



TORNEIO DE BOLA 8

REGULAMENTO

1 - NORMAS GERAIS

As inscrições poderão ser realizadas até o dia 27 de agosto de 2024 no site da AV, ao valor de **R\$ 50,00 que serão revertidos totalmente na premiação**. Poderão participar do torneio todos associados (empregados, dependentes e sócio ouro) maiores de 18 anos.

A modalidade de bola 8 será disputada **INDIVIDUALMENTE** e os jogos acontecerão exclusivamente nas mesas de sinuca da sala de jogos do Espaço Soccer.

2 - PREMIAÇÃO

Será feita em dezembro, no evento de **Melhores do ano 2024** e irá reunir os associados vencedores dos torneios, rankings e campeonatos organizados ao longo do ano pela AV. Os prêmios serão:

1º lugar Troféu + vale presente / 2ºLugar vale presente / 3º lugar vale presente

3 - SISTEMA DE DISPUTA

Será decidido ao término das inscrições.

- Cada jogo será melhor de 5 partidas (3 partidas vencedoras).

4 - CLASSIFICAÇÃO

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate na classificação, para se conhecer os mais bem classificado o desempate obedecerá aos seguintes critérios:

1. confronto direto;
2. saldo de partidas vencedoras dentro dos jogos;
3. sorteio;

5 - CLASSIFICAÇÃO

Serão classificados os dois melhores de cada cuplo, caso tenhamos grupo único.

Para classificação, vamos utilizar as seguintes pontuações:

O vencedor de cada jogo ganhará os pontos seguindo os seguintes critérios:

- Se ganhar de 3x0 - 5 pontos
- Se ganhar de 3x1 - 4 pontos
- Se ganhar de 3x2 - 3 pontos

O perdedor da partida ganhará os pontos seguindo os seguintes critérios:

- Se perder de 3x0 - 0 pontos
- Se perder de 3x1 - 1 pontos
- Se perder de 3x2 - 2 pontos

7 - CASOS OMISSOS

Os casos que não estiverem cobertos por este regulamento serão definidos pela organização do torneio.

Este regulamento estará sujeito a alterações para ajustes, caso seja necessário em função das alterações que realizamos, para que no decorrer dos torneios tenhamos uma dinâmica de disputas justa.

8 - REGRAS

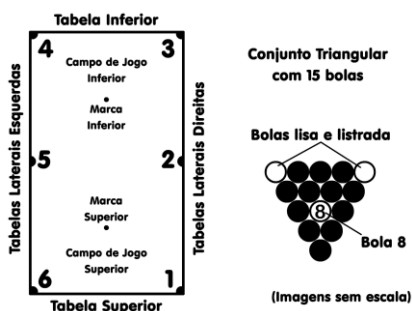
A modalidade bola 8 será regida pelas regras oficiais da modalidade de acordo com a CBBS (Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca);

Estas regras são simplificações das normas do jogo “Bola 8”, modalidade do Pool, respeitam normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são necessários, devendo ser adotados os conceitos nele contidos. Não são praticáveis em mesas que retêm bolas convertidas.

TÍTULO I - EQUIPAMENTO

Artigo 1º - Mesa

1. Não havendo tamanhos predeterminados, sendo usadas com dimensões adequadas ao espaço disponível no ambiente, .
2. No centro, ao longo do comprimento da mesa e identificada como longitudinal, uma linha imaginária divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas imaginárias entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.
3. Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa, em seu comprimento, divide o campo de jogo em superior, no lado usado para saídas das partidas, e inferior no lado oposto.
4. As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos.
5. A partir do canto direito do campo de jogo superior, no sentido anti-horário as caçapas são identificadas por numeração crescente, de 1 a 6.
6. As tabelas laterais são identificadas como direita e esquerda, segundo o campo adjacente. São identificadas como inferior e superior as tabelas adjacentes que delimitam o comprimento dos respectivos campos de jogos.
7. Exatamente no centro do campo de jogo inferior um ponto é assinalado e identificado como marca inferior, orientando a posição do conjunto de bolas para início de partidas.
8. No exato centro do campo de jogo superior outro ponto é identificado como marca superior, ou da tacadeira.



Artigo 2º - Bolas

1. Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e 15 (quinze) bolas coloridas, sendo uma identificada como “de jogo” e as demais separadas em dois grupos:
 - a. a bola numerada como 8 (oito) é considerada a bola “de jogo”;
 - b. um conjunto, com números de 1 a 7 sobre cores lisas, é identificado como grupo das bolas lisas;
 - c. outro conjunto, com números de 9 a 15 sobre cores listradas, é identificado como grupo das bolas listradas.
 - d. a separação em “grupo das bolas lisas” e “grupo das bolas listradas” organiza melhor os conjuntos e possibilita fácil, rápida e eficiente identificação.

TÍTULO II - SAÍDA DE PARTIDA

Artigo 3º - Saídas

1. Para a saída da partida as 15 (quinze) bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente em sua maioria, unidas entre si em formato triangular, tendo no centro a bola 8 e nos dois extremos da "base", voltada para a tabela inferior, uma bola de cada grupo. A bola do vértice, qualquer uma, terá seu centro posicionado sobre a marca inferior.
2. A tacadeira é colocada na marca superior e a jogada de saída pode visar qualquer bola, não exigindo cantada prévia.
3. A saída de primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, que pode passar ao oponente, também sem direito à recusa.
4. A bola encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.
5. Se duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas na saída, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte. Nenhuma das bolas retorna ao jogo e é imposto ao adversário o domínio sobre o outro grupo.
6. Não converter bola na tacada de saída faculta ao oponente escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que será praticada a partir das posições resultantes.
7. Retorna ao jogo em sua marca a tacadeira convertida, ou lançada fora do campo de jogo, na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s). Neste caso 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 do grupo imposto ao penalizado, eventualmente encaçapadas.

TÍTULO III - AÇÃO DE JOGO

Artigo 4º - Ação em jogo

1. Por meio técnico, na saída de partida os dois grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores.
2. A bola de jogo, 8, só pode ser visada diretamente após convertidas todas as bolas do grupo do respectivo jogador.
3. Exceto na tacada de saída, cada um visa obrigatoriamente bola de seu grupo.
4. Não existindo evidência, é obrigatória a identificação da bola visada, por meio de cantada prévia.
5. Sem falta na ação, a conversão da bola visada é válida em qualquer caçapa.
6. Não é necessário cantar o desvio na direção da tacadeira por uso de tabela, para depois atingir bola visada de seu grupo de domínio.
7. Só é evidente a jogada que visa bola claramente direcionada, não existindo outras próximas do mesmo alinhamento que possam ser visadas.
8. Não havendo cantada e em dúvida sobre evidência, o jogador em ação pode ser questionado sobre sua intenção.
9. É lícita a jogada que encaçapa:
 - a. bola do próprio grupo, mesmo quando entre a visada e a convertida ocorre transferência de movimento por bola do próprio grupo ou do oponente;
 - b. mais de uma bola do próprio grupo.
10. Encaçapar bola licitamente obriga a continuar a ação de tacada.
11. Perde o direito da ação, transferindo-a ao adversário, o jogador que:
 - a. não encaçapa bola;
 - b. encaçapa bola não evidente ou não cantada como visada se assim exigido;
 - c. encaçapa bola do grupo do oponente; ou
 - d. comete qualquer falta.
12. Vence a partida quem primeiro encaçapa a bola 8, de jogo:
 - a. visando-a diretamente após ter convertido todas as bolas do grupo de seu domínio, ou
 - b. a qualquer momento, convertendo-a por transferência de movimento de bolas, movimentadas por bola licitamente visada.
13. Vence o jogo quem primeiro completa o número predeterminado de vitórias em partidas.

TÍTULO IV - RETORNO DE BOLAS

Artigo 5º - Retorno e posição de bolas

1. Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou retirada do jogo irregularmente, a tacadeira retorna em sua marca.
2. Quando a marca superior estiver total ou parcialmente ocupada, impedindo a colocação da bola, a tacadeira retorna ao jogo sobre a linha longitudinal, entre a sua marca e a tabela superior.
3. Quando previa e opcionalmente convencionado pelos jogadores, se o campo de jogo contiver a delimitação de espaço identificado como "D", usado nos jogos de Sinuca, Sinuca Mista e/ou Snooker, essa área pode ser usada para a colocação da tacadeira nos retornos ao jogo. As saídas de partidas sempre usarão a marca neutra.
4. Exceto a tacadeira, bolas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora quando do grupo do oponente. Voltam ao jogo quando do grupo do penalizado.
5. A bola que ao jogo retorna é colocada colada:
 - a. no ponto central da tabela adjacente à caçapa usada, na direita de quem as retira, ou o mais próximo possível dele sem tocar outras bolas, preferivelmente em direção da caçapa usada;
 - b. quando impossibilitada por obstrução de outras bolas, retorna na tabela à esquerda;
 - c. se impedida a colocação nas opções anteriores, a bola retorna junto à primeira tabela livre da direita de quem as retira;
 - d. quando mais de uma bola retornam ao jogo, são colocadas em iguais posições e unidas entre si.
6. Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.
7. Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.
8. Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, por falta técnica, disciplinar ou por vibrações involuntárias na mesa, quando solicitado pelo beneficiado com a ação, são repostas nas posições originais, o mais fielmente possível, e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior:
 - a. quando originada por árbitros ou terceiros, a partida é considerada nula e outra é iniciada, sem penalidades, ou
 - b. quando originada por falta técnica ou disciplinar, a partida é encerrada com derrota do penalizado.

TÍTULO V - FALTAS E PENAS

Artigo 6º - Faltas

1. É falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem dolo.
2. É falta disciplinar: a falta premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não originem agravantes severos.
3. É falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal a pessoas, oponentes, autoridades, entidades ou bens.
4. Quando sem dolo são faltas técnicas:
 - a. converter bola do grupo do oponente;
 - b. converter a tacadeira ("suicídio");
 - c. conduzir a tacadeira ("carretão");
 - d. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
 - e. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
 - f. acidentalmente provocar "salto" de bola, quando não tocando primeiramente na bola visada;
 - g. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
 - h. jogar em bola do grupo oponente;
 - i. tocar indevidamente em qualquer bola;
 - j. jogar sem ter contato com o piso;
 - k. jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo;
 - l. jogar com a tacadeira fora da sua marca ou posição correta, na saída ou quando retorna ao jogo;
 - m. usar na tacada outra bola que não a tacadeira;
 - n. fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo;
 - o. usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo;
 - p. ingerir e/ou usar ou portar bebidas, cigarros e produtos proibidos pelas normas desportivas, durante ação de jogo;
 - q. deixar giz e outros materiais na mesa de jogo, após encerrada a ação; e

- r. praticar qualquer contrariedade às regras e normas, sem dolo.
- 5. Conforme a gravidade do ato, é falta disciplinar e/ou disciplinar grave:
 - a. intencionalmente praticar falta; ou
 - b. praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.
- 6. Não há falta quando bola colada à tacadeira se movimenta involuntariamente, por defeito da mesa ou pano.
- 7. Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim julgar conveniente.

Artigo 7º - Penas

- 1. Na ocorrência de qualquer falta, à sua escolha o oponente favorecido retira do jogo uma bola do seu grupo de domínio e, adicionalmente:
 - a. o beneficiado joga normalmente; ou
 - b. o favorecido passa a tacada ao adversário, sem direito de recusa.
- 2. Quando sem dolo, encaçapar bola do adversário é enquadrado como falta, porém, não é retirada de jogo uma bola do beneficiado.
- 3. A falta gerada por erro na bola visada, com ausência de toque em outras bolas, permite ao beneficiado a opção de jogar com a tacadeira na posição resultante ou deslocando-a para sua marca.
- 4. As faltas por "bitoque", "condução" e/ou disciplinar determinam que duas bolas do beneficiado sejam retiradas do jogo, à sua escolha.

TÍTULO VI - FINAL DE PARTIDA E JOGO

Artigo 8º - Final de partida

- 1. A partida termina quando:
 - a. após converter todas as bolas de seu grupo de domínio, o jogador encaçapa licitamente a bola 8, visando-a diretamente;
 - b. a qualquer momento é convertida a bola 8, por transferência de movimento originada por outra bola visada licitamente pelo jogador em ação, podendo existir interferência de bolas do grupo do oponente;
 - c. a bola 8 é convertida com falta ou lançada para fora da mesa, a qualquer momento, impondo derrota ao penalizado;
 - d. a bola 8 é convertida na tacada de saída, sem faltas, com vitória do jogador em ação; ou
 - e. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

Artigo 9º - Final de jogo

- 1. O jogo termina quando:
 - a. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
 - b. um dos jogadores comete a segunda falta disciplinar ou uma falta disciplinar grave; ou
 - c. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo.