



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 quantidade de bolas vermelhas à usar é determinada em regulamento de evento.

Artigo 2º - A finalidade da partida é encaixar 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:

- a) o valor da bola visada na jogada que resultou na falta; ou
- b) 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:

1. em primeira ocorrência, 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
2. 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:

1. encaçar a bola tacadeira ("suicidar");
2. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
3. conduzir a tacadeira ("carretão");
4. tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;
5. tocar indevidamente em qualquer bola;
6. jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;
7. jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;
8. jogar sem manter contato com o piso;
9. jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", na saída ou após estar na mão;
10. acidentalmente lançar bola para fora da mesa;
11. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, exceto quando ela atingir primeiramente a bola visada;
12. encaçar 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;
13. encaçar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;
14. desconsiderado o toque anterior em tabela, não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando vermelhas;
15. 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:

1. jogar bola da vez ou colorida fora da seqüência obrigatória determinada;
2. jogar com bola errada;
3. cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçado bola vermelha;
4. 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;

1. intencionalmente cometer falta;
2. intencionalmente provocar salto de bola;
3. usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;
4. usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e
5. 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:

1. é definitivamente encaçada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos;
2. restarem em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos atingir valores maiores que:
 - a) 25 pontos, com a bola 5 como a da vez;
 - b) 20 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou
 - c) 7 pontos, com a bola 7 como a da vez;
3. 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:

1. 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