

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>          assispsinuca@hotmail.com          (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

## REGRA DO SNOOKER (SINUCA) SEIS, DEZ OU QUINZE VERMELHAS

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.

**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, encaixar 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:

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<b>ASSISP</b> <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b> <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a> <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a> (16)9 9703-5837	
---	---	---

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.

## 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.

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.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<b>ASSISP</b> <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b> <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a> <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a> (16)9 9703-5837	
---	---	---

**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.

### TÍTULO III - 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
- b) como da vez se não convertida.

			 www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial Patrocinador e apoiador
---	--	--	---

	<b>ASSISP</b> <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b> <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a> <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a> (16)9 9703-5837	
---	---	---

**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 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.

#### 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.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>  <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a>  (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

**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.

## TÍTULO VII - 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. Impossibilitado 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.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>  <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a>  (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

## TÍTULO VIII - 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.

## TÍTULO IX - 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 Biliar e na legislação pertinente.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>  <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a>  (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

**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.

## TÍTULO X - 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”);

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<b>ASSISP</b> <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b> <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a> <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a> (16)9 9703-5837	
---	---	---

- 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;

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>  <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a>  (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

- 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.

## TÍTULO XI - 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 licitamente 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.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<b>ASSISP</b> <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b> <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a> <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a> (16)9 9703-5837	
---	---	---

**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

## TÍTULO XII - 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.

## TÍTULO XIII - REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE SINUCA DO INTERIOR DE SÃO PAULO (ASSISP). Disponível em: <<http://regraassisp.blogspot.com/>>. Acesso em 01/01/2020.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA (CBBS). Disponível em: <<http://www.snookercbbs.com>>. Acesso em 01/01/2018.

CTR BRASIL. Regulamento do Jogo do Bilhar. Disponível em: <[www.ctrbrasil.xpg.com.br](http://www.ctrbrasil.xpg.com.br)>. Links. Materiais. Acesso em 05/03/2019.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--

	<p style="text-align: center;"><b>ASSISP</b>  <b>Associação de Sinuca do Interior de São Paulo</b>  <a href="http://assispsinuca.blogspot.com/">http://assispsinuca.blogspot.com/</a>  <a href="mailto:assispsinuca@hotmail.com">assispsinuca@hotmail.com</a>  (16)9 9703-5837</p>	
---	--	---

CTR BRASIL. Regulamento do Jogo do Bilhar. Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial/>>. Acesso em 05/03/2019.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE SINUCA E BILHAR (FPSB). Disponível em: < <http://www.fpsb.com.br/>>. Acesso em 01/01/2018.

WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS AND SNOOKER ASSOCIATION (WPBSA). Disponível em: < <https://www.wpbsa.com/>>. Acesso em 01/01/2020.

WORLD SNOOKER FEDERATION (WSF). Disponível em: < <https://www.worldsnookerfederation.org/>>. Acesso em 01/01/2020.

São Carlos, 01 de janeiro de 2020.

			 <a href="http://www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial">www.facebook.com/CTR.Brasil.Oficial</a> Patrocinador e apoiador
---	--	--	--