínio.

6. Somente do respectivo grupo o jogador identifica, canta e joga as bolas visadas em suas tacadas.
7. Vence a partida o jogador que primeiro encaçapa licitamente a bola 8, depois de convertidas as bolas do grupo de seu domínio.
8. Enquanto não identificado o domínio sobre os grupos, a partida é considerada em situação de "mesa aberta".
9. Definido o domínio dos grupos de bolas é lícita a tacada que atinge primeiramente bola de seu domínio, e:
 - a. previamente cantada, no mínimo converte a bola visada ou, por transferência de movimento ("telefone"), outra bola do seu grupo de domínio é convertida; ou,
 - b. o mínimo de uma bola deve tocar tabela, podendo ser a tacadeira, do grupo de seu domínio ou do grupo do oponente;
 - c. para toque de bola em tabela, como exigência para licitar tacada, é desconsiderada aquela usada para desviar a direção da tacadeira antes de atingir a bola visada; e,
 - d. é falta converter bola de domínio do oponente.
10. Encaçapar bola licitamente obriga à continuidade na ação de tacada.
11. Não converter bola, jogar em defesa ou cometer falta encerra a ação, transferindo-a ao adversário.
12. Falta não observada é considerada nula após jogada seguinte, de qualquer dos jogadores.
13. Bolas licitamente convertidas não retornam ao jogo, independentemente de jogador e/ou grupo de domínio, exceto a bola 8 na saída.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

14. É ilícita a conversão da bola 8 durante partida, antes de encaçapar todas as bolas de seu grupo.
15. Não retornam ao jogo bolas lançadas para fora da mesa.
16. Na ação de saída, a partida inicia quando a tacadeira cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 2º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. São previamente cantadas bola e caçapa visadas.
2. Desvios da tacadeira com toques em tabelas antes de atingir a bola visada não exigem cantada prévia.
3. A evidência em jogada desobriga cantar previamente.
4. Não é evidente a bola visada e/ou caçapa, quando a tacadeira é desviada por toque em tabela antes de atingir a bola.
5. Em dúvida sobre evidência o árbitro pode questionar jogador, ainda que interrompendo ação de tacada.
6. A jogada na saída de partida não exige cantada prévia.

Artigo 3º - DA MESA ABERTA

1. Mesa "aberta" significa estar indefinida a identificação de domínio sobre os grupos de bolas.
2. Excluída a tacada de saída, a definição de domínio sobre grupos de bolas acontece na primeira tacada em que é encaçapada licitamente uma bola, e determina:
 - a. o respectivo grupo como de domínio do jogador em ação; e,
 - b. para o adversário o domínio do outro grupo.
3. A mesa é considerada "aberta":
 - a. na e após tacada de saída, com qualquer resultado; e,
 - b. nas tacadas seguintes, enquanto indefinido o domínio.
4. Após a saída e com mesa "aberta":
 - a. exceto a 8, qualquer bola pode ser visada e jogada, até que uma seja convertida determinando os domínios;
 - b. enquanto indefinidos os grupos, é lícita a conversão de duas ou mais bolas de diferentes grupos;
 - c. encaçapadas mais de uma bola de diferentes grupos o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio; e,
 - d. converter a bola 8 caracteriza falta.

Artigo 4º - DA BOLA "NA MÃO" E "LIVRE NA MÃO"

1. Convertida, a tacadeira retorna ao jogo como:
 - a. "na mão", quando a mesa ainda "aberta"; ou
 - b. "livre na mão", se já identificados os domínios sobre os grupos de bola.

2. Para saída de partida e/ou retornando ao jogo após convertida em mesa ainda "aberta", a tacadeira é considerada como "na mão" e:
 - a. é posicionada no campo superior, após a linha divisória;
 - b. não pode ser visada diretamente bola que está na área superior; ou,
 - c. pode ser visada indiretamente bola no campo superior, após desvio da tacadeira obtido por toque em tabela sobre o campo inferior.
3. Retornando ao jogo após definido o domínio sobre grupos, a tacadeira é considerada como "livre na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto no campo de jogo, exceto colada à bola visada, ou outra.

Artigo 5º - DA SAÍDA DE PARTIDA

1. Para saída de partida, as bolas numeradas são posicionadas usando gabarito sobre o campo de jogo:
 - a. unidas entre si compondo formato triangular;
 - b. o vértice e centro da base alinhados sobre a longitudinal;
 - c. a bola 8 no centro das demais;
 - d. uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior;
 - e. uma bola "lisa" em um dos extremos da base do triângulo; e,
 - f. uma bola "listrada" no outro extremo.
2. O vencedor de avaliação técnica ou sorteio tem o direito da saída, podendo passar ao adversário sem direito de recusa. As saídas seguintes são alternadas.
3. A saída desobriga cantada prévia, é praticada com a tacadeira no campo superior, entre a linha e tabela superior, e, para ser válida:
 - a. o mínimo de uma bola deve ser encaçapada; ou,
 - b. no mínimo 4 bolas quaisquer devem tocar tabelas, uma podendo ser a branca.
4. Caracteriza falta a saída que não atinge objetivo do inciso "3" anterior.
5. Encaçapada na tacada de saída, a bola 8 pode retornar à marca inferior e/ou configurar situações especiais.
6. Sendo encaçapada a bola 8 na tacada de saída, sem falta, mesmo que juntamente com outras bolas, o jogador ativo pode:
 - a. pedir repetição de saída, praticando-a normalmente; ou,
 - b. pedir o retorno da bola 8, sobre a marca inferior, e prosseguir na tacada contínua; e,
 - c. outras bolas encaçapadas permanecem fora do jogo e não identificam domínio de grupos de bolas.
7. Mesmo encaçapando bolas licitamente na tacada de saída a mesa continua "aberta" e, só na tacada seguinte o domínio pode ser definido.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 6º - DAS FALTAS NA SAÍDA DE PARTIDA

- Ocorrendo falta na tacada de saída:
 - as bolas encaçapadas permanecem fora do jogo, exceto a 8 que retorna sobre a marca inferior;
 - a mesa continua "aberta" e o adversário pode requisitar a tacadeira "na mão";
 - com a mesa "aberta" o beneficiado tem as opções de:
 - dar continuidade usando a branca "na mão", colocada após a linha superior; ou,
 - exigir o reinício da partida, saindo ou passando a saída ao adversário, sem direito de recusa.
- Converter a bola 8 na tacada de saída não caracteriza falta. Acontecendo, o jogador ativo:
 - requisita o retorno ao jogo da bola 8, sobre a marca inferior, e prossegue a tacada; ou,
 - requisita nova saída, praticando-a normalmente.
- Encaçapar a bola 8 na saída e simultaneamente cometer falta permite ao adversário:
 - pedir o retorno da bola 8 à marca inferior e continuar a partida usando a tacadeira "na mão", colocando-a após a linha superior; ou,
 - requisitar nova saída, praticando-a ou passando ao adversário, sem direito à recusa.

Artigo 7º - DAS FALTAS TÉCNICAS

- Praticada sem dolo, as seguintes situações caracterizam faltas técnicas:
 - não atingir um dos objetivos obrigatórios para saída de partida;
 - não atingir um dos objetivos obrigatórios para licitar tacada durante partida;
 - acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
 - tocar indevidamente em bolas;
 - atingir primeiramente bola não cantada e/ou não evidente;
 - converter bola em caçapa não cantada;
 - encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
 - outras previstas na modalidade e/ou nas regras gerais.

Artigo 8º - DAS BOLAS LANÇADAS FORA DO CAMPO DE JOGO

- Exceto a 8, bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e a ele retorna sobre a marca inferior, segundo ordem de valor e respeitando as normas genéricas do pool.
- Lançar a bola 8 para fora do campo de jogo determina falta e encerramento de partida, com derrota do penalizado.

Artigo 9º - DAS OPÇÕES PÓS FALTA

- Salvo com mesa "aberta", após qualquer falta:
 - o adversário joga em continuidade normal; ou,
 - requisita a tacadeira e joga como "livre na mão".

Artigo 10 - DA DEFESA

- Antecipadamente cantada é lícita a jogada de defesa.
- Caracteriza falta converter bola depois de cantada jogada de defesa.
- Presumida a evidência em jogada e convertida bola em tacada não identificada previamente como defesa, e não ocorrendo falta, é considerada lícita e o jogador ativo é obrigado a continuar a tacada.

Artigo 11 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

- A partida está encerrada quando:
 - é encaçapada lícitamente a bola 8, após convertidas as bolas do respectivo grupo de domínio;
 - é lançada para fora do campo de jogo ou convertida com falta a bola 8, impondo derrota ao penalizado;
 - um dos jogadores reconhece derrota na partida.
- Exceto quando lançada fora do campo de jogo, não determina encerramento de partida a falta cometida ao visar lícitamente a bola 8, após conversão das bolas de seu domínio.

Artigo 12 - DA NULIDADE DE PARTIDA

- Seqüência alternada e continuada de tacadas que mantém mesma condição de jogo caracteriza situação de impasse na sexta (6ª) jogada de qualquer jogador, determinando a nulidade da partida.
- Se iminente a situação de impasse, após a 5ª jogada alternada e antes da tacada o jogador seguinte é alertado da possibilidade de aplicação da punição.
- Ausente o árbitro, a aplicação da norma depende de consenso entre as partes. Discordância impede a nulidade.

Artigo 13 - DO ENCERRAMENTO DO JOGO

- O jogo está encerrado quando:
 - é atingido o número predeterminado de vitórias em partidas;
 - um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - é aplicada a segunda falta disciplinar; ou,
 - um dos jogadores é desclassificado.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

MODALIDADE DO POOL - 14x1 (14.1 CONTINUOUS OU STRAIGHT POOL)

Estas regras respeitam normas internacionais e são complementadas pelo Regulamento Geral dos Jogos do Pool e pelo Regulamento dos Esportes do bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios.

TÍTULO IV

14x1 (14.1 Continuous ou Straight Pool)

Artigo 1º - DO JOGO

1. Na modalidade "14x1":
 - a. são previamente cantadas a bola e a caçapa visadas;
 - b. é cantado o uso de tabela antes de atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques;
 - c. é lícita a bola encaçapada por transferência de movimento de outra ("telefone"), quando previamente cantado;
 - d. é lícita a jogada previamente cantada que converte duas ou mais bolas.
2. São usadas 16 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e,
 - b. quinze coloridas identificadas como "numeradas".
3. Embora individualizadas por números de 1 a 15, as quinze bolas são consideradas por valor nominal de um (1) ponto cada, que são creditados ao jogador que as converte lícitamente.
4. O objetivo do jogo é atingir número de pontos previamente convencionado, geralmente estabelecidos em 150 nos eventos oficiais, por meio de partidas seqüenciais, interrompidas antes da conversão da última bola em jogo, e continuadas em condições determinadas.
5. Exceto quando atingida a meta de pontos previamente estabelecida, a tacada é interrompida após converter a penúltima bola em jogo e:
 - a. retornam ao jogo as 14 bolas convertidas, segundo especificado;
 - b. a tacadeira é removida em condição de "na mão";
 - c. o jogador em ação retoma a tacada, visando qualquer bola.
6. Para reiniciar partida antes de visada e jogada a última bola numerada em jogo, retornam ao campo de jogo as 14 bolas antes convertidas, em formato triangular com:
 - a. todas as bolas unidas entre si;
 - b. o vértice e o centro da base alinhados sobre a linha longitudinal; e,
 - c. o vértice permanece vazio e centralizado sobre a marca inferior.
7. Estando obstruída a marca inferior, mantendo o alinhamento o conjunto é movido em direção à tabela inferior, até ponto necessário e sem tocar a bola remanescente.

8. Toda tacada deve atingir primeiramente uma bola cantada e:
 - a. encaçapar lícitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou outra por meio de transferência de movimento ("telefone"); ou,
 - b. o mínimo de uma bola deve tocar em tabela, podendo ser a tacadeira; e,
 - c. deve ser cantado previamente o desvio na direção da tacadeira, por uso de tabela para depois atingir a bola visada, sem necessidade de indicar quantidade de toques.
9. Converter bola lícitamente obriga a prosseguir na ação.
10. Cometer falta ou não converter bola transfere a ação ao oponente.
11. Após tacada seguinte de qualquer dos jogadores é desconsiderada a falta despercebida.
12. Retornam ao jogo na marca inferior as bolas convertidas com falta e/ou irregularmente.
13. Falta impõe penalidade ao infrator.
14. Partida inicia ou reinicia quando a tacadeira cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.
15. Vence o jogo quem primeiro atinge o número predeterminado de pontos.

Artigo 2º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. É previamente identificada a intenção na jogada, cantando bola e caçapa visadas.
2. Desconsiderando quantidade de toques, é obrigatório cantar antecipadamente o desvio da tacadeira por toque em tabelas, para em seguida atingir a bola visada.
3. Atingida lícitamente a bola visada e convertida em caçapa cantada, são desconsiderados desvios por toques em bolas e tabelas para a conversão.

Artigo 3º - DA JOGADA DE DEFESA

1. Antecipadamente cantada é lícita a jogada de defesa.
2. Caracteriza falta converter qualquer bola depois de cantada a jogada de defesa.
3. Presumida a evidência em jogada e convertida bola em tacada não identificada como defesa, não ocorrendo falta é considerada lícita e o jogador ativo é obrigado a continuar a tacada.

Artigo 4º - DA SAÍDA DE PARTIDA

1. Para saída de partida, as bolas numeradas são posicionadas usando gabarito sobre o campo de jogo compondo formato triangular, com:
 - a. vértice e centro da base alinhados sobre a linha longitudinal;
 - b. todas as bolas unidas entre si;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- c. uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior.
2. O vencedor de avaliação técnica ou sorteio tem o direito da saída na primeira partida de jogo, podendo passar ao adversário sem direito de recusa.
3. A saída é praticada com a tacadeira no campo superior, entre a linha e tabela superior, e para ser válida:
 - a. bola e caçapa são previamente cantadas;
 - b. o mínimo de uma bola deve ser encaçapada; ou,
 - c. a tacadeira e o mínimo de duas bolas numeradas devem tocar qualquer das tabelas.
4. Caracteriza falta a saída que não consegue os objetivos do inciso "3" anterior.

Artigo 5º - DA FALTA NA SAÍDA DE PARTIDA

1. A primeira falta na tacada de saída, de primeira partida ou em continuação de jogo, é penalizada com débito de 2 pontos, e o oponente pode:
 - a. aceitar a ação e prosseguir a partida; ou,
 - b. requerer a nulidade da saída e sua repetição, neste caso tornando nula também a penalidade.
2. A segunda falta na saída é penalizada com débito de um (1) ponto e:
 - a. estará sujeita à penalidade por falta continuada; ou,
 - b. o adversário pode exigir o uso da tacadeira como "na mão", posicionando-a no campo superior para sua jogada; ou,
 - c. o adversário pode aceitar a ação e continuar a partida.

Artigo 6º - DA FALTA TÉCNICA

1. Quando ocorrendo sem dolo, as seguintes situações caracterizam faltas técnicas:
 - a. não atingir um dos objetivos obrigatórios nas saídas;
 - b. lançar bola para fora do campo de jogo;
 - c. tocar indevidamente em bolas;
 - d. atingir primeiramente bola não cantada;
 - e. não cantar toque da branca em tabela, antes de atingir bola visada;
 - f. converter bola em caçapa não cantada.

Artigo 7º - DA FALTA DISCIPLINAR E GRAVE

1. São faltas disciplinar e/ou grave:
 - a. intencionalmente cometer falta técnica; e,
 - b. as previstas no regulamento geral do pool e no regulamento geral dos jogos do bilhar.

Artigo 8º - DA FALTA CONTINUADA

1. Caracteriza "falta continuada" a prática de três (3) faltas penalizadas seqüencialmente.
2. A falta continuada penaliza o infrator com débito adicional de quinze (15) pontos.
3. Após praticar a segunda falta contínua e antes da tacada seguinte, o jogador é alertado do possível enquadramento por falta continuada.

4. Tacada lícita descaracteriza continuidade.

Artigo 9º - DAS PENAS

1. São penas para falta técnica:
 - a. débito de 1 ponto no placar do infrator; e,
 - b. o oponente tem opções adicionais de:
 - I. aceitar a ação e continuar a partida; ou,
 - II. passar a jogada sem direito de recusa.
2. Penalizam a falta disciplinar e a falta continuada:
 - a. débito de 1 ponto por falta técnica que tenha sido cometida em mesmo ato;
 - b. débito de 15 pontos pela infração disciplinar; e,
 - c. o oponente tem opções adicionais de:
 - I. aceitar a ação e continuar a partida; ou,
 - II. mantendo os resultados já alcançados reiniciar a partida, com saída do penalizado.
 - d. imposição de derrota no jogo, na segunda falta disciplinar ou na falta grave.
3. Placar com pontos negativos por débitos de penas não impede encerramento de partida.

Artigo 10 - DO RETORNO DE BOLAS AO JOGO

1. Para reinício de partida como penalidade por falta, as bolas retornam ao jogo em iguais posições de saída normal.
2. O retorno de bolas durante partida respeita as normas das regras gerais do pool.

Artigo 11 - DA BOLA "NA MÃO"

1. Para saída de partida e/ou retornando ao jogo após falta, a tacadeira é considerada como "na mão" e:
 - a. é posicionada no campo superior, após a linha divisória; e,
 - b. não pode visar diretamente bola que está na área superior; ou,
 - c. bola no campo superior pode ser visada indiretamente, após desvio da tacadeira obtido por toque em tabela sobre a área inferior.

Artigo 12 - DA BOLA COLADA EM TABELA

1. Respeitará as regras gerais do pool a tacada que visa bola colada à tabela.

Artigo 13 - DA BOLA PRÓXIMA DE TABELA

1. É considerada "próxima de tabela" a bola com proximidade igual ou inferior ao seu raio.
2. Quando "próxima de tabela", toque na tabela adjacente é desconsiderado como exigência em tacada.

Artigo 14 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida está encerrada quando:
 - a. alcança o objetivo do jogo; ou,
 - b. um dos jogadores reconhece derrota.

Artigo 15 - DO ENCERRAMENTO DO JOGO

1. O jogo está encerrado quando:
 - a. é atingido o número predeterminado de pontos;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - c. um dos jogadores é desclassificado.
- Imagens com ilustração dos detalhes da mesa de jogo, caçapas, gabaritos e outros, estão nos anexos do Regulamento dos Esportes do Bilhar.

REGRAS E MODALIDADES DO POOL - ILUSTRAÇÕES

BOLA NOVE (Nine Ball) - BOLA OITO (Eight Ball) - 14x1 (14.1 Continuous ou Straight Pool)

