CBBS

REGRAS DA SINUCA BRASILEIRA

Aprovadas em 13 de março de 1999

Como modalidade complementar, o uso destas regras é facultativo para as categorias intermediárias e está impedido para aplicação nos certames das categorias mirim, Junior, infantil, juvenil e equivalentes, bem como nos de categorias superiores de cada localidade, Município, Estado e/ou União.

Quando usadas oficialmente, esta e outras modalidades complementares deverão ter os seus rankings e controles próprios, sendo vedado o seu uso para qualquer envolvimento com a regra oficial internacional.

REGRAS DA SINUCA BRASILEIRA

Estas Regras da Sinuca Brasileira são complementadas pelo Regulamento da Sinuca Brasileira e pelas Normas para Árbitros, em que se aplicar, cuja leitura e integração são necessárias e importantes.

Como modalidade complementar, o uso destas regras é facultativo para as categorias intermediárias e está impedido para aplicação nos certames das categorias mirim, Junior, infantil, juvenil e equivalentes, bem como nos de categorias superiores de cada localidade, Município, Estado e/ou União.

Quando usadas oficialmente, esta e outras modalidades complementares deverão ter os seus rankings e controles próprios, sendo vedado o seu uso para qualquer envolvimento com a regra oficial internacional.

Artigo 1º - **DO JOGO E PARTIDAS**

1. As partidas conterão dois ou mais jogadores, que usarão uma bola branca, "tacadeira", e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.
2. A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola da vez" e as demais como "numeradas".
3. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas coloridas em seqüência ordenada crescente, respeitando as regras, usando a impulsão da tacadeira movimentada por um toque da sola do taco.
4. Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.
5. um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.
6. Cada tacada poderá ser iniciada pela bola da vez, que em jogada normal será sempre livre de “castigo", ou por uma bola numerada sujeita a "castigo" (risco de perder pontos) de 7 pontos se não convertida.
7. Encaçapando a numerada em início de tacada deverá continuar a tacada na bola da vez. Convertida a da vez poderá jogar, obrigatoriamente no ataque, uma bola numerada livre (sem “castigo”), que quando encaçapada dará o direito opcional de jogar em outra numerada, também obrigatoriamente no ataque e sujeita a “castigo” de 7 pontos, se não convertida. Encaçapando-a(s) terá que novamente jogar a bola da vez, e assim sucessivamente, até o final da partida.
8. Exceto a bola da vez convertida licitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas as bolas lançadas fora da mesa ou encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
9. Encaçapada a bola da vez e jogada em seguida a de valor imediatamente superior, esta será considerada como numerada se encaçapada, ou como da vez se não convertida ou jogada em defesa.

Artigo 2º - **DAS SAÍDAS**

1. Para a saída as bolas de 1 à 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semicírculo "D".
2. A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.
3. Na saída deverá ser jogada a bola 1, e repetida tantas vezes quantas necessárias, se:
   a. ela for encaçapada.
   b. for cometida alguma falta.
   c. a bola tacadeira não puder tangenciar ("tirar fino") por ambos os lados a bola 1, antes de tocar em outra bola ou tabela.
4. Na condição da alínea *"C"* anterior o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.
5. Se na seqüência uma saída for repetida por um mesmo jogador, não havendo alternação, e, verificada a falha não tiver sido praticada a segunda tacada, a partida será reiniciada sem penalidade. Se verificado o erro o oponente já jogou, a partida e saída serão validadas, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova seqüência, isto é, a próxima saída será do outro jogador.

Artigo 3º - **DA SINUCA**

1. Considera-se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.
2. A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

Artigo 4º - **DA RECUSA**

1. O jogador com direito à tacada poderá recusar a jogada, "passando-a" ao adversário, após este ter:
   a. cometido falta.
   b. jogado bola numerada qualquer sem encaçapá-la.

Artigo 5º - **DO JOGO CANTADO**

1. Antes das jogadas não evidentes ao árbitro serão cantadas a bola e a caçapa visadas.
2. Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com o uso de tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.
3. As jogadas evidentes ao árbitro não precisarão ser cantadas.
4. Serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e quando não havendo outras bolas próximas ou no mesmo alinhamento.
5. A decisão sobre a evidência para uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo. Quando julgar necessário, o árbitro poderá solicitar esclarecimentos sobre a cantada ou jogada pretendida.
6. Não existirá evidência em jogada(s) que use tabela(s) para provocar desvio(s) na direção da tacadeira, antes de atingir a bola visada.
7. Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.
8. As jogadas claramente evidentes que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola ou caçapa visada, serão admitidas como normais e válidas.
9. Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não "colada" à outra, e este deverá informá-lo.
10. Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

Artigo 6º - **DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS**

1. Se, ao retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada "de maior valor". Se todas estiverem ocupadas, será colocada no "ponto neutro".
2. Mesmo não estando identificado no campo de jogo, subentende-se que o ponto neutro é localizado no arco do semicírculo do “D”, coincidindo com a linha longitudinal.
3. Quando retornam ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, terão preferência de colocação aquelas de maior valor.
4. As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão, após seu encaçapamento, serão consideradas como não convertidas.
5. Colocadas uma ou mais bolas em jogo e, após a tacada seguinte ou início da partida, verificar-se que estão em marca errada ou fora das mesmas, elas permanecerão nessa posição e não haverá penalidades.
6. Quando uma bola for movimentada por toque ou contato com falta, mesmo que provocada por terceiros, será aplicada a penalidade prevista e ela permanecerá na nova posição. Se o movimento ou contato for originado sem falta (por vento, objeto, árbitro ou terceiros), não se efetivando uma tacada, a bola permanecerá na nova posição, não originará falta, e o jogo terá prosseguimento normal.
7. Não haverá falta quando uma bola colada à branca se movimentar involuntariamente quando esta receber a tacada, por defeito de mesa ou pano, situação comum junto às marcas das bolas.
8. Se uma bola jogada parar na "boca de caçapa", e vier a cair algum tempo depois sem qualquer toque, as seguintes situações poderão se registrar:
   a. Se o adversário ainda não teve contato com a mesa para sua jogada, a bola que caiu será válida para aquele que havia jogado, que retomará sua tacada em continuidade normal, ou será penalizado por falta, se for o caso.
   b. Se o oponente tocou na mesa preparando-se para jogar,ou já deu sua tacada em outra bola,e a primeira vier a cair sem toque, ela retornará ao jogo em sua marca, não originará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente.
   c. Se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira, visando a bola “na boca”, e esta vier a cair antes da branca tocá-la,será considerada falta deste.

Artigo 7º - **DAS FALTAS**

1. As situações seguintes serão consideradas como faltas.
   a. Encaçapar a bola branca (“Suicidar-se”).
   b. Jogar bola numerada intencional e evidentemente para defender (falta disciplinar).
   c. Jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar).
   d. Dar mais de um toque na bola branca (“bi-toque”).
   e. “Conduzir” a tacadeira, quando esta não estiver "colada" à bola visada (“carretão”).
   f. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo.
   g. Jogar em, ou com, bola errada.
   h. Jogar antes de ser recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo.
   i. Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira.
   j. Jogar sem ter contato com o chão.
   k. Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
   l. Jogar com a tacadeira fora do semi círculo "D", após estar "na mão".
   m. Encaçapar bola não jogada.
   n. Encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada.
   o. Encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa.
   p. Encaçapar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente.
   q. Não encaçapar licitamente a bola numerada sujeita a “castigo”, jogada opcionalmente.
   r. Saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada.
   s. Não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso de tabela(s).

t. Deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela (s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro.
u. Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco.

V. Praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no **Regulamento da Sinuca Brasileira**.

W. Praticar atos considerados como falta grave, conforme previsto no **Regulamento da Sinuca Brasileira**.

2. Não ocorrendo outra falta, não haverá penalidade para uma bola jogada que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo sem interferência estranha. Entretanto, se esta vier a cair em caçapa ou fora da mesa, caracterizará falta.

Artigo 8º - **DAS PENALIDADES**

1. As penalidades aplicadas serão:
   a. após qualquer falta:
   I. o jogador perderá o direito à tacada.
   II. o oponente receberá 7 pontos.
   III. o adversário poderá "recusar" a tacada, "passando-a" ao penalizado.
   b. Para falta disciplinar:
   I. quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta técnica, que neste caso será considerada como uma advertência formal.
   II. Em reincidência, perda do jogo.
   c. Para falta grave:
   I. Perda do jogo.
2. É facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.
3. Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo, serão consideradas válidas as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o jogo.
4. A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta (s) do jogo, que podem ser cumulativas.

Artigo 9º - **DO TÉRMINO DAS PARTIDAS**

1. A partida terminará quando:
   A. for definitivamente encaçapada a bola 7, com vantagem para um dos jogadores;
   B. um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;
   C. o Jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
   D. a diferença de pontos entre os jogadores atingir valor acima dos considerados "golpes máximos permitidos", que são:
   I. 46 pontos, com a bola 5 como a da vez.
   II. 27 pontos, com a bola 6 como a da vez.
   III. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.
   a. Quando situação da alínea “D” anterior for atingida por falta do oponente, o vencedor não precisará continuar a partida.
   b. Se a situação na alínea “D” anterior for atingida pelo jogador beneficiado e a sua vantagem acima do mínimo for inferior a 8 (oito) pontos, ele deverá continuar a sua ação na tacada até encerra-la e/ou atingir diferença superior a 8 pontos.
2. Em circunstâncias de final de partida, atitudes como guardar o taco, tocar em bola em jogo, tirar outras bolas das caçapas, cumprimentar o adversário pela vitória, ou abandonar o ambiente de seu jogo, caracterizam o enquadramento na alínea *"B"*, deste artigo.
3. Quando a bola da vez for de valor 4 ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.
4. Se uma partida terminar empatada, será decidida apenas pela bola 7, caracterizando "partida complementar", conforme determinado no **Regulamento da Sinuca Brasileira**, respeitando e adaptando-se, no que couber, às regras pertinentes.

Artigo 10 – **DO TÉRMINO DO JOGO**

1. O jogo estará terminado quando um dos jogadores:
   - atingir o número mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor;
   - declarar-se vencido;
   - for penalizado coma segunda falta disciplinar ou com uma falta grave;
   - for considerado desclassificado.

Goiânia - GO, 13 de março de 1999

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca