

Regras de Bilhar

A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numeradas de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).

O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.

As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), sem a bola 8 na mesa.

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

Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida o jogador terá direito a uma nova tacada.

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.

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.

Encerrará suas jogadas o jogador que encaçapar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.

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;

- 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;

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.

Ao encaçapar uma bola e restando a bola de jogo, como última, esta não poderá ser segura pelo jogador.

As mãos, o taco, as vestimentas dos jogadores fazem parte do jogo portanto uma bola deslocada não deve ser repostada, por nenhum dos jogadores;

A mesa de jogo não serve para apoiar os jogadores, que deverão usar o "fancho" ou prolongador quando necessário;

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;

A sinuca somente será validada desde que a bola de jogo caminhou mais de 20cm (sujinha não vale).

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.

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.

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.

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

Se o jogador encaçapar a bola 8 e ao mesmo tempo encaçapar uma ou mais bolas do adversário, este perderá a partida.

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.

Toda partida terá um juiz, escolhido pelos jogadores, que terá amplos poderes para decidir os casos duvidosos.

Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.