

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

REGRAS DA SINUQUINHA “MATA-MATA”

Simplificação das normas do jogo “Bola 8”, modalidade do Pool, estas regras são oficiosas e sua prática tem variações significativas, mas também integram os jogos do bilhar. As normas que seguem definem o primeiro passo em direção à padronização e possível futuro reconhecimento oficial.

TÍTULO I - DO EQUIPAMENTO E JOGO

Artigo 1º - Identificada como longitudinal, uma linha imaginária no centro da mesa, ao longo do seu comprimento, divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.

Artigo 2º - Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa em seu comprimento, divide o campo de jogo em inferior, no lado usado para saídas das partidas, e superior no lado oposto.

Artigo 3º - As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos. Nas laterais são identificadas como direita e esquerda, segundo o campo adjacente.

Artigo 4º - Exatamente no centro do campo de jogo superior um ponto é assinalado e identificado como marca superior, orientando a posição de bolas para início de partidas. No exato centro do campo de jogo inferior outro ponto é identificado como marca da tacadeira.

Artigo 5º - Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e quatorze bolas coloridas separadas em dois grupos, um com números de 2 a 8 sobre cores lisas, também chamadas de sólidas, e outro de 9 a 15 sobre cores listradas, identificados como grupos das bolas “lisas” e “listradas” ou outra forma preferida. Podem ser usadas bolas com grupos diferenciados apenas por duas diferentes cores.

Artigo 6º - Por meio técnico os dois grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores, e:

1. exceto na tacada de saída, cada um visa obrigatoriamente bola de seu grupo;
2. é obrigatório identificar por cantada prévia a bola e a caçapa visadas;

3. é cantado previamente o desvio na direção da tacadeira por uso de tabela, para depois atingir bola de seu grupo de domínio, sem necessidade de enumerar quantidade de toques;
4. é lícita a jogada cantada que encaçapa bola do próprio grupo, mesmo que entre a visada e a convertida ocorra transferência de movimento por bola do grupo do oponente ou próprio.

Artigo 7º - Bola e/ou caçapa evidente desobriga a cantada prévia, e:

1. só é evidente a jogada que visa única bola, claramente direcionada e não existindo outras próximas do mesmo alinhamento, que possam ser visadas;
2. não cantada e em dúvida sobre evidência, o jogador em ação pode ser questionado sobre sua intenção;
3. não há evidência no uso de tabela para desviar a tacadeira antes de atingir bola visada.

Artigo 7º - Vence a partida quem primeiro encaçapa todas as bolas do grupo de seu domínio. Vence o jogo quem primeiro completa número predeterminado de vitórias em partidas.

TÍTULO II - DA SAÍDA DE PARTIDA

Artigo 8º - Para a saída da partida as bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente, unidas entre si em formato triangular, com a “base” voltada para a tabela superior e o vértice, sem uma bola, posicionado sobre a marca superior. A tacadeira é colocada na sua marca e a jogada não exige cantada prévia.

Artigo 9º - A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, ou passa ao oponente, também sem direito de recusa.

Artigo 10 - A bola encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.

Artigo 11 - Se, na saída, duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, nenhuma das bolas retorna ao jogo e é imposto ao adversário o domínio sobre o outro grupo.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 12 - Não converter bola na tacada de saída facultada ao adversário escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que é praticada a partir das posições resultantes.

Artigo 13 - Retorna ao jogo em sua marca a tacadeira convertida na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s), e a ação é transferida ao adversário, que joga com as bolas nas posições resultantes, antes escolhendo e identificando o grupo de seu domínio. Voltam ao jogo as bolas numeradas do grupo imposto ao adversário, eventualmente encaçapadas.

TÍTULO III - DA AÇÃO DE JOGO

Artigo 14 - Encaçapar bola licitamente obriga a continuar a ação de tacada. Perde o direito da ação e a transfere ao adversário, o jogador que:

1. não encaçapa bola;
2. encaçapa bola não cantada;
3. encaçapa bola do grupo do oponente; ou,
4. comete qualquer falta.

TÍTULO IV - DO RETORNO DE BOLAS

Artigo 15 - Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou retirada do jogo irregularmente, a tacadeira retorna em sua marca.

Artigo 16 - Bolas numeradas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora quando do grupo do adversário, voltando ao jogo quando do grupo do penalizado, a ele retornando:

1. coladas no ponto central da tabela adjacente à caçapa usada, ou o mais próximo possível dele sem tocar outras bolas, na direita de quem as retira, ou na esquerda, quando impossibilitado por obstrução de outras bolas.

Artigo 17 - Bolas lançadas fora da mesa retornam coladas na posição central da tabela superior, unidas entre si quando mais de uma.

Artigo 18 - Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.

Artigo 19 - Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.

Artigo 20 - Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, ou vibrações involuntárias na mesa, são repostas nas posições originais e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior, a partida é considerada nula e outra é iniciada, sem penalidades.

TÍTULO V - DAS FALTAS E PENAS

Artigo 21 - São consideradas como;

1. falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem dolo;
2. falta disciplinar: a falta premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não origem agravantes severos;
3. falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal a pessoas, autoridades, entidades ou bens.

Artigo 22 - Quando sem dolo são faltas técnicas:

1. converter bola do grupo do oponente;
2. converter a tacadeira ("suicídio");
3. conduzir a tacadeira ("carretão");
4. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
5. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
6. acidentalmente provocar "salto" de bola;
7. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
8. jogar em bola do grupo oponente;
9. tocar indevidamente qualquer bola;
10. jogar sem ter contato com o piso;
11. jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo;
12. jogar com a tacadeira fora da sua marca, na saída ou quando retorna ao jogo;
13. usar bola numerada para a tacada;
14. qualquer contrariedade sem dolo às normas e regras.

Artigo 23 - Na ocorrência de qualquer falta:

1. é retirada a bola de menor valor do grupo de domínio do adversário beneficiado (ou escolhida pelo beneficiado quando bolas sem números) e adicionalmente concede as opções de;
 - a. em seguida o beneficiado joga normalmente; ou,
 - b. passa a tacada ao adversário, sem direito de recusa; e
 - c. o erro na bola visada com ausência de toque em outras bolas e e/ou a conversão da branca, permite a opção do beneficiado jogar com a tacadeira em sua marca; e,
 - d. a falta por "bitoque" ou "condução", adicionalmente determina que uma das bolas do penalizado, escolhida pelo beneficiado, seja colada no ponto central da tabela superior.

Artigo 24 - Não há falta quando bola colada à tacadeira se movimentada involuntariamente por defeito da mesa ou pano.

Artigo 25 - Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim julgar conveniente.

Artigo 26 - É proibido fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo.

Artigo 27 - É proibido usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo.

Artigo 28 - Mesmo apagado, é proibido o uso e porte de cigarro durante ação de jogo. Giz e outros materiais não podem permanecer na mesa após encerrada a ação.

TÍTULO VI - DO FINAL DE PARTIDA E JOGO

Artigo 29 - A partida termina quando:

1. é lícitamente encaçada a última bola de um dos grupos, determinando vitória do jogador em ação;
2. um dos jogadores tem apenas uma bola de seu grupo, e o oponente comete falta, perdendo a partida; ou,
3. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

Artigo 30 - O jogo termina quando:

1. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
2. um dos jogadores comete a segunda falta disciplinar ou uma falta disciplinar grave; ou,
3. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo.

Brasília, julho de 2006

Cortesia da
Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca