

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

JOGO EMPARCEIRADO

Pouco praticados mas atraentes como forma de lazer, propiciando integração e confraternização, além de úteis para conciliar diversos jogadores disputando em reduzido número de mesas, os jogos em que parceiros unem-se em equipes que se enfrentam não tinham orientação formal, observando convenções nem sempre padronizadas.

Em atenção aos praticantes dos jogos do bilhar são transcritas a seguir orientações em forma de regras, para o mínimo de organização nessa prática.

JOGO EMPARCEIRADO

Artigo 1º - Os integrantes de jogo em que conjuntos de igual número se enfrentam respeitam as regras, regulamentos e normas da modalidade em uso, como se jogando individualmente.

Artigo 2º - Disciplinando as atividades dos conjuntos, são observadas as normas aqui dispostas e aquelas que constem de regulamento específico de evento.

Artigo 3º - Antes de jogo cada grupo indica um líder, que assina a súmula pelo conjunto e o representa em reivindicações junto a árbitro que, entendendo necessário, pode questionar individual e/ou simultaneamente os integrantes do conjunto.

Artigo 4º - O líder é também o responsável por recursos, representações e/ou requerimentos formais.

Artigo 5º - Por livre escolha:

1. o grupo com direito à saída indica quem sai na partida;
2. nas primeiras tacadas de cada partida, os jogadores se alternam por decisão

do grupo, depois mantendo a mesma seqüência;

3. as mesmas normas são usadas na partida complementar, usada para desempate, sem alterar a seqüência original.

Artigo 6º - Comete falta técnica o jogador que efetiva tacada fora da seqüência determinada para a partida. Aplicada a penalidade, a ação é do grupo beneficiado, continuando e respeitando a seqüência correta.

Artigo 7º - Decide por jogar ou recusar a tacada após falta, somente o jogador com direito à ação seguinte. Sem alterar a seqüência, joga novamente o penalizado por falta que tem a ação seguinte recusada pelo oponente.

Artigo 8º - Os jogadores inativos permanecem em local predeterminado, fora da área de ação de jogo e são impedidos da iniciativa de comentários e/ou orientações ao jogador ativo.

Artigo 9º - O jogador ativo pode consultar um dos parceiros, que opina individualmente e sem aproximação da mesa de jogo.

Artigo 10 - A jogada em curso, cantada ou evidenciada, é praticada com veto a alteração após aplicação de penalidade disciplinar a parceiro inativo, por indução ou tentativa de orientação não solicitada.

Artigo 11 - Quando conveniente, pode ser limitado por meio do regulamento de evento, ou prévio acordo, o número de consultas feitas pelo jogador ativo durante uma mesma tacada contínua.

Brasília, julho de 2006

Cortesia da
Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca