



Brasil Sinuca

Cópia com marca d'água para contas gratuitas. Faça upgrade para VIP e obtenha PDF limpo.

Modalidade: SIX RED

Six Red

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.

I - Dois ou mais jogadores realizam partidas individualmente ou em conjunto, usando treze, dezessete ou vinte

e duas bolas, sendo:

II - 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 sequência 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 ou não ter tocado a bola visada com exceção às bolas vermelhas, onde uma outra não visada poderá sofrer o impacto em segundo plano.

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:

I - 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.
- II - Segundo as respectivas bolas da vez:
- a) em jogadas normais, 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.

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.

I - 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.

Parágrafo único: Entende-se por contato frontal o toque dos arcos coincidentes com os eixos centrais verticais das bolas.

II - 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.

III - 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.

IV - 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.

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.

DO MOVIMENTO DE BOLAS

Artigo 11 - Toda tacada é iniciada por bola da vez e;

I - encaçapada a vermelha, a tacada continua visando obrigatoriamente qualquer bola colorida. Encaçapada esta, é jogada outra vermelha e assim sucessivamente;

II - terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes são visadas e encaçapadas obrigatoriamente em sequência numérica crescente.

Artigo 12 - O retorno de bolas ao jogo observa;

I - A bola colorida encaçapada imediatamente após vermelha retorna ao jogo em sua marca.

II - As coloridas encaçapadas sem faltas e obrigatoriamente em sequência numérica crescente, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornam ao jogo.

III - Bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornam ao jogo, exceto vermelhas, respeitadas exceções.

IV - Encaçapada a última vermelha e jogada em seguida a bola 2, esta é considerada:

a) como colorida se encaçapada; ou

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 crédito 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.

b) como da vez se não convertida.

DAS SAÍDAS

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

I - unidas entre si e compondo formato triangular as seis, dez ou quinze bolas vermelhas são colocadas entre as

bolas 6 e 7 em suas marcas;

II - 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;

III - a tacadeira é considerada como “na mão” e pode ser colocada dentro da área delimitada pelo semicírculo “D”, ou sobre sua linha;

IV - 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 sequência anterior.

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:

I - tacada seguinte normal, quando visando outra bola qualquer que não a colada à tacadeira; ou

II - 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.

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.

DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLAS

Artigo 25 - Respeitada exceção de recolocação à posição original, a bola que ao jogo retorna é colocada na sua

marca, sem tocar em outra. Impedido por obstrução de outras bolas, retorna na marca livre de outra de maior valor.

Artigo 26 - 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:

I - sobre a linha longitudinal, quando forem as bolas 4, 5, 6 e 7; e

II - sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, para as bolas 2 e 3.

Artigo 27 - Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, por falta de espaço ou impedimento de tabela, é adotado igual procedimento, invertendo a direção.

Artigo 28 - Se duas ou mais bolas retornam simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

DAS OPÇÕES PÓS FALTA

Artigo 29 - Após qualquer falta:

I - é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;

II - o penalizado perde o direito à tacada;

III - o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção ou se a bola visada

não foi atingida;

IV - o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar;

Artigo 30 - Se a falta cometida resulta em situação de sinuca:

I - o árbitro informa a opção adicional de jogar em bola livre; e

II - 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 31 - Encaçapada a colorida jogada como bola livre, é creditado valor de pontos igual ao da bola da vez

em jogo e:

I - quando a bola da vez é vermelha, é visada em seguida bola colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada; ou

II - a tacada continua na bola da vez em jogo, se esta for a 2 ou de valor superior.

Artigo 32 - 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.

DAS PENALIDADES

Artigo 33 - 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 34 - É pena para falta técnica com penalidade variável:

I - 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 35 - É pena para falta técnica com penalidade máxima:

I - sete (7) pontos.

Artigo 36 - São penas para falta disciplinar:

I - em primeira ocorrência sete (7) pontos e enquadramento como advertência;

II - em reincidência, sete (7) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

Artigo 37 - É pena para a falta disciplinar grave:

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

Artigo 38 - São penas para a falta técnica agravada desprovida de dolo:

- I - enquadramento como falta técnica com penalidade variável; e
- II - imposição de derrota na partida, na terceira falta consecutiva.

Artigo 39 - 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.

DAS FALTAS

Artigo 40 - Tem penalidade variável as faltas técnicas: (Mínimo 4 pontos)

- I - encaçapar a bola tacadeira (“suicidar”);
- II - dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”);
- III - “conduzir” a tacadeira (“carretão”);
- IV - tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;
- V - tocar indevidamente em qualquer bola;
- VI - jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;
- VII - jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;
- VIII - jogar sem manter contato com o piso;
- IX - jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, na saída ou após estar na mão;
- X - lançar bola para fora da mesa, acidentalmente;
- XI - originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, acidentalmente, exceto quando atingindo primeiramente a bola visada;
- XII - 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;
- XIII - encaçapar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;
- XIV - não atingir primeiramente a bola visada, desconsiderado toque anterior em tabela, exceto quando envolver bolas vermelhas, originando-se assim free ball ao adversário.
- XV - tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, exceto quando vermelhas e/ou bola livre e da vez;
- XVI - originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a bola livre jogada ou bola colorida visada, após encaçapada uma bola vermelha.
- XVII - deixar de cantar a bola colorida visada e/ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e
- XVIII - cometer outras faltas assim previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.

Artigo 41 - Tem penalidade máxima as faltas técnicas: (7 pontos)

- I - jogar bola da vez ou colorida fora da sequência obrigatória determinada;
- II - jogar com bola errada;
- III - cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçapado bola vermelha;
- IV - praticar falta na jogada seguinte à confirmação de situação de sinuca total que impede jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.

Artigo 42 - Tem penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves; (7 pontos)

- I - cometer falta intencionalmente;

II - provocar salto de bola intencionalmente;

III - usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;

IV - usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e,

V - praticar outras ações e atos previstos no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente desde que aqui enquadrados.

DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

Artigo 43 - A partida é encerrada quando:

I - é definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos;

II - um dos jogadores reconhece a derrota na partida;

III - o jogador em ação é penalizado por falta técnica agravada.

Artigo 44 - Restando na partida a tacadeira e a bola 7:

I - com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada se o jogador em desvantagem iguala o placar, convertendo lícitamente a bola 7 ou beneficiado por falta do oponente; e

II - com diferença inferior a 7 pontos ou nula, qualquer falta determina a derrota do penalizado.

Artigo 45 - 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 46 - 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:

I - o árbitro alerta os jogadores do enquadramento nessa condição;

II - a jogada seguinte deve obrigatoriamente alterar a condição de jogo; e

III - não sendo alterada a situação, a partida é considerada nula, em qualquer condição, e outra é reiniciada.

Artigo 47 - Quando a pontuação do jogador à frente no placar for superior ao golpe máximo possível mais 8 pontos, quando restarem apenas as bolas coloridas na mesa, com exceção da bola 7.

Com a bola:

2 = 35 pontos

3 = 33 pontos

4 = 30 pontos

5 = 26 pontos

6 = 21 pontos

7 = 08 pontos

DO ENCERRAMENTO DE JOGO

Artigo 48 - O jogo termina quando um dos jogadores:

I - atinge o mínimo predeterminado de vitórias em partidas;

II - reconhece derrota no jogo;

III - é penalizado com a segunda falta disciplinar ou uma falta grave; ou

IV - é penalizado com desclassificação no jogo.

Artigo 49 - Ambos são considerados derrotados se aplicada simultaneamente a penalidade de desclassificação.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE SINUCA DO INTERIOR DE SÃO PAULO (ASSISP). Disponível em: <http://regraassisp.blogspot.com>

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA (CBBS). Disponível em: <http://www.snookercbbs.com>

CTR BRASIL. Regulamento do Jogo do Bilhar. Disponível em: <www.ctrbrasil.xpg.com.br>. Links. Materiais.

CTR BRASIL. Regulamento do Jogo do Bilhar. Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial>

FEDERAÇÃO PAULISTA DE SINUCA E BILHAR (FPSB). Disponível em: <http://www.fpsb.com.br>

WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS AND SNOOKER ASSOCIATION (WPBSA). Disponível em: <https://www.wpbsa.com>

WORLD SNOOKER FEDERATION (WSF). Disponível em: <https://www.worldsnookerfederation.org>