

**ACESSO RESTRITO**

Usuário

.....

ENTRAR

Recupere sua senha

[INÍCIO](#) [FEDERAÇÃO](#) [NOTÍCIAS](#) [CLUBES](#) [ATLETAS](#) [RANKING](#) [REGRAS DO JOGO](#) [EVENTOS](#) [PARCEIROS](#)

REGRA DO JOGO

SNOOKER (REGRA INTERNACIONAL)

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, encaixar as bolas da vez e coloridas em seqüência ordenada crescente.

Artigo 3º - A bola de menor valor em jogo é identificadas 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.
- I. 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.

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 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.

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 compondo 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.

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;
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 - Encaçada 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. encaçar 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. encaçar 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. encaçar 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.

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 lícitamente 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

MAPA DO SITE

- [Início](#)
- [Estatuto](#)
- [Sede](#)
- [Diretoria](#)
- [Prestação de Contas](#)
- [Regulamentos](#)
- [Localização](#)
- [Contato](#)
- [Regras do Jogo](#)
- [Ranking Paulista de Sinuca](#)
- [Eventos](#)
- [Notícias](#)
- [Clubes](#)
- [Atletas](#)

CONTATO E LOCALIZAÇÃO

Rua Américo Brasiliense, 2065
Chácara Santo Antônio
CEP 04715-005 - São Paulo - SP
Telefone: (11) 5181-0636
E-mail: fpsb@fpsb.com.br

A FEDERAÇÃO PAULISTA DE
SINUCA E BILHAR TAMBÉM ESTÁ
NAS REDES SOCIAIS



[Exibir mapa ampliado](#)