

## REGRAS DA SINUCA INTERNACIONAL – 2002

Aprovadas por Assembléia de 27.01.96, incluindo adendo de adequação aprovado em 01/05/1997 e aperfeiçoamento na redação, aprovados pela Diretoria da CBBS com base em parecer da Diretoria Técnica. Estas Regras da Sinuca (Snooker) são complementadas pelo Regulamento da Sinuca e pelas Normas para Árbitros, cuja leitura e integração são necessárias e importantes.

### DAS PARTIDAS

**Artigo 1º** - Dois ou mais jogadores realizarão as partidas, individualmente ou em conjunto, usando treze, dezessete ou vinte e duas bolas, sendo; 1. uma bola branca, denominada “tacadeira”, e doze, dezesseis ou vinte e uma bolas, identificadas como “da vez” e/ou “numeradas”, com valores determinados segundo suas cores, que serão; 2. seis, dez ou quinze vermelhas valendo 1 ponto cada; uma amarela, 2 pontos; uma verde, 3; uma marrom, 4; uma azul, 5; uma rosa, 6 e uma preta, 7 pontos.

**Artigo 2º** - A quantidade de bolas vermelhas a usar, com 6, 10 ou 15 unidades, dependerá da determinação prevista no regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos e segundo o equipamento disponível, conforme o § primeiro do Artigo 7º do Regulamento da Sinuca.

**Artigo 3º** - A(s) bola(s) de menor valor em jogo será(ão) sempre identificada(s) como “bola(s) da vez” e as demais como “numeradas”.

**Artigo 4º** - A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas da vez e numeradas, respeitando as normas, em seqüência ordenada segundo as regras, usando a impulsão da tacadeira.

**Artigo 5º** - Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas, da vez e numeradas, segundo as regras. É considerado como jogo, um conjunto predeterminado de partidas.

**Artigo 6º** - Entende-se por tacada o ato do atleta impulsionar a tacadeira por meio de único toque da sola do taco, e/ou a seqüência completa da primeira à última bola encaçapada(s) e/ou jogada(s) continuamente.

**Artigo 7º** - As posições geométricas das marcas das bolas no campo de jogo estão determinadas no anexo A do Regulamento da Sinuca.

**Artigo 8º** - A(s) bola(s) “da vez”, a “bola livre” (Free Ball) e/ou as numeradas, quando em tacada lícita, poderão ser jogadas no ataque ou defesa.

**Artigo 9º** - “Bola livre” (Free Ball) é a bola numerada que, após ocorrência de falta que resulte em situação especial de sinuca ao adversário, o atleta beneficiado opcionalmente identifica, elege e joga como se fosse a bola da vez em jogo, conforme previsto nos Artigos 54 e seguintes.

**Artigo 10** - Toda tacada será iniciada sempre por uma bola da vez e; 1. encaçapando bola vermelha, a tacada será continuada jogando em qualquer bola numerada. Encaçapada esta, será jogada outra vermelha e assim sucessivamente; 2. terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes serão jogadas em seqüência numérica crescente, respeitando o previsto nos Artigos 11 e seguintes.

**Artigo 11** - Qualquer bola numerada encaçapada imediatamente após uma bola vermelha retornará ao jogo em sua marca original, ou segundo os Artigos 34 e seguintes; 1. as bolas numeradas encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, sem faltas, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornarão ao jogo; 2. bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornarão ao jogo, exceto as vermelhas, respeitadas as exceções previstas nos Artigos 39 e seguintes.

**Artigo 12** - Encaçapada a última bola vermelha em jogo e jogada em seguida a bola 2, esta será considerada como numerada se encaçapada, portanto retornando ao jogo.

**Artigo 13** - Serão consideradas como encaçapadas em jogada normal as bolas; da vez, vermelha ou não, e/ou “bola livre” (Free Ball), em jogada em que forem encaçapadas isolada ou simultaneamente, efetivada em bola da vez ou na “bola livre” (Free Ball), mesmo quando entre a bola visada e a encaçapada ocorra ação de bola numerada.

**Artigo 14** - Quando encaçapadas simultaneamente em tacada lícita, as bolas vermelhas, inclusive quando com a “bola livre”, creditarão ao jogador o valor igual a um (1) ponto por bola. Quando encaçapada simultaneamente com bola da vez não vermelha, não serão contados os pontos da “Bola livre”.

**Artigo 15** - Salvo nas exceções previstas nos Artigos 39 e seguintes, as bolas vermelhas nunca retornam ao jogo, mesmo quando dele excluídas com falta. Quando encaçapada, sempre retornará ao jogo a “bola livre” (Free Ball).

## **DAS SAÍDAS**

**Artigo 16** - Para a saída de partida as bolas 2 à 7 serão colocadas em suas respectivas marcas, e;1. as seis, dez ou quinze bolas vermelhas serão colocadas unidas entre si, entre as bolas 6 e 7 em suas marcas, compondo formato “piramidal”;2. a bola vermelha do vértice da “pirâmide” ficará na linha longitudinal (ver o § 1º, Artigo 2º, do Regulamento da Sinuca), entre as bolas 7 e 6 e muito próximo desta última, sem toca-la;3. a “base da pirâmide” ficará com alinhamento perpendicular à linha longitudinal, que alinha as bolas 6 e 7, e voltada para esta última;4. a tacadeira ficará em situação de “bola na mão”, podendo ser colocada em qualquer ponto limitado pelo semicírculo “D”;5. a tacada inicial poderá ser executada em jogada de ataque ou defesa.

**Artigo 17** - A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio realizado pelo árbitro, e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

**Artigo 18** - Se na seqüência uma saída for repetida por um mesmo jogador, não havendo alternância e, verificada a falha não tiver sido praticada a tacada seguinte, de qualquer dos oponentes, a partida será reiniciada sem penalidade. Se verificado o erro a tacada seguinte já ocorreu, a saída será validada, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova seqüência, isto é, a próxima saída será do outro jogador.

## **DA SINUCA**

**Artigo 19** - Considera-se como sinucado (Snookered), quando o atleta não puder impulsionar a bola tacadeira, em movimento direto e natural, de forma que permita tangenciar (“tirar fino”) primeiramente os dois lados de bola da vez, por impedimento de obstáculo originado por “bico de tabela” ou por outra bola que não seja da vez. § único – Em ocorrências especiais serão respeitadas as avaliações explicitamente determinadas, sobre o grau de dificuldades e/ou impedimentos resultantes nos obstáculos e posições das bolas envolvidas.

**Artigo 20** - Para efeito do Artigo 19, bola da vez e/ou tabela da mesa (delimitadoras de campo de jogo) não são consideradas como obstáculo na avaliação de situação de sinuca.

**Artigo 21** - A sinuca é recurso técnico e estratégico, utilizado em tacada de defesa (de segurança), executada a partir de “bola livre”, respeitando o Artigo 56, “bola da vez”, ou “bola numerada”, podendo também ocorrer acidentalmente. Quando originada em jogada enquadrada como falta, possibilita ao adversário opções adicionais, previstas nos Artigos 53 e seguintes.

## **DO JOGO CANTADO**

**Artigo 22** - Toda bola numerada e “bola livre” visada tem que ser cantada, salvo quando claramente evidente ao árbitro e/ou nas exceções previstas nos Artigos 25 a 27.

**Artigo 23** - É desnecessário cantar desvio(s) na direção da tacadeira, originados por toques nas tabelas da mesa, para posteriormente atingir a bola visada.

**Artigo 24** - As bolas jogadas regularmente e convertidas, serão consideradas válidas e corretas mesmo que a conversão ocorra em caçapa não visada originalmente.

**Artigo 25** - As jogadas claramente evidentes ao árbitro que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola visada, serão consideradas corretas e válidas.

**Artigo 26** - Para efeito dos Artigos 22 e 25, serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e que não tenham outras bolas próximas, coladas e/ou nas proximidades do alinhamento entre a tacadeira e a bola visada.

**Artigo 27** - A decisão sobre a evidência em uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo que, quando julgar necessário, poderá e deverá solicitar esclarecimentos prévios sobre a cantada ou jogada pretendida.

**Artigo 28** - Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier.

**Artigo 29** - Na condição de “bola na mão”, em saída de partida e quando a tacadeira retorna ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo “D” e poderá ter sua posição e/ou cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até efetivar sua tacada. Esta condição permanece quando essa jogada é “passada” ao oponente.

## **DA BOLA COLADA**

**Artigo 30** - Quando a bola branca interromper seu movimento e permanecer “colada” (Touching) à outra bola, será caracterizada: 1. uma tacada seguinte normal, se for indicada como visada qualquer outra bola, que não a colada; 2. uma tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, na qual: a) será considerado que a bola colada já foi e está “tocada” pela tacadeira e; b) a tacada deverá movimentar a bola branca de forma e orientação que não origine novo toque direto na “bola colada” (Touching Ball).

**Artigo 31** - Uma bola será considerada como “colada” somente quando o árbitro do jogo assim o declarar e este o fará quando esta situação ocorrer, se pertinente ao jogo, pronunciando o termo “bola colada” (Touching Ball).

**Artigo 32** - Quando lhe convier, o atleta poderá indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não colada à outra, e este deverá informá-lo.

**Artigo 33** - Não haverá falta quando uma bola colada à tacadeira se movimentar involuntariamente, por defeito de mesa ou pano, quando esta receber a tacada, situação não rara junto às marcas das bolas.

## **DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS**

**Artigo 34** - Respeitadas as exceções de retorno às posições originais em situações específicas, a bola que retorna ao jogo será colocada na sua marca respectiva, sem tocar em outra bola. Se estiver ocupada, será colocada na marca desocupada “de bola de maior valor”.

**Artigo 35** - Se todas as marcas estiverem ocupadas, total ou parcialmente, a bola que retorna ao jogo será colocada no ponto mais próximo possível de sua própria marca, sem tocar em outra bola, com orientação em direção à tabela superior e; 1. sobre a linha longitudinal, quando as bolas 4, 5, 6 e 7; 2. sobre a linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, para as bolas 2 e 3.

**Artigo 36** - Se for impossível a colocação segundo os Artigos 34 e 35, por impedimento da tabela superior, escolhe-se o ponto que resultar mais próximo da marca original, em igual colocação e alinhamento, com orientação em direção à tabela inferior.

**Artigo 37** - Se retornam ao jogo simultaneamente duas ou mais bolas, as impedidas de voltar à marca original serão recolocadas com preferência pela(s) de maior valor. § primeiro – As bolas que, por falha de arbitragem, retornaram indevidamente ao jogo e nele ainda estão presentes quando constatado o erro durante partida em curso, serão sumariamente retiradas, a qualquer tempo e independentemente da seqüência de valores das bolas em jogo. § segundo – Durante o curso de partida, as bolas que, por falha de arbitragem não retornaram ao jogo, quando constatado o erro serão recolocadas sumariamente, a qualquer tempo. § terceiro – As ocorrências previstas nos parágrafos anteriores, por se tratarem de falhas principalmente de arbitragem: a) não resultarão em penalidades; b) não modificarão os resultados já efetivados até o momento da correção; e, c) ainda que comprovadas, não serão aplicadas após encerrada a partida.

**Artigo 38** - As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão após o encaçapamento, por imperfeição de caçapa, serão consideradas como não convertidas.

## **DAS JOGADAS RETORNÁVEIS**

**Artigo 39** – Exceto quando restarem em jogo apenas a tacadeira e a bola 7, se um atleta praticar jogada que não atinja a bola visada, de forma que demonstre ao árbitro não ter aplicado o melhor de sua habilidade técnica, estando ou não em situação de sinuca, além de puni-la como falta o árbitro enquadrará a tacada como passível de retorno e: a) para a repetição voltará a(s) bola(s) movimentada(s) à(s) sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível e; b) exigirá a repetição da jogada tantas vezes quantas necessárias, até a realização plena ou de forma admitida como aceitável, observando; 1. considerando a tacada como passível de repetição, o árbitro assim se manifesta, pronunciando o termo “falta e

retorno”;2. aguarda a manifestação do adversário, que poderá optar por: jogar na bola da vez, ou na “bola livre” se houver, passar a tacada ou aceitar a repetição;3. a repetição da tacada, quando aceita, será executada na forma escolhida pelo jogador ativo, respeitadas as regras;4. cada repetição executada com falta será penalizada, mesmo quando não punida com novo retorno. § primeiro - Se o retorno for determinado em consequência de jogada onde existia passagem livre e direta da bola tacadeira, em situação que permitia atingir a bola visada, ou outra bola da vez, no mínimo frontal e diretamente, a terceira repetição seqüencial com falta será enquadrada como Falta Técnica Agravada, determinando o encerramento da partida com a derrota do penalizado. Entretanto, essa penalidade não será aplicada se parte da bola visada, ou da(s) bola(s) da vez, estiver(em) parcialmente obstruída(s), ainda que minimamente, por obstáculo de outra bola, que não seja da vez, e/ou bico de tabela. § segundo - Entenda-se “atingir a bola visada frontal e diretamente” (“de cheio”) como; “de forma que, nas posições originais, linhas imaginárias paralelas possam tangenciar simultaneamente ambos os lados das duas bolas, tacadeira e visada, sem que ocorram os obstáculos citados, por interposição e/ou tangenciamento às linhas paralelas imaginárias.”. § terceiro - Na situação prevista nos parágrafos anteriores, antes de autorizar a tacada a ser repetida, preferivelmente o árbitro deverá alertar o atleta da possibilidade de receber a penalidade agravada, com a perda da partida. Entretanto, o não acontecimento da cortesia desse alerta não exime o atleta da penalidade, quando cabível.

**Artigo 40** - A repetição de jogada, estabelecida no Artigo 39, não será aplicada quando:1. restarem em jogo somente a tacadeira e a bola 7;2. o atleta, penalizado por não atingir a bola visada, conseguiu praticar tacada que permita ao árbitro considera-la como satisfatória, por apresentar como resultado parâmetros aceitáveis na velocidade, distância de aproximação e trajeto aplicados à tacadeira para atingir a bola visada, segundo os níveis de dificuldades apresentados pela situação original e levando em conta o nível técnico do evento e do melhor entre os atletas envolvidos;3. as posições das bolas origem situação em que, comprovadamente, o atleta esteja totalmente impedido de tentar sair da sinuca e esteja antecipadamente demonstrado ao árbitro que não há outra solução, a não ser a de obrigatoriamente cometer falta.

**Artigo 41** - Ao praticar a tacada, na situação prevista na alínea 3 do artigo 40, o atleta deverá impulsionar a tacadeira na direção, direta ou indireta, da bola que deveria estar sendo visada e com a força necessária para atingi-la.

**Artigo 42** - O retorno de jogada, previsto nos artigos 39 e seguintes, será integral e rigorosamente aplicado nos jogos de eventos enquadrados como nacionais, de supervisão e fiscalização direta da CBBS, e nos eventos estaduais quando integrados por atletas participantes de categorias “de topo”, isto é, de nível técnico superior. Os demais eventos regulamentarão a prática de maior flexibilidade e condescendência no uso daquelas normas, por meio do regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos.

**Artigo 43** - A(s) bola(s) vermelha(s) encaçapada(s) em tacada que será repetida, segundo os Artigos 39 e seguintes, também voltará(ão) à(s) sua(s) posição(ões) original(is).

**Artigo 44** - Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente contra a intenção do jogador, o árbitro retornará a(s) bola(s) à sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível, dará prosseguimento normal à partida, ignorando a ocorrência, e não permitirá a alteração da cantada e/ou intenção inicialmente proposta.

**Artigo 45** - Se uma bola movimentada parar na “boca de caçapa” e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas:1. se não foi caracterizada a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso;2. caracterizada a transferência de direito à tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, o árbitro a recolocará em sua posição original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente;3. se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola “na boca”, e esta(s) vier(em) a cair antes da branca tocá-la, o árbitro recolocará as bolas em suas posições originais, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este atleta retomará sua jogada regularmente.

**Artigo 46** - O direito à tacada passa a ser do oponente quando o atleta demonstra ao árbitro ter finalizado sua ação por:1. iniciar o afastamento da mesa de jogo e/ou;2. expressar atitude que permita esse enquadramento.

**Artigo 47** - Para definir claramente a alternância de direito à tacada, ao observar e enquadrar o fato o árbitro poderá e deverá se manifestar, declarando que a tacada é do outro atleta.

## **DAS FALTAS E PENAS**

**Artigo 48** - As seguintes situações são consideradas como faltas;1. encaçapar a bola tacadeira (“Suicidar-se”);2. dar mais de um toque na bola tacadeira (“bitoque”);3. “conduzir” a bola tacadeira (“carretão”);4. tocar ou movimentar indevidamente uma bola já colada à tacadeira;5. jogar com qualquer bola ainda em movimento;6. jogar enquanto é recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo;7. jogar com qualquer parte do taco, que não seja a sua ponteira;8. jogar sem ter contato com o chão;9. jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar com ela “na mão”;10. lançar qualquer bola para fora do campo de jogo;11. encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada ou encaçapar bola não visada, exceto quando envolvendo e combinando bolas vermelhas, ou jogando a “bola livre” combinada com a bola da vez, observados os Artigos 13 e seguintes;12. encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa;13. não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando a jogada envolva apenas bolas vermelhas;14. tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, salvo quando entre vermelhas e/ou “bola livre” e bola da vez;15. originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a “bola livre”, respeitada a exceção prevista no Artigo 56;16. saltar com a tacadeira sobre qualquer bola, salvo em ocorrência acidental e tocando-a primeiramente, antes de qualquer desvio;17. deixar de cantar a bola numerada visada e/ou a “bola livre”, salvo nas exceções previstas nos Artigos 22 e seguintes;18. tocar indevidamente em qualquer bola, com o taco, cruzeta, corpo, roupa, etc. § primeiro - Pena para as alíneas 1 a 18 anteriores, com o mínimo de quatro (4) pontos, o que resultar maior entre; a) o valor da bola visada que resultou na falta, ou; b) da bola de “maior valor” diretamente envolvida na ocorrência, mesmo que não visada. § segundo - A bola de “maior valor” envolvida na jogada será identificada pelo primeiro contato da tacadeira. Os contatos subsequentes são indiferentes, salvo quando vierem a provocar nova falta, sujeita à maior penalidade. § terceiro - Será considerada como “em jogo normal”, ou devidamente penalizada se resultar em diferente falta, a bola acidentalmente lançada para fora do campo do campo de jogo, se ao campo de jogo retornar por desvio não intencional originado em toque acidental em árbitro ou terceiros, que não o atleta em ação. 19. jogar bola da vez ou numerada fora da seqüência obrigatória determinada; 20. jogar com bola errada; 21. durante a partida, usar outra(s) bola(s) para qualquer propósito de jogo; 22. cometer falta após encaçapar bola vermelha e antes de cantar ou evidenciar a bola numerada a ser jogada; 23. usar tempo excessivo, acima da média considerada normal, na avaliação e/ou execução de sua tacada; 24. praticar atos previstos no Artigo 18 do Regulamento da Sinuca, em sua alínea “B”, considerados como falta disciplinar, ou alínea “C”, enquadrados como falta grave. § quarto - Pena para as alíneas 19 a 24 anteriores; a) O valor de sete (7) pontos e/ou os agravamentos estabelecidos nas regras. § quinto - Para avaliação na aplicação da alínea 15, será considerada como originando obstáculo a bola que se interpõe ou tangencia linhas imaginárias paralelas que delimitem a trajetória da tacadeira em direção livre, direta e natural para tangenciar ambos os lados da bola visada analisada. § sexto - Na aplicação da alínea 23, será considerado como “média considerada normal” o tempo médio usado pela maioria dos atletas para a respectiva ação, na avaliação, preparação e/ou execução de suas tacadas. § sétimo - A falta prevista na alínea 23 deste artigo determina o enquadramento do atleta em falta disciplinar. § oitavo - As penalidades originadas em simultâneas Faltas Técnicas não são cumulativas e serão aplicadas segundo a bola de maior valor envolvida na ação. São cumulativas a penalidade por Falta Técnica e a de Falta Disciplinar, ou Falta Grave, quando em mesma ação.

**Artigo 49** – Salvo quando explicitamente determinado em contrário, a falta não observada e/ou não declarada pelo árbitro e não reclamada pelo adversário antes de efetivada a tacada imediatamente seguinte, de qualquer dos jogadores, será desconsiderada e a penalidade não será aplicada.

**Artigo 50** - Não ocorrendo outra falta, não haverá penalidade por uma bola jogada licitamente, que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é encaçapada sem interferência estranha. Entretanto, se esta parar sobre a tabela ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

## DAS PENALIDADES

**Artigo 51** - Nas faltas, as penalidades aplicadas serão:A) para falta técnica (Artigo 18, alínea "A", do Regulamento da Sinuca);1. o penalizado perderá o direito à tacada;2. o beneficiado receberá crédito de pontos segundo os valores estabelecidos no Artigo 48 e seguintes e,3. o beneficiado poderá jogar em bola da vez, ou "bola livre" se houver, ou ainda "recusar" a tacada, "passando-a" ao penalizado.B) para falta técnica agravada (Parágrafo primeiro do artigo 39 destas Regras)1. perda da partida.C) para falta disciplinar (Artigo 18, alínea "B", do Regulamento da Sinuca);1. quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta com pena de 7 pontos;2. em reincidência, perda do jogo.D) para falta grave (Artigo 18, alínea "C", do Regulamento da Sinuca); 1. pena de 7 pontos e perda do jogo. § único - Conforme especificado no Regulamento da Sinuca, "falta técnica" é aquela originada por imperícia, incidente ou desatenção não intencional às regras e desprovida de dolo ou malícia. A ocorrência de atos dolosos e/ou de indisciplina, segundo a sua gravidade caracterizam a "falta disciplinar" ou a "falta grave", que podem determinar o encerramento de jogo, fato que nunca ocorre com a falta técnica. Em acontecimento em mesma ação, a penalidade pela falta técnica será aplicada cumulativamente à da falta disciplinar ou da falta grave.

**Artigo 52** - Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo;1. para a partida em curso o aclamado vencedor terá o crédito de pontos de penalidade(s) aplicada(s) e, mais o resultado de todos os pontos ainda possíveis de ser realizados;2. se resultar em valor de pontos inferior ao do oponente vencido, serão creditados os pontos necessários ao empate, mais (+) 1 (um);3. 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 encerramento do jogo e;4. o infrator estará ainda sujeito às sanções estabelecidas nas normas específicas e no Código de Justiça Desportiva.

## DAS OPÇÕES PÓS FALTA

**Artigo 53** - Após o adversário cometer falta o jogador poderá;1. executar sua tacada em bola da vez, ou "bola livre" se houver, em continuidade normal da partida;2. recusar a jogada, "passando-a" ao penalizado, ou;3. aceitar o "retorno" da jogada, se pelo árbitro declarado possível.

**Artigo 54** - Se a falta cometida resultar em situação de sinuca, segundo o Artigo 19 e seguintes:1. o árbitro deve informar a possibilidade do jogador exercer a opção de jogar uma "bola livre", pronunciando o termo "bola livre" (Free Ball) e;2. além das opções do Artigo 53 o jogador poderá escolher e "eleger" uma bola numerada como sendo "bola livre" (Free Ball), e assim jogá-la em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas. § único - Para avaliação na aplicação deste artigo, será considerado como existindo situação de sinuca quando a tacadeira não tiver passagem livre, direta e natural para tangenciar ambos os lados de pelo menos uma bola da vez.

**Artigo 55** - Encaçapando a numerada jogada como "bola livre" (Free Ball), o atleta terá como crédito o valor de ponto(s) igual ao de uma bola da vez em jogo e;1. se a bola da vez for vermelha deverá jogar em seguida uma bola numerada, podendo ser a mesma jogada anteriormente, que retornou ao jogo;2. se a bola da vez for a 2 ou de valor superior, continuará a tacada na bola da vez em jogo.

**Artigo 56** - A numerada jogada como "bola livre" (Free Ball) não poderá se tornar o primeiro obstáculo para situação de sinuca na tacada do adversário, exceto quando estiverem em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7. A ocorrência, salvo na exceção citada, será enquadrada como falta, segundo o Artigo 48, alínea 15 e parágrafo quinto, e penalizará pelo valor da "bola da vez", com o mínimo de quatro (4) pontos.

**Artigo 57** - Para enquadramento no Artigo 56, "primeiro obstáculo" é a primeira bola, ou bico de tabela, interposta entre a tacadeira e a(s) bola(s) da vez, que esteja obstruindo a passagem da bola branca para tangenciar qualquer dos lados da(s) bola(s) da vez.

## DO TÉRMINO DE PARTIDA

**Artigo 58** - A partida terminará quando;A) for definitivamente encaçapada;a. a bola 6 e resultar em diferença superior a 7 pontos entre os jogadores; ou,b. a bola 7, com vantagem de pontos para um dos jogadores.B) um dos atletas cometer qualquer falta, estando em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e a diferença entre eles for inferior a sete (7) pontos;C) um

dos atletas cometer falta técnica agravada, prevista no parágrafo primeiro do Artigo 39;D) um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;E) existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que:1. 25 pontos, com as bolas 5, 6 e 7 em jogo;2. 20 pontos, com as bolas 6 e 7 em jogo.

**Artigo 59** - Quando a situação da alínea "E" do artigo 58 for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Se for atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte.

**Artigo 60** - As normas da alínea "E" do artigo 58 poderão ser excluídas integralmente, ou usadas parcialmente, segundo determinação prevista no regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos.

**Artigo 61** - Quando restarem em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e vier a ocorrer empate de pontos, por encaçapamento da 7 ou falta, voltarão ao jogo: a bola 7, colocada em sua marca, e a bola branca, na situação de "bola na mão", e;1. o atleta que vencer sorteio feito pelo árbitro executará a saída ou a passará ao adversário, independentemente da seqüência normal das saídas do jogo e da continuidade da partida empatada;2. a saída será considerada e executada como em uma partida normal, adaptando-se o que necessário;3. será considerado vencedor o atleta que primeiro encaçapar a bola 7 em jogada lícita, ou;4. será considerado vencido o atleta que primeiro praticar qualquer falta, independentemente da penalidade cabível.

**Artigo 62** - Quando a situação da alínea 4 do artigo 61 ocorrer, o vencedor não precisará continuar a partida.

**Artigo 63** - Em circunstâncias de final de partida, atitudes como: guardar o taco; tocar ou manusear bolas; cumprimentar o adversário pela vitória; abandonar o ambiente de seu jogo e/ou outras similares, caracterizam admissão de partida perdida, com o enquadramento na alínea "D" do artigo 58.

**Artigo 64** – Ao ocorrer situação de "impasse" (§ segundo do Artigo 18 do Regulamento da Sinuca) na seqüência da partida, o árbitro deverá:1. advertir aos jogadores de que, se a situação tiver continuidade determinará a nulidade da partida;2. continuando a mesma situação, após a terceira jogada de cada atleta deverá considerar a partida nula e providenciar seu reinício imediato, sem outras penalidades, independentemente de situação e/ou vantagem na partida anulada.

## **DO FINAL DE JOGO**

**Artigo 65** - O jogo estará terminado quando;1. um dos atletas atingir o número mínimo de vitórias de partidas, estabelecido para consagrar um vencedor, ou;2. um dos jogadores for considerado vencido, por praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave.

*Fonte (Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca)*