



## **REGULAMENTO BOLA OITO**

Local : Associação Viking

### **Art. 1º - Divisão das categorias**

Individual, os participantes podem ser do sexo masculino ou feminino.  
Poderão ser inscritas até dois participantes por país.

### **Art. 2º - Sistema de Disputa**

O sistema de disputa será eliminatória dupla, em melhor de 5 partidas.

### **Art.3º - Programação dos Jogos**

As partidas serão realizadas no dia 23 de outubro, início as 9 horas.

### **Art. 4º - Inscrição**

As inscrições deverão ser realizadas até dia 05 de agosto somente via intranet.  
A tabela será divulgada dia 15 de agosto as 15 horas.

### **Art. 5º - Arbitragem**

Será realizada pelos próprios jogadores, seguindo a regra em anexo, as dúvidas que por ventura surgirem deverão ser sanadas com os técnicos de lazer.

### **Art. 6º - Regras**

## **REGULAMENTO DE JOGO DA BOLA OITO**

### ***01 – Propósito da Partida***

Trata-se de um jogo com espírito esportivo para ser disputado entre dois jogadores, sendo jogado em uma mesa retangular de 6 caçapas com 15 bolas numeradas e uma branca (tacadeira), divididas em dois grupos, do número 1 ao 7 e do 9 ao 15, e a bola (08) preta, que deve ser a última a ser jogada.

### ***02 – Objetivo do Jogo***

A finalidade principal do jogo será encaçapar as bolas do grupo escolhido e o término da partida se dará obtendo a vitória pelo encaçapamento da bola (08) preta.

### ***03 – Início da Partida***

1. As bolas são colocadas sobre a mesa com a ajuda de um triângulo.
2. A escolha de quem começará a partida do jogo será decidida por meio de lançamento de sorteio, ou disputa do "par ou impar", sendo que o ganhador escolherá quem dará a primeira tacada do jogo.
3. O escolhido, estando na condição de "bola na mão", posicionará a bola branca (tacadeira) em qualquer ponto do semi-círculo, a qual será lançada contra o triângulo formado pelas 15 bolas (a bola 08 inclusive), com força suficiente para que no mínimo 2 bolas (incluindo a bola branca) toquem em tabela. Se não for satisfeita essa condição, ou se tiver a ocorrência de falta, a saída deverá ser repetida.
4. Estando encaçapada uma bola ou mais do mesmo grupo, estará escolhido o grupo que deverá ser atacado (bolas numeradas maiores ou menores).
5. Caso forem encaçapadas bolas de diferentes grupos, sendo uma de cada grupo, o jogador terá que continuar a tacada, sem que tenha havido definição dos grupos. Tal

definição será feita após a primeira bola encaçapada seguinte, sem que tenha havido a ocorrência de falta.

#### **04 – Faltas**

- Suicidar-se (encaçapar branca).
- Arremessar a bola fora da mesa.
- Se for a bola do adversário, encaçapá-la diretamente.
- Se for a bola (08) preta para fora da mesa. Colocá-la novamente o mais próximo do centro da tabela a qual foi arremessada.
- Jogar em ou com bola errada.
- Encaçapar alguma bola do grupo de seu adversário.
- Acertar diretamente bola que não seja do seu grupo, ou não acertar, primeiramente, uma bola de seu grupo.
- Encaçapar a bola 08, existindo ainda sobre a mesa alguma bola de seu grupo. Neste caso, perde a partida.
- Jogar com qualquer parte do taco que não seja sua ponteira.
- Jogar sem o contato do corpo com o chão.
- Dar a tacada com alguma bola em movimento.
- Saltar a tacadeira (branca) sobre qualquer bola, do jogo.
- Jogar fora da sua vez.
- Tocar em qualquer bola, com taco, corpo, roupa, etc.
- Será considerada falta a ocorrência de mais de um toque na bola branca, seja em condução ou carretão.

#### **05 – Penalidades, após qualquer falta**

- O jogador perderá sua vez.
- O adversário terá direito a duas opções:
  1. Posicionar a bola branca (tacadeira), em qualquer posição do campo de jogo; ou retirar uma bola de seu grupo, à sua inteira escolha.
- O adversário passará a dar a próxima tacada.

#### **06 – Regras Gerais**

- Em jogada normal será válida a sinuca em qualquer distância.

#### **07 – Término da Partida**

1. Quando o jogador encaçapar a bola (08) preta, após encaçapar todas as do seu grupo.
2. Quando o jogador encaçapar a bola (08) preta, com a ocorrência de qualquer tipo de falta, perde o "JOGADOR".
  - 2.1 Se o adversário ocorrer de ter alguma bola em jogo, ocasionará uma falta do jogador, tendo o adversário o direito das opções conforme o item 5 acima, e o adversário terá direito a uma tacada contínua, para finalizar e ganhar o jogo, encaçapando todas as bolas de seu grupo, sem a ocorrência de faltas.
3. Encaçapar a última bola do seu grupo e simultaneamente a bola (08) preta na mesma tacada, ganha o jogador.