



REGRAS DO POOL

MODALIDADES BOLA 8 - BOLA 9 - 14x1

2009

REGRAS GERAIS E MODALIDADES DO POOL

ÍNDICE

03 - TÍTULO I - REGRAS GERAIS DO POOL

07 - TÍTULO II - BOLA 9 (NINE BALL)

10 - TÍTULO III - BOLA 8 (EIGHT BALL)

13 - TÍTULO IV - 14x1 (14.1 CONTINUOUS OU STRAIGHT POOL)

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 - NORMAS GERAIS

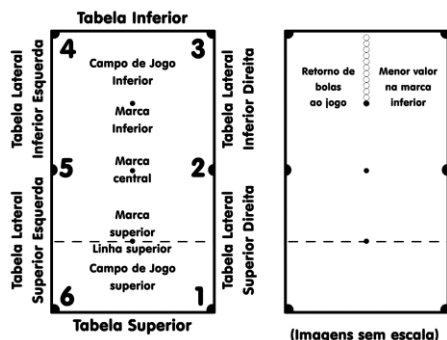
1. Reconhecidas também no Brasil, as Regras Gerais do Pool (General Rules of Pocket Billiards) têm como modalidades:
 - a. Bola 9 (Nine Ball);
 - b. Bola 8 (Eight Ball); e,
 - c. 14x1 (14.1 Continuous ou Straight Pool).
2. Cada modalidade respeita características próprias e, quando omitidas, estão subordinadas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

Artigo 2º - EQUIPAMENTO

1. Os 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 superiores e inferiores direita e esquerda, considerando as respectivas áreas adjacentes e 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 para bolas, identificadas como central, inferior e superior, conforme a modalidade em uso.

6. Linhas imaginárias transversais à longitudinal identificam no campo de jogo pontos e áreas demarcadas e/ou consideradas conforme segue:
 - a. linha superior: é a transversal que delimita o campo de jogo superior, com ¼ 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: dentro do campo de jogo inferior, é a transversal coincidente com o centro do comprimento da mesa, neste identificando a marca central, quando assim definido na modalidade; e
 - 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, respeitando gabaritos específicos.
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. para a modalidade Bola 8 e 14x1, quinze bolas 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 de 01 até 15; ou
 - c. para a modalidade Bola 9, nove bolas identificadas como "numeradas", pelos números 01 até 9; e
 - d. as bolas identificadas por números podem ser substituídas por equivalentes coloridas e sem a numeração, determinando os dois grupos pelo conjunto de duas cores diferentes, também identificadas como de uso na modalidade League Pool.

10. Cada modalidade determina o conjunto de bolas de uso e a forma de uso e jogo.
11. Medidas, áreas, linhas, marcas e outros detalhes da mesa oficial estão demonstrados neste documento e complementados pelos anexos do Regulamento dos Esportes do Bilhar.



Artigo 3º - TACADAS E AÇÕES

1. Tacada é o ato de movimentar a tacadeira com um toque da sola do taco, em jogada de defesa, de ataque e/ou estratégica.
2. No contexto, o termo tacada também identifica ação continuada, constituída por sequência ininterrupta de tacadas e conversões lícitas de bolas, em mesma ação de jogador.
3. 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; ou
 - c. estratégica, em situações especiais que não visem ataque.
4. É “tempo de ação” o intervalo de tempo usado para iniciar e terminar uma tacada, ou sequência ininterrupta delas.
5. 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 a interrupção do movimento de bolas e:
 - I. a finalização da tacada única ou sequencial, quando não há conversão de bola;
 - II. é praticada uma jogada de defesa;
 - III. uma falta é cometida; ou
 - IV. por afastamento da mesa e/ou atos ou comportamento que identificam o encerramento.
6. Bola visada é aquela previamente identificada como alvo, na ação de tacada.
7. Tacada contínua é ação constituída por sequência ininterrupta de tacadas e conversões lícitas de bolas, por mesmo jogador.
8. Tacada válida ou lícita é aquela que atinge a bola visada e obtém resultados determinados e

regulamentados nas normas da modalidade, geralmente:

- a. encaçapar a bola visada; e/ou
 - b. quando determinado número de bolas, numeradas e/ou tacadeira, toca uma ou mais tabelas.
9. Exigências para validar tacada têm variações em cada modalidade e constitui falta não satisfazer ao determinado.
 10. É lícita somente a conversão de bola em tacada que respeita integralmente as normas da modalidade e/ou deste Regulamento.
 11. Exceto em final de partida, tacada encerrada sem conversão de bola e/ou com falta transfere a ação ao oponente.
 12. Tacada penalizada por falta pode proporcionar opções adicionais ao oponente, conforme previsto neste Regulamento e/ou nas normas da modalidade, que sempre prevalecem.
 13. Salvo exceção, bola que entra na caçapa e retorna ao campo de jogo por impulsão da tacada é considerada não convertida.
 14. Encaçapar simultaneamente duas ou mais bolas em mesma tacada pode ser lícito ou não, segundo determinado na modalidade.
 15. Pode ser lícita, quando admitida na modalidade, a conversão indireta de bola, por transferência de movimento de outra visada e jogada, direta ou indiretamente.

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

1. Conforme determinado nas modalidades, 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 uso e jogo.
2. Exceto quando determinado de forma diferente na modalidade, com a tacadeira na mão após falta de adversário, retornando-a ao jogo, ela:
 - 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. pode ser visada bola no campo superior indiretamente, após a branca tocar primeiramente em ponto de tabela sobre o campo inferior.
3. Como “livre na mão” a tacadeira pode retornar colocada em qualquer ponto do campo de jogo, sem tocar outra bola e/ou conforme determinações e/ou limitações das modalidades.

Artigo 5º - SAÍDA EM PARTIDA

1. Para saída de partida, objetos auxiliares são usados para organizar as bolas, identificados como “triângulo”, em formato triangular, e “diamante”, em forma de losango.

2. Em primeiro momento de partida são consideradas como em jogo a(s) bola(s):
 - a. tacadeira, ao cruzar a linha superior em movimento de impulsão obtido por um toque da sola do taco, após estar na mão; ou
 - b. 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 movimento imposto à tacadeira.
3. Para saída em partida, a tacadeira é posicionada na área entre a linha e a tabela superior, como “na mão”.
4. Respeitada determinação na 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
 - b. as demais bolas são posicionadas em direção à tabela inferior, conforme determinado na modalidade.
5. Duas faltas consecutivas 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 - 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, uma para cada jogador, que simultaneamente impulsionam as mesmas contra a tabela inferior, tocando-a uma vez, 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. Exceto se impedido na modalidade, 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 ou seus bicos;
 - d. não ultrapasse a linha longitudinal, invadindo área adjacente;
 - e. toque a tabela inferior somente uma vez;
 - f. retorne em direção à 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. Durante a avaliação de saída, é considerado derrotado na partida quem comete duas faltas sequenciais.
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 o movimento em ponto junto à caçapa de canto, entre os bicos de tabelas, ultrapassando o alinhamento interno delimitador do campo de jogo.
10. Respeitando determinação na modalidade, a sequência 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 - FALTA TÉCNICA

1. É falta técnica o desrespeito 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;
 - h. jogar sem ter contato com o piso;
 - i. jogar com bola ainda em movimento e/ou sendo reposta 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 sequência 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 dos Esportes do Bilhar.

Artigo 8º - SITUAÇÕES ESPECIAIS

1. Bola numerada e/ou a tacadeira são consideradas encaçapadas quando se sobrepõem a volume de bolas antes convertidas e mantidas na caçapa.
2. É admitido visar e jogar bola colada à tacadeira, quando praticado com único toque, sendo penalizado o toque múltiplo e a condução.

3. Salvo em exceções previstas nas modalidades, é falta o simples afastamento da tacadeira de bola visada a 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 na modalidade, bolas movimentadas anormalmente, contra a intenção do jogador em ação, em ato penalizado ou não, por solicitação do beneficiado, podem ser repostas nos pontos originais, o mais fielmente possível, podendo a ação continuar.
6. Retornam ao jogo bolas lançadas para fora da mesa, ressalvada determinação contrária na modalidade.
7. Bola acidentalmente lançada para fora da vertical do campo de jogo e 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. Salvo exceções previstas na modalidade, 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. Quando permitida na modalidade, é válida a jogada que provoca o salto da bola visada sobre outras, e/ou seu movimento em curva, originado por toque da sola do taco em sua área superior.
12. Placar com valor negativo por débito de pontos a jogador penalizado não impede encerramento de partida.

Artigo 9º - CONDIÇÃO PÓS-FALTA

1. Exceto quando existir determinação em contrário na 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 10 - BOLA NA MÃO

1. Quando “na mão”, para retornar ao jogo, a tacadeira é posicionada no campo 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; e
 - 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 delas para ser movida até a 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 ou permitido o desvio por toque em tabela.
6. A falta por não respeitar condição determinada para a “bola na mão” permite ao oponente aceitar a ação e jogar com a tacadeira como “livre na mão”.
 - a. Ocorrendo toque indevido em bola ao praticar a tacada de saída, é falta somente quando isso acontecer após a tacadeira ultrapassar a linha superior;

Artigo 11 - BOLA COLADA

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

Artigo 12 - RETORNO DE BOLAS

1. Bola que retorna ao jogo é colocada sobre a marca inferior.
2. Se duas ou mais bolas retornam ao jogo, a de menor valor numérico 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 a tabela inferior, para as excedentes, igual procedimento é respeitado, invertendo a direção para a tabela superior.

Artigo 13 - RETORNO DE BOLAS ÀS POSIÇÕES ORIGINAIS

1. Em caso de bola movimentada que para na “boca de caçapa” e, sem toque nela, cai algum tempo depois, observa-se:
 - a. ocorrendo antes de finalizada a ação 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. Isso 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, o que 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, esta 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 na modalidade, se impossível recolocar bolas nas posições originais, atendendo ao inciso anterior, a partida é considerada nula e outra é realizada, sem prejuízo de resultados obtidos em partidas anteriores.

Artigo 14 - 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. em condições especificamente determinadas na modalidade.

Artigo 15 - ENCERRAMENTO DE JOGO

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

São Paulo, novembro de 2009

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

BOLA NOVE (NINE BALL) - MODALIDADE DO 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.

BOLA 9 (NINE BALL)

Artigo 1º - O JOGO

1. Nas partidas são usadas 10 bolas, sendo:
 - a. uma branca, identificada como tacadeira; e
 - b. 9 coloridas com números de 1 a 9, identificadas como numeradas.
2. A partida é encerrada e vencida quando:
 - a. após convertidas todas as oito bolas de menor valor, em ordem numérica crescente,

é visada e encaçapada direta e licitamente a bola 9; ou

- b. a qualquer momento é convertida a bola 9 indiretamente, por transferência de movimento de outra bola licitamente usada.
3. Tacada livre (“Push out”) é condição especial, usada exclusivamente na ação seguinte à de saída normal e lícita de partida, na qual o jogador beneficiado usa a tacadeira, na posição

em que resultou na ação de saída, e tem opções diferenciadas de ação.

4. Bola livre na mão é condição especial que permite ao beneficiado posicionar e usar a tacadeira em qualquer ponto da mesa para sua jogada, exceto colada em outras bolas, visando a bola da vez em jogo.
5. Avaliação de saída (“Lag”) é sistema técnico usado para identificar quem terá direito à ação de saída na primeira partida de jogo.
6. São características da modalidade Bola 9:
 - a. salvo exceções, as jogadas não precisam ser cantadas;
 - b. a bola de menor valor numérico em jogo é sempre considerada como da vez;
 - c. o jogador em ação sempre visa a bola da vez em jogo;
 - d. convertida a bola da vez, em seguida é visada a de valor imediatamente superior;
 - e. não é exigido cantar e/ou enumerar quantidade de toques em tabelas para em seguida atingir licitamente a bola visada; e
 - f. é lícito encaçapar qualquer bola usando outra para transferir movimento, quando em jogada sem falta.
7. Uma tacada é considerada normal e lícita quando:
 - a. exceto em tacada livre (“Push out”), a branca atinge primeiramente a bola da vez, podendo usar prévios desvios em tabelas; e
 - b. é encaçapada no mínimo uma bola numerada; ou
 - c. exceto na saída de partida, quando não convertendo bola, o mínimo de uma delas toca em tabela, podendo ser a própria tacadeira após atingir a bola visada; e
 - d. para atender a alínea anterior são desconsideradas:
 - I. a tabela usada para obter desvio da tacadeira antes de atingir a bola visada; e
 - II. inclusive para a branca, a tabela em que a bola visada esteja colada.
8. Exceto ao encerrar partida e no uso da tacada livre (“Push out”), converter bola licitamente obriga a prosseguir na ação da tacada.
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 das bolas; ou
 - b. se a ação anterior foi penalizada por falta, tem opção de jogar com a tacadeira livre na mão.
11. Falta não observada é desconsiderada depois de praticada a tacada seguinte, por qualquer dos jogadores.
12. Para atingir a bola visada é permitido praticar:
 - a. o salto da tacadeira sobre outras bolas; e
 - b. o movimento da tacadeira em curva (“Massé”).
13. Para originar o salto da bola branca e/ou o movimento em curva, a sola do taco deve tocar

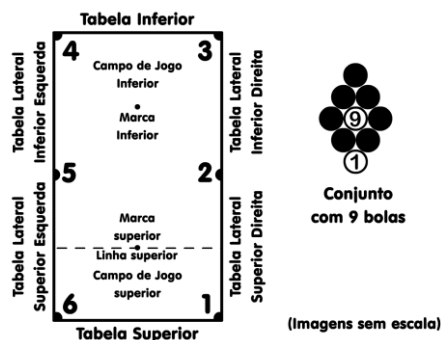
unicamente a área da metade superior da tacadeira.

Artigo 2º - BOLA LIVRE NA MÃO

1. Jogar com a tacadeira livre na mão, após qualquer falta ou em circunstância que ofereça essa opção, permite ao beneficiado posicioná-la em qualquer ponto sobre o campo de jogo, para praticar a sua tacada visando a bola da vez em jogo.
2. Em condição de livre na mão, a tacadeira não pode ser posicionada e usada “colada” à outra bola.

Artigo 3º - 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. Lançar a bola 9 para fora do campo de jogo impõe penalidade por falta e a mesma retorna ao jogo, colocada sobre a marca inferior.



Artigo 4º - AVALIAÇÃO PARA SAÍDA (“Lag”)

1. Na avaliação para saída são usadas duas bolas numeradas, uma para cada jogador, em situação de bola na mão e posicionadas em qualquer ponto do campo de jogo superior, uma usando o lado direito e outra o lado esquerdo, tendo a linha longitudinal como divisória.
2. As bolas são simultaneamente movimentadas por tacadas, em direção à tabela inferior e atingindo-a uma só vez, de forma que retornem em direção à tabela superior. Vence o jogador da bola que interromper seu movimento em ponto mais próximo da tabela superior, tocando-a ou não.
3. É imposta derrota na avaliação para saída quando a bola de uso:
 - a. avança sobre a área de uso do oponente;
 - b. não atinge a tabela inferior;
 - c. é encaçapada;
 - d. é lançada para fora do campo de jogo;
 - e. toca tabela lateral;
 - f. atinge bico de tabela; ou
 - g. atinge a tabela inferior mais de uma vez.
4. Se as posições resultantes não definem um vencedor, a avaliação é repetida, tantas vezes quanto necessário, até que um vencedor seja identificado.

Artigo 5º - SAÍDA DE PARTIDA

1. Para saída de partida, as bolas numeradas são agrupadas em formato de losango, colocadas sobre o campo de jogo inferior, devendo ficar:
 - a. todas unidas entre si;
 - b. a bola 9 no centro das demais;
 - c. a bola 1 (um) no vértice e sobre a marca inferior; e
 - d. as demais bolas em posições aleatórias.
2. O conjunto de bolas é colocado no espaço entre a marca inferior e a tabela inferior, alinhado pelos vértices com a linha longitudinal.
3. O vencedor da avaliação técnica tem o direito da saída e pode transferi-la ao adversário, sem direito de recusa. As saídas seguintes são alternadas ou respeitam sequência previamente acordada.
4. A saída é praticada com a bola branca no campo de jogo superior, entre a linha e a tabela superior e, obrigatoriamente:
 - a. deve ser 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.
5. Caracteriza falta a tacada de saída que não respeita as condições do inciso anterior.
6. Exceto a 9, as bolas numeradas encaçapadas sem falta na tacada de saída são lícitas e não retornam ao jogo.
7. Determina imposição de penalidade e permanece fora do jogo a bola encaçapada em tacada com falta.
8. Quando a bola 9 é encaçapada na jogada de saída:
 - a. sem falta, determina o encerramento da partida com vitória do jogador em ação; ou
 - b. com falta, retorna ao jogo na marca inferior.
9. Convertida na tacada de saída, a branca retorna ao jogo na situação de livre na mão, para ação do adversário.
10. Depois de saída normal e sem faltas, o adversário pode optar por uma tacada livre ("Push out"), usando a branca na posição resultante da ação de saída.
11. Praticada a tacada livre ("Push out"), na ação seguinte o adversário tem o direito de transferir a ação, sem direito de recusa.
12. Na saída a partida é considerada iniciada quando a tacadeira cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 6º - FALTAS NA SAÍDA DE PARTIDA

1. São faltas na tacada de saída:
 - a. lançar qualquer bola para fora do campo de jogo;
 - b. converter a bola branca;
 - c. quando não existe conversão de bola e o número mínimo delas não toca tabelas; e/ou
 - d. cometer ato que contraria as normas.

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 ação seguinte, visando a bola da vez em jogo.
 - b. se a bola branca é convertida na tacada penalizada, retorna ao jogo como livre na mão, para uso do oponente.

Artigo 7º - TACADA LIVRE NA SAÍDA ("Push out")

1. A tacada livre ("Push out") pode ser opcionalmente usada por aquele que joga imediatamente em seguida à ação de saída, quando esta é praticada normalmente e sem falta.
2. A condição de uso da tacada livre ("Push out") é opcional, e:
 - a. não é permitida quando há falta na ação de saída, prevalecendo as opções normais;
 - b. sendo possível e preferida, é necessário declarar antecipadamente a opção pela mesma;
 - c. a tacadeira pode ser direcionada para qualquer posição da mesa, mesmo não tocando em bola;
 - d. pode ser tocada qualquer bola em jogo, direta ou indiretamente;
 - e. exceto a 9, que retorna na marca inferior, bola eventualmente convertida não retorna ao jogo, não dá direito a continuar na ação, nem origina falta; e
 - f. na ação seguinte o adversário pode jogar ou transferir a ação, sem direito a recusa.
3. Cometida falta ao jogar em tacada livre ("Push out"), o oponente pode:
 - a. jogar em continuidade normal, a partir das posições resultantes;
 - b. optar por jogar com a branca livre na mão.

Artigo 8º - FALTAS TÉCNICAS

1. 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. praticar o bitoque e/ou a condução;
 - d. lançar bolas para fora do campo de jogo;
 - e. movimentar a tacadeira de qualquer forma que não seja com um toque da sola do taco;
 - f. tocar anormalmente em bolas;
 - g. atingir primeiramente qualquer bola que não seja a da vez, exceto na tacada livre ("Push out") e desconsiderando desvios anteriores em tabelas;
 - h. jogar sem ter contato com o piso;
 - i. jogar com outras bolas ainda em movimento;

- j. usar bolas ou outros objetos para cálculos ou medidas durante o jogo;
 - k. deixar giz ou outros equipamentos na mesa de jogo, ao terminar a ação;
 - l. fazer qualquer marca ou sinal na mesa de jogo.
2. Faltas técnicas múltiplas não são cumulativas e, em mesma ação, penalizam segundo a infração de maior gravidade.
3. São penalizadas as faltas disciplinares originadas em condutas impróprias, conforme determinado no Regulamento dos Esportes do Bilhar.

Artigo 9º - FALTA CONTINUADA

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

Artigo 10 - OPÇÕES PÓS-FALTA

1. Após qualquer falta:
 - a. o adversário joga em continuidade normal, com as bolas nas posições resultantes; ou

- b. requisita a bola branca para ser jogada como livre na mão.
2. Exceto a 9, que retorna na marca inferior, permanecem fora do jogo as bolas encaçapadas com falta ou lançadas para fora do campo de jogo.

Artigo 11 - ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida é encerrada quando:
 - a. é encaçapada diretamente a bola 9, após convertidas todas as oito anteriores, visadas em ordem crescente, ou
 - b. a qualquer momento é convertida a bola 9 indiretamente, por transferência de movimento de outra bola licitamente usada; ou
 - c. um dos jogadores reconhece a derrota na partida, por declaração ou ato assim enquadrado.

Artigo 12 - ENCERRAMENTO DE 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; ou
 - c. um dos jogadores é desclassificado.

São Paulo, novembro de 2009

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

BOLA OITO (EIGHT BALL) - MODALIDADE DO 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.

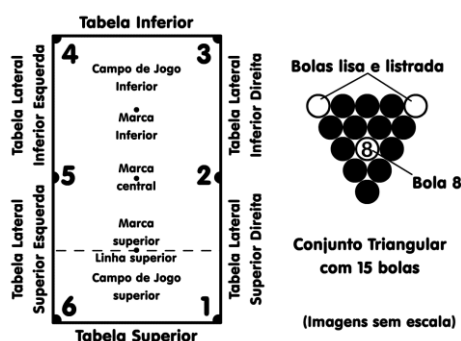
TÍTULO III BOLA 8 (EIGHT BALL)

Artigo 1º - O JOGO

1. Na modalidade "Bola 8":
 - a. a meta é vencer a partida encaçapando a bola 8, 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. Nas jogadas são:
 - a. previamente identificadas a bola e a caçapa visadas, por cantada ou evidência;
 - b. desconsiderados os toques em tabelas, usados pela tacadeira para depois atingir a bola visada;
 - c. exceto a 8, consideradas lícitas as bolas encaçapadas por transferência de movimento de outra licitamente visada.
3. São usadas 16 bolas:

- a. uma branca, identificada como tacadeira; e
 - b. quinze coloridas e com números, identificadas como "numeradas".
4. As 15 bolas numeradas são:
- a. uma com o número 8, considerada como a "de jogo";
 - b. sete com números de 1 a 7 sobre cores lisas, identificadas como do "grupo das bolas lisas"; e,
 - c. outras sete numeradas de 9 a 15 sobre cores listradas, identificadas como do "grupo das bolas listradas".
5. Por ação de jogo e a partir da segunda ação na partida iniciada, a cada jogador é determinado um dos grupos 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 como 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 ou evidenciada, no mínimo converte a bola visada ou, por transferência de movimento, outra(s) bola(s) do seu grupo de domínio; ou
 - b. o mínimo de uma bola deve tocar em tabela, podendo ser de qualquer dos grupos ou a tacadeira;
 - c. para atender à alínea anterior é desconsiderada a tabela usada para desviar a direção da tacadeira antes de atingir a bola visada e aquela na qual a branca e/ou visada estejam antes coladas; e,
 - d. é falta converter bola de domínio do oponente.
10. Encaçapar bola lícitamente 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 lícitamente convertidas não retornam ao jogo, independentemente de jogador e/ou grupo de domínio.
14. Após definidos os domínios sobre os grupos, lançar a bola 8 para fora do campo de jogo define falta e impõe derrota ao penalizado.
15. Ressalvadas as exceções com mesa aberta, configura falta converter a bola 8 durante partida antes de encaçapar todas as bolas de seu grupo.
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 - 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 de 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 a evidência o jogador pode ser questionado, ainda que isso venha a interromper a sua ação.
6. A jogada na saída de partida não exige cantada prévia.

Artigo 3º - 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 ação em que é encaçapada lícitamente 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 o domínio do respectivo grupo para o jogador em ação;
 - b. com os grupos indefinidos é lícita a conversão de duas ou mais bolas de diferentes grupos;
 - c. encaçapadas mais de uma bola de diferentes grupos, com mesa aberta, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, impondo o outro ao oponente.
5. Converter a bola 8 antes de encaçapar as demais do grupo de domínio caracteriza falta.

Artigo 4º - BOLA NA MÃO E LIVRE NA MÃO

1. Convertida, a tacadeira retorna ao jogo como:
 - a. na mão, quando a mesa ainda estiver 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 exclusão, com mesa ainda aberta, a tacadeira é considerada como na mão e:
 - a. é posicionada no campo superior, após a linha superior;
 - 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 os grupos, a tacadeira é considerada como livre na mão, podendo ser colocada e usada em qualquer ponto no campo de jogo, exceto colada a qualquer bola.

Artigo 5º - SAÍDA DE PARTIDA

1. Para saída de partida as bolas numeradas são posicionadas sobre o campo de jogo usando gabarito:
 - a. unidas entre si compondo formato triangular;
 - b. o vértice e o 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, ou outro sistema pode ser convencionado.
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, podendo uma ser a branca; e
 - c. a tacadeira não pode ser posicionada sobre a linha superior.
4. Caracteriza falta a saída que não atinge objetivo do inciso anterior.
6. Encaçapada na tacada de saída, a bola 8 pode retornar à marca inferior e/ou configurar situações especiais.
7. Sendo encaçapada a bola 8 na tacada de saída, sem falta, mesmo que juntamente com outras bolas, o jogador ativo pode:
 - a. considerar a ação nula e 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.
8. Mesmo encaçapando bolas na tacada de saída a mesa continua aberta e, só na tacada seguinte, o domínio pode ser definido.

Artigo 6º - FALTAS NA SAÍDA DE PARTIDA

1. Ocorrendo falta na tacada de saída:
 - a. as bolas encaçapadas permanecem fora do jogo, exceto a 8 que retorna sobre a marca inferior;
 - b. a mesa continua aberta e o adversário pode:
 - I. dar continuidade usando a branca na mão, colocada no campo de jogo superior;
 - II. exigir o reinício da partida, saindo ou passando a saída ao adversário, sem direito de recusa.
2. Converter a bola 8 na tacada de saída não caracteriza falta. Acontecendo, o jogador ativo:

- a. requisita o retorno ao jogo da bola 8, sobre a marca inferior, e prossegue a tacada; ou
 - b. requisita nova saída, praticando-a normalmente.
3. Encaçapar a bola 8 na saída e simultaneamente cometer falta permite ao adversário:
 - a. pedir o retorno da bola 8 à marca inferior e continuar a partida usando a tacadeira na mão, posicionando-a no campo de jogo superior; ou
 - b. requisitar nova saída, praticando-a ou passando ao adversário, sem direito à recusa.

Artigo 7º - FALTAS TÉCNICAS

1. São faltas técnicas:
 - a. não atingir um dos objetivos obrigatórios para saída de partida;
 - b. não atingir um dos objetivos obrigatórios para licitar tacada durante partida;
 - c. lançar bola para fora do campo de jogo;
 - d. tocar indevidamente em bolas;
 - e. atingir primeiramente bola não cantada e/ou não evidente, desconsiderados desvios anteriores por toques em tabelas;
 - f. converter bola em caçapa não cantada ou evidenciada;
 - g. encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
 - h. praticar o bitoque ou a condução;
 - i. outras previstas na modalidade e/ou nas regras gerais.

Artigo 8º - BOLAS LANÇADAS FORA DO CAMPO DE JOGO

1. Exceto a 8, bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e a ele retorna sobre a marca inferior. Quando mais de uma forem lançadas fora, retornam segundo ordem de valor e respeitando as normas genéricas do pool.
2. Exceto na saída de partida, 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

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

Artigo 10 - DEFESA

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

Artigo 11 - NULIDADE DE PARTIDA

1. Sequência alternada e continuada de tacadas que mantém mesma condição de jogo caracteriza situação de impasse na 6ª (sexta) ação e determina a nulidade da partida.
2. Se iminente a situação de impasse, após a 5ª jogada alternada e antes da tacada, o jogador seguinte deve ser alertado da possibilidade de aplicação da punição. A não concessão dessa cortesia não invalida a aplicação da pena.
3. Ausente o árbitro, a aplicação da norma depende de consenso entre as partes. Discordância impede a nulidade.

Artigo 12 - ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida está encerrada quando:
 - a. é encaçapada licitamente a bola 8, após convertidas as bolas do respectivo grupo de domínio;

- b. exceto nas saídas, a bola 8 é lançada para fora do campo de jogo ou convertida com falta, impondo derrota ao penalizado; ou
 - c. um dos jogadores reconhece derrota na partida.
2. Exceto quando lançada fora do campo de jogo, não determina encerramento de partida a falta cometida ao visar licitamente a bola 8, após conversão das bolas de seu domínio.

Artigo 13 - ENCERRAMENTO DE JOGO

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

São Paulo, novembro de 2009

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

14x1 (14.1 CONTINUOUS OU STRAIGHT POOL) - MODALIDADE DO 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 - O 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, 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 1 (um) ponto cada, que são creditados ao jogador que as converte licitamente.
4. O objetivo do jogo é atingir número de pontos previamente convencionado, geralmente estabelecidos em 150 nos eventos oficiais, por meio de partidas sequenciais, 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 para uso 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, compondo 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 com a linha longitudinal, 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 licitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou outra por meio de transferência de movimento; 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 licitamente obriga a prosseguir na ação.

10. Cometer falta ou não converter bola transfere a ação ao oponente.
11. Falta não observada é desconsiderada após tacada seguinte de qualquer dos jogadores.
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 - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. É previamente identificada a intenção na jogada, cantando ou evidenciando 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 licitamente a bola visada e convertida em caçapa cantada, são desconsiderados desvios por toques em bolas e tabelas para a conversão.

Artigo 3º - 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, não ocorrendo falta e convertida bola em tacada não identificada como defesa, a ação é considerada lícita e o jogador ativo é obrigado a continuar a tacada.

Artigo 4º - SAÍDA DE PARTIDA

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

Artigo 5º - 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 (dois) 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 a penalidade por falta continuada;
 - 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 - FALTA TÉCNICA

1. São 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 - FALTA CONTINUADA

1. Caracteriza falta continuada a prática de três (3) faltas penalizadas sequencialmente.
2. A falta continuada penaliza o infrator com débito adicional de 15 (quinze) pontos.
3. Após praticar a segunda falta contínua e antes da tacada seguinte, o jogador é alertado do possível enquadramento por falta continuada. A não concessão dessa cortesia não isenta da penalidade.
4. Tacada lícita descaracteriza continuidade.

Artigo 8º - PENAS

1. São penas para falta técnica:
 - a. exceto nas saídas, 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 continuada:
 - a. débito de 1 (um) ponto por falta técnica que tenha sido cometida em mesmo ato;
 - b. débito de 15 (quinze) pontos pela falta continuada; e
 - c. o oponente tem opções adicionais de:
 - I. aceitar a ação e continuar a partida; ou
 - II. mantendo os resultados já alcançados requerer o reinício da partida, com saída do penalizado.
3. Placar com pontos negativos por débitos de penas não impede encerramento de partida.

Artigo 9º - RETORNO DE BOLAS AO JOGO

1. Retornam ao jogo na marca inferior as bolas convertidas com falta e/ou irregularmente.
2. O retorno de mais de uma bola durante partida respeita as normas das regras gerais do pool.
3. Para reinício de partida, como penalidade por falta, as bolas retornam ao jogo em iguais posições de saída normal.

Artigo 10 - 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 superior;
 - b. pode visar diretamente bola que está no campo de jogo inferior; e
 - c. bola no campo de jogo superior pode ser visada indiretamente, após desvio da tacadeira obtido por toque em tabela sobre a área inferior.

Artigo 11 - BOLA COLADA EM TABELA

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

Artigo 12 - 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 13 - ENCERRAMENTO DE PARTIDA E JOGO

1. Partida e jogo estarão encerrados quando:
 - a. é atingido o número predeterminado de pontos;
 - b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo; ou
 - c. um dos jogadores é desclassificado.

São Paulo, novembro de 2009

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca