

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

## REGRAS DA SINUQUINHA BICOLOR

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

### TÍTULO I - DO EQUIPAMENTO E JOGO

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

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

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

**Artigo 4º** - Exatamente no centro do campo de jogo superior um ponto é assinalado e identificado como marca superior, orientando a posição de bolas para início de partidas. No exato centro do campo de jogo inferior outro ponto é identificado, como marca da tacadeira.

**Artigo 5º** - Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada como “tacadeira”, e quatorze coloridas separadas em dois grupos de diferentes cores. Os grupos recebem identificações por suas cores, a exemplo de grupos das bolas “vermelhas” e “amarelas”, “claras” e “escuras” ou outros.

**Artigo 6º** - Por meio técnico os grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores, e:

1. cada um visa obrigatoriamente bola de seu grupo;
2. não há obrigatoriedade em cantar a bola e/ou a caçapa visada e/ou o desvio na direção da tacadeira por toque em tabela, para depois atingir bola de seu grupo de domínio; e,
3. é lícita a jogada que encaçapa bola do próprio grupo, mesmo que entre a visada e a convertida ocorra transferência de movimento por bola do grupo do oponente ou próprio.

**Artigo 7º** - Vence a partida quem primeiro encaçapa todas as bolas do grupo de seu domínio. Vence o jogo quem primeiro completa número predeterminado de vitórias em partidas.

### TÍTULO II - DA SAÍDA DE PARTIDA

**Artigo 8º** - Para a saída da partida as bolas coloridas são agrupadas aleatoriamente, unidas entre si em formato triangular, com a “base” voltada para a tabela superior e o vértice, sem uma bola, posicionado sobre a marca superior. A tacadeira é colocada na sua marca.

**Artigo 9º** - A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito a recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, ou passa ao oponente, também sem direito de recusa.

**Artigo 10** - A bola encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.

**Artigo 11** - Se, na saída, duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, e nenhuma das bolas retorna ao jogo.

**Artigo 12** - Não converter bola na tacada de saída faculta ao adversário escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que é praticada a partir das posições resultantes.

**Artigo 13** - Retorna ao jogo em sua marca a tacadeira convertida na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s), e a ação é transferida ao adversário, que joga com as bolas nas posições resultantes, antes escolhendo e identificando o grupo de seu domínio. Voltam ao jogo as bolas coloridas do grupo imposto ao adversário, eventualmente encaçapadas.

### TÍTULO III - DA AÇÃO DE JOGO

**Artigo 14** - Encaçapar bola lícitamente obriga a continuar a ação de tacada. Perde o direito da ação e a transfere ao adversário, o jogador que:

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

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

## TÍTULO IV - DO RETORNO DE BOLAS

**Artigo 15** - Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou retirada do jogo irregularmente, a tacadeira retorna em sua marca.

**Artigo 16** - Bolas numeradas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo:

1. permanecem fora quando do grupo do adversário;
2. voltam ao jogo quando do grupo do penalizado, a ele retornando coladas no ponto central da tabela adjacente à caçapa usada, ou o mais próximo possível dele sem tocar outras bolas, na direita de quem as retira, ou na esquerda, quando impossibilitado por obstrução de outras bolas.

**Artigo 17** - Bolas do próprio grupo de domínio lançadas fora da mesa retornam coladas na posição central da tabela superior, unidas entre si quando mais de uma. Permanecem fora do jogo quando do grupo do adversário.

**Artigo 18** - Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.

**Artigo 19** - Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.

**Artigo 20** - Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, ou vibrações involuntárias na mesa, são repostas nas posições originais e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior, a partida é considerada nula e outra é iniciada, sem penalidades.

## TÍTULO V - DAS FALTAS E PENAS

**Artigo 21** - São consideradas como:

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

**Artigo 22** - Quando sem dolo são faltas técnicas:

1. converter bola do grupo do oponente;
2. converter a tacadeira ("suicídio");
3. conduzir a tacadeira ("carretão");
4. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
5. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
6. acidentalmente provocar "salto" de bola;
7. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
8. jogar em bola do grupo oponente;
9. tocar indevidamente qualquer bola;
10. jogar sem ter contato com o piso;

11. jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo;
12. jogar com a tacadeira fora da sua marca, na saída ou quando retorna ao jogo;
13. usar bola colorida em lugar da tacadeira;
14. qualquer contrariedade sem dolo às normas e regras.

**Artigo 23** - Na ocorrência de qualquer falta:

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

**Artigo 24** - Não há falta quando a bola colada à tacadeira se movimentada involuntariamente por defeito da mesa ou tecido.

**Artigo 25** - Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

**Artigo 26** - É proibido fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo.

**Artigo 27** - É proibido usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo.

**Artigo 28** - Mesmo apagado é proibido o uso e porte de cigarro durante ação de jogo. Giz e outros materiais não podem permanecer na mesa após encerrada a ação.

## TÍTULO VI - DO FINAL DE PARTIDA E JOGO

**Artigo 29** - A partida termina quando:

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

**Artigo 30** - O jogo termina quando:

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

Brasília, julho de 2006

Cortesia da

**Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca**