

SINUCA - RESUMO

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.

JOGO E PARTIDA

1. 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.
2. A branca é identificada como "tacadeira". A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas".
3. 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.
4. 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.
5. A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é "livre" de penalidade, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a "castigo".
6. Encaçapada uma colorida em início de tacada, em seguida é visada obrigatoriamente a bola da vez.
7. 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.
8. Exceto a da vez convertida lícitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçapadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
9. 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.
10. 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.

SAÍDA

1. 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.
2. Na saída é jogada a bola 1, sendo repetida sem penalidade se:

PDDias - 02/2009

- 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.
3. Na condição da alínea "c" do inciso "3" anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

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

RECUSA DE AÇÃO

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.

IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. Antes de jogada não evidente, são cantadas a bola e a caçapa visadas.
2. Sem necessidade de identificar quantidade de toques, deve ser cantada a jogada que pretende atingir a bola visada depois de toque da tacadeira em tabela, exceto quando evidente.
3. Jogada 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 considerada como de defesa a jogada em bola da vez não evidente e sem cantada.
7. É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola ou caçapa visada.

8. 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.
9. 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.

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.

PENALIDADES

1. 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.
2. Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação.
3. Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica.

FALTAS

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 em caçapa não cantada ou evidenciada;
 - o. não converter bola colorida sujeita a "castigo";
 - p. não tocar primeiramente na bola visada, exceto quando cantado ou evidente o uso de tabela;
 - q. não cantar jogada 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.

ENCERRAMENTO DE PARTIDA

1. A partida é encerrada quando:
 - 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 da alínea "c" do inciso "1" anterior é atingida por crédito de pontos por falta do oponente, o vencedor não é obrigado a continuar a partida. Atingida em tacada contínua, é realizada a jogada seguinte.
3. Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de "partida complementar", retornando ao jogo a bola 7 em sua marca, a branca como "na mão"; e:
 - a. a saída é decidida por sorteio, independentemente da seqüência anterior, que permanece a mesma; e
 - b. o vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário.

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.

Brasília, 29 de março de 2008

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca