

**CBBS**

**REGULAMENTO  
DA SINUCA  
INTERNACIONAL**

**2002**

**Aprovado por Assembléia de 27.01.96 e incluindo adendo de adequação, aprovado em 01/05/1997 com base em parecer da Comissão de Estudos e Elaboração das Regras.**

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

## REGULAMENTO DA SINUCA

As normas seguintes regulamentam a Sinuca (*Snooker*) e complementam as Regras da Sinuca e as Normas Para Árbitros, estando à elas diretamente ligadas e associadas, devendo assim ser respeitadas no Território Brasileiro.

### DO MATERIAL DE USO

**Artigo 1º:** O jogo da Sinuca será desenvolvido em mesa retangular com "campo de jogo" medindo 2,84m x 1,42m, considerada como OFICIAL. É objetivo e meta que sejam, futura e progressivamente, adotadas para jogos em eventos de maior significado desportivo, as mesas com "campo de jogo" e características técnicas respeitando o padrão internacional.

**Artigo 2º:** O campo de jogo será composto por jogo de pedra apropriada, revestida de tecido de lã especial, preferivelmente na cor verde, delimitado por 6 tabelas e 6 caçapas, estas adaptadas entre as tabelas, em seus cantos e no centro das tabelas laterais, conforme demonstra o Anexo A deste Regulamento.

**§ primeiro** - Para fins didáticos o campo de jogo será dividido em duas áreas retangulares iguais, direita e esquerda, definidas pelo sentido da saída do jogo, separadas por uma linha reta imaginária, contendo as marcas das bolas 4, 5, 6 e 7, denominada "**linha longitudinal**".

**§ segundo** - Linhas retas imaginárias, perpendiculares à linha longitudinal, são denominadas "**linhas transversais**".

**Artigo 3º:** As tabelas de mesa oficial de sinuca prontas e geometricamente montadas definindo o campo de jogo, terão como características:

**A)** As partes superiores externas e planas, deverão estar a uma altura de 800 mm a 850 mm do piso.

**B)** As bordas internas e inclinadas para dentro da mesa, denominadas "trilhos", receberão adaptação de borracha especial, revestidas com o mesmo tecido do campo de jogo, com seu extremo superior em altura de 36 mm, contados a partir da pedra do campo de jogo, medidos sem o revestimento do tecido em ambas as peças. Futuramente, na adoção do padrão internacional, suas medidas e detalhes serão adotados.

**§ primeiro** - O formato e contorno das caçapas e dos "bicos de tabelas", formados pelas borrachas nos trilhos e respectivas tabelas, devem respeitar desenhos e gabaritos próprios, fornecidos pela CBBS.

**§ segundo** - Para finalidades didáticas a tabela mais próxima à marca da bola 7 é denominada como "**tabela superior**". A tabela oposta é identificada como "**tabela inferior**". Didaticamente as tabelas laterais são subdivididas pelas caçapas centrais e identificadas como: a direita localizada ao lado da marca da bola 2 será a "**tabela lateral inferior direita**"; a esquerda, próxima à marca da bola 3, é a "**tabela lateral inferior esquerda**"; serão "**tabela lateral superior direita**" e "**tabela lateral superior esquerda**" aquelas posicionadas nos respectivos lados das marcas das bolas 6 e 7.

**Artigo 4º:** As caçapas serão feitas e adaptadas com material que possa receber e manter as bolas em quantidade razoável, não permitindo o retorno das mesmas ao jogo pela

própria impulsão, por imperfeições de material, estrutura ou instalação.

**Artigo 5º:** Enquanto usando as mesas de 2,84 m x 1,42 m serão respeitadas as medidas e seus pontos de aplicação, conforme determinado nos desenhos e gabaritos fornecidos pela CBBS. Oportunamente serão estabelecidos os parâmetros para as mesas maiores.

**§ único** - A "linha de caída das bolas", coincidente com o "corte das pedras" e a "curvatura de caída das bolas", feito no jogo de pedras e demonstrados nos desenhos dos anexos, também obedecerão os desenhos e gabaritos fornecidos pela CBBS.

**Artigo 6º:** As caçapas das mesas ora em uso deverão ser alteradas conforme os detalhes dos desenhos e gabaritos oficiais. No menor tempo possível os detalhes, características e acabamentos das mesas de sinuca deverão se adaptar ao modelo, formato e padrão internacional, que é o objetivo e meta do esporte da sinuca, da CBBS e suas federações filiadas.

**Artigo 7º:** São reconhecidas pela CBBS como OFICIAIS as bolas de sinuca nos modelos "Belgiam Aramith Balls" e "Belgian Tournament Champion Balls" com diâmetros de 2,1/8 polegadas (54 mm) e 2,1/16 polegadas (52 mm), nas quantidades, cores e valores contidos nas Regras da Sinuca. Outras modelos e marcas de bolas, comprovadamente admitidas pelos órgãos internacionais do esporte poderão ser reconhecidas pela CBBS e usadas regularmente.

**§ primeiro** - A quantidade de bolas vermelhas à usar será definida no regulamento dos eventos, podendo ser de 6 ou 10 quando usando mesas de 2,84 x 1,42, ou 15 quando mesas no padrão internacional.

**§ segundo** - A CBBS empenhará esforços em identificar, selecionar, reconhecer e **declarar como oficiais**, os produtos e utensílios da sinuca que se mostrem com ótima qualidade, de boa eficiência técnica e de aceitável preço comercial e, após passarem por aprovação em processo de testes, avaliação de técnicos habilitados e atenderem aos requisitos formais e comerciais junto à esta Confederação.

**Artigo 8º:** Para dar impulsão à bola branca (tacadeira), visando aos objetivos do jogo, serão usados tacos de madeira ou material sintético, em comprimento mínimo de 914 mm (3 ft), com uma de suas extremidades afilada, onde poderão ser adaptados artefatos protetores, que venham melhorar seu uso e contato com a bola, como "virola", "sola", etc.

**Artigo 9º:** Para atingir a bola tacadeira em situações que os exijam, poderão ser usados objetos auxiliares, já tradicionais, como: tacão, cruzeta, ponte, prolongador, etc. Para melhorar o contato entre a sola e a bola, poderá ser usado o "giz" próprio para sinuca.

**Artigo 10º:** Os materiais apropriados e complementares, necessários ao jogo da sinuca em torneios e campeonatos, bem como as características de instalações e acomodações, pelas suas particularidades e necessidades de análises sujeitas a adaptações constantes, serão regulamentados especialmente pela CBBS.

**Artigo 11º:** Para controlar e efetivar todos os atos e eventos da sinuca que os necessitem, serão usados documentos próprios, principalmente súmulas, que receberão os registros de pontos obtidos em partidas, quantidades das mesmas,

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

resultados finais, nomes e assinaturas dos jogadores, árbitros e auxiliares, ocorrências anormais, enfim, tudo que se julgar pertinente e importante ao jogo, sendo o árbitro e seu mesário os responsáveis diretos por seu preenchimento.

**Artigo 12:** Para terem suas realizações desportivas de vulto nacional reconhecidas como oficiais, os promotores de eventos da sinuca deverão:

1. respeitar a legislação desportiva vigente;
2. atender às determinações regulamentares e normativas desta CBBS;
3. respeitar e praticar as determinações do Regimento Interno desta Confederação;
4. quitar e/ou fazer quitar as taxas e emolumentos previstos no Regimento de Custas da CBBS;
5. manter a perfeita organização do evento, tendo como mínimos:
  - a) regulamento oficial apropriado;
  - b) relação dos jogadores inscritos;
  - c) tabelas, grades e chaves dos jogos;
  - d) súmulas;
  - e) programa e cronograma a ser observado;
  - f) respeito total ao programa e horários estabelecidos;
  - g) relações das autoridades constituídas e dos diretores e comissários do evento;
  - h) placar oficial de resultados;
  - i) mural público de avisos, informações e divulgação dos documentos e resultados do evento;
  - j) formulários próprios para elaboração de recursos técnicos e, ou, desportivos;
  - k) formulários próprios para criação de adendos das comissões respectivas.

## DA DINÂMICA E DESENVOLVIMENTO DO JOGO

**Artigo 13:** A finalidade principal do jogo da sinuca é: **“terminar a partida obtendo a vitória pela vantagem de pontos, conseguidos pelo encaçapamento de todas as bolas da vez e numeradas, em seqüência ordenada segundo as Regras da Sinuca, usando a impulsão da bola branca, obtida por meio de um toque do taco de jogo”**. Oficialmente, considerando a seqüência ordenada de encaçapamento das bolas, dentro das atuais Regras da Sinuca, iniciando a tacada por uma bola vermelha, a pontuação máxima possível de se obter em **uma tacada contínua** será de:

1. 75 pontos quando usando 6 bolas vermelhas;
2. 107 pontos quando usando 10 bolas vermelhas;
3. 147 pontos quando usando 15 bolas vermelhas.

**§ único** - Para a determinação de prêmios para a maior tacada em eventos oficiais, serão reconhecidas as tacadas eventualmente conseguidas em valores maiores, por iniciarem à partir de uma **“bola livre” (free ball)**.

**Artigo 14:** O campo de jogo terá uma área delimitada por linha **“fechada”**, em forma da letra **“D”**, denominada **“semicírculo D”**, conforme mostram os desenhos dos anexos. Essa linha limitará a área de colocação da bola branca quando em situação de **“bola na mão”**, ao início de uma partida ou durante a mesma, quando esta ao jogo retorna. A partir da marca da bola 4, o arco do **semicírculo** terá um raio de 230 mm. Uma linha reta transversal, contendo as marcas das bolas 2, 3 e 4, unindo e fechando os extremos do arco, completará o **“D”**.

**Artigo 15:** Embora sem uso prático, mas em respeito à tradição mantida nos jogos internacionais, a linha reta do semicírculo, contendo as marcas das bolas 2, 3 e 4, será

prolongada até os extremos laterais, ou seja, até as tabelas laterais, definindo a chamada **“linha de magnitude” (Linha do Baulk)**.

**§ único** - As medidas que determinam as posições geométricas das marcas de bolas e detalhes da mesa e seu campo de jogo, estão demonstrados no **Anexo A**.

## DA INTERRUÇÃO DO JOGO

**Artigo 16:** Havendo interrupção de um jogo, por motivos alheios à vontade dos participantes (falta de energia elétrica, acidentes, etc.), que impeçam a continuidade normal por algum tempo, serão observadas as seguintes circunstâncias:

1. Se a continuidade for no mesmo local e não houver alteração nas posições das bolas, a partida e jogo prosseguirão normalmente, se for possível o reinício dentro de 30 minutos. Ultrapassado esse tempo, a Comissão Organizadora do evento decidirá sobre a continuidade.
2. Se quando do incidente alterou-se a posição das bolas, ou houver necessidade de mudar o jogo para outra mesa ou local, independentemente do tempo decorrido, a partida interrompida será cancelada, uma nova será iniciada e o jogo continuará, mantendo-se o resultado anteriormente alcançado.

## DA DISCIPLINA

**Artigo 17:** Os jogadores e integrantes de eventos da sinuca deverão respeitar também os regulamentos aprovados para os mesmos, que não poderão conflitar com as normas desportivas, com este regulamento e com as Regras da Sinuca.

**Artigo 18:** As ocorrências caracterizadas como faltas naturais do jogo, por imperícia, incidentes ou desatenção não intencional às regras, originam a **“falta técnica”** simples ou **“agravada”**, e serão penalizadas conforme as Regras da Sinuca. Atitudes consideradas como indisciplinadas, praticadas em eventos, durante a realização de jogo ou não, envolvendo ou não tacada ou movimento de jogo, serão enquadradas como **“falta disciplinar”** e/ou, **“falta grave”**, segundo sua gravidade, recebendo também as penalidades previstas nas regras.

**A) São consideradas como falta técnica:**

1. as faltas previstas como tal nas Regras da Sinuca;
2. qualquer falta cometida em jogo, originada por imperícia, incidente ou desatenção não intencional às regras e desprovidas de dolo ou malícia.

**B) São consideradas como falta disciplinar:**

1. perturbar intencionalmente o adversário, árbitro, auxiliares, dirigentes, comissários ou assistentes, mesmo que com simples perguntas, se inadequadas e não pertinentes;
2. dialogar com pessoas não envolvidas diretamente com o jogo, mesmo que para assuntos particulares, salvo quando autorizado previamente;
3. deliberada e intencionalmente praticar jogada dolosa, buscando obter benefício ilícito e/ou tentar proporcionar dificuldades indevidas ao adversário;
4. interromper ou retardar intencionalmente e sem motivo justo a própria tacada ou a do adversário, ou deixar o ambiente do seu jogo sem autorização do árbitro;
5. usar tempo excessivo, acima da média considerada normal, na execução de sua tacada;
6. comportar-se e/ou posicionar-se em torno da mesa, de maneira que perturbe ou atrapalhe intencionalmente a jogada do oponente;

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

7. entre partidas e/ou após encerramento de jogo, manipular ou dar tacadas em bolas, por qualquer motivo.

## **C) São consideradas como falta grave:**

1. insistir em discordar indevidamente de atitude e/ou decisão do árbitro e/ou comissões pertinentes;
2. praticar atos e comportamento que venham ferir a ética ou moral de entidades ou terceiros;
3. agredir física ou oralmente qualquer pessoa ou entidade.

**§ primeiro** - Na ocorrência de falta técnica e/ou disciplinar “*provável*”, de evidência não marcante, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar coerente e conveniente.

**§ segundo** - A ocorrência de seqüência de tacadas repetitivas, mantendo inalterada uma mesma situação de partida, após alerta do árbitro e continuidade da situação por mais três jogadas de cada atleta, deverá ser considerada como “*impasse*” e originar a nulidade da partida, que será reiniciada sem qualquer penalidade, independentemente da situação ou vantagem apresentada anteriormente.

**Artigo 19:** Todo evento desportivo deverá ter, para cada mesa de jogo, um local próprio e adequado à permanência dos jogadores, com mesa, cadeiras e material de uso comum e rotineiro, como; talco, lixa, palha de aço, flanela, etc. Os atletas, enquanto aguardam o seu momento de ação, devem permanecer nesse local, preferivelmente sentados, enquanto seu oponente está praticando a jogada.

**Artigo 20:** O programa e os horários estabelecidos e divulgados em eventos da sinuca deverão ser rigorosamente observados por todos os seus integrantes, principalmente em respeito ao público que comparece como espectador.

**Artigo 21:** É proibido o uso e porte ostensivo de cigarros quando executando tacadas, e de bebidas alcoólicas e produtos tóxicos durante o transcorrer de eventos da sinuca, bem como é vedada a participação de pessoas em estado visivelmente anormal, por uso de álcool ou substâncias proibidas pelas normas desportivas. As autoridades respectivas poderão determinar a aplicação de testes e exames para o controle e acompanhamento no atendimento e respeito à estas normas.

**Artigo 22:** Em qualquer ambiente, espaço ou tempo usados para atos ou prática da sinuca, é vedada a divulgação, ostentação e/ou manifestação de opiniões favoráveis ou contrárias a costumes, crenças religiosas e tendências políticas. Como em todos os esportes, a sinuca deve ser neutra e respeitar a individualidade, opinião e preferências de seus adeptos e simpatizantes, sejam eles de qualquer sexo, raça ou credo.

## DA ARBITRAGEM

**Artigo 23:** Visando assegurar a imparcialidade e o respeito às regras e regulamento da sinuca, os jogos oficiais terão a intermediação de um ou mais árbitros.

**Artigo 24:** Os indicados para arbitragens deverão conhecer profundamente as Regras, o Regulamento da Sinuca e as Normas Para Árbitros, ter conduta e procedimentos idôneos e de bom senso e, preferivelmente, serem praticantes do esporte.

**§ único** - Ao atuar em jogo de atleta portador de deficiência física, o árbitro deverá oferecer assistência e atenção adicional, segundo previsto nas “*Normas para Árbitros*”.

**Artigo 25:** Os árbitros e seus auxiliares deverão ainda conhecer e respeitar os regulamentos específicos dos eventos da sinuca.

**Artigo 26:** Nos eventos de menor índice técnico, quando os órgãos competentes não tiverem condições de indicar árbitros oficiais, será facultado aos organizadores de eventos a nomeação de auxiliares nessa função, preferencialmente escolhidos entre os não participantes como jogadores do evento. Restará ainda, como último recurso, a indicação de árbitros entre os próprios jogadores participantes, sempre que possível evitando:

1. que ainda estejam jogando no evento;
2. que sejam da mesma chave, por terem interesses diretos nos resultados;
3. que mantenham, com os jogadores ativos, vínculos de amizade próxima, parentesco e/ou registro na mesma Federação.

**Artigo 27:** Em jogos amistosos, sem presença de árbitro, considera-se que tal função será acumulada alternadamente pelos próprios jogadores, sempre pelo oponente daquele que está jogando. Tal condição, embora não desejada por sua grande vulnerabilidade a erros, poderá, excepcionalmente, ser usada pelas comissões de eventos “*menores*”, quando impossível atender aos requisitos anteriores.

**Artigo 28:** Os árbitros deverão ter auxiliares diretos, classificados como:

1. **MESÁRIO** - primeiro auxiliar do árbitro, responsável pelos registros nas súmulas.
2. **MARCADOR** - segundo auxiliar do árbitro, encarregado de transcrever em lousa os pontos obtidos pelos jogadores, visando informação prática e rápida aos presentes.

## DO DIREITO DE DEFESA

**Artigo 29:** É facultado o direito da defesa de seus interesses, àquele que se julgar prejudicado pela aplicação de regulamento, norma ou regra que venha classificar como inadequada ou imprópria, por meio do(s) procedimento(s) seguinte(s), em seqüência e até onde lhe interessar:

1. de modo respeitoso, apresentar seus argumentos **ao árbitro do jogo**;
2. sentindo-se insatisfeito solicitar, **por meio do árbitro**, a intervenção da respectiva comissão efetivada no evento;
3. persistindo a insatisfação, **perseguir normalmente o jogo**. Após seu término, pedir o registro da ocorrência em súmula e, dentro dos vinte (20) minutos seguintes, protocolar defesa escrita junto à comissão pertinente do evento, na forma e de acordo com regulamento específico do mesmo, preferivelmente assessorado por representante de sua federação, solicitando o julgamento pela Comissão de Justiça do evento;
4. depois de encerrado o evento, apresentar sua versão com fatos, resultados e conseqüências à federação em que é registrado, de acordo com seu estatuto;
5. juntamente com sua federação, requerer julgamento da ocorrência em Tribunal de Justiça Desportiva, primeiramente àqueles específicos do esporte da sinuca, nas instâncias adequadas.

**Artigo 30:** O Tribunal Superior de Justiça Desportiva da CBBS será o órgão máximo competente para julgar recursos desportivos e técnicos interpostos por interessados. Enquanto não aprovado o Código de Justiça específico da Sinuca, será respeitado o Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva.

**Artigo 31:** Quando da inexistência ou omissão de normas adequadas e pertinentes, serão usadas e respeitadas, por

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

analogia e como base de decisão, as normas e regulamentos de outros esportes, de similaridades mais próximas da sinuca.

**Artigo 32:** Fica vedado o uso da Justiça Comum para julgar os casos de ocorrências estritamente técnicas e desportivas.

**Artigo 33:** Durante os jogos em eventos, as ocorrências de origens técnicas serão julgadas pela Comissão Técnica. As de origens desportivas serão analisadas conjuntamente pelas Comissões Desportiva e de Ética. Todo desenvolvimento e atividades da realização de eventos, da abertura ao encerramento, serão de responsabilidade da Direção Geral do mesmo.

## DA DIVULGAÇÃO

**Artigo 34:** As Regras da Sinuca, este Regulamento e as Normas para Árbitros, devem permanecer à disposição dos atletas e interessados nos órgãos oficiais e em todo ambiente onde se pratique o esporte da sinuca, afixados em local visível ou em pasta apropriada, **preferivelmente em ambas as situações simultaneamente**. Deverão ainda ser intensamente divulgados por todos os órgãos oficiais da sinuca, entre os atletas, simpatizantes e interessados.

## GLOSSÁRIO DE TERMOS USADOS NA SINUCA

**ADVERSÁRIO** - Oponente de um jogador.

**AGRAVADA (falta)** - Ver os *parágrafos primeiro e segundo* das Regras da Sinuca e a Alínea "EA" de Normas para Árbitros.

**APITAR** - Definição prática e abreviada do ato de exercer a função de árbitro ou juiz.

**ÁRBITRO** - Pessoa habilitada a intermediar uma partida ou jogo, visando o respeito às Regras do mesmo.

**ATAQUE** - Jogada executada com intenção de encaçapar a bola visada, para obter vantagem no jogo.

**ATUAR** - Exercer a função de árbitro ou juiz.

**BICO** - Contorno arredondado no canto de tabela, junto às caçapas.

**BI-TOQUE** - Toque duplo da bola branca na sola do taco, originado na maioria das vezes pelo retorno daquela na direção do taco (*puxada*), tocando-o novamente antes que este seja retirado da trajetória da bola. Mesmo ocorrendo toques múltiplos, convencionou-se por identificar a ocorrência com o mesmo nome.

**BOCA DE CAÇAPA** - Espaço junto à caçapa, entre os bicos das tabelas ou muito próximo destes.

**BOLA COLADA** - (*Touching Ball*) Situação em que existe contato entre duas ou mais bolas paradas, ou entre bola(s) e tabela.

**BOLA DA VEZ** - A bola de menor valor em jogo, que não retorna ao mesmo quando encaçapada sem falta, ou que nunca retorna se bola vermelha.

**BOLA "ELEITA COMO LIVRE"** - Bola numerada que, em determinada situação de jogo, o atleta escolhe e indica ao árbitro como aquela que será jogada "como se fosse" uma "bola da vez" (*Free Ball*).

**BOLA EVIDENTE** - Bola que se pretende jogar, e que pela situação e posição desta e da branca, evidenciam ao árbitro, ou adversário, qual é a intenção do jogador.

**BOLA FORA DO JOGO** - Bola que foi regularmente encaçapada e não retorna ao jogo.

**BOLA LIVRE** - Bola numerada jogada como se fosse uma bola da vez (*Free Ball*).

**BOLA NA BOCA** - Bola parada na boca de caçapa, ou muito próximo dela.

**BOLA NUMERADA** - Qualquer bola de valor superior à bola da vez.

**BOLA NA MÃO** - Situação da bola branca no início de jogo, após suicídio ou lançamento para fora da mesa, indicando que o jogador poderá escolher sua nova posição de retorno ao jogo, dentro de um espaço limitado.

**BOLA RETORNÁVEL** - Veja "jogada retornável".

**BOLA TENTADA** - Bola visada pelo jogador, com intenção de encaçapá-la.

**BRANCA (DAR)** - Suicidar, ou encaçapar a bola branca.

**CAÇAPA** - Bolsa feita de materiais diversos, que, adaptada entre as tabelas de mesa de sinuca, em seis pontos, recebe as bolas de jogo.

**CADA UM CONTRA OS DEMAIS** - Sistema de formação de "chave", onde todos os componentes enfrentam-se, jogando cada um contra todos os outros.

**CAIR A BOLA** - Ato de cair a bola em caçapa, encaçapar ou "matar" a bola.

**CAMPO DE JOGO** - Espaço, sobre pedra revestida de tecido especial, limitado pelas tabelas e caçapas de uma mesa de sinuca.

**CANTADA** - Ato de cantar, ou esclarecer, a jogada pretendida, ao árbitro ou ao adversário.

**CANTAR** - Esclarecer previamente ao árbitro, ou ao adversário, a execução e resultado pretendido na tacada.

**"CARREGAR" A BOLA** - "Conduzir" a bola ("Carretão").

**CARRETÃO** - "Conduzir" a bola.

**CASTIGO** - Ato de conceder pontos ao oponente de um jogador, por este cometer falta ou originar situação anormal enquadrada como falta.

**CEGAR (A BOLA)** - Errar na tacada, não conseguindo que a branca toque na bola visada.

**CHAVE** - Tabela que contém um conjunto de jogadores e fornece a sequência de jogos.

**CONDUÇÃO** - Movimento anormal da bola branca, obtido por contato continuado da sola, quando a branca é "empurrada" contra outra bola ou tabela. Também conhecido popularmente como "carretão" ou "carrinho".

**CONVERTER A BOLA** - Encaçapar a bola.

**CORTE OU DOUBLÉ** - Termos popularizados, não usados pela regra atual, que indicam o uso de tabela para provocar determinado número de desvios na direção de bola a ser encaçapada.

**CRUZETA** - Taco longo com ponteiro plástico, sintético ou metálico em forma de "X", para servir de suporte ao taco normal, em situações especiais, também conhecido como "fancho" ou "tacão".

**DAR BRANCA** - Suicidar, ou encaçapar a bola branca.

**DESCARTE** - Denominação popular para jogada de defesa. "Descartar" a possibilidade de jogar no ataque, optando pela defesa.

**DEFESA** - Jogada feita sem intenção de encaçapar, visando obter posicionamento da bola branca e, ou, da vez, que provoquem dificuldades na jogada do adversário. **Jogada ou tacada de segurança**.

**DUPLA ELIMINATÓRIA** - Jogos em uma "chave" onde é eliminado o participante que sofrer duas derrotas.

**EFEITO** - Movimento rotativo da bola branca, obtido por toque especial da sola do taco, provocando alteração na trajetória natural da mesma, principalmente ao tocar em tabela.

**ELIMINATÓRIA SIMPLES** - Jogo(s) em "chave", ou isolado(s), onde é imediatamente eliminado o participante que for derrotado.

**ENCAÇAPAR** - Ato de provocar o movimento de bola do jogo para dentro da caçapa, finalidade principal do jogo da sinuca.

**ESPIRRO** - Incidente de jogo, quando o toque da sola do taco, na bola branca, ocorre irregularmente e resvalando da mesma, geralmente não obtendo o resultado esperado.

**FALTA** - Praticar jogada, ato ou condição que, segundo as regras, originem situações passíveis de penalidade.

**FALTA AGRAVADA** - Ver os *parágrafos primeiro e segundo* das Regras da Sinuca e a Alínea "EA" de Normas para Árbitros.

**FALTA DISCIPLINAR** - Ver item "B" do **artigo 18** deste regulamento.

**FALTA GRAVE** - Ver item "C" do **artigo 18** deste regulamento.

**FALTA TÉCNICA** - Ver item "A" do **artigo 18** deste regulamento.

**FREE BALL** - Termo inglês traduzido para "bola livre" ou, bola numerada "eleita como livre".

**GIRO** - Termo popularizado, não usado pela regra atual, para indicar o uso de três tabelas, provocando igual número de desvios na direção de bola a ser encaçapada.

**GIZ ("PARA SOLA")** - Produto químico sólido, geralmente em pequenos blocos coloridos, usado para, por fricção, revestir a sola do taco, melhorando o contato entre esta e a bola, evitando o espirro.

**GOLPE** - Ação em que o jogador consegue vencer uma partida na qual estava em desvantagem nos pontos, com diferença superior à soma dos pontos das bolas em jogo, para isso usando jogadas em bolas numeradas jogadas sujeitas a "castigo".

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

**GRADE DE CHAVES** - Tabela simples que resume a identificação de atletas nas suas respectivas chaves e, na seqüência, determina e informa como serão formadas as chaves seguintes e outros dados.

**IMPASSE** - Ocorrência em momento de partida na qual ocorre uma seqüência de tacadas repetitivas, mantendo inalterada uma mesma situação.

**JOGADA DE SEGURANÇA** - Jogada ou tacada de defesa.

**JOGADA RETORNÁVEL** - Jogada realizada com falta, de forma que o árbitro entende que não ocorreu a melhor aplicação da habilidade técnica do jogador e por isso oferece ao seu adversário a opção da repetição da tacada, neste caso retornando as bolas às posições originais.

**JOGADOR** - Aquele que joga, ou que sabe jogar.

**JOGO** - Conjunto predeterminado de partidas, em condições de indicar um vencedor, ou simplesmente o ato da prática do esporte.

**JUIZ** - Definição prática e abreviada daquele que vai exercer a função de árbitro de uma partida ou jogo.

**LINHA DO BAULK** - Termo inglês traduzido para "linha de magnitude".

**LINHA DE MAGNITUDE** - Linha transversal, prolongando a linha reta do semicírculo "D" que contém as marcas das bolas 2, 3 e 4, até as tabelas laterais, originária do jogo do bilhar e mantida pelo snooker unicamente pela tradição, pois não tem uso prático (*Linha do Baulk*).

**LINHA LONGITUDINAL** - Linha reta imaginária que divide o campo de jogo em duas partes retangulares iguais, direita e esquerda, e que contém as marcas das bolas 4, 5, 6 e 7.

**LINHA TRANSVERSAL** - Linha reta imaginária perpendicular a linha longitudinal.

**MARCA DE BOLA** - Ponto predeterminado na mesa de jogo, geometricamente, usado para indicar o lugar apropriado de colocação de uma determinada bola de jogo, recebendo como identificação o valor da bola à ela destinada.

**MARCADOR** - Segundo auxiliar do árbitro, na função de transcrever em lousa os pontos obtidos pelos jogadores, visando informação prática e rápida aos presentes.

**MASSER ("MACÊ")** - Movimento anormal e em curva da bola branca, provocado pelo toque da sola em condições e técnica especiais, permitindo que esta contorne a bola, ou bico de tabela, que oferecia obstáculo e impedia atingir naturalmente a bola visada.

**MATAR A BOLA** - Encaçapar a bola.

**MELHOR DE "2" PONTOS** - Sistema onde se realizam apenas dois jogos, creditando 1 ponto por vitória, ½ (meio) ponto por empate e fornecendo antecipadamente critérios para eventual necessidade de desempate, permitindo a indicação de um vencedor, quando se pretende evitar uma "melhor de 3 partidas".

**MELHOR DE "X" JOGOS** - Realização de número ímpar de jogos (igual a "X"), permitindo a indicação do vencedor ao este atingir número de jogos vitoriosos em número igual ao resultado da divisão por 2 da operação de ("X"+1).

**MELHOR DE "X" PARTIDAS** - Jogo contendo número ímpar de partidas (igual a "X"), permitindo a indicação do vencedor ao este atingir número de vitórias igual ao resultado da divisão por 2 da operação de ("X"+1).

**MESÁRIO** - Primeiro auxiliar do árbitro, na função de transcrever em súmula os pontos obtidos pelos jogadores, os dados, informações, assinaturas e ocorrências pertinentes.

**MORTE** - Termo usado para definir o encaçapamento de uma bola.

**NOME USUAL** - Nome, apelido ou "forma de tratamento" pelo qual o atleta é habitualmente identificado.

**OPONENTE** - Adversário de um jogador.

**PARADA** - Situação em que, por toque especial da sola na bola branca, se obtém a parada desta, após tocar a bola visada.

**PARADA "ANDANDO"** - Parada planejada.

**PARADA PLANEJADA** - Parada conseguida pouco além da posição que seria a da parada normal, isto é, conseguir um determinado e planejado percurso da branca, além do contato com a bola visada, mas parando antes do ponto para onde esta iria em percurso natural. Popularmente conhecida como "parada, ou presa andando".

**PARTIDA** - Tempo usado por dois ou mais jogadores, para encaçapar todas as bolas "da vez" e "numeradas" em jogo, segundo as Regras da Sinuca, indicando um vencedor.

**PASSAR A TACADA** - Obrigar o adversário a jogar, por recusa, após este ter praticado uma falta.

**PLANILHA DE JOGOS** - "Mapa" demonstrativo da distribuição dos jogos ao longo de um evento, com a seqüência, períodos e mesas em que serão realizados.

**PONTE** - Taco longo com ponteiro plástico, sintético ou metálico em forma de "U" invertido, para servir de suporte ao taco normal, em situações especiais, sobrepondo-se à uma bola.

**PONTEIRA DE TACO** - Extremidade mais fina de um taco, geralmente com adaptação e reforço de artefato anelar, denominado "virola", também auxiliar na colocação da sola.

**PRESA "ANDANDO"** - Parada planejada

**PREPARAR A BOLA** - Técnica e habilidade que, a partir da tacada que encaçapa uma bola, usa o movimento e impulsão da branca para provocar o posicionamento desta em outro ponto previamente planejado, que ofereça facilidades para encaçapar a próxima bola pretendida na tacada contínua, e na sua seqüência. Ação também conhecida como "ajeitar a bola".

**PROLONGADOR** - Objeto adaptável ao taco normal, com o propósito de obter, temporariamente, um comprimento maior.

**PUXADA** - Movimento anormal da bola branca, forçado por giro contrário ao rolamento natural desta, que provoca tendência de retorno em direção contrária à original, e altera sua trajetória natural após o contato com a bola visada, obtido por toque especial da sola do taco na bola branca.

**RECUSA** - Ato de não aceitar praticar a jogada, originada de tacada com falta do adversário, obrigando-o a jogar.

**REGRAS** - Leis que regem, organizam e proporcionam seqüência e conjunto lógico a um jogo, ou outras situações que as necessitem.

**REGULAMENTO** - Conjunto de normas, detalhando leis, situações e procedimentos em regras e, ou, eventos desportivos, e outros.

**REPIQUE** - Toque em outra bola, provocando desvio na direção da bola jogada.

**RETORNO DE BOLA** - Ato de fazer voltar ao campo de jogo uma bola encaçapada, ou tirada anormalmente do jogo. Veja também "jogada retornável".

**SAIDA** - A primeira tacada em uma partida, executada por um dos participantes.

**SALDO DE JOGOS** - Resultado da subtração do número de jogos perdidos do número de vencidos, geralmente usado para indicar um vencedor em ocorrências de empates em jogos múltiplos.

**SALDO DE PARTIDAS** - Resultado da subtração do número de partidas perdidas do número de vencidas, geralmente usado para indicar um vencedor em ocorrências de empates em jogos múltiplos.

**SEGUIDA** - Trajetória normal da bola branca, obtida pelo rolamento natural desta, com continuidade de seu movimento, com ou sem desvio de direção, ao tocar na bola visada.

**SEMICÍRCULO "D"** - Linha "fechada" em forma da letra "D", usada para definir e delimitar espaço dentro do campo de jogo.

**SINUCA (Snooker)** - Situação de jogo em que o atleta não consegue impulsionar a bola tacadeira, em movimento direto e natural, de forma que permita tangenciar ("tirar fino") primeiramente os dois lados de bola da vez, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s), que não seja(m) "da vez", ou "bico de tabela". Nome do esporte.

**SINUCA DE BICO** - Situação de jogo em que a bola branca toca ou se aproxima do bico de tabela, impedindo que o jogador atinja outra bola visada, em tacada natural direta.

**SITUAÇÃO DE IMPASSE** - Veja "impasse".

**SNOOKER** - Termo inglês traduzido para "Sinuca".

**SNOOKERED** - Termo inglês traduzido para "Sinucado".

**SOLA** - Pequeno artefato de couro ou similar, adaptado à ponteira do taco de jogo, usado para melhorar o resultado do contato com a bola.

**SUICÍDIO** - Ato de encaçapar, ou matar, a bola branca.

**SÚMULA** - Documento oficial onde são transcritos os pontos obtidos pelos jogadores nas partidas de um jogo, os dados dos participantes e envolvidos, assinaturas, situações e ocorrências anormais, resultado final, e todas as informações necessárias e pertinentes.

**TABELA** - Nome das laterais da mesa de sinuca, com borracha e tecido especial, que, junto com as caçapas, delimitam o campo de jogo. É também o termo usado para indicar desvio de direção das bolas.

**TACADA** - Ato de impulsionar a bola branca em direção à bola visada, por um toque do taco.

**TACADA CONTÍNUA** - Ato de obter, em seqüência ordenada contínua, o encaçapamento legal de duas ou mais bolas.

**TACADA DE SEGURANÇA** - Jogada ou tacada de defesa.

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

**TACADEIRA** - Bola que recebe a tacada e contato com a sola, no caso a bola branca.

**TACÃO** - Taco comum de comprimento