



**REGULAMENTO
DOS ESPORTES
DO BILHAR**

2013

Consolidação aprovada em Assembléia.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

REGULAMENTO DOS ESPORTES DO BILHAR

ÍNDICE

- 03 - *Artigo 1º* - DOS CONCEITOS E VÍNCULOS**
- 04 - *Artigo 2º* - DOS EVENTOS**
- 04 - *Artigo 3º* - DO MATERIAL DE USO**
- 05 - *Artigo 4º* - DAS PARTIDAS, JOGOS E AÇÕES**
- 05 - *Artigo 5º* - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS**
- 06 - *Artigo 6º* - DO MOVIMENTO DE BOLAS**
- 06 - *Artigo 7º* - DA DISCIPLINA**
- 08 - *Artigo 8º* - DAS FALTAS E PENAS**
- 08 - *Artigo 9º* - DA ARBITRAGEM**
- 09 - *Artigo 10* - DO DIREITO DE DEFESA**
- 10 - *Artigo 11* - DO RECURSO E REPRESENTAÇÃO**
- 10 - *Artigo 12* - DAS COMISSÕES**
- 11 - *Artigo 13* - DOS EXAMES FÍSICOS**
- 12 - *Artigo 14* - DAS PREMIAÇÕES**
- 12 - *Artigo 15* - DA INTERRUPÇÃO DE JOGO**
- 12 - *Artigo 16* - DOS ANEXOS**
- 12 - *Artigo 17* - GLOSSÁRIO**

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

REGULAMENTO DOS ESPORTES DO BILHAR

Em que se refere a prática do desporto não profissional, regulam-se por estas normas as regras de modalidades, os regulamentos de eventos, as entidades dirigentes e de prática do esporte no território nacional, integrantes do Sistema Nacional do Desporto, e as pessoas físicas e jurídicas que lhes são direta ou indiretamente filiadas ou vinculadas.

Artigo 1º - DOS CONCEITOS E VÍNCULOS

1. Prevalecendo as determinações das regras de modalidades e regulamentos de eventos, as normas deste documento organizam e padronizam procedimentos e desenvolvimentos de jogos do esporte do bilhar, na sua prática e na realização de eventos que envolvem campeonatos, torneios e outros certames, complementando e integrando categorias, modalidades e regras, devendo acompanhar cada uma delas com igual conhecimento.
2. A denominação “**esportes do bilhar**” engloba todas as atividades desportivas praticadas em mesas com uso de tacos e bolas.
3. **Sinuca**, identifica a prática de modalidade com regras brasileiras.
4. **Sinuca Mista**, identifica a prática de modalidade com predominante características do snooker, regra internacional, mescladas com normas diferenciadas adotadas em atenção às preferências do praticante nacional, servindo como prática de transição para o snooker.
5. No contexto de desenvolvimento de partida, o termo “**sinuca**” também identifica situação obtida por meio de recurso estratégico, em jogada de defesa executada licitamente em algumas condições, podendo acontecer também acidentalmente, que impõe dificuldades na jogada de praticante.
6. Outras regras alternativas simplificadas, popularmente identificadas como “sinuquinha” e outros designativos, poderão ser oportunamente identificadas, consolidadas e reconhecidas de forma oficial.
7. **Snooker**, identifica a prática de modalidade que usa a íntegra das normas internacionais.
8. **Pool** identifica a prática de jogos diferenciados, tendo como principais as modalidades “Bola 8”, “Bola 9” e “14 x 1”, respeitando as normas internacionais.
9. **Bilhar**, modalidade também conhecida como carambola, identifica a prática de jogo com três bolas em mesa sem caçapas, tendo como meta toques entre as mesmas, também identificados como carambolas. Oportunamente poderá ser reconhecida a prática do “**Carom**”, versão inglesa da modalidade bilhar, que usa mesa com caçapas.
10. **Mata-Mata**, modalidade popular que, embora podendo ser usada em mesas com dimensões oficiais, geralmente é praticada em mesas menores, tem como objetivo encaçapar as bolas do grupo de domínio do oponente.
11. **Mata-8**, modalidade popular que também pode usar mesas com dimensões oficiais, mas geralmente é praticada em mesas menores, tendo como objetivo converter a bola 8 depois de encaçapar todas as bolas de seu grupo de domínio.
12. Por ser mínima no Brasil a prática do bilhar como modalidade, as normas gerais deste documento referem-se predominantemente às regras que têm como objetivo a conversão de bolas em caçapas, como a sinuca, o snooker e o pool. Assim, quando considerando a prática do bilhar como modalidade, as citações de encaçapamentos e outras descrições devem ter entendimento de toques entre bolas, e devem ser adequadas ao contexto e às condições respectivas, descartando o inadequado.
13. Cada modalidade é praticada de forma independente, com regras, atividades, rankings e características isoladas. Quando conveniente ao esporte, os rankings e sistemas de controles desportivos de diferentes modalidades podem ser unificados.
14. Reconhecidos no Brasil como esporte, os jogos do esporte do bilhar não têm status de profissão. O adepto é reconhecido como atleta não profissional, ou simplesmente como praticante, para integrar eventos oficiais obrigando-se a vínculos com as entidades de prática e órgãos dirigentes do esporte.
15. São identificados como oficiais os eventos promovidos, organizados e/ou supervisionados pelas entidades dirigentes do esporte. São reconhecidos e indicados como oficiais os produtos e/ou equipamentos que tenham recebido avaliação e aprovação das entidades dirigentes, recebendo correspondente certificado de qualidade.
16. São pessoas jurídicas de direito privado as entidades dirigentes e de prática do esporte, com organização e funcionamento autônomo e competências definidas, sendo:
 - a. **entidades de prática** do esporte, os clubes, academias, grêmios e outras entidades e/ou grupos desportivos reconhecidos e apresentados por aquelas;
 - b. **entidades comerciais de prática** do esporte, os salões e outros locais com exploração comercial, quando formalmente filiados à entidade dirigente, então reconhecidos como locais de prática desportiva; e

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- c. **entidades dirigentes** do esporte a confederação nacional, as federações nos Estados e, quando a elas vinculadas e reconhecidas, regionalmente as ligas, associações e equivalentes;
17. Quando desvinculadas e/ou não reconhecidas, as ligas, associações e similares equiparam-se à entidade de prática.
 18. Filiação e outros vínculos a entidades internacionais são de responsabilidade da confederação nacional, que supervisiona, promove e/ou coordena eventos e certames internacionais realizados no território nacional e/ou integrando-os no exterior.
 19. As Federações podem admitir como filiadas as entidades comerciais de prática, com iguais direitos das demais entidades filiadas, incluindo o de seus representantes votar e ser votados, mas impedidas da prerrogativa de indicação de chapa para concurso em cargos eletivos.
 20. As entidades dirigentes e de prática submetem-se às normas do Comitê Olímpico Internacional - COI, do Comitê Olímpico Brasileiro - COB, do Comitê Paraolímpico Brasileiro - CPB, do Código Brasileiro de Justiça Desportiva e legislação vigente.

Artigo 2º - DOS EVENTOS

1. As entidades dirigentes e de prática supervisionarão, promoverão e/ou realizarão campeonatos e certames desportivos:
 - a. **Individuais**, envolvendo atletas isoladamente, independentemente de representação de entidades; e,
 - b. **Coletivos**, envolvendo equipes representando suas entidades de vínculos.

Artigo 3º - DO MATERIAL DE USO

1. Para os jogos da sinuca e do snooker é reconhecida como oficial a mesa que respeita determinações técnicas específicas e tem em seu campo de jogo, entre as bordas internas das tabelas, as medidas livres de 2,84 m x 1,42 m. Mesas com campo de jogo de 2,54 m X 1,27 m são reconhecidas como semi-oficiais.
2. Para a prática do snooker, com realização progressiva e em menor tempo possível, é estabelecido como meta o uso de mesas com dimensões e características no padrão de uso internacional do snooker, que também podem ser usadas para a prática da sinuca.
3. Para a prática do bilhar como modalidade, é reconhecida a mesa com campo de jogo fechado, com 2,84 x 1,42 m, sem caçapas.
4. Para as modalidades do pool é reconhecida como oficial a mesa que tem em seu campo de jogo as medidas livres de 2,54 m X 1,27 m.
5. Quando necessária, em função de espaços ou preferências, é excepcionalmente admitida para a prática do esporte a mesa com campo de jogo em medidas reduzidas, obrigatoriamente proporcionais.
6. As linhas, delimitações de áreas, pontos e marcas que identificam posições de bolas e ações de jogo respeitam as disposições das modalidades e os anexos deste Regulamento.
7. O campo de jogo tem como base pedras apropriadas, preferivelmente ardósia, revestidas com tecido de lã especial, de preferência na cor verde, delimitado por tabelas e caçapas conforme demonstrado nos anexos. O campo de jogo é fechado, sem caçapas, para a prática do bilhar.
8. No centro do campo de jogo, ao longo do seu comprimento, uma linha reta imaginária identificada como "longitudinal" divide-o em 2 (duas) áreas retangulares iguais, direita e esquerda no sentido de saída de jogo. Linhas retas imaginárias perpendiculares à longitudinal são denominadas "transversais".
9. A transversal coincidente com o centro do comprimento da mesa divide o campo de jogo em 2 (duas) áreas iguais, identificadas como:
 - a. campo de jogo inferior, no lado usado para as ações de saída de partidas; e
 - b. campo de jogo superior, no lado oposto.
10. Para as modalidades do pool, a denominação dos campos de jogo superior e inferior são invertidas.
11. Delimitando o campo de jogo, com formatos, ângulos e contornos junto às caçapas respeitando desenhos e gabaritos dos anexos, as tabelas tem como características básicas:
 - a. partes superiores externas e planas, com altura de 800 mm a 850 mm do piso;
 - b. bordas internas inclinadas para dentro da mesa, denominadas "trilhos", com adaptação de borracha apropriada e revestimento com o mesmo pano do campo de jogo, para sinuca e snooker com extremo superior em altura de 36 mm do campo de jogo e, para o pool, com 40 mm.
12. As tabelas são identificadas como:
 - a. superior e inferior, nos extremos longitudinais dos respectivos campos de jogo; e
 - b. subdivididas como "laterais superior direita e esquerda" e "laterais inferior direita e esquerda", nos lados e junto aos respectivos campos de jogo.
13. Traçadas ou imaginárias, o campo de jogo contém:
 - a. marcas que identificam posições de bolas, para início de partidas e retornos ao jogo, recebendo identificação numérica respectiva ou denominação apropriada à modalidade; e
 - b. pontos e linhas que identificam e delimitam áreas e/ou posições específicas de jogo.
14. Caçapas são instaladas em forma de bolsas ou sistema que as substitua, em volume que permita receber e manter quantidade razoável de bolas, em condições que impeçam o retorno das mesmas ao campo de jogo por impulsão de

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

jogada, respeitando detalhes indicados em gabaritos.

15. As aberturas das tabelas junto às caçapas, os ângulos e formatos dos bicos de tabelas são determinados por gabaritos indicados pela CBBS e são únicos para a prática do Snooker, Sinuca e Sinuca Brasileira.
16. As mesas com caçapas de características diferentes, anteriores à padronização atual, devem ser adequadas no menor tempo possível.
17. As pedras respeitam dimensões e padrões determinados nas imagens e gabaritos dos anexos, principalmente junto às caçapas, nas "linhas de caída" e "curvaturas de caída" para as bolas.
18. Com quantidades, diâmetros, cores e características indicadas nas regras de modalidades, são reconhecidas as bolas produzidas pela empresa belga Saluc;
 - a. para sinuca e snooker nos modelos Aramith e Champion;
 - b. para o pool nos modelos Aramith Pool e Aramith League Pool; e,
 - c. para o bilhar, os modelos Champion Billiard, Aramith Billiard e Carom Matchplay.
19. Outras marcas e modelos de bolas que venham a ser admitidos pelos órgãos internacionais do esporte poderão ser oportunamente reconhecidos.
20. Para revestir o campo de jogo e tabelas são reconhecidos os panos de lã produzidos pela Tecelagem Thais, de São Paulo, capital, nos modelos 101 e 106, este preferivelmente.
21. Podem ser oportunamente avaliados e reconhecidos outros produtos e utensílios que apresentem qualidade e características compatíveis com a prática do esporte, em complemento e/ou substituição dos atuais.
22. As linhas e marcas que identificam posições de bolas e situações de jogo para as modalidades do Snooker, Sinuca e Sinuca Brasileira são únicas e uniformes, respeitando gabaritos fornecidos pela CBBS.
23. Mesas com linhas e marcas em características diferentes, anteriores à padronização atual, devem ser adequadas no menor tempo possível.
24. De uso individual, são admitidos tacos de madeira ou material sintético, em comprimento mínimo de 914 mm (3 ft), padrão internacional, com uma das extremidades afilada e contendo adaptadores que melhoram a eficiência e durabilidade.
25. Objetos e produtos auxiliares, como tacão, cruzeta, ponte, prolongador, giz, talco, lixa e outros, são todos de uso e responsabilidade dos praticantes. Alguns, devido a suas características, preferivelmente devem ser oferecidos nos eventos do esporte, parcial ou integralmente, cortesia que não transfere aos promotores e dirigentes responsabilidades de quaisquer espécie.

26. Para controle dos atos em eventos são usados documentos apropriados.

Artigo 4º - DAS PARTIDAS, JOGOS E AÇÕES

1. Define-se como **partida** o espaço de tempo usado por jogadores para encaçapar as bolas, conforme determinado em regras das modalidades. Um conjunto predeterminado de partidas compõe um jogo.
2. O termo "tacada" define:
 - a. o ato de movimentar a tacadeira por meio de um toque da sola do taco, em jogada de defesa e/ou ataque; ou,
 - b. no contexto, também a identificação de uma jogada continuada, constituída por seqüência ininterrupta de conversões lícitas de bolas, em ação de mesmo jogador.
3. A tacada é considerada como praticada:
 - a. no ataque, quando jogando bola com intenção identificada de encaçapamento;
 - b. na defesa, quando descartado o direito de ataque, optando por tentativa de conseguir situação de jogo que licitamente dificulte a ação seguinte do oponente.
4. É "tempo de ação" o intervalo de tempo usado para iniciar e terminar uma tacada, ou seqüência ininterrupta delas.
5. O tempo de ação de cada jogador:
 - a. inicia pela aproximação da mesa, em começo de partida ou após encerrada a ação do oponente, em avaliação e/ou preparação para executar a sua tacada;
 - b. termina com a finalização da tacada única ou seqüencial, após inertes as bolas, na ocorrência de defesa, de ataque com bola não convertida ou na prática de falta;
 - c. o encerramento também é definido pelo afastamento da mesa e/ou por atos que caracterizem tal finalização, podendo ser declarado por árbitro.
6. Resultados de jogos são incorporados a rankings e outros registros somente após a homologação do certame e evento, por órgãos dirigentes do esporte.
7. Evento é homologado após seu Regulamento, resultados e relatórios serem encaminhados, examinados e aprovados pelos órgãos dirigentes.

