

# ***CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA***



# **SINUCA**

# **2012**

**Consolidação aprovada em Assembléia de 10.11.2012.**

# **SINUCA**

## **ÍNDICE**

- 3 - Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDA**
- 3 - Artigo 2º - DA SAÍDA**
- 3 - Artigo 3º - DA SINUCA**
- 4 - Artigo 4º - DA RECUSA**
- 4 - Artigo 5º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA**
- 4 - Artigo 6º - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA**
- 4 - Artigo 7º - DA PENALIDADE**
- 4 - Artigo 8º - DA FALTA**
- 5 - Artigo 9º - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA**
- 5 - Artigo 10 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO**

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

## SINUCA

Estas regras respeitam normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, sendo adotados os conceitos nele contidos.

### Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDA

1. Definições sobre jogo, partida, ação e tempo de ação, tacada e tacada contínua, tabela de mesa e tabela de jogo e outras aqui não abordadas, respeitam as normas do Regulamento dos Esportes do Bilhar.
2. As partidas são disputadas por dois ou mais jogadores usando uma bola branca e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.
3. A branca é identificada como "tacadeira". A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas".
4. A finalidade da partida é, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco, encaçapar as bolas da vez e coloridas em seqüência ordenada crescente.
5. Quando visadas em jogada, são consideradas como:
  - a. "bola livre", quando não há penalidade por não ser encaçapada; e
  - b. "bola com castigo", quando determinará penalidade se não convertida.
6. A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é "livre" de penalidade, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a "castigo".
7. Encaçapada uma colorida em início de tacada, em seguida é visada obrigatoriamente a bola da vez.
8. Convertida a bola da vez, obrigatoriamente no ataque pode ser jogada uma colorida livre que, encaçapada, oferece opção de jogar outra colorida, também no ataque e sujeita a "castigo" se não convertida. Encaçapando-as, é jogada obrigatoriamente a bola da vez, e assim sucessivamente até o final da partida.
9. Exceto a da vez convertida licitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçapadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
10. Convertida a bola da vez e em seguida a colorida de valor unitário imediatamente superior, esta é considerada como colorida se

convertida ou como da vez quando não encaçapada ou jogada em defesa.

11. Demarcadas no campo de jogo ou subentendidas:
  - a. a marca da bola vermelha é localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal coincidente com a marca da bola 6, eqüidistante entre esta e a tabela lateral superior direita; e
  - b. o ponto neutro é localizado no arco do semicírculo "D", coincidindo com a linha longitudinal.

### Artigo 2º - DA SAÍDA

1. Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 a 7 são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como "bola na mão", colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo "D".
2. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e o vencedor joga ou transfere a ação, sem direito de recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes.
3. Na saída é jogada a bola 1, sendo repetida sem penalidade se:
  - a. for encaçapada;
  - b. for cometida falta; ou
  - c. impedido por bico de tabela ou outras bolas, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar ("tirar fino") ambos os lados da bola 1.
4. Na condição da alínea "c" do inciso "3" anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

### Artigo 3º - DA SINUCA

1. Existe situação de sinuca quando o jogador está impedido de impulsionar a tacadeira direta e naturalmente para atingir a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, tangenciando ambos os lados.
2. A situação de sinuca é caracterizada como:
  - a. "total", quando impossível movimentar a tacadeira para atingir direta e naturalmente qualquer ponto da bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo de outra(s) bola(s) que não a "da vez" e/ou "bico de tabela".
  - b. "parcial", quando a bola visada pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em um único ponto.
3. Mesmo se acidental, a sinuca é lícita quando originada em jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

4. Exceto seu “bico”, tabela delimitadora do campo de jogo não é considerada como obstáculo para avaliação de situação de sinuca.

## Artigo 4º - DA RECUSA

1. Jogador com direito à ação pode recusar a jogada, “passando-a” ao adversário sem direito de recusa, após este:
  - a. cometer falta;
  - b. jogar bola colorida sem encaçapar, livre ou não.

## Artigo 5º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. Antes de jogada não evidente, deve ser cantada a bola visada.
2. Jogada evidente é dispensada da cantada.
3. Jogada em bola da vez, ainda que não evidente, é dispensada da cantada.
4. É evidente a jogada direta ou indireta claramente direcionada, que não tenha próximas ou no mesmo alinhamento outras bolas que possam ser visadas.
5. A decisão sobre evidência em jogada cabe exclusivamente ao árbitro, ou substituto que, julgando necessário, pode solicitar esclarecimento sobre a intenção planejada, mesmo interrompendo ação.
6. É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola visada.
7. Antes da tacada, o jogador pode modificar a cantada. Pode também indagar ao árbitro, e será respondido, se a tacadeira está ou não “colada” a outra, ou se está corretamente posicionada na área do semicírculo “D” para saída ou retorno ao jogo.
8. Retornando ao jogo como “na mão”, a tacadeira tem posicionamento limitado pelo semicírculo “D” e/ou sobre sua linha e pode ter posição e cantada alteradas antes da tacada. A condição permanece quando a jogada é transferida ao oponente.

## Artigo 6º - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA

1. Obstruída sua marca, a bola que ao jogo retorna é colocada na marca desocupada de outra bola de maior valor. Se todas ocupadas, é colocada no “ponto neutro”.
2. Retornando simultaneamente ao jogo duas ou mais bolas, tem preferência de colocação a de maior valor.

## Artigo 7º - DA PENALIDADE

1. Pontos que penalizam por faltas são creditados ao adversário.
2. Penas por faltas são:
  - a. após falta técnica;
    - I. pena de 7 pontos;
    - II. o penalizado perde direito à tacada;

- III. o beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao penalizado, sem direito de recusa.
- b. após falta disciplinar;
    - I. em primeira ocorrência, pena de 7 pontos e enquadramento como advertência;
    - II. em reincidência, desclassificação com derrota no jogo.
  - c. após falta grave:
    - I. pena de 7 pontos; e
    - II. desclassificação com derrota no jogo.
3. Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação.
  4. Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica.

## Artigo 8º - DA FALTA

1. Praticadas sem dolo são faltas técnicas:
  - a. encaçapar a bola branca (“suicidar”);
  - b. dar mais de um toque na tacadeira (“bi-toque”).
  - c. conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada (“carretão”);
  - d. jogar bola colorida em defesa;
  - e. acidentalmente lançar bola fora da mesa;
  - f. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre outra bola que não a visada;
  - g. jogar em, ou com, bola errada;
  - h. jogar com bola em movimento ou retornando ao jogo;
  - i. jogar com qualquer parte do taco que não a ponteira;
  - j. jogar sem ter contato com o piso;
  - k. jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar “na mão”;
  - l. encaçapar bola não visada;
  - m. converter duas ou mais bolas na mesma tacada;
  - n. converter bola colorida não evidenciada;
  - o. não converter bola colorida sujeita a “castigo”;
  - p. não tocar primeiramente na bola visada direta ou indiretamente (após toque em tabela);
  - q. não cantar bola colorida não evidente;
  - r. tocar indevidamente em qualquer bola.
2. São falta disciplinares e/ou disciplinares 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.

## Artigo 9º - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida é encerrada quando:

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- a. é definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos favoráveis;
  - b. um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
  - c. estão em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos entre os jogadores atinge valores maiores que:
    - I. 46 pontos, com a bola 5 como a da vez;
    - II. 27 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou
    - III. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.
2. Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos **por falta do oponente** ou mesmo que sem falta ao final da ação do oponente em desvantagem, a partida deve ser proclamada encerrada pelo árbitro.
  3. Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos **durante ou ao final pela ação do jogador que possui a vantagem da diferença**:
    - a. **não é obrigatória a continuidade da ação do jogador a partir do momento em que alcança a vantagem de pontos para a obtenção de sua vitória na partida;**
    - b. **se desejar prosseguir sua tacada contínua** (visando o crédito de pontos de bolas ainda existentes a serem convertidas para efeito de total da tacada contínua e placar de pontos na partida) **será considerada a penalização por falta técnica** que vier a ser cometida na continuidade, sendo o encerramento ou o prosseguimento da partida determinado pelo enquadramento ou não da diferença alcançada após o crédito de pontos ao oponente daquela falta técnica.
4. Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, retornando ao jogo apenas a bola 7 em sua marca e a branca como “na mão”; e:
    - a. a saída é decidida por sorteio, independentemente da seqüência anterior, que permanece a mesma;
    - b. o vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário;
    - c. na saída é jogada a bola 7, sendo repetida sem penalidade se:
      - I. for encaçapada;
      - II. for cometida falta; ou
      - III. impedido por bico de tabela, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar (“tirar fino”) ambos os lados da bola 7 e
    - d. na condição da alínea “c” inciso III anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

## Artigo 10 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO

1. O jogo é encerrado quando:
    - a. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
    - b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
    - c. é aplicada penalidade por segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
    - d. o jogador é desclassificado.
- As imagens com ilustração dos detalhes da mesa de jogo estão nos anexos do Regulamento dos Esportes do bilhar.

Brasília, 10 de novembro de 2012.

*Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca*