



Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566





### REGULAMENTO TÉCNICO XVI JOIDS = ES 2025

#### **SINUCA**

- **Art. 1º** As competições de Sinuca dos **XVI 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. 6° Sistema de Disputa:
- = <u>03 a 05 EQUIPES</u>: Sistema de rodízio simples jogando todos contra todos, sendo campeão aquele que atingir o maior número de pontos ganhos.
- <u>= 06 EQUIPES</u>: 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
  - > 1° A x 2° B
  - > 1° B x 2° A
  - Final
- = <u>07 EQUIPES</u>: 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
  - ► 1° A x 2° B
  - ► 1° B x 2° A
  - Final









Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566

- = <u>08 EQUIPES</u>: 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
  - > 1° A x 2° B
  - > 1° B x 2° A
  - Final
- = <u>09 EQUIPES</u>: 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
  - > 1° A x 1° MIT
  - ► 1° B x 2° MIT
  - > 1° C x 2° B
  - > 2° A x 2° C
  - Semifinal
  - Vencedores Jogos (1° A x 1° MIT) x (1° C x 2° B)
  - Vencedores Jogos (1° B x 2° MIT) x (2° A x 2° C)
  - Final
- = <u>10 EQUIPES</u>: Duas chaves de 05 equipes em sistema de rodízio simples dentro das chaves, classificando-se os quatro primeiros de cada chave.
  - Quartas de Final
  - > 1° A x 4° B
  - > 1° B x 4° A
  - > 2° A x 3° B
  - > 2° B x 3° A
  - Semifinal
  - Vencedores Jogos (1° A x 4° B) x (2° A x 3° B)
  - Vencedores Jogos (1° B x 4° A) x (2° B x 3° 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
  - > 1° A x 1° MIT
  - ➤ 1° B x 2° MIT
  - ➤ 1° C x 2° B
  - > 2° A x 2° C
  - Semifinal







Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566

- Vencedores Jogos (1° A x 1° MIT) x (1° C x 2° B)
- Vencedores Jogos (1° B x 2° MIT) x (2° A x 2° C)
- Final
- = <u>12 EQUIPES</u>: 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
  - > 1° A x 1° MIT
  - ➤ 1° B x 2° MIT
  - > 1° C x 2° B
  - > 2° A x 2° C
  - Semifinal
  - Vencedores Jogos (1° A x 1° MIT) x (1° C x 2° B)
  - Vencedores Jogos (1° B x 2° MIT) x (2° A x 2° 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 e equipes, para apuração do MIT.

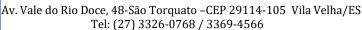
➤ Estas regras respeitam Normas Nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, sendo adotados os conceitos nele contidos.

#### Art. 7° - 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;
- 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:

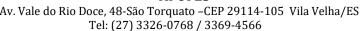
- 1. Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 (um) a 7 (sete) são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como "bola na mão", colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo "D";
- 2. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio 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. 9° - 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. 10 - 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;

#### Art. 11 - 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. 12 -** DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA:

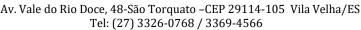
- 1. Obstruída sua marca, a bola que ao jogo retorna é colocada na marca desocupada de outra bola de maior valor. Se todas ocupadas, é colocada no "ponto neutro";
- 2. Retornando simultaneamente ao jogo duas ou mais bolas, tem preferência de colocação a de maior valor;

#### **Art. 13** - 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. 14 - 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;
  - 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";
  - 1. 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 graves:
  - 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. 15 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA:

- 2. 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;





Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato –CEP 29114-105 Vila Velha/ES Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566





- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. 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;
    - 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. 16 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO:

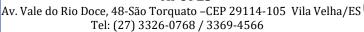
- 1. O jogo é encerrado quando:
  - a. É atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
  - b. Um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
  - c. É aplicada penalidade por segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
  - d. O jogador é desclassificado;

#### **Art. 17 -** 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. 18 Não será permitido o consumo de bebida alcoólica no salão onde se realizará esta competição.
- **Art. 19 -** A qualquer época, o Comitê Organizador Nacional caso considere importante acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.
- **Art. 20 -** Os casos omissos neste Regulamento ou que venham a gerar dúvidas de interpretação serão resolvidos pelo CON.











### **SINUCA**

# FICHA DE CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO ENTREGAR NO CONGRESSO TÉCNICO

ESTADO:				
RESPONSÁVEI				
CONTATO:				
NAIPE:				
MASCULINO (	) até 3 atletas	FEMININO (	) até 2 atletas	
N° ATLETA	NOME			

- Esta numeração valerá para confecção de tabelas

ESTA FICHA DEVE SER FOTOCOPIADA.