



SINUCA MISTA

2012

Consolidação aprovada em Assembléia de 10.11.2012.

SINUCA MISTA

ÍNDICE

- 3 - TÍTULO I - DA PARTIDA E JOGO**
- 3 - TÍTULO II - DA SINUCA**
- 4 - TÍTULO III - DO MOVIMENTO DE BOLAS**
- 4 - TÍTULO IV - DAS SAÍDAS**
- 4 - TÍTULO V - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS**
- 5 - TÍTULO VI - DA BOLA COLADA**
- 5 - TÍTULO VII - DA BOLA LIVRE**
- 5 - TÍTULO VIII - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS**
- 5 - TÍTULO IX - DAS OPÇÕES PÓS-FALTA**
- 5 - TÍTULO X - DAS PENALIDADES**
- 6 - TÍTULO XI - DAS FALTAS**
- 6 - TÍTULO XII - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA**
- 7 - TÍTULO XIII - DO ENCERRAMENTO DE JOGO**

SINUCA MISTA

Estas regras respeitam normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, e cujos conceitos devem ser adotados.

TÍTULO I DA PARTIDA E JOGO

Artigo 1º - Definições sobre jogo, partida, ação e tempo de ação, tacada e tacada contínua, tabela de mesa e tabela de jogo e outras aqui não abordadas, respeitam as normas do Regulamento dos Esportes do Bilhar.

1. Dois ou mais jogadores realizam partidas, individualmente ou em conjunto, usando dez, treze ou dezessete bolas, sendo:
2. uma branca denominada "tacadeira" e nove, doze ou dezesseis identificadas como "coloridas" e/ou "da vez", com valores determinados segundo suas cores, sendo:
 - a. três, seis ou dez vermelhas valendo 1 ponto cada; uma amarela, 2 pontos; uma verde, 3; uma marrom, 4; uma azul, 5; uma rosa, 6; uma preta, 7 pontos; e
 - b. a quantidade de bolas vermelhas à usar é determinada em regulamento de evento.

Artigo 2º - A finalidade da partida é encaçapar as bolas da vez e coloridas em seqüência ordenada crescente, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco.

Artigo 3º - A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas".

Artigo 4º - É "bola livre" a colorida que, após falta que resulta em situação específica ao oponente, por meio de opção adicional o beneficiado identifica e joga como se fosse uma bola da vez, com valor e condições iguais à mesma.

Artigo 5º - A bola da vez, a bola livre e/ou as coloridas, em tacada lícita podem ser jogadas no ataque ou defesa.

Artigo 6º - Após convertida a bola vermelha e visando a colorida seguinte, exceto quando jogando uma bola livre, esta pode se tornar em primeiro obstáculo para situação de sinuca para o adversário.

Artigo 7º - As normas possibilitam atingir na partida:

1. em tacada única 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;
 - c. 107 pontos usando 10 bolas vermelhas;
 - d. 147 pontos usando 15 bolas vermelhas.
2. em jogadas normais, segundo as respectivas bolas da vez em jogo:
 - 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.

Artigo 8º - Iniciada a tacada visando uma bola livre, esta pode possibilitar até oito (8) pontos adicionais aos máximos possíveis, nos totais indicados no artigo anterior.

TÍTULO II DA SINUCA

Artigo 9º - Existe situação de sinuca quando a tacadeira não puder ser impulsionada em movimento direto e natural, com possibilidade de tangenciar primeiramente ambos os lados de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo(s) originado(s) por bola(s) que não seja(m) da vez e/ou bicos de tabelas.

1. A 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.
2. A sinuca total ou parcial é reconhecida quando originada:
 - a. por jogada lícita em bola da vez, ainda que acidentalmente; ou,
 - b. respeitada exceção do inciso seguinte, por jogada em bola colorida, após conversão de bola vermelha.
3. Exceto quando restando em jogo apenas as bolas 6 e 7, a colorida jogada como bola livre não pode ser usada como primeiro obstáculo em situação de sinuca para ação do oponente, ainda que acidentalmente. Ocorrendo é

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

penalizada como falta técnica, com penalidade variável.

4. 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.

Artigo 10 - Bola da vez, quando vermelha, e/ou tabelas delimitadoras do campo de jogo, exceto seus bicos, não são consideradas como obstáculo na avaliação de situação de sinuca.

Artigo 11 - Com atenuantes proporcionais às dificuldades apresentadas, o insucesso na tentativa de saída de situação de sinuca pode gerar penalidade disciplinar adicional, quando for claramente concluído que o atleta em ação não aplicou corretamente os recursos técnicos disponíveis e esperados.

TÍTULO III DO MOVIMENTO DE BOLAS

Artigo 12 - Toda tacada é iniciada por bola da vez e;

1. encaçapada a vermelha, a tacada continua visando obrigatoriamente qualquer bola colorida. Encaçapada esta, é jogada outra vermelha e assim sucessivamente;
2. terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes são visadas e encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente.

Artigo 13 - O retorno de bolas ao jogo observa;

1. a bola colorida encaçapada imediatamente após vermelha retorna ao jogo em sua marca.
2. as coloridas encaçapadas sem faltas e obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornam ao jogo.
3. bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornam ao jogo, exceto vermelhas, respeitadas exceções.
4. encaçapada a última vermelha e jogada em seguida a bola 2, esta é considerada:
 - a. como colorida se encaçapada; ou
 - b. como da vez se não convertida.

Artigo 14 - É lícita a conversão de bolas da vez, vermelhas ou não, e/ou bola livre, quando encaçapadas isolada ou simultaneamente por tacada em bola da vez ou bola livre, mesmo quando entre a visada e a encaçapada ocorra transferência de movimento por meio de outras bolas.

Artigo 15 - É creditado ao jogador valor igual a um (1) ponto por bola, quando encaçapadas lícita e simultaneamente bolas vermelhas e/ou bola livre de igual valor. Não há crédito de pontos da bola livre, quando esta é convertida juntamente com a colorida da vez.

Artigo 16 - Bola vermelha não retorna ao jogo mesmo excluída com falta, exceto quando para reposição em posição anterior, para repetição de jogada, em situações especiais. Quando encaçapada, retorna ao jogo a bola livre.

TÍTULO IV DAS SAÍDAS

Artigo 17 - Para saída de partida, as bolas 2 à 7 são colocadas em suas respectivas marcas e;

1. unidas entre si e compondo formato triangular, as três, seis ou dez bolas vermelhas são colocadas entre as bolas 6 e 7 em suas marcas;
2. o vértice e o centro da base do triângulo são alinhados com a longitudinal, com a bola do vértice bastante próxima da bola 6, sem tocá-la;
3. a tacadeira é considerada como “na mão” e pode ser colocada dentro da área delimitada pelo semicírculo “D”, ou sobre sua linha;
4. a tacada inicial pode ser executada no ataque ou defesa;
5. quando usando três bolas vermelhas, opcionalmente e sob determinação em regulamento do evento, o seu conjunto triangular pode ser alterado, com as duas bolas da “base” ainda tocando a do ápice e afastadas entre si, em distância igual a de uma bola, compondo formato “delta”.

Artigo 18 - A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha joga, ou transfere a ação sem direito a recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes.

Artigo 19 - Respeitando e adaptando as regras pertinentes, a 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.

TÍTULO V DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADAS

Artigo 20 - Exige ser identificada por cantada prévia a bola visada, colorida e/ou livre, salvo quando evidente ou obrigatoriamente visada.

Artigo 21 - É desnecessário cantar desvio na direção da tacadeira, originado por toque em tabelas da mesa, para posterior e primeiramente atingir a bola visada.

Artigo 22 - Sem falta, é lícita a conversão da bola visada, em qualquer caçapa.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

TÍTULO VI DA BOLA COLADA

Artigo 23 - Interrompido o movimento da tacadeira e esta permanecendo “colada” à outra bola, torna obrigatória:

1. tacada seguinte normal, visando outra bola qualquer que não a colada à tacadeira; ou
2. tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, quando:
 - a. é considerado que a bola colada já foi e está “tocada”; e
 - b. a tacadeira deve ser movimentada em direção que não origine impulso direto na bola colada.

Artigo 24 - É considerado existir bola colada quando assim confirmado por árbitro ou substituto.

Artigo 25 – Se solicitada, deve ser oferecida a informação sobre a tacadeira estar ou não colada à outra bola.

TÍTULO VII DA BOLA LIVRE

Artigo 26 - Estando ou não originalmente em situação de sinuca, após ter sido cometida qualquer falta, quando a posição resultante configurar sinuca ao oponente, além do benefício oriundo da penalização como falta técnica o adversário adquire a opção adicional de jogar uma bola livre.

1. Considerando a falta como passível dessa condição, o árbitro se manifesta pronunciando “falta e bola livre”.
2. 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 tacada sem direito a recusa.
3. Independentemente da situação resultante, existindo ou não situação de sinuca, será concedida ao oponente a opção adicional de visar uma bola livre, quando a falta resultar da falta de contato da tacadeira com a bola visada.
4. A inequívoca constatação de dolo na falta por ausência de contato com a bola visada penaliza adicionalmente o infrator com a falta disciplinar.

TÍTULO VIII DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS

Artigo 27 - 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.

Artigo 28 - Obstruídas todas as marcas, total ou parcialmente, 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

1. sobre a linha longitudinal, quando as bolas forem a 4, 5, 6 ou 7; e
2. sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, quando as bolas forem a 2 ou a 3.

Artigo 29 - Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, por falta de espaço ou impedimento de tabela, é adotado igual procedimento, invertendo a direção.

Artigo 30 - Se duas ou mais bolas retornam simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

TÍTULO IX DAS OPÇÕES PÓS-FALTA

Artigo 31 - Após qualquer falta:

1. é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;
2. o penalizado perde o direito à ação;
3. o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção;
4. o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar; e
5. é aplicada penalidade adicional, se cabível.

Artigo 32 - Se a falta cometida resulta em situação de sinuca ou tem origem na ausência de contato com a bola visada:

1. o árbitro informa a opção adicional de jogar em bola livre; e
2. o beneficiado tem a opção adicional de escolher e eleger uma colorida para visar como bola livre, e assim jogar em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas.

Artigo 33 - Encaçapada a colorida jogada como bola livre, é creditado valor de pontos igual ao da bola da vez em jogo e:

1. quando a bola da vez é vermelha, é visada em seguida uma bola colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada como livre; ou
2. quando a bola da vez é a 2 ou de valor superior, a tacada tem seqüência na bola da vez em jogo.

Artigo 34 - Exceto quando restando em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7, é penalizada como falta técnica, com pena variável, a situação de sinuca que, ainda que acidentalmente, tem como primeiro obstáculo a colorida jogada como bola livre, por opção após falta resultada em situação de sinuca.

TÍTULO X DAS PENALIDADES

Artigo 35 - Além das determinações seguintes, a aplicação de penalidade por falta estará sujeita à

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

adição de outras penas e/ou agravantes, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação pertinente.

Artigo 36 - 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.

Artigo 37 - É pena para falta técnica com penalidade máxima, 7 (sete) pontos.

Artigo 38 - São penas para falta disciplinar:

1. em primeira ocorrência, 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
2. em reincidência, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

Artigo 39 - É pena para a falta disciplinar grave, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

Artigo 40 - 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.

TÍTULO XI DAS FALTAS

Artigo 41 - Têm penalidade variável as faltas técnicas:

1. encaçapar a bola tacadeira ("suicidar");
2. dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque");
3. conduzir a tacadeira ("carretão");
4. tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;
5. tocar indevidamente em qualquer bola;
6. jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;
7. jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;
8. jogar sem manter contato com o piso;
9. jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", na saída ou após estar na mão;
10. acidentalmente lançar bola para fora da mesa;
11. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, exceto quando ela atingir primeiramente a bola visada;
12. 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;
13. encaçapar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;
14. desconsiderado o toque anterior em tabela, não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando vermelhas;

15. tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, exceto quando vermelhas e/ou bola livre e da vez;
16. originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a bola livre jogada;
17. deixar de cantar a bola colorida visada ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e
18. cometer outras faltas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.

Artigo 42 - Tem penalidade máxima as faltas técnicas:

1. jogar bola da vez ou colorida fora da seqüência obrigatória determinada;
2. jogar com bola errada;
3. cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçapado bola vermelha;
4. cometer falta na jogada seguinte à confirmação de sinuca total, de tal modo que impeça uma jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.

Artigo 43 - Tem penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves;

1. intencionalmente cometer falta;
2. intencionalmente provocar salto de bola;
3. usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;
4. usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e
5. praticar outras ações faltosas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

TÍTULO XII DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

Artigo 44 - A partida é encerrada quando:

1. é definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos;
2. restarem em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos atingir valores maiores que:
 - a) 25 pontos, com a bola 5 como a da vez;
 - b) 20 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou,
 - c) 7 pontos, com a bola 7 como a da vez;
3. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 45 - Se a situação do inciso 2 do artigo 44 anterior é atingida por crédito de pontos **por falta do oponente** ou mesmo que sem falta ao final da ação do oponente em desvantagem, a partida deve ser proclamada encerrada pelo árbitro. Se a situação do inciso 2 do artigo 44 anterior é atingida por crédito de pontos **durante** ou **ao final pela ação do jogador que possui a vantagem da diferença**:

- a. **não é obrigatória a continuidade da ação do jogador a partir do momento em que alcança a vantagem de pontos para a obtenção de sua vitória na partida;**
- b. **se desejar prosseguir sua tacada contínua** (visando o crédito de pontos de bolas ainda existentes a serem convertidas para efeito de total da tacada contínua e placar de pontos na partida) **será considerada a penalização por falta técnica** que vier a ser cometida na continuidade, sendo o encerramento ou o prosseguimento da partida determinado pelo enquadramento ou não da diferença alcançada após o crédito de pontos ao oponente daquela falta técnica.

Artigo 46 - Restando na partida a tacadeira e a bola 7:

1. com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada e encerrada se o jogador em desvantagem iguala o placar, convertendo licitamente a bola 7 ou beneficiado por falta do oponente; e
2. com diferença inferior a 7 pontos ou nula, qualquer falta determina a derrota do penalizado.

Artigo 47 - 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".

Artigo 48 - 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:

1. o árbitro alerta os jogadores sobre o enquadramento nessa condição;
2. a jogada seguinte deve obrigatoriamente alterar a condição de jogo; e
3. não sendo alterada a situação, a partida é considerada nula, em qualquer condição, e outra é reiniciada.

TÍTULO XIII DO ENCERRAMENTO DE JOGO

Artigo 49 - O jogo termina quando um dos jogadores:

1. atinge o mínimo predeterminado de vitórias em partidas;
2. reconhece a derrota no jogo;
3. é penalizado com a segunda falta disciplinar ou uma falta grave; ou
4. é penalizado com desclassificação no jogo.

Artigo 50 - Ambos os jogadores são considerados derrotados se aplicada simultaneamente a penalidade de desclassificação.

- As imagens com ilustração dos detalhes da mesa de jogo estão nos anexos do Regulamento dos Esportes do bilhar.

São Paulo, 10 de novembro de 2012

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca