

SINUCA MISTA - RESUMO

Com predominância das normas internacionais, estas regras contém mesclas de características brasileiras e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios e devem ser respeitados.

Desenvolvimento de Partida:

1. A quantidade de bolas vermelhas à usar, 6 ou 3, é determinada em regulamento de evento.
2. A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como coloridas.
3. É "bola livre" a colorida que, após falta que resulta em situação de sinuca ao oponente, o beneficiado identifica e joga como se fosse uma bola da vez, com valor e condições iguais à mesma.
4. Bola da vez, bola livre e/ou as coloridas, em tacada lícita, podem ser jogadas no ataque ou defesa.
5. 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.
6. Podem ser atingidos na partida, 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.
7. Segundo as respectivas bolas da vez em jogo, estarão disponíveis ao jogador em ação:
 - 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.
8. Iniciada a tacada visando uma bola livre, esta pode possibilitar até oito (8) pontos adicionais aos máximos possíveis.
9. Toda tacada é iniciada por bola da vez e;
 - a. encaçapada a vermelha, a tacada continua em qualquer colorida. Encaçapada esta, é jogada outra vermelha e assim sucessivamente;
 - b. terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes são visadas e encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente.
10. É lícito o "telefone", mesmo quando entre a visada e a encaçapada ocorra transferência de movimento por bolas coloridas.
11. É creditado ao jogador 1 ponto por bola, quando encaçapadas bolas vermelhas e/ou bola livre de igual valor. São desconsiderados pontos adicionais de colorida da vez, quando convertida juntamente com a bola livre usada.
12. Canta-se apenas a bola visada, exceto a evidente e a obrigatória.
13. Canta-se apenas "tabela e bola tal", sem necessidade de indicar quantos desvios e/ou toques em tabelas acontecerão.

Situação de Sinuca:

14. Tabela e bolas vermelhas não são consideradas como obstáculo para avaliação de situação de sinuca.
15. 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.
16. Sinuca total ou parcial é reconhecida quando originada:
 - a. por jogada lícita em bola da vez, ainda que acidentalmente; ou,
 - b. respeitada exceção, por jogada em bola colorida, após conversão de bola vermelha.
17. 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 penalizada como falta técnica, com penalidade variável.
18. 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.
19. O insucesso intencional na tentativa de saída de situação de sinuca pode gerar penalidade disciplinar.

Retorno de Bolas ao Jogo:

20. Retorna(m) ao jogo;
 - a. a colorida encaçapada imediatamente após vermelha, em sua marca;
 - b. não retornam as coloridas encaçapadas sem faltas e obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, iniciando pela bola dois e/ou seguintes;
 - c. bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornam ao jogo, exceto vermelhas, respeitadas exceções.
21. Encaçapada a última vermelha e jogada em seguida a bola 2, esta é considerada como colorida se encaçapada, ou como da vez se não convertida.
22. Bola vermelha não retorna ao jogo mesmo excluída com falta, exceto quando para reposição em ponto anterior, para repetição de jogada, em situações especiais.
23. Quando encaçapada, retorna ao jogo a bola livre.
24. 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.
25. Obstruídas todas as marcas, 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
 - a. sobre a linha longitudinal, quando as bolas forem a 4, 5, 6 ou 7; e
 - b. sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, quando as bolas forem a 2 ou a 3.
26. Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, é adotado igual procedimento, invertendo a direção. Se duas ou mais bolas retornam

simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

Início de Partida:

27. Tacada inicial de partida pode ser executada no ataque ou defesa. A falta será penalizada.
28. 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.

Bola Colada:

29. Interrompido o movimento da tacadeira e esta permanecendo “colada” à outra bola, torna obrigatória:
 - a. tacada seguinte normal, visando outra bola qualquer que não a colada à tacadeira; ou
 - b. tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, quando:
 - I. é considerado que a bola colada já foi e está “tocada”; e
 - II. a tacadeira deve ser movimentada em direção que não origine impulso direto na bola colada.
30. Bola colada só é assim admitida quando confirmada por árbitro.
31. Se indagado, o árbitro informará sobre bolas estarem ou não coladas.

Bola Livre e Faltas:

32. Após ter sido cometida qualquer falta, estando ou não antes em situação de sinuca, quando a posição resultante configurar situação de sinuca ao oponente, além do benefício advindo da penalização o adversário adquire a opção adicional de jogar uma bola livre.
33. Considerando a falta como passível dessa condição, o árbitro se manifesta pronunciando “falta e bola livre”. 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 ação sem direito a recusa.
34. Encaçapada a colorida jogada como bola livre, é creditado valor de pontos igual ao da bola da vez em jogo e:
 - a. quando a da vez é vermelha, é visada em seguida uma colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada como livre; ou
 - b. quando a bola da vez é a 2 ou de valor superior, a tacada tem seqüência na bola da vez em jogo.
35. Ainda que acidentalmente, é penalizada como falta técnica, com pena variável, a situação de sinuca que tem como primeiro obstáculo:
 - a. a colorida jogada como bola livre, exceto quando restando em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7;
 - b. a colorida jogada após conversão de bola vermelha.

Faltas:

36. Após qualquer falta:
 - a. é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;
 - b. o penalizado perde o direito à ação;

- c. o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção;
- d. o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar; e
- e. é aplicada penalidade adicional, se cabível.
37. Se a falta cometida resulta em situação de sinuca:
 - a. o árbitro informa a opção adicional de jogar em bola livre; e
 - b. o beneficiado tem a opção adicional de usar uma bola livre.
38. A constatação de dolo na falta, por falha intencional, penaliza adicionalmente o infrator com a falta disciplinar.
39. 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.
40. Além das determinações pertinentes, 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.

Penalidades:

41. 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.
42. É pena para falta técnica com penalidade máxima, 7 (sete) pontos.
43. São penas para falta disciplinar:
 - a. em primeira ocorrência, 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
 - b. em reincidência, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.
44. É pena para a falta disciplinar grave, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.
45. Têm penalidade variável as faltas técnicas:
 - a. encaçapar a bola tacadeira (“suicidar”);
 - b. dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”);
 - c. conduzir a tacadeira (“carretão”);
 - d. tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;
 - e. tocar indevidamente em qualquer bola;
 - f. jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;
 - g. jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;
 - h. jogar sem manter contato com o piso;
 - i. jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, na saída ou após estar na mão;
 - j. acidentalmente lançar bola para fora da mesa;
 - k. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, exceto quando ela atingir primeiramente a bola visada;
 - l. 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;
 - m. encaçapar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;
 - n. desconsiderado o toque anterior em tabela, não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando vermelhas;

- o. tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, exceto quando vermelhas e/ou bola livre e da vez;
 - p. originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a bola livre jogada, ou a colorida jogada após conversão de bola vermelha;
 - q. deixar de cantar a bola colorida visada ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e
 - r. cometer outras faltas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.
46. Tem penalidade máxima as faltas técnicas:
- a. jogar bola da vez ou colorida fora da seqüência obrigatória determinada;
 - b. jogar com bola errada;
 - c. cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçapado bola vermelha;
 - d. cometer falta na jogada seguinte à confirmação de sinuca total, de tal modo que impeça uma jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.
47. Tem penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves;
- a. intencionalmente cometer falta;
 - b. intencionalmente provocar salto de bola;
 - c. usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;
 - d. usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e
 - e. praticar outras ações faltosas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

Encerramento de Partida:

48. 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;
 - b. restarem em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos atingir valores maiores que:
 - I. 25 pontos, com a bola 5 como a da vez;
 - II. 20 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou,
 - III. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.
 - c. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

49. Se uma das situações do inciso "b" 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.
50. Restando na partida a tacadeira e a bola 7:
- a. com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada se o jogador em desvantagem iguala o placar, convertendo licitamente a bola 7 ou beneficiado por falta do oponente; e
 - b. com diferença inferior a 7 pontos ou nula, qualquer falta determina a derrota do penalizado.
51. 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".
52. 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:
- a. o árbitro alerta os jogadores sobre o enquadramento nessa condição;
 - b. a jogada seguinte deve obrigatoriamente alterar a condição de jogo; e
 - c. não sendo alterada a situação, a partida é considerada nula, em qualquer condição, e outra é reiniciada.

Encerramento de Jogo:

53. O jogo termina quando um dos jogadores:
- a. atinge o mínimo predeterminado de vitórias em partidas;
 - b. reconhece a derrota no jogo;
 - c. é penalizado com a segunda falta disciplinar ou uma falta grave; ou
 - d. é penalizado com desclassificação no jogo.
54. Ambos os jogadores são considerados derrotados se aplicada simultaneamente a penalidade de desclassificação.

Observação:

55. 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