



# **SINUCA MISTA**

# **2008**

**Regras aprovadas em Assembléia de 29.03.2008.**

# **SINUCA MISTA**

## **ÍNDICE**

- 3 - TÍTULO I - DA PARTIDA E JOGO**
- 3 - TÍTULO II - DA SINUCA**
- 4 - TÍTULO III - DO MOVIMENTO DE BOLAS**
- 4 - TÍTULO IV - DAS SAÍDAS**
- 4 - TÍTULO V - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS**
- 5 - TÍTULO VI - DA BOLA COLADA**
- 5 - TÍTULO VII - DA BOLA LIVRE**
- 5 - TÍTULO VIII - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS**
- 5 - TÍTULO IX - DAS OPÇÕES PÓS-FALTA**
- 5 - TÍTULO X - DAS PENALIDADES**
- 6 - TÍTULO XI - DAS FALTAS**
- 6 - TÍTULO XII - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA**
- 7 - TÍTULO XIII - DO ENCERRAMENTO DE JOGO**

## SINUCA MISTA

Estas regras respeitam normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, e cujos conceitos devem ser adotados.

### TÍTULO I DA PARTIDA E JOGO

**Artigo 1º** - 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.

1. Dois ou mais jogadores realizam partidas, individualmente ou em conjunto, usando dez ou treze bolas, sendo:
2. uma branca denominada "tacadeira" e nove ou doze identificadas como "da vez" e/ou "coloridas", com valores determinados segundo suas cores, sendo:
  - a. três ou seis vermelhas valendo 1 ponto cada; uma amarela, 2 pontos; uma verde, 3; uma marrom, 4; uma azul, 5; uma rosa, 6; uma preta, 7 pontos; e
  - b. a quantidades de bolas vermelhas à usar é determinada em regulamento de evento.

**Artigo 2º** - A finalidade da partida é encaçapar as bolas da vez e coloridas em seqüência ordenada crescente, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco.

**Artigo 3º** - A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas".

**Artigo 4º** - É "bola livre" a colorida que, após falta que resulta em situação de sinuca ao oponente, por opção adicional, o beneficiado identifica e joga como se fosse uma bola da vez, com valor e condições iguais à mesma.

**Artigo 5º** - A bola da vez, a bola livre e/ou as coloridas, em tacada lícita podem ser jogadas no ataque ou defesa.

**Artigo 6º** - Após convertida a vermelha e jogada a bola colorida seguinte, ou jogando uma bola livre, salvo exceção, esta não pode se tornar em primeiro obstáculo para situação de sinuca para o adversário. Ocorrendo, caracteriza falta.

**Artigo 7º** - As normas possibilitam atingir na partida:

1. considerando única tacada contínua iniciada por bola da vez, segundo as respectivas quantidades de bolas vermelhas:
  - a. 51 pontos usando 3 bolas vermelhas;
  - b. 75 pontos usando 6 bolas vermelhas.
2. em jogadas normais e segundo as respectivas bolas da vez em jogo:
  - a. bola 6 = 13 pontos;
  - b. bola 5 = 18 pontos;
  - c. bola 4 = 22 pontos;
  - d. bola 3 = 25 pontos;
  - e. bola 2 = 27 pontos;
  - f. uma bola 1 = 35 pontos; e
  - g. a cada vermelha adicional, mais 8 pontos.

**Artigo 8º** - Iniciada a tacada visando uma bola livre, esta pode possibilitar até oito (8) pontos adicionais aos máximos possíveis, nos totais indicados no artigo anterior.

### TÍTULO II DA SINUCA

**Artigo 9º** - Existe situação de sinuca quando a tacadeira não puder ser impulsionada em movimento direto e natural, com possibilidade de tangenciar primeiramente ambos os lados de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo(s) originado(s) por bola(s) que não seja(m) da vez e/ou bicos de tabelas.

1. A situação de sinuca é caracterizada como:
  - a. "total", quando há impedimento para atingir direta e naturalmente qualquer ponto de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada;
  - b. "parcial", quando a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em único ponto.
2. A sinuca total ou parcial é reconhecida quando originada:
  - a. por jogada lícita em bola da vez, ainda que acidentalmente; ou,
  - b. respeitada exceção do inciso seguinte, por jogada em bola colorida, após conversão de bola vermelha.
3. Exceto quando restando em jogo apenas as bolas 6 e 7, a bola colorida jogada como livre não pode ser usada como primeiro obstáculo em situação de sinuca para ação do oponente, ainda que acidentalmente. Ocorrendo é

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

penalizada como falta técnica, com penalidade variável.

4. Primeiro obstáculo em situação de sinuca, no sentido de movimento natural da tacadeira, é a primeira bola ou bico de tabela nessa condição, interposta entre a tacadeira e a bola visada.

**Artigo 10** - Bola da vez, quando vermelha, e/ou tabelas delimitadoras do campo de jogo, exceto seus bicos, não são consideradas como obstáculo na avaliação de situação de sinuca.

**Artigo 11** - Com atenuantes proporcionais às dificuldades apresentadas, o insucesso na tentativa de saída de situação de sinuca pode gerar penalidade disciplinar adicional, quando for claramente concluído que o atleta em ação não aplicou corretamente os recursos técnicos disponíveis e esperados.

## TÍTULO III DO MOVIMENTO DE BOLAS

**Artigo 12** - Toda tacada é iniciada por bola da vez e;

1. encaçapada a vermelha, a tacada continua visando obrigatoriamente qualquer bola colorida. Encaçapada esta, é jogada outra vermelha e assim sucessivamente;
2. terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes são visadas e encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente.

**Artigo 13** - O retorno de bolas ao jogo observa;

1. a bola colorida encaçapada imediatamente após vermelha retorna ao jogo em sua marca.
2. as coloridas encaçapadas sem faltas e obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornam ao jogo.
3. bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornam ao jogo, exceto vermelhas, respeitadas exceções.
4. encaçapada a última vermelha e jogada em seguida a bola 2, esta é considerada:
  - a. como colorida se encaçapada; ou
  - b. como da vez se não convertida.

**Artigo 14** - É lícita a conversão de bolas da vez, vermelhas ou não, e/ou bola livre, quando encaçapadas isolada ou simultaneamente por tacada em bola da vez ou bola livre, mesmo quando entre a visada e a encaçapada ocorra transferência de movimento por meio de outras bolas.

**Artigo 15** - É creditado ao jogador valor igual a um (1) ponto por bola, quando encaçapadas lícita e simultaneamente bolas vermelhas e/ou bola livre de igual valor. Não há credito de pontos da bola livre, quando esta é convertida juntamente com a colorida da vez.

**Artigo 16** - Bola vermelha não retorna ao jogo mesmo excluída com falta, exceto quando para reposição em posição anterior, para repetição de jogada, em situações especiais. Quando encaçapada, retorna ao jogo a bola livre.

## TÍTULO IV DAS SAÍDAS

**Artigo 17** - Para saída de partida, as bolas 2 à 7 são colocadas em suas respectivas marcas e;

1. unidas entre si e compondo formato triangular, as três ou seis bolas vermelhas são colocadas entre as bolas 6 e 7 em suas marcas;
2. o vértice e o centro da base do triângulo são alinhados com a longitudinal, com a bola do vértice bastante próxima da bola 6, sem tocá-la;
3. a tacadeira é considerada como “na mão” e pode ser colocada dentro da área delimitada pelo semicírculo “D”, ou sobre sua linha;
4. a tacada inicial pode ser executada no ataque ou defesa.
5. quando usando três bolas vermelhas, opcionalmente e sob determinação em regulamento do evento, o seu conjunto triangular pode ser alterado, com as duas bolas da “base” ainda tocando a do ápice e afastadas entre si, em distância igual a de uma bola, compondo formato “delta”.

**Artigo 18** - A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha joga, ou transfere a ação sem direito a recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes.

**Artigo 19** - Respeitando e adaptando as regras pertinentes, a decisão para saída em “partida complementar”, usada para desempate, acontece também por sorteio, em igual sistema e condições de saída regular, permanecendo inalterada a seqüência anterior.

## TÍTULO V DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS

**Artigo 20** - Exige ser identificada por cantada prévia a bola visada, colorida e/ou livre, salvo quando evidente ou obrigatoriamente visada.

**Artigo 21** - É desnecessário cantar desvio na direção da tacadeira, originado por toque em tabelas da mesa, para posterior e primeiramente atingir a bola visada.

**Artigo 22** - Sem falta, é lícita a conversão da bola visada, em qualquer caçapa.

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

## TÍTULO VI DA BOLA COLADA

**Artigo 23** - Interrompido o movimento da tacadeira e esta permanecendo “colada” à outra bola, torna obrigatória:

1. tacada seguinte normal, visando outra bola qualquer que não a colada à tacadeira; ou
2. tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, quando:
  - a. é considerado que a bola colada já foi e está “tocada”; e
  - b. a tacadeira deve ser movimentada em direção que não origine impulso direto na bola colada.

**Artigo 24** - É considerado existir bola colada quando assim confirmado por árbitro ou substituto.

**Artigo 25** – Se solicitada, deve ser oferecida a informação sobre a tacadeira estar ou não colada à outra bola.

## TÍTULO VII DA BOLA LIVRE

**Artigo 26** - Estando ou não originalmente em situação de sinuca, quando a posição resultante configurar sinuca ao oponente, após ter sido cometida qualquer falta, além do benefício oriundo da penalização como falta técnica, o adversário adquire a opção adicional de jogar uma bola livre.

1. Considerando a falta como passível dessa condição, o árbitro se manifesta pronunciando “falta e bola livre”.
2. É aguardada a manifestação do adversário, que pode optar por:
  - a. jogar na bola da vez;
  - b. identificar, eleger e jogar uma colorida como “bola livre”; ou
  - c. passar a tacada sem direito a recusa.
3. A inequívoca constatação de dolo na falta por erro na bola visada penaliza adicionalmente o infrator com a falta disciplinar.

## TÍTULO VIII DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS

**Artigo 27** - Respeitada exceção de recolocação à posição original, a bola que ao jogo retorna é colocada na sua marca, sem tocar em outra. Impossibilitado por obstrução de outras bolas, retorna na marca livre de outra de maior valor.

**Artigo 28** - Obstruídas todas as marcas, total ou parcialmente, a bola que retorna é colocada no ponto mais próximo possível de sua própria marca, em direção à tabela superior, sem tocar outra bola, e

1. sobre a linha longitudinal, quando as bolas forem a 4, 5, 6 ou 7; e

2. sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, quando as bolas forem a 2 ou a 3.

**Artigo 29** - Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, por falta de espaço ou impedimento de tabela, é adotado igual procedimento, invertendo a direção.

**Artigo 30** - Se duas ou mais bolas retornam simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

## TÍTULO IX DAS OPÇÕES PÓS-FALTA

**Artigo 31** - Após qualquer falta:

1. é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;
2. o penalizado perde o direito à ação;
3. o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção;
4. o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar; e
5. é aplicada penalidade adicional, se cabível.

**Artigo 32** - Se a falta cometida resulta em situação de sinuca:

1. o árbitro informa a opção adicional de jogar em bola livre; e
2. o beneficiado tem a opção adicional de escolher e eleger uma colorida para visar como bola livre, e assim jogar em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas.

**Artigo 33** - Encaçapada a colorida jogada como bola livre, é creditado valor de pontos igual ao da bola da vez em jogo e:

1. quando a bola da vez é vermelha, é visada em seguida uma bola colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada como livre; ou
2. quando a bola da vez é a 2 ou de valor superior, a tacada tem seqüência na bola da vez em jogo.

**Artigo 34** - Ainda que acidentalmente, é penalizada como falta técnica, com pena variável, a situação de sinuca que tem como primeiro obstáculo:

1. a colorida jogada como bola livre, por opção após falta resultada em situação de sinuca, exceto quando restando em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7;
2. a colorida jogada após conversão de bola vermelha.

## TÍTULO X DAS PENALIDADES

**Artigo 35** - Além das determinações seguintes, a aplicação de penalidade por falta estará sujeita à adição de outras penas e/ou agravantes, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação pertinente.

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

**Artigo 36** - A pena para falta técnica com penalidade variável é o mínimo de 4 (quatro) pontos, ou o que resultar maior entre:

- o valor da bola visada na jogada que resultou na falta; ou
- o equivalente à bola de maior valor envolvida na falta da ação penalizada.

**Artigo 37** - É pena para falta técnica com penalidade máxima, 7 (sete) pontos.

**Artigo 38** - São penas para falta disciplinar:

- em primeira ocorrência, 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
- em reincidência, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

**Artigo 39** - É pena para a falta disciplinar grave, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

**Artigo 40** - A bola de maior valor envolvida em jogada é identificada pelo primeiro contato da tacadeira, salvo quando toque subsequente origina outra falta penalizada com maior valor.

## TÍTULO XI DAS FALTAS

**Artigo 41** - Têm penalidade variável as faltas técnicas:

- encaçapar a bola tacadeira ("suicidar");
- dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
- conduzir a tacadeira ("carretão");
- tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;
- tocar indevidamente em qualquer bola;
- jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;
- jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;
- jogar sem manter contato com o piso;
- jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", na saída ou após estar na mão;
- acidentalmente lançar bola para fora da mesa;
- acidentalmente originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, exceto quando ela atingir primeiramente a bola visada;
- encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada ou converter bola não visada, exceto quando envolvendo vermelhas ou jogando bola livre juntamente com bola da vez;
- encaçapar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;
- desconsiderado o toque anterior em tabela, não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando vermelhas;
- tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, exceto quando vermelhas e/ou bola livre e da vez;

16. originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a bola livre jogada, ou a colorida jogada após conversão de bola vermelha;

17. deixar de cantar a bola colorida visada ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e

18. cometer outras faltas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.

**Artigo 42** - Tem penalidade máxima as faltas técnicas:

- jogar bola da vez ou colorida fora da seqüência obrigatória determinada;
- jogar com bola errada;
- cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçapado bola vermelha;
- cometer falta na jogada seguinte à confirmação de sinuca total, de tal modo que impeça uma jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.

**Artigo 43** - Tem penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves;

- intencionalmente cometer falta;
- intencionalmente provocar salto de bola;
- usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;
- usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e
- praticar outras ações faltosas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

## TÍTULO XII DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

**Artigo 44** - A partida é encerrada quando:

- é definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos;
- restarem em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos atingir valores maiores que:
  - 25 pontos, com a bola 5 como a da vez;
  - 20 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou
  - 7 pontos, com a bola 7 como a da vez;
- um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

**Artigo 45** - Se uma das situações do inciso "2" do artigo anterior é atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não estará obrigado a continuar a partida. Atingida em ação contínua, é realizada regularmente a tacada seguinte.

**Artigo 46** - Restando na partida a tacadeira e a bola 7:

- com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada se o jogador em

# **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA**

desvantagem iguala o placar, convertendo licitamente a bola 7 ou beneficiado por falta do oponente; e

2. com diferença inferior a 7 pontos ou nula, qualquer falta determina a derrota do penalizado.

**Artigo 47** - Encerrada com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, voltando ao jogo a bola 7 em sua marca e a branca em situação de “na mão”.

**Artigo 48** - É considerada como em situação de “impasse” a ocorrência de terceira tacada, de qualquer dos jogadores, que não altere situação similar de jogo. Na iminência de acontecer:

1. o árbitro alerta os jogadores sobre o enquadramento nessa condição;
2. a jogada seguinte deve obrigatoriamente alterar a condição de jogo; e
3. não sendo alterada a situação, a partida é considerada nula, em qualquer condição, e outra é reiniciada.

## **TÍTULO XIII DO ENCERRAMENTO DE JOGO**

**Artigo 49** - O jogo termina quando um dos jogadores:

1. atinge o mínimo predeterminado de vitórias em partidas;
2. reconhece a derrota no jogo;
3. é penalizado com a segunda falta disciplinar ou uma falta grave; ou
4. é penalizado com desclassificação no jogo.

**Artigo 50** - Ambos os jogadores são considerados derrotados se aplicada simultaneamente a penalidade de desclassificação.

- As imagens com ilustração dos detalhes da mesa de jogo estão nos anexos do Regulamento dos Esportes do bilhar.

Brasília, 29 de março de 2008

*Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca*