



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás
Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista
Goiânia-GO – CEP: 74823-460
Fone: (62) 3255-0548
www.ansefgo.org.br E-mail: ansefgoias@terra.com.br



REGULAMENTO TÉCNICO

XIV JOIDS – GOIÂNIA – ANÁPOLIS – APARECIDA DE GOIÂNIA/GO - 2018

SINUCA

Art. 1º - As competições de Sinuca dos **XIV JOIDS** serão regidas pelas normas adotadas na Regra da Sinuca Brasileira, por este Regulamento e conforme o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º - Os Jogos de Sinuca serão disputados na sua modalidade individual, na categoria absoluta, naipes feminino e masculino, podendo cada delegação inscrever 02 (duas) representantes no naipe feminino e 03 (três) representantes no naipe masculino.

Art. 3º - Número de partidas que serão disputadas por jogo:

§ 1º - No naipe masculino: Na fase classificatória e oitavas de final, cada jogo será composto de melhor de 3 (três) partidas. Nas quartas de final, semifinal e final, cada jogo será composto de melhor de 5 (cinco) partidas.

§ 2º - No naipe feminino: todos os jogos serão disputados em melhor de 3 partidas.

Art. 4º - Os atletas inscritos até a data do Congresso Técnico não poderão ter os seus integrantes substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

Art. 5º - Todos os jogadores deverão competir com os uniformes padronizados de suas delegações.

Art. 6º - Sistema de Disputa:

- **03 a 05 EQUIPES:** Sistema de rodízio simples jogando todos contra todos, sendo campeão aquele que atingir o maior número de pontos ganhos.

- **06 EQUIPES:** Duas chaves de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- Semifinal
- 1º A x 2º B
- 1º B x 2º A
- Final

- **07 EQUIPES:** Uma chave de 03 equipes e outra com 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico.

- Semifinal
- 1º A x 2º B
- 1º B x 2º A
- Final



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



- **08 EQUIPES:** Duas chaves de 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave. Semifinal em sistema de cruzamento olímpico e final.

- Semifinal
- 1º A x 2º B
- 1º B x 2º A
- Final

- **09 EQUIPES:** Três chaves de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se o primeiro e o segundo de cada chave e dois melhores terceiros por índice técnico das três chaves.

- Quartas de Final
- 1º A x 1º MIT
- 1º B x 2º MIT
- 1º C x 2º B
- 2º A x 2º C
- Semifinal
- Vencedores Jogos (1º A x 1º MIT) x (1º C x 2º B)
- Vencedores Jogos (1º B x 2º MIT) x (2º A x 2º C)
- Final

- **10 EQUIPES:** Duas chaves de 05 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os quatro primeiros de cada chave.

- Quartas de Final
- 1º A x 4º B
- 1º B x 4º A
- 2º A x 3º B
- 2º B x 3º A
- Semifinal
- Vencedores Jogos (1º A x 4º B) x (2º A x 3º B)
- Vencedores Jogos (1º B x 4º A) x (2º B x 3º A)
- Final

- **11 EQUIPES:** Duas chaves de 04 equipes e uma de 03 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave e os dois terceiros melhores por índice técnico das 3 (três) chaves, desconsiderando-se para efeito de apuração do MIT os resultados dos confrontos com os 2 (dois) últimos colocados das chaves com 4 componentes.

- Quartas de Final
- 1º A x 1º MIT
- 1º B x 2º MIT
- 1º C x 2º B
- 2º A x 2º C
- Semifinal
- Vencedores Jogos (1º A x 1º MIT) x (1º C x 2º B)
- Vencedores Jogos (1º B x 2º MIT) x (2º A x 2º C)
- Final



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



- **12 EQUIPES:** Três chaves de 04 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os dois primeiros de cada chave e dois melhores terceiros por índice técnico das três chaves.

- Quartas de Final
 - 1º A x 1º MIT
 - 1º B x 2º MIT
 - 1º C x 2º B
 - 2º A x 2º C
- Semifinal
 - Vencedores Jogos (1º A x 1º MIT) x (1º C x 2º B)
 - Vencedores Jogos (1º B x 2º MIT) x (2º A x 2º C)
- Final

13 OU MAIS EQUIPES: Serão formadas chaves de no mínimo 03 (três) e máximo de 05 (cinco) equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se sempre oito ou dezesseis equipes podendo ficar as seguintes fases conforme o número de classificados da seguinte forma:

- **Segunda Fase (eliminatória):** Oitavas de final;
- **Terceira Fase (eliminatória):** Quartas de final;
- **Semifinal;**
- **Final;**

OBS: Em caso de números diferentes de participantes dentro das chaves, desconsiderar-se-á os resultados dos confrontos com os últimos colocados das chaves que possuam maior número de equipes, para apuração do MIT.

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

Art. 7º - DO JOGO E PARTIDA:

1. 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;

2. As partidas são disputadas por **dois jogadores** usando 01 (uma) bola branca e 07 (sete) coloridas valendo: vermelha 1 (um), amarela 2 (dois), verde 3 (três), marrom 4 (quatro), azul 5 (cinco), rosa 6 (seis) e preta 7 (sete) pontos;

3. A branca é identificada como “tacadeira”. A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas";

4. 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;

5. Quando visadas em jogada, são consideradas como:

a. “bola livre”, quando não há penalidade por não ser encaçapada;

b. “bola com castigo”, quando determinará penalidade se não convertida;

6. A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é “livre” de penalidade, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a "castigo";

7. Encaçapada uma colorida em início de tacada, em seguida é visada obrigatoriamente a bola da vez;



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



8. Convertida a bola da vez, obrigatoriamente no ataque pode ser jogada uma colorida livre que, encaçapada, oferece opção de jogar outra colorida, também no ataque e sujeita a “castigo” se não convertida. Encaçapando-as, é jogada obrigatoriamente a bola da vez, e assim sucessivamente até o final da partida;

9. Exceto a da vez convertida licitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçapadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçapadas com falta, inclusive a da vez;

10. Convertida a bola da vez e em seguida a colorida de valor unitário imediatamente superior, esta é considerada como colorida se convertida ou como da vez quando não encaçapada ou jogada em defesa;

11. Demarcadas no campo de jogo ou subentendidas:

a. A marca da bola vermelha é localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal coincidente com a marca da bola 6 (seis), equidistante entre esta e a tabela lateral superior direita;

b. O ponto neutro é localizado no arco do semicírculo “D”, coincidindo com a linha longitudinal;

Art. 8º - DA SAÍDA:

1. Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 (um) a 7 (sete) são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como “bola na mão”, colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo “D”;

2. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e o vencedor joga ou transfere a ação, sem direito de recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes;

3. Na saída é jogada a bola 1 (um), sendo repetida sem penalidade se:

a. For encaçapada;

b. For cometida falta;

c. Impedido por bico de tabela ou outras bolas, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar (“tirar fino”) ambos os lados da bola 1 (um);

4. Na condição da alínea “c” do inciso “3 (três)” anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida;

Art. 9º - DA SINUCA:

1. Existe situação de sinuca quando o jogador está impedido de impulsionar a tacadeira direta e naturalmente para atingir a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, tangenciando ambos os lados;

2. A situação de sinuca é caracterizada como:

a. “Total”, quando impossível movimentar a tacadeira para atingir direta e naturalmente qualquer ponto da bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo de outra(s) bola(s) que não a “da vez” e/ou “bico de tabela”;

b. “Parcial”, quando a bola visada pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em um único ponto;

3. Mesmo se acidental, a sinuca é lícita quando originada em jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas;

4. Exceto seu “Bico”, tabela delimitadora do campo de jogo não é considerada como obstáculo para avaliação de situação de sinuca;

Art. 10º - DA RECUSA:

1. Jogador com direito à ação pode recusar a jogada, “passando-a” ao adversário sem direito de recusa, após este:

a. Cometer falta;

b. Jogar bola colorida sem encaçapar, livre ou não;



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



Art. 11º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA:

1. Antes de jogada não evidente, deve ser cantada a bola visada;
2. Jogada evidente é dispensada da cantada;
3. Jogada em bola da vez, ainda que não evidente, é dispensada da cantada;
4. É evidente a jogada direta ou indireta claramente direcionada, que não tenha próximas ou no mesmo alinhamento outras bolas que possam ser visadas;
5. A decisão sobre evidência em jogada cabe exclusivamente ao árbitro, ou substituto que, julgando necessário, pode solicitar esclarecimento sobre a intenção planejada, mesmo interrompendo ação;
6. É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola visada;
7. Antes da tacada, o jogador pode modificar a cantada. Pode também indagar ao árbitro, e será respondido, se a tacadeira está ou não "colada" a outra, ou se está corretamente posicionada na área do semicírculo "D" para saída ou retorno ao jogo;
8. Retornando ao jogo como "na mão", a tacadeira tem posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre sua linha e pode ter posição e cantada alteradas antes da tacada. A condição permanece quando a jogada é transferida ao oponente;

Art. 12º - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA:

1. Obstruída sua marca, a bola que ao jogo retorna é colocada na marca desocupada de outra bola de maior valor. Se todas ocupadas, é colocada no "ponto neutro";
2. Retornando simultaneamente ao jogo duas ou mais bolas, tem preferência de colocação a de maior valor;

Art. 13º - DA PENALIDADE:

1. Pontos que penalizam por faltas são creditados ao adversário;
2. Penas por faltas são:
 - a. Após falta técnica:
 - I. Pena de 7 (sete) pontos;
 - II. O penalizado perde direito à tacada;
 - III. O beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao penalizado, sem direito de recusa;
 - b. Após falta disciplinar:
 - I. Em primeira ocorrência, pena de 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
 - II. Em reincidência, desclassificação com derrota no jogo;
 - c. Após falta grave:
 - I. Pena de 7 (sete) pontos;
 - II. Desclassificação com derrota no jogo;
3. Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação;
4. Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica;

Art. 14º - DA FALTA:

1. Praticadas sem dolo são faltas técnicas:
 - a. Encaçapar a bola branca ("suicidar");
 - b. Dar mais de um toque na tacadeira ("Bi-toque");
 - c. Conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada ("carretão");
 - d. Jogar bola colorida em defesa;
 - e. Acidentalmente lançar bola fora da mesa;
 - f. Acidentalmente originar salto da tacadeira sobre outra bola que não a visada;



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



- g. Jogar em, ou com, bola errada;
 - h. Jogar com bola em movimento ou retornando ao jogo;
 - i. Jogar com qualquer parte do taco que não a ponteira;
 - j. Jogar sem ter contato com o piso;
 - k. Jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão";
 - l. Encaçapar bola não visada;
 - m. Converter duas ou mais bolas na mesma tacada;
 - n. Converter bola colorida não evidenciada;
 - o. Não converter bola colorida sujeita a "castigo";
 - p. Não tocar primeiramente na bola visada direta ou indiretamente (após toque em tabela);
 - q. Não cantar bola colorida não evidente;
 - r. Tocar indevidamente em qualquer bola.
2. São faltas disciplinares e/ou disciplinares grave:
- a. Intencionalmente praticar falta; ou
 - b. Praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

Art. 15º - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA:

1. A partida é encerrada quando:
 - a. É definitivamente encaçapada a bola 7 (sete) com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 (seis) resultando em diferença superior a 7 (sete) pontos favoráveis;
 - b. Um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
 - c. Estão em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos entre os jogadores atingem valores maiores que:
 - I. 46 (quarenta e seis) pontos, com a bola 5 (cinco) como a da vez;
 - II. 27 (vinte e sete) pontos, com a bola 6 (seis) como a da vez;
 - III. 7 (sete) pontos, com a bola 7 (sete) como a da vez;
2. Se a situação do inciso 1 (um), alínea "c" 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.
3. Se a situação do inciso 1 (um), alínea "c" 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 determinada pelo enquadramento ou não da diferença alcançada após o crédito de pontos ao oponente daquela falta técnica.
4. Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de "partida complementar", retornando ao jogo apenas a bola 7 (sete) em sua marca e a branca como "na mão";
 - a. A saída é decidida por sorteio, independentemente da seqüência anterior, que permanece a mesma;
 - b. O vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário;
 - c. Na saída é jogada a bola 7 (sete), sendo repetida sem penalidade se:
 - I. For encaçapada;



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás

Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista

Goiânia-GO – CEP: 74823-460

Fone: (62) 3255-0548

www.ansefgo.org.br

E-mail: ansefgoias@terra.com.br



II. For cometida falta;

III. Impedido por bico de tabela, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar ("tirar fino") ambos os lados da bola 7 e

d. Na condição da alínea "c" inciso III anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

Art. 16º - DO ENCERRAMENTO DE JOGO:

1. O jogo é encerrado quando:
 - a. É atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
 - b. Um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - c. É aplicada penalidade por segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
 - d. O jogador é desclassificado;

Art. 17º - Critérios de desempate:

- a. Maior número de partidas vencidas;
- b. Maior número de jogos vencidos;
- c. Maior saldo de pontos;
- d. Menor número de penalidades cometidas.

Art. 18º - Não será permitido o consumo de bebida alcoólica no salão onde se realizará esta competição.

Art. 19º - A qualquer época, o Comitê Organizador Nacional caso considere importante acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 20º - Os casos omissos neste Regulamento ou que venham a gerar dúvidas de interpretação serão resolvidos pelo CON.



Associação Nacional dos Servidores da Polícia Federal em Goiás
Rua S-5, Qd. S-34, Lt. 24, nº. 99 – Setor Bela Vista
Goiânia-GO – CEP: 74823-460
Fone: (62) 3255-0548
www.ansefgo.org.br E-mail: ansefgoias@terra.com.br



SINUCA

FICHA DE CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO ENTREGAR NO CONGRESSO TÉCNICO

ESTADO: _____

RESPONSÁVEL: _____

CONTATO: _____

NAIPE:

MASCULINO () até 3 atletas FEMININO () até 2 atletas

ATLETA No	NOME
01	
02	
03	

- Esta numeração valerá para confecção de tabelas

ESTA FICHA DEVE SER FOTOCOPIADA.