Artigo 5º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS

1. Cantar jogada resume o ato de previamente identificar a bola que será tocada por movimento da tacadeira, direta ou indiretamente.
2. É considerada evidente a jogada que visa bola única, quando claramente direcionada e que não tenha no mesmo alinhamento, ou próximo dele, outras bolas que possam opcionalmente ser cantadas como visadas. A mesma avaliação é aplicada para identificar evidência em jogada que, para atingir a bola visada, usará tabelas para conseguir desvios da tacadeira.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

3. A decisão sobre evidência de jogada cabe exclusivamente a árbitro ou seu substituto que, entendendo necessário e sem influenciar decisão provável, pode solicitar esclarecimento sobre jogada pretendida, ainda que interrompendo ação em preparo.
4. Jogada evidente, sem dolo, cantada com erro na identificação da bola visada, é admitida como lícita.
5. Salvo exceção, antes de executar tacada a cantada pode ser alterada.
6. Quando não interferindo no jogo, antes de jogada será concedida a informação solicitada por jogador, a exemplo de: se duas ou mais bolas estão ou não “coladas”, se a tacadeira está ou não em ponto lícito para ser jogada após estar “na mão”, ou para a saída: se falta cometida ou resultado de jogada tornou ou não disponível opções adicionais; se existe ou não situação de sinuca agravada, etc.
8. A bola que acidentalmente salta para fora da vertical do campo de jogo e à mesa retorna por força do próprio movimento, é considerada:
 - a. como em jogo normal se resultante de toque em jogador oponente ou objeto a ele pertencente;
 - b. sujeita a penalidade se resultante de toque em árbitro, terceiros ou elementos estranhos à mesa e/ou jogo.
9. Bola movimentada que pára na “boca de caçapa” e, sem toque, nela é convertida algum tempo depois, observa:
 - a. ocorrendo antes de finalizada a tacada que a originou, a bola convertida é considerada como resultante da mesma ação, que continua ou é penalizada por falta, se praticada;
 - b. é recolocada na posição original, o mais fielmente possível, não determina falta e a ação continua, quando caracterizada a transferência de ação, ou já aconteceu tacada seguinte em outra bola e a primeira é convertida sem toque ou distensão do pano pelo jogador em ação;
 - c. se o oponente movimentou a tacadeira visando a bola “na boca”, e esta cai antes do toque, as bolas são recolocadas nas posições originais, o mais fielmente possível, não determina falta e a ação é retomada.
10. Bolas movimentadas indevida e acidentalmente por árbitro ou atleta, podem e devem ser recolocadas em pontos originais, o mais fielmente possível, quando assim preferido e requerido pelo oponente com direito à ação.
11. Se durante movimentos preparativos de tacada bolas são movimentadas acidentalmente por interferência de ato de árbitro, adversário ou estranhos ao jogo, as mesmas são repostas nas posições originais, o mais fielmente possível, e a ação prossegue, com veto à alteração na cantada e/ou intenção inicialmente proposta.
12. Popularmente identificada como “Sinuca com saída impossível”, confirmada situação de sinuca que impossibilita de qualquer forma a jogada lícita seguinte, obrigando à falta compulsória, o jogador em ação:
 - a. em jogada de defesa impulsiona a tacadeira em direção à bola visada, direta ou indiretamente, com o mínimo de força suficiente para atingi-la, como se obstáculo não existisse;
 - b. a falta cometida é penalizada com 7 pontos, a seqüência na ação prossegue; e,
 - c. resultando em situação de sinuca ao oponente, proporciona as opções previstas nas regras das modalidades.

Artigo 6º - DO MOVIMENTO DE BOLAS

1. Bolas movimentadas com falta técnica e/ou que permanecem no campo de jogo após jogada com salto, movimento ou ato acidental, permanecem nas novas posições.
2. Na condição de bola na mão, para início de partida ou retorno ao jogo, a tacadeira tem posicionamento delimitado por áreas ou pontos determinados nas regras das modalidades.
3. Após tacada seguinte do oponente, ou após saída de partida, permanece na posição a bola colocada em marca errada, ou fora dela.
4. Durante partida, confirmada ausência na recolocação de bola que deveria ter retornado ao jogo, é observado:
 - a. identificada falha desprovida de dolo, a bola retorna ao jogo a qualquer momento e situação, mesmo quando com diferença de pontos superior à unitária na seqüência, e a ação em curso prossegue;
 - b. confirmada falha dolosamente ignorada, com alerta em momento conveniente à denunciante, o retorno é ignorado e eventual penalidade disciplinar pode ser aplicada; ou
 - c. é nula e desconsiderada a falha quando constatada após encerramento de partida, em qualquer circunstância.
5. Bola que após encaçapamento retorna ao campo de jogo por impulsão de tacada é considerada não convertida, respeitadas exceções de modalidades.
6. Não constitui falta a bola colada à branca que se movimenta involuntariamente, por defeito de mesa ou pano.
7. Não incorre em falta a bola jogada (legalmente eleita) que, sem interferência e acidentalmente, move-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida. Parando sobre a tabela, caindo fora da mesa ou originando outra infração, caracteriza falta.

Artigo 7º - DA DISCIPLINA

1. Ato anormal e desrespeito a normas caracterizam falta técnica e/ou disciplinar,

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- penalizadas segundo característica e gravidade da ocorrência.
2. Atletas e comissários devem apresentar-se com vestimentas indicadas nas normas do evento, sob pena de impedimento de participação em certames e eventos do esporte.
 3. A arena de jogos é de uso exclusivo dos integrantes do evento, quando convocados.
 4. Exceto quando em treinamento autorizado, as mesas de jogos são usadas exclusivamente para disputas do certame.
 5. Preferivelmente, mesas adicionais são oferecidas para treinamentos em ambiente separado, com uso exclusivo de jogadores não desclassificados, em escalas e períodos predeterminados.
 6. É estabelecido limite de 05 (cinco) minutos, ou menos, quando determinado em regulamento, para jogador apresentar-se ao ambiente de jogo, contados a partir da convocação. Ultrapassado o tempo, o ausente é declarado derrotado, pela diferença máxima de contagem em favor do jogador presente. Ausência múltipla determina derrota para todos.
 7. Antes de jogo são oferecidos 3 (três) minutos para treinamento de atletas:
 - a. que usam a mesa simultaneamente, quando não vindos de jogo imediato anterior;
 - b. que não são oferecidos a quem participou de jogo imediato anterior; e
 - c. desse tempo é reduzido atraso porventura abonado no atendimento à convocação.
 8. Encerrada a ação, o jogador dirige-se e permanece em local indicado, preferivelmente sentado, enquanto o oponente executa sua ação. Ainda que no mesmo, constitui falta movimentar-se anormalmente frente ao campo visual de ação do oponente.
 9. Giz e outros materiais de uso individual não podem permanecer nas mesas após ação encerrada.
 10. Cumprimento por boa jogada é salutar, quando discreto e sem dolo.
 11. Durante jogos ou partidas, em qualquer situação os atletas dirigem-se exclusivamente a árbitros.
 12. Embora não obrigatório, haverá empenho para que os promotores cedam camisas e/ou camisetas para os integrantes, como componente de uniforme exigido, podendo nelas divulgar patrocinadores do evento.
 13. Ainda que não exigido uniforme, é proibido o uso de vestes e objetos com propagandas não autorizadas. Não conflitando com interesses e padrões do evento, e requerido com antecedência suficiente, haverá empenho em autorizar a exposição de patrocinadores individuais, por meio de camisas, capas de tacos ou outros espaços especialmente autorizados.
 14. São proibidos aventais protetores, bonés, shorts, bermudas, sandálias, chinelos e equivalentes.
 15. Atletas estão obrigados ao uso de uniforme determinado quando participando:
 - a. da reunião técnica que antecede abertura do evento;
 - b. das solenidades de abertura e encerramento;
 - c. durante seus jogos; e
 - d. em situações especialmente determinadas.
 16. Comissários, árbitros, auxiliares e delegados devem usar, preferencialmente, calça e calçados pretos ou escuros.
 17. Durante certames jogadores e comissários aceitarão e facilitarão o trabalho da imprensa autorizada, incluindo uso de câmaras de filmagens e fotografias.
 18. Durante a participação em jogos ou partidas é proibido o porte, o uso e o consumo de bebidas alcoólicas e o porte e o uso de cigarros e similares, mesmo apagados.
 19. Durante a realização de evento, do início ao final, incluindo os desclassificados, é proibido o porte, o uso e o consumo de substâncias proibidas pela legislação e normas desportivas.
 20. Autoridades de eventos podem e devem determinar aplicação de testes e exames de aferição de uso de substâncias proibidas, preventivamente, por suspeita e/ou por denúncia de anormalidade.
 21. Ainda que não aferido formalmente, estão sujeitos à possibilidade de penalidades, segundo a gravidade da ocorrência, os identificados com evidências inequívocas de porte, consumo e/ou uso de substância proibida.
 22. Durante evento, independentemente de local e momento, atos contrários à boa conduta ética, moral e desportiva sujeitam o infrator a penalidades, com decorrente responsabilidade da federação de vínculo do penalizado, à qual cabe orientar antecipada e permanentemente os seus representantes em relação aos corretos procedimentos.
 23. Ato anormal constatado e/ou julgado, em qualquer momento ou situação, é formalmente documentado para posterior registro no prontuário do envolvido, com notificação às federações e autoridades pertinentes.
 24. Em circunstância de final de partida caracterizam reconhecimento de derrota atitudes como; guardar taco, tocar bolas, retirar bolas de caçapas, cumprimentar adversário por vitória e/ou abandonar o ambiente do jogo.
 25. Tendo como meta o sucesso nos eventos, são esperados dos integrantes:
 - a. respeito ao público e autoridades;
 - b. alto nível desportivo, social e educacional;
 - c. integral dedicação e empenho na condução e desenvolvimento das atividades e jogos;
 - d. permanente simpatia e cordialidade, principalmente em ocorrências imprevistas;
 - e. neutralidade em opiniões e preferências de participantes e assistentes, de qualquer sexo, raça ou crença; e

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

f. limitação de debates a áreas, momentos, formas e meios adequados.

26. Nos ambientes, espaços e tempos usados para atos e prática dos jogos do esporte do bilhar, é vedada a divulgação, ostentação e/ou manifestação, ostensiva ou velada, de opiniões sobre preferências, costumes, crenças e tendências sociais e/ou políticas.

Artigo 8º - DAS FALTAS E PENAS

1. Sujeitam-se a penalidades os atos enquadrados como falta técnica e/ou falta disciplinar.
2. É falta técnica a ação em jogo que sem dolo contraria regras e/ou normas.
3. É falta disciplinar:
 - a. a falta técnica dolosa;
 - b. a desatenção irresponsável a orientações técnicas, disciplinares e às normas; e
 - c. o desrespeito de menor intensidade, que não origina conseqüências agravantes.
4. É falta disciplinar grave:
 - a. reincidência em falta disciplinar:
 - I. em mesmo jogo, quando ambas nele praticadas;
 - II. durante o evento, quando ambas praticadas fora de jogo;
 - b. agressão verbal, física e/ou em outras formas, a qualquer pessoa, entidade ou bem;
 - c. desrespeito ostensivo a terceiros;
 - d. induzir e/ou participar, ostensiva ou discretamente, de ato que origine conturbação, de qualquer forma.
5. Exceto quando determinado em contrário nas regras e/ou regulamentos, faltas técnicas em mesma ação não são cumulativas e penalizam pela maior infração.
6. A falta disciplinar e/ou grave é cumulativa à falta técnica praticada em mesmo ato.
7. É nula a falta técnica não observada e/ou não denunciada antes de efetivada ação seguinte.
8. Isoladas ou cumulativamente, na ordem ou não, penalidades podem ser de:
 - a. alerta ou aviso;
 - b. advertência;
 - c. perda de pontos e classificações;
 - d. desclassificação por jogo ou evento;
 - e. eliminação;
 - f. suspensão por jogos;
 - g. suspensão por prazo;
 - h. suspensão por eventos;
 - i. indenização a danos; e/ou
 - j. outras determinadas em regulamento de evento e/ou legislação pertinente.
9. Preservado o direito de defesa, a aplicação de penalidade durante jogo e/ou evento não isenta o infrator de punições adicionais subseqüentes.
10. Em situação de provável indisciplina e sem prejuízo de oponente, é facultado ao árbitro praticar advertência informal sem penalidade.
11. Na aplicação da pena de derrota em jogo, são reconhecidas as partidas encerradas com vitória

do infrator e considerado que o declarado vencedor completou o mínimo de vitórias exigidas para o jogo.

12. Prevista a necessidade de avaliação por vantagem de pontos, interrompendo partida por imposição de derrota como penalidade, são creditados ao vencedor:
 - a. os pontos da pena;
 - b. a somatória dos pontos ainda possíveis de conseguir; ou,
 - c. desconsiderando os anteriores, se insuficientes, crédito de pontos iguais aos do penalizado, acrescidos de 1 (um).
13. Em desclassificação e/ou eliminação de atleta após definidas colocações finais, os premiados são reclassificados e os prêmios redistribuídos segundo os novos resultados.
14. Ocorrendo em fase, etapa e condições que o permitam, o desclassificado é substituído por jogador seguinte na classificação geral, ou por reserva se em tempo hábil. Quando impossível, a substituição é ignorada.
15. Ainda que não intencional, é enquadrada como falta disciplinar a insistência no uso de tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada.
16. Normalidade no tempo de ação é a média usada pela maioria dos jogadores do evento, na avaliação, preparação e/ou execução de suas tacadas.
17. Mesmo discreto, é enquadrado como falta disciplinar grave o ato de induzir ou incitar à infração e/ou provocar situação que produza conturbação, de qualquer forma.
18. A omissão em ocorrência anormal que poderia ser interrompida, enquadra o omissor em falta e penalidade de igual proporção, com atenuantes admissíveis.
19. A tentativa de praticar ato doloso sujeita o infrator a penalidade equivalente ao objetivo tentado, com atenuante julgado aceitável.
20. Admitida a prática desportiva sem limite de idade, é considerado desportivamente irresponsável o menor de 14 (quatorze) anos e, segundo a gravidade de ato anormal e/ou reincidência, é responsabilizado o maior responsável e/ou o representante da entidade dirigente e/ou de prática de vínculo do menor.

Artigo 9º - DA ARBITRAGEM

1. Assegurando imparcialidade e respeito às regras, regulamentos e normas, os jogos do esporte são intermediados por um ou mais árbitros e auxiliares.
2. É árbitro reconhecido o credenciado por entidade dirigente, por meio de curso específico.
3. Auxiliares são especificamente instruídos para cada evento, preferivelmente na forma de curso, ministrados por entidades dirigentes supervisoras e/ou promotores.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

4. São esperados do árbitro procedimentos imparciais, idôneos e de bom senso, além do conhecimento seguro e satisfatório dos documentos:
 - a. Normas de Conduta na Arbitragem;
 - b. regras das modalidades;
 - c. este Regulamento;
 - d. Regulamento e normas de certame;
 - e. Código Brasileiro de Justiça Desportiva; e
 - f. legislação pertinente.
5. Atuando em jogo o portador de deficiência física, o árbitro oferece assistência e atenção adicional, adequando as normas no que for possível.
6. Não serão nomeados para intermediar partidas ou jogos os árbitros e auxiliares de mesma localidade que os jogadores. Quando impossível o respeito a essa norma, excepcionalmente será admitida a indicação sob consulta e unânime consentimento dos jogadores, mediante antecipada declaração e assinatura da anuência, em súmula ou documento adicional.
7. Enquanto insuficiente o número de credenciados, evento que não consegue a participação de árbitro nomeia auxiliares na função, preferencialmente pela ordem:
 - a. não participante como jogador;
 - b. já desclassificado;
 - c. que não seja de mesma chave;
 - d. que não mantenha com jogadores ativos vínculos de amizade próxima, parentesco e/ou registro na mesma federação; ou
 - e. em último recurso, os próprios jogadores.
8. Árbitro atua preferivelmente com auxiliares diretos, identificados como:
 - a. mesário, o primeiro auxiliar e responsável por registros em súmulas;
 - b. marcador, o segundo auxiliar e encarregado da transcrição de pontos obtidos pelos jogadores, em área visível aos presentes.
9. Auxiliar não pode se dirigir e/ou responder a jogador, mas pode e deve espontânea e reservadamente alertar árbitro sobre ocorrência relevante por ele percebida:
 - a. imediatamente, quando possível a providência pertinente;
 - b. em momento posterior adequado, se impossível ou inoportuna a intervenção imediata.
10. Só é autorizado afastamento de jogador do ambiente de jogo juntamente com acompanhante, preferivelmente auxiliar.
11. Decisão e resultado imposto por árbitro, e/ou sua comissão, podem ser questionados e/ou alterados pela Comissão Técnica e Comissão Desportiva, quando pertinentes.
12. Na condução de jogo e/ou partida, respeitando normas do esporte o árbitro tem autonomia e poder de decisão. Se conveniente, para respaldar decisão pode dialogar com:
 - a. jogadores;
 - b. auxiliares;
 - c. componentes da comissão de árbitros, preferivelmente fora do ambiente e arena do jogo;
 - d. comissão técnica, igualmente fora do ambiente e arena do jogo, quando possível;
 - e. delegado técnico/disciplinar; e,
 - f. embora indesejado, e exclusivamente quando espontânea e consensualmente sugerido pelos atletas, pode ouvir e considerar a declaração de terceiros que observaram o ato.
13. Buscando aprimoramento, intensificação na formação de árbitros e auxiliares e a prestação de serviços, os árbitros credenciados devem se unir e constituir associações da classe, nos Estados vinculados às federações e nacionalmente junto a confederação.
14. Igualmente, os jogadores devem também constituir suas associações da classe.
15. Enquanto impossibilitada a formalização de entidades de classe, de árbitros e atletas, as entidades dirigentes devem constituir, reconhecer e prestigiar comissões, colegiados e/ou equivalentes.

Artigo 10 - DO DIREITO DE DEFESA

1. É facultado o direito de defesa a quem se julga prejudicado por aplicação pretensamente inadequada de norma durante jogo e/ou evento, por meio de procedimentos seqüenciais e até onde interessar:
 - a. rotineiramente, apresentar argumentos ao árbitro ou comissário dirigente;
 - b. insatisfeito, por meio do árbitro ou comissário, solicitar intervenção da comissão técnica;
 - c. persistindo insatisfação, prosseguir o jogo sem contratempos e, no encerramento, solicitar ao árbitro o registro da ocorrência em súmula;
 - d. dentro dos 20 (vinte) minutos seguintes e respeitando normas do regulamento do certame, protocolar recurso formal junto à comissão pertinente do evento, preferivelmente assessorado por representante de sua federação ou substituto;
 - e. descontente com decisão, protocolar recurso à Comissão Disciplinar do certame, no evento a primeira instância do Tribunal de Justiça Desportiva;
 - f. se ainda insatisfeito, após encerrado o evento apresentar fatos, resultados e conseqüências à federação em que é registrado;
 - g. sob orientação da federação, interpor recurso ao Tribunal de Justiça Desportiva, constituído junto àquela entidade dirigente, se entendido necessário;
 - h. se precedente e assessorado pela federação, recorrer ao Superior Tribunal de Justiça Desportiva, constituído junto à confederação.
2. O Superior Tribunal de Justiça Desportiva da CBBS é o órgão máximo competente para julgar

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

recursos desportivos e técnicos e suas decisões são irrecuráveis.

3. Enquanto não aprovado Código de Justiça específico dos Esportes do Bilhar, é respeitado o Código Brasileiro de Justiça Desportiva e legislação pertinente, com adequações necessárias.
4. Em omissão ou inexistência de norma adequada, como orientação são usadas normas e regulamentos de outros esportes, de similaridade próxima.

Artigo 11 - DO RECURSO E REPRESENTAÇÃO

1. Recurso e/ou representação com origem em ocorrência de jogo é protocolado até os vinte (20) minutos seguintes ao encerramento do mesmo, predominando normas do Regulamento do certame. Dentro de igual limite pode ser requerido maior tempo, se imperioso. Outras ocorrências têm prazos específicos.
2. Em formulário apropriado, protocolado com data e horário, qualquer representação, recurso e/ou requerimento equivalente é acompanhado de quitação de taxa de caução, no valor de 1 (um) salário mínimo, ou o estabelecido para o evento.
3. A caução é restituída em decisão favorável ao reclamante. Em contrário ou ocorrendo recurso, o valor é repassado à entidade dirigente maior e mantido em caução até o final do processo, para restituição em decisão superior favorável ao reclamante, ou retenção definitiva se em contrário.
4. Recurso, representação ou requerimento de ato técnico em evento é:
 - a. apreciado pela direção geral e comissão técnica;
 - b. julgado pela última e a comissão desportiva, com a de ética se pertinente.
5. Recurso de origem ética e/ou disciplinar em evento é:
 - a. apreciado pela direção geral e comissão desportiva;
 - b. julgado pela última e a comissão de ética, com a decisão permanecendo sub judice.
6. Até o limite de 20 (vinte) minutos seguintes à notificação de decisão de julgamento de comissões do certame, ou mais quando imperioso e requerido em igual tempo, recurso pode ser interposto em primeiro grau à Comissão Disciplinar do evento, representante legal do Tribunal de Justiça Desportiva.
7. Não é reconhecida e/ou aceita impugnação à atuação de árbitros e/ou comissários. Entretanto, em equivalência a recurso é avaliado pedido de atuação indesejada, por meio de requerimento apreciado pelas comissões técnica e desportiva, observando:
 - a. é obrigatória a anuência do presidente da federação de registro do requerente, ou do seu representante regularmente constituído para o evento. Ausente, é admitida a

substituição por representante de entidade coirmã;

- b. o protocolo deve preferivelmente anteceder a abertura oficial do evento, em qualquer caso protocolado com o mínimo de 6 (seis) horas antecedendo jogo ou ato do requerente;
 - c. quando a divulgação de nomes de árbitros e comissários impedir o respeito ao tempo determinado na alínea "b" anterior, o protocolo acontece até o máximo de vinte (20) minutos após dado conhecimento, sem prorrogações;
 - d. ocorrendo decisão favorável as comissões julgadoras emitem instruções aos organizadores, para que atendam o requerido;
 - e. se impossível viabilizar o atendimento, em tempo hábil as razões são apresentadas às partes, sem alterações.
8. No julgamento de ocorrência técnica não são admitidos como prova ou justificativa as fotografias, fonografias, cinematografias, vídeo-tapes, imagens fixadas por qualquer meio ou processo eletrônico, e/ou equivalentes. Entendendo relevante, pode acontecer o reconhecimento de tais recursos, como orientação na apreciação de outras provas.
 9. Recursos não têm efeito suspensivo, salvo quando previsto nas normas do evento.

Artigo 12 - DAS COMISSÕES

1. Realização, organização e administração de eventos acontecem por meio de comissões nomeadas com atividades específicas, sendo:
 - a. Direção e Coordenação Geral;
 - b. Direção Técnica;
 - c. Comissão de Honra e de Autoridades;
 - d. Comissão Técnica;
 - e. Comissão Desportiva;
 - f. Comissão de Ética;
 - g. Comissão de Árbitros e Auxiliares;
 - h. Delegados;
 - i. Comissão Disciplinar; e
 - j. pessoas, grupos e/ou empresas parceiras e/ou contratadas para busca de patrocínios, divulgações na mídia e atos pertinentes.
2. Quando não conflitantes, comissões podem ser agregadas e membros nomeados para funções e atividades cumulativas.
3. **Direção Geral:** orienta e organiza o evento, controla as comissões e nomeados, atende às atividades sociais, desportivas e disciplinares da realização e seus jogos, e:
 - a. é diretamente ligada à Coordenação Geral e à Direção Técnica;
 - b. é de sua responsabilidade apresentar às entidades dirigentes o relatório final do evento, descrevendo o planejamento, execução, encerramento, relatos de ocorrências e soluções, anexando documentos pertinentes, no máximo até

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

quinze (15) dias após o encerramento, dessa forma permitindo a avaliação e homologação do certame e seus resultados;

- c. o demonstrativo geral de contas integra o relatório, com receitas, despesas e despesas, incluindo as operações geradas por parceiros e/ou contratados;
 - d. bens, serviços e outros benefícios cedidos em parceria e/ou contrato, têm valores equivalentes estimados e registrados como receita, com igual despesa ou despesa em contrapartida.
4. **Comissão de Honra e de Autoridades:** isentas de responsabilidades desportivas, acompanham o certame socialmente.
5. **Comissões Técnica, Desportiva e de Ética:** orientam e julgam sumariamente as ocorrências de origem desportiva e reclamações técnicas, nomeiam autoridades substitutas, definem regras e normas não amparadas no regulamento do evento, reconhecem resultados, definem questões de ética e disciplina, orientam árbitros e auxiliares, elaboram o relatório desportivo, são responsáveis pelas súmulas emitidas, e:
- a. com poder sumário de decisão sobre questões técnicas, isoladamente a comissão técnica é a primeira instância para apreciar e julgar reclamações e ocorrências técnicas e, espontaneamente e/ou por solicitação, orienta árbitros, auxiliares e delegados, antes, durante e após jogos;
 - b. apreciando ocorrência a comissão técnica convoca jogadores envolvidos a local determinado, adentra à arena de jogos e/ou recorre às outras comissões pertinentes e/ou delegados.
6. **Comissão de Árbitros e Auxiliares:** é subordinada às comissões técnica, desportiva e de ética, acompanha e arbitra partidas e jogos, faz cumprir os regulamentos e regras oficiais, orienta e mantém o ritmo dos jogos e confirma resultados.
7. **Delegados Técnico/Disciplinar:** acumulam funções em nomeações específicas, têm atividade fiscalizadora a qualquer tempo, momento, local e/ou ato, observam e reportam ocorrências anormais de conduta administrativa, disciplinar, técnica e outras, produzem relatos para apreciação das comissões pertinentes, e:
- a. podem ser consultados a qualquer momento por árbitros, comissários, dirigentes e autoridades; e
 - b. suas informações e relatos têm força e amparo legal para fundamentar decisões pertinentes.
8. **Comissão Disciplinar:** durante evento, é a Primeira Instância do Tribunal de Justiça Desportiva, com poder de decisão final. É convocada e empossada a qualquer tempo, se e quando necessário, para apreciar e julgar

representações e/ou recursos a decisões de autoridades e/ou de comissões de eventos, e:

- a. observando a legislação tem o mínimo de cinco (5) integrantes previamente nomeados, divulgados antes ou na abertura de certame;
 - b. membros de igual Estado que as partes litigantes são impedidos de integrar julgamentos;
 - c. o presidente da comissão nomeia substitutos "ad hoc", em caso de impedimento e/ou ausência;
 - d. recurso à sua sentença é encaminhado ao Tribunal de Justiça Desportiva de jurisdição pertinente.
9. A **Comissão Disciplinar** é composta por membros:
- a. um (1) indicado pela entidade dirigente nacional;
 - b. um (1) indicado pelas entidades dirigentes estaduais;
 - c. um (1) indicado pelas entidades de prática filiadas à dirigente estadual;
 - d. um (1) representante dos árbitros, indicado por entidade representativa ou colegiado; e,
 - e. um (1) representante dos atletas, indicado por entidade representativa ou colegiado.
10. Para conseguir padronização e uniformidade no desempenho de seus integrantes, respeitando as normas, as comissões do certame podem usar soluções e determinações extra-oficiais, que facilitem atingir objetivos maiores.

Artigo 13 - DOS EXAMES FÍSICOS

1. Durante evento do esporte são usados meios de aferição de uso de álcool e outras substâncias proibidas pelo esporte, em momentos programados e/ou imprevistos, com divulgação antecipada da regulamentação.
2. Usando aparelhos, a exemplo de "bafômetros", médico nomeado, preferivelmente, ou técnico habilitado aplica exames e testes de dosagem alcoólica, sem prévio aviso e em datas e momentos programados e/ou incertos, por meio de sorteio, indicação e/ou denúncia, assistido por representantes da comissão desportiva, das entidades dirigentes e testemunhas.
3. Mais sofisticado e restritivo, quando necessário, provocado por denúncia e/ou suspeita, pode acontecer aplicação de teste anti-doping por meio de encaminhamento das partes a laboratório local.
4. Apresentado resultado positivo igual ou acima dos máximos indicados, em qualquer caso, a contraprova é imediatamente providenciada por meio da repetição do exame e/ou teste praticado.
5. Acontecendo exame com resultado positivo que atinja e/ou ultrapasse o limite legal e/ou desportivamente estabelecido, o implicado é imediatamente penalizado com:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- a. anulação de vitórias, pontos e/ou direitos adquiridos no evento;
 - b. eliminação do certame;
 - c. suspensão por trinta (30) dias em seus direitos desportivos; e/ou,
 - d. sanções adicionais, proferidas por sentença em julgamento.
6. Decisão dos órgãos judicantes pode impor, entre outras penalidades:
- a. impedimento de participação em outro evento de mesma similaridade; e/ou,
 - b. proibição de participar do campeonato brasileiro seguinte.
7. Segundo circunstâncias e gravidade na ocorrência, mesmo com indicação de coeficiente abaixo do máximo estabelecido, confirmado o uso de bebida alcoólica e/ou substâncias proibidas dentro do período do certame, o infrator está sujeito às mesmas penalidades supra e outras previstas na legislação desportiva, com atenuantes possíveis.
8. Prêmios eventualmente conseguidos por penalizado são imediatamente devolvidos ou não entregues, sendo encaminhados para fiel depositário sob responsabilidade implícita, que podem ser os organizadores do evento, dirigentes das respectivas federações ou o próprio infrator se conveniente, até conhecimento do resultado final de processo disciplinar. Ratificada a ocorrência, acontece a restituição dos prêmios à entidade dirigente de direito, para os fins pertinentes. Em resultado contrário, ocorre entrega ao detentor. Excepcionalmente, se relevante ao evento e imagem pública, a entrega simbólica de prêmios pode acontecer durante o cerimonial de encerramento, com imediata devolução.

Artigo 14 - DAS PREMIAÇÕES

1. Sob responsabilidade dos promotores, os vencedores de certame recebem troféus como prêmios e, eventualmente, prendas adicionais, em número, valor e sistema de classificações previamente indicados em normas do evento.
2. Troféus, prêmios e prendas obrigatoriamente estarão no evento antes do início, preferivelmente exibidos e/ou informados em local apropriado, visível ao público.
3. Quando a avaliação de resultados possibilita empates, critérios e parâmetros para desempates devem constar do Regulamento do certame. Não existindo, é determinada a divisão de prêmios, ou sorteio quando as partes assim acordam.
4. Prêmios são entregues durante cerimonial de encerramento, exigindo antecipada declaração de entrega por meio de recibo ou equivalente, anexados ao relatório final do certame.
5. A entrega de prêmios e/ou prendas é vinculada à inexistência de impedimentos determinados em respeito às normas, sendo proibido o repasse de

cheques de terceiros, admitido nominalmente o do promotor.

Artigo 15 - DA INTERRUÇÃO DE JOGO

1. Acontecendo interrupção de jogo por motivo alheio à vontade dos participantes, que impeça a continuidade por algum tempo, é observado:
 - a. quando a continuação acontecerá no mesmo local, não havendo alteração nas posições de jogo e sendo possível o reinício em trinta (30) minutos, partida e jogo prosseguem;
 - b. ultrapassado esse tempo, os dirigentes do evento decidem sobre a continuidade;
 - c. acontecendo alteração em posição de bolas, ou existindo necessidade de mudar o jogo para outra mesa ou local, independentemente do tempo decorrido, a partida interrompida é considerada nula, uma nova inicia e o jogo prossegue, mantendo resultados anteriormente alcançados.

Artigo 16 - DOS ANEXOS

1. Na forma de anexos e disponíveis em arquivo separado, imagens em escala exata e/ou aproximada contém gabaritos e ilustram detalhes de mesas e caçapas.

Artigo 17 - GLOSSÁRIO

1. Os termos seguintes são populares na prática dos jogos do bilhar e suas definições devem ser entendidas como no contexto do uso no esporte.

AÇÃO – Ato e tempo usado na avaliação, preparação e execução de tacada, impulsionando bolas.

ADVERSÁRIO - Oponente de jogador.

AJEITAR A BOLA – Jogar, impulsionando a tacadeira para outro ponto que facilite a tacada seguinte (preparar a bola).

AGRAVADA - Indicativo de situação na qual resultados podem gerar conseqüências severas.

AMBIENTE DE JOGO - Espaço ocupado pela mesa e entorno útil ao jogo.

ÂNCORA - No jogo do bilhar, pequena área demarcada no campo de jogo, junto às tabelas, determinando restrições para jogadas (área de restrição).

APITAR - Abreviação popular do ato de exercer a função de árbitro.

ÁREA DE RESTRIÇÃO - No jogo do bilhar, área demarcada no campo de jogo, determinando restrições para as jogadas (quadro).

ÁRBITRO - Pessoa habilitada a intermediar partida ou jogo, visando o respeito às regras.

ATAQUE - Jogada executada com intenção de encaçar bola visada.

ATUAR - Exercer a função de árbitro.

BASE - Na modalidade "berilo", do bilhar, marca onde é colocado o berilo.

BERILO - Pequeno objeto cilíndrico usado na modalidade de mesmo nome, do bilhar.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

BICO - Contorno arredondado no canto de tabela, junto às caçapas.

BILHAR - Nome da regra que originou as demais. Usa três bolas em mesa sem caçapa, concedendo pontos por repiques, ou carambolas, entre elas.

BITOQUE - Toque duplo ou múltiplo da bola tacadeira na sola do taco, geralmente originado no retorno daquela na direção do taco (puxada), tocando-o novamente.

BOCA DE CAÇAPA - Espaço junto à caçapa, entre os bicos das tabelas ou muito próximo destes.

BOLA COLADA - Situação em que existe contato entre duas ou mais bolas, ou entre bola e tabela.

BOLA COLORIDA - Na sinuca e no snooker, qualquer bola diferente da branca e/ou da bola da vez, geralmente identificada por seu valor numérico no jogo.

BOLA CONTRÁRIA - No jogo do bilhar, a tacadeira do oponente (bola oposta).

BOLA OPOSTA - No jogo do bilhar, a tacadeira do oponente (bola contrária).

BOLA DA VEZ – Geralmente a bola de menor valor em jogo, ou a bola que será visada em determinada situação.

BOLA ELEITA - Bola colorida que é escolhida para jogada geralmente diferenciada.

BOLA ELEITA COMO LIVRE - Bola colorida que em determinada situação de jogo é escolhida e jogada como se fosse uma bola da vez.

BOLA EVIDENTE - Bola que, pela sua disposição, juntamente com a posição da tacadeira e o direcionamento do taco, é identificada como visada para a jogada, desobrigando que seja cantada antecipadamente.

BOLA FORA DO JOGO - Bola que está ou foi excluída do jogo.

BOLA LIVRE - Bola colorida que na situação de jogo não origina falta por não ser encaçapada na jogada de ataque, podendo exigir e ter características diferenciadas para jogada.

BOLA LIVRE ESPECIAL - Colorida livre que possibilita situações e/ou resultados diferenciados.

BOLA NA BOCA - Bola parada na boca de caçapa, ou muito próximo dela.

BOLA NUMERADA - Nos jogos do pool, bola que contém identificação numérica grafada.

BOLA NA MÃO - Situação da bola branca no início de partida, após encaçapamento ou lançamento para fora da mesa, permitindo escolha da posição de retorno ao jogo, geralmente dentro de área delimitada.

BOLA RETORNÁVEL - Situação em que uma ou mais bolas podem ser recolocadas em posições anteriores, para repetição de jogada (jogada retornável).

BOLA TENTADA - Bola visada em jogada de ataque, com intenção de encaçapamento.

BRANCA (DAR) - Encaçapar a bola branca (“suicidar”).

CAÇAPA - Bolsa ou equivalente que, adaptada entre as tabelas, recebe as bolas de jogo.

CADA UM CONTRA OS DEMAIS - Sistema de formação de “chave”, onde todos os integrantes enfrentam-se.

CAIR A BOLA - Encaçapar a bola, converter.

CAMPO DE JOGO - Espaço sobre pedra revestida de pano especial, delimitado por tabelas e caçapas.

CANTADA - Indicativo antecipado de jogada pretendida.

CANTAR - Esclarecer previamente a execução e resultado pretendidos.

CARAMBOLA - Toque de uma bola em outra, no jogo do bilhar. No contexto, designativo do jogo do bilhar.

CARREGAR A BOLA (Conduzir) - Empurrar a bola com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal (“carretão”).

CARRETÃO (Condução) - Empurrar a bola com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal.

CASSINO - Identificação regional para o berilo, modalidade do bilhar.

CASTIGO - Penalidade aplicada por não converter a bola visada em jogada de ataque.

CATEGORIA - Divisão de grupos por idade, sexo e/ou outros segmentos.

CEGAR (A BOLA) - Não atingir por toque a bola visada.

CHAVE - Grade ou tabela contendo conjunto de jogadores e indicação de seqüência de jogos.

COMISSÁRIO - Autoridade em evento, compondo comissão com atuação específica.

CONDUÇÃO - Empurrar - conduzir, dar direção - a tacadeira com mais de um toque, conseguindo força e direcionamento anormal (carretão).

CONVERTER A BOLA - Encaçapar a bola.

CORTE OU DOUBLÉ - Inversão na direção e/ou sentido no movimento de bola, conseguido por toque em tabela.

CRUZETA - Ponteiro em “X”, servindo como suporte ao taco em situações especiais (“fancho”).

DAR BRANCA - Encaçapar a bola branca (suicidar).

DELEGADO - Comissário nomeado em evento, com poderes especiais de observação e relato de situações relevantes.

DESCARTE - Jogada de defesa ou de segurança, usada em tentativa de conseguir dificuldade lícita à jogada do oponente (defesa).

DEFESA - Jogada sem intenção de encaçapar bola, optando por tentativa de conseguir situação que licitamente dificulte a jogada do adversário.

DIRIGENTE - Autoridade ou entidade que administra atos e ações do esporte.

DUPLA ELIMINATÓRIA - Jogos em “chave” onde é eliminado o participante que sofre duas derrotas.

EFEITO - Movimento rotativo diferenciado que origina alteração na trajetória da bola, principalmente ao tocar em tabela, obtido por toque especial na tacada.

ELIMINATÓRIA SIMPLES – Jogo em que é **MATA-8** - Regra popular, geralmente praticada em mesas

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

pequenas, onde o objetivo é encaçapar as bolas do grupo de domínio do adversário.

eliminado o participante derrotado.

EMPUNHADURA - Extremidade mais grossa de taco.

ENCAÇAPAR - Usando a tacadeira, impulsionar bola para dentro de caçapa (converter).

ESPIRRO - Incidente com resvalo da sola do taco na tacadeira, originando resultado e movimento inesperados.

FALTA - Praticar jogada, ato ou condição anormal que origina penalidade.

FALTA AGRAVADA - Falta que, pela situação, origina agravantes na pena.

FALTA DISCIPLINAR - Falta com origem em ato anormal, contrariando regras e/ou conduta.

FALTA GRAVE - Falta ostensiva e agressiva, com resultados mais graves.

FALTA TÉCNICA - Desobediência às regras, sem dolo.

FREE BALL - Termo inglês; bola livre.

GIRO - Movimento com alterações na direção de bola, por uso de três tabelas.

GIZ (“PARA SOLA”) - Produto químico sólido que melhora o contato da sola com a bola.

GOLPE - Ação continuada de jogadas que consegue vitória em partida que apresentava desvantagem significativa.

GRADE DE CHAVES - Tabela com chaves, identificação de jogadores, seqüência de jogos, horários e outros detalhes.

IMPASSE - Momento de jogo quando tacadas repetitivas não alteram a situação e seqüência.

JOGADA DE SEGURANÇA - Jogada ou tacada de defesa.

JOGADA RETORNÁVEL - Jogada em que uma ou mais bolas podem ser recolocadas em posições anteriores, para repetição de ação.

JOGADOR - Aquele que joga, ou que sabe jogar.

JOGO - Conjunto predeterminado de partidas ou o ato da prática do esporte.

JUIZ - Abreviação indicando aquele que exerce a função de árbitro.

LINHA DO BAULK - Termo inglês, traduzido para “linha de impedimento”.

LINHA DE IMPEDIMENTO - De uso nos jogos do bilhar, no snooker mantida apenas por tradição, sem função definida, é linha transversal demarcada entre as tabelas laterais inferiores, coincidindo com a reta do semicírculo “D”.

LINHA DE SAÍDA - No jogo do bilhar, linha transversal à longitudinal, sobre o campo de jogo superior, que delimita área e pontos usados para saída de partida e outras condições especiais.

LINHA LONGITUDINAL - Linha reta imaginária que divide o campo de jogo em duas partes retangulares iguais, direita e esquerda no sentido de saída.

LINHA TRANSVERSAL - Linha reta imaginária perpendicular à lon

MARCA DE BOLA - Ponto no campo de jogo, demarcado ou subentendido, identificando posição de bola para saída e retorno ao jogo em partida.

MARCADOR - Segundo auxiliar do árbitro.

MASSER (“MACÉ”) - Termo francês mantido por tradição, identificando movimento anormal e em curva acentuada da tacadeira, usado para contornar obstáculos próximos, provocado por toque com técnica diferenciada.

MATA-8 - Regra popular, geralmente praticada em mesas pequenas, onde o objetivo é encaçapar a bola 8, depois de converter todas as bolas do seu grupo de domínio.

MATA-MATA - Regra popular, geralmente praticada em mesas pequenas, onde o objetivo é encaçapar as bolas do grupo de domínio do adversário.

MATAR A BOLA - Encaçapar a bola.

MELHOR DE “2 PONTOS” - Sistema com dois jogos, geralmente creditando 1 ponto por vitória, ½ (meio) por empate e critérios para eventual desempate, permitindo indicação de vencedor.

MELHOR DE “X” PARTIDAS - Número ímpar de partidas (igual a “X”), indicando vencedor ao atingir vitórias em número igual ao resultado da divisão por 2 na operação de “X”+1.

MODALIDADE - Prática de jogo com regras específicas.

MORTE (de bola) - Encaçapamento de bola.

NOME USUAL - Nome, apelido ou forma de tratamento pelo qual alguém é habitualmente identificado.

OFICIAL - Reconhecido pelas autoridades do esporte.

OPONENTE - Adversário de jogador.

PARADA - Situação em que toque especial na tacadeira obtém a parada desta, após tocar a bola visada.

PARADA “ANDANDO” - Parada planejada.

PARADA PLANEJADA - Parada conseguida em ponto pouco além daquele que seria normal, com avanço predeterminado (parada ou presa andando).

PARTIDA - Tempo usado por jogadores para encaçapar todas as bolas em jogo, respeitando regras.

PARTIDA COMPLEMENTAR - Condição que permite identificar vencedor em partida encerrada com empate no placar, por meio de reinício de partida, com adequações pertinentes, usando apenas as bolas 7 e tacadeira. É condição desconsiderada na seqüência das partidas normais do jogo.

PARTIDO - Pontos concedidos a adversário, que inicia partida com vantagem.

PASSAR A TACADA - Recusar o direito à ação, obrigando o adversário a jogar.

PLANILHA DE JOGOS - Demonstrativo da distribuição dos jogos ao longo de um evento, com detalhes.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

PONTE - Taco longo com ponteira em forma de “U” invertido, servindo de suporte ao taco normal em situação que exige sobreposição à bola.

PONTEIRA DE TACO - Extremidade mais fina de taco.

POOL - Nome das regras americanas do esporte, que abrange modalidades identificadas como “Bola Oito”, “Bola Nove” e “14x1”, usando bolas numeradas, literalmente.

PRESA ANDANDO - Parada planejada.

PREPARAR A BOLA - Jogar bola impulsionando a tacadeira para outro ponto que facilite a tacada seguinte (ajeitar a bola).

PROLONGADOR - Objeto adaptável ao taco normal, temporariamente conseguindo maior comprimento.

PUXADA - Movimento da bola branca com giro contrário ao rolamento natural, provocando retorno após tocar a bola visada.

QUADRO - No jogo do bilhar, área demarcada no campo de jogo determinando restrições para jogadas (área de restrição).

RECUSA DE TACADA - Não aceitar a ação, obrigando o adversário a jogar.

REGRA - Norma que rege, organiza e proporciona seqüência e conjunto lógico à partida e/ou jogo, ou outras situações que as necessitem.

REGULAMENTO - Conjunto de normas que organiza e rege desenvolvimento de evento, jogos, situações, procedimentos e atos do esporte.

REPIQUE - Toque em bola, geralmente pouco acentuado, provocando desvio na direção da bola jogada.

RETORNO DE BOLA - Volta de bola ao campo de jogo continuando partida e/ou a posições anteriores, proporcionando repetição de jogada.

SAÍDA - Primeira tacada em partida.

SALDO DE JOGOS OU PARTIDAS - Resultado na subtração de número de derrotas do número de vitórias, geralmente um dos métodos usados para indicar vencedor em ocorrência de empate.

SEGUIDA - Impulso mais acentuado na trajetória normal da bola branca, após tocar na bola visada.

SEMICÍRCULO D - Linha fechada em forma maiúscula da letra “D”, demarcada no campo de jogo.

SINUCA (1) - identificação da modalidade com regras brasileiras. É a mesma “Regra de Ubatuba”, tecnicamente aperfeiçoada.

SINUCA (2) - No contexto de desenvolvimento de partida, também identifica situação obtida por meio de recurso estratégico, em jogada de defesa licitamente executada, que impõe dificuldades na jogada de praticante, podendo acontecer acidentalmente.

SINUCA MISTA - identificação de nova modalidade com predominantes características do snooker, regra internacional, mescladas com normas diferenciadas

adotadas em atenção às preferências do praticante nacional.

SINUCA DE BICO - Sinuca onde o primeiro obstáculo é o canto de tabela.

SITUAÇÃO DE IMPASSE - Condição de jogo em momento que tacadas repetitivas não alteram a seqüência e/ou situação.

SNOOKER - Termo inglês, identificando a regra internacional do esporte.

SNOOKERED - Termo inglês; sinucado.

SOLA - Artefato de couro ou similar adaptado à ponteira do taco, proporcionando melhor resultado no contato com a bola.

SUICÍDIO - Encaçapar, ou matar, a bola branca.

SÚMULA - Documento onde são transcritos pontos, resultados, ocorrências e detalhes de jogo.

TABELA - Laterais que delimitam o campo de jogo. Termo também usado para indicar desvio na direção de bolas.

TACADA - Ato de impulsionar a bola branca em direção à bola visada.

TACADA CONTÍNUA - Seqüência ordenada com encaçapamento seqüencial de duas ou mais bolas.

TACADA DE SEGURANÇA - Jogada ou tacada de defesa.

TACADEIRA - Bola que recebe a tacada.

TACÃO - Taco comum com comprimento maior que o normal.

TACO - Artefato alongado de madeira ou material sintético, com um dos lados afilado, usado para impulsionar a tacadeira.

TANGENCIAR - Tocar ponto lateral extremo da bola visada (“tirar fino”).

TELEFONE - Encaçapar bola indiretamente, por transferência de movimento da bola visada à outra.

TEMPO DE AÇÃO - Tempo usado para planejar e praticar uma ou mais tacadas.

TEMPO DE AQUECIMENTO - Tempo concedido para algumas tacadas, em treinamento antes de iniciar jogo.

TIRAR FINO - Tocar ponto lateral extremo da bola visada (“tangenciar”).

TOUCHING - Termo inglês; colado(a).

TOUCHING BALL - Termo inglês; bola colada.

TRANCAR (A PARTIDA) - Encerrar partida com vitória por meio de tacada contínua. Encaçapar todas as bolas em jogo.

VANTAGEM - Diferença de pontos, ou de partidas, a favor de um dos adversários. Indica também pontos oferecidos a oponente, que inicia partida com crédito.

VIROLA - Artefato em formato anelar, para reforço adaptado à ponteira de taco.

Brasília, 10 de novembro de 2012.

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca