

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA



SNOOKER

2008

Consolidação aprovada em Assembléia de 29.03.2008.

SNOOKER

ÍNDICE

- 3 - TÍTULO I - DA PARTIDAS 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**
- 4 - TÍTULO VI - DA BOLA COLADA**
- 5 - TÍTULO VII - DAS JOGADAS RETORNÁVEIS**
- 5 - TÍTULO VIII - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS**
- 5 - TÍTULO IX - DAS OPÇÕES PÓS-FALTA**
- 6 - TÍTULO X - DAS PENALIDADES**
- 6 - TÍTULO XI - DAS FALTAS**
- 7 - TÍTULO XII - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA**
- 7 - TÍTULO XIII - DO ENCERRAMENTO DE JOGO**

SNOOKER

Estas regras respeitam normas internacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, sendo adotados os conceitos nele contidos.

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 treze, dezessete ou vinte e duas bolas, sendo:
2. uma branca, denominada "tacadeira", e doze, dezesseis ou vinte e uma identificadas como "da vez" e/ou "coloridas", com valores determinados segundo suas cores, sendo:
 - a. 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; uma preta, 7 pontos; e
 - b. a quantidade de bolas vermelhas a usar é determinada em regulamento de evento.

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

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" (Free Ball) a colorida que, por opção adicional, o beneficiado identifica e joga como sendo a bola da vez em jogo, com valor e condições iguais à mesma, após falta originada em jogada que resulta em situação de sinuca para o oponente.

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 - As normas possibilitam atingir na partida:

1. considerando única tacada contínua iniciada por bola da vez, segundo as respectivas quantidades de bolas vermelhas:
 - a. 75 pontos usando 6 bolas vermelhas;
 - b. 107 pontos usando 10 bolas vermelhas;
 - c. 147 pontos usando 15 bolas vermelhas.

2. em jogadas normais, segundo as respectivas bolas da vez:
 - 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 7º - 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 8º - Existe situação de sinuca (Snookered) quando a tacadeira não pode ser impulsionada em movimento direto e natural, com opções para tangenciar primeiramente ambos lados de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedido por obstáculo(s) originado(s) em bola(s) que não seja(m) da vez e/ou 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 visada obrigatoriamente, pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em único ponto; e,
 - c. "parcial agravada", quando impossibilitando tangenciar um ou ambos os lados, mas permitindo atingir livre e frontalmente a bola visada.
 - l. entende-se por contato frontal o toque dos arcos coincidentes com os eixos centrais verticais das bolas.
2. A sinuca total ou parcial é reconhecida quando originada:
 - a. por jogada lícita em bola da vez ou colorida; ou
 - b. preservada exceção do inciso seguinte, por jogada em bola livre, quando possibilitada.
3. A bola jogada como livre não pode ser usada como primeiro obstáculo em situação de sinuca para ação do oponente, ainda que acidentalmente. Ocorrendo, é 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 nessa condição, interposta entre a tacadeira e a bola visada.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 9º - Bola da vez, quando vermelha, e/ou tabelas delimitadoras do campo de jogo não são consideradas obstáculo na avaliação de situação de sinuca.

Artigo 10 - A situação de sinuca pode gerar penalidade de opção adicional ao oponente, quando resultante de situação específica, segundo o grau de dificuldade e/ou impedimento imposto por obstáculo e posição de bolas envolvidas.

TÍTULO III DO MOVIMENTO DE BOLAS

Artigo 11 - 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 12 - 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 13 - 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 14 - 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 credito de pontos da bola livre, quando esta é convertida com a colorida da vez.

Artigo 15 - Bola vermelha não retorna ao jogo mesmo excluída com falta, exceto quando reposta em posição anterior para repetição de jogada. Quando encaçapada, retorna ao jogo a bola livre.

TÍTULO IV DAS SAÍDAS

Artigo 16 - Para saída de partida, as bolas 2 à 7 são colocadas em suas respectivas marcas e:

1. unidas entre si e comondo formato triangular as seis, dez ou quinze 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.

Artigo 17 - 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 18 - 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 19 - Exige ser identificada por cantada prévia a bola visada, colorida e/ou livre, salvo quando evidente ou obrigatoriamente visada.

Artigo 20 - É desnecessário cantar desvio na direção da tacadeira, originado por toque em tabelas da mesa, para posterior e primeiramente atingir a bola visada.

Artigo 21 - É lícita a conversão, sem falta, da bola visada em qualquer caçapa.

TÍTULO VI DA BOLA COLADA

Artigo 22 - Interrompido o movimento da tacadeira e esta permanecendo “colada” à outra bola, torna obrigatória:

1. tacada seguinte normal, quando 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 deverá ser movimentada em direção que não origine impulso direto na bola colada.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 23 - É considerado existir bola colada quando assim confirmado por árbitro ou substituto.

Artigo 24 – Solicitada, é oferecida a informação sobre a tacadeira estar ou não colada à outra bola.

TÍTULO VII DAS JOGADAS RETORNÁVEIS

Artigo 25 - Estando ou não originalmente em situação de sinuca, a ação em que a tacadeira não atinge a bola visada, com demonstração de não ter sido aplicada a habilidade técnica possível, é punida como falta técnica e concede ao adversário a opção adicional de repetição de jogada.

1. Considerando a jogada como passível de repetição, o árbitro se manifesta pronunciando “falta e retorno”.
2. É aguardada a manifestação do adversário, que pode optar por:
 - a. jogar na bola da vez, ou na “bola livre” se existe situação de sinuca;
 - b. passar a tacada sem direito a recusa; ou
 - c. requerer a repetição da jogada.
3. É oferecida a opção de repetição de jogada tantas vezes quantas necessárias, até a realização de tacada admitida como aceitável.
4. Para repetição de jogada, as bolas movimentadas retornam às posições originais, o mais fielmente possível, e:
 - a. a repetição na tacada é executada na forma escolhida pelo penalizado, respeitadas as regras; e
 - b. a repetição executada com falta é penalizada mesmo não punida com novo retorno.
5. A inequívoca constatação de dolo, com falta intencional, penaliza adicionalmente o infrator com a falta disciplinar.

Artigo 26 - A opção de repetição de jogada não é concedida:

1. quando restam em jogo somente a tacadeira e a bola 7;
2. quando em desvantagem no placar, se os pontos ainda possíveis não atingirem a soma necessária para empatar ou vencer a partida, considerando também a opção de jogada em bola livre, se disponível;
3. quando o penalizado por não atingir a bola visada praticou tacada considerada satisfatória, com resultado aceitável na velocidade, trajetória e aproximação da tacadeira à bola visada, tendo como parâmetro de avaliação o padrão técnico médio entre os jogadores do certame; ou
4. quando é compulsória a prática de falta, por existir situação na qual as posições das bolas impedem totalmente, em tacada natural direta ou indireta, que o jogador atinja a bola obrigatoriamente visada.

Artigo 27 - Em retorno determinado por jogada onde originalmente existia situação de sinuca

parcial agravada, a imposição de penalidade por falta técnica agravada determina o encerramento de partida na segunda repetição seqüencial com falta, com derrota do penalizado.

Artigo 28 - Antes de jogada é respondida a indagação sobre existir ou não situação de sinuca agravada, em condições de originar enquadramento em falta técnica agravada.

Artigo 29 - A penalidade com retorno de jogada é aplicada regular e integralmente nos jogos das categorias superiores. Excepcionalmente, com determinação expressa em regulamento de certame, atendendo interesses desportivos e sob critérios uniformes, o evento que não envolve categoria superior pode conceder maior flexibilidade e condescendência no uso das normas que concedem os retornos de jogadas.

Artigo 30 - Bola vermelha convertida em tacada penalizada com repetição também retorna à posição anterior.

TÍTULO VIII DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS

Artigo 31 - 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 32 - 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 forem as bolas 4, 5, 6 e 7; e
2. sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, para as bolas 2 e 3.

Artigo 33 - Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, por falta de espaço ou impedimento de tabela, é adotado igual procedimento, invertendo a direção.

Artigo 34 - Se duas ou mais bolas retornam simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

TÍTULO IX DAS OPÇÕES PÓS FALTA

Artigo 35 - Após qualquer falta:

1. é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;
2. o penalizado perde o direito à tacada;
3. o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção;

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

4. o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar;
5. o beneficiado pode exigir a repetição da tacada, quando declarada como opção adicional; e
6. é aplicada penalidade adicional, se cabível.

Artigo 36 - Se a falta cometida resulta em situação de sinuca:

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 37 - 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 bola colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada; ou
2. a tacada continua na bola da vez em jogo, se esta for a 2 ou de valor superior.

Artigo 38 - É penalizada como falta técnica com pena variável a situação de sinuca resultante na jogada em bola livre, se esta se torna primeiro obstáculo na sinuca, exceto quando em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7.

TÍTULO X DAS PENALIDADES

Artigo 39 - Além das determinações seguintes, a aplicação de penalidade por falta está sujeita à adição de outras penas e/ou agravantes, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação pertinente.

Artigo 40 - É pena para falta técnica com penalidade variável:

1. com mínimo de quatro (4) pontos, 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 41 - É pena para falta técnica com penalidade máxima:

1. sete (7) pontos.

Artigo 42 - São penas para falta disciplinar:

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

Artigo 43 - É pena para a falta disciplinar grave:

1. sete (7) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

Artigo 44 - São penas para a falta técnica agravada desprovida de dolo:

1. enquadramento como falta técnica com penalidade variável; e
2. imposição de derrota na partida, na terceira falta consecutiva.

Artigo 45 - 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.

Artigo 46 - Existindo situação que possibilita a imposição de falta técnica agravada, antes de autorizar a repetição de jogada o árbitro pode e deve alertar o jogador em ação dessa possibilidade. A não concessão espontânea dessa cortesia não exime da penalidade.

TÍTULO XI DAS FALTAS

Artigo 47 - 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. lançar bola para fora da mesa, acidentalmente;
11. originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, acidentalmente, exceto quando atingindo 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. não atingir primeiramente a bola visada, desconsiderado toque anterior em tabela, exceto quando envolver bolas 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 e/ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e
18. cometer outras faltas assim previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 48 - Têm 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. praticar falta na jogada seguinte à confirmação de situação de sinuca total que impede jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.

Artigo 49 - Têm penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves;

1. cometer falta intencionalmente;
2. provocar salto de bola intencionalmente;
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 e atos previstos no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente desde que aqui enquadrados.

TÍTULO XII DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

Artigo 50 - 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. um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
3. o jogador em ação é penalizado por falta técnica agravada.

Artigo 51 - Restando na partida a tacadeira e a bola 7:

1. com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada 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 52 - 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 53 - 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 do 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 54 - O jogo termina quando um dos jogadores:

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

Artigo 55 – Ambos 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.

Brasília, 29 de março de 2008

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca