

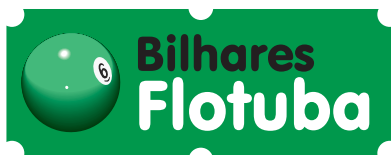
## REGULAMENTO DO JOGO DE BILHAR

Bilhares Flotuba

Rua Célio Veiga,  
860, Barreiros  
São José - SC  
88111-320

Fone: (48) 246 1183

1. A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numeradas de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).
2. O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
3. As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), sem a bola 8 na mesa.
4. Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas.
  - Se encaçapar uma bola sendo essa numerada de 9 a 15, essas serão as bolas a ser encaçapadas por ele.
  - Encaçapando uma bola de numeração 1 a 7 essas serão as bolas que deverão ser por esse encaçapadas,
  - Encaçapando mais bolas, se uma maior e outra menor, este prosseguirá na jogada podendo ainda escolher uma nova sequência de bolas;
  - Se a bola de jogo suicidar ou saltar fora da mesa, uma nova saída será dada , mas pelo adversário.
  - Nova saída também será dada pelo adversário , se o jogador encaçapar uma ou mais bolas e a bola de jogo saltar da mesa, na tacada inicial
5. Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida o jogador terá direito a uma nova tacada.
6. Ao atirar numa bola colorida e esta rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçapar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.
7. Ao atirar numa bola e a bola de jogo não percorrer mais de 20cm, a jogada continuará e a bola de jogo não retornará ao seu lugar inicial e a bola colorida não poderá ser encaçapada.
8. Encerrará suas jogadas o jogador que encaçapar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.
9. Após encaçapar a série de bolas de sua série, a próxima bola será a bola 8, que será encaçapada obedecendo o seguinte:
  - Deverá sempre ser colocada pelo adversário ,em uma das cabeceiras da mesa sempre que possível;
  - Deverá ser colocada de tal forma que permita a passagem de pelo menos duas bolas, entre essas e as demais bolas.
  - Deverá ser encaçapada mediante indicação prévia (cantada) do jogador;
  - Em não atendendo a indicação do jogador ; mesmo que esta venha a ser encaçapada, perderá este o jogo, mesmo que tenha bolas para "pagar" a bola 8;
  - Se o jogador encaçapar a bola 8 e vier a encaçapar a bola branca - "suicidar", este perderá a partida;



Bilhares Flotuba

Rua Célio Veiga,  
860, Barreiros  
São José - SC  
88111-320

Fone: (48) 246 1183

- Ao encaçapar a última das bolas de sua série e encaçapar simultaneamente a bola 8, a jogada será validada se o jogador "cantá-la".
  - Ao atirar na bola 8 e a bola de jogo cair fora da mesa o jogador perderá a partida, mesmo que tenha bola(s) para "Pagá-la".
  - Na disputa pela bola 8, se a bola de jogo não percorrer mais de 20cm (errar a bola), o jogador perderá a partida;
10. A bola de jogo caindo fora da mesa ou ser encaçapada (Suicídio), voltará a marca e o jogador perderá a menor bola de sua série.
  11. Ao encaçapar uma bola e restando a bola de jogo, como última, esta não poderá ser segura pelo jogador.
  12. As mãos, o taco, as vestimentas dos jogadores fazem parte do jogo portanto uma bola deslocada não deve ser repostada, por nenhum dos jogadores;
  13. A mesa de jogo não serve para apoiar os jogadores, que deverão usar o "fancho" ou prolongador quando necessário;
  14. O jogador deve tratar as bolas com delicadeza, pois uma "porrada" que danifique qualquer bola, poderá acabar com seu jogo e também dos demais jogadores;
  15. A sinuca somente será validada desde que a bola de jogo caminhou mais de 20cm (sujinha não vale).
  16. A bola colorida que cair fora da mesa, retornará a esta em ponto contrário à saída, desde que não seja a bola 8, que ao cair fora da mesa, dará ao adversário a vitória da partida.
  17. Em nenhuma hipótese poderá um jogador atirar em bola que não seja a de sua série, se tal ocorrer perderá uma bola para o adversário e se for na disputa pela bola 8, este perderá a partida.
  18. Ao errar uma bola o jogador pagará a menor de sua série, desde que não seja a bola 8, que se errada permitirá a vitória ao adversário.
  19. O jogador ao encaçapar a última bola de sua série e não havendo sido a bola 8 colocada na mesa, a partida continuará colocando-se a bola 8 na mesa e terá sequência o jogo com a tacada sendo iniciada por este jogador com a bola de jogo voltando a marca de saída
  20. Se o jogador encaçapar a bola 8 e ao mesmo tempo encaçapar uma ou mais bolas do adversário, este perderá a partida.
  21. O jogador que palpar "sapo" interferindo na jogada de um adversário, será convidado a se retirar do recinto e se já classificado perderá uma próxima partida, se já eliminado ficará a penalidade a critério da comissão organizadora.
  22. Toda partida terá um juiz, escolhido pelos jogadores, que terá amplos poderes para decidir os casos duvidosos.
  23. Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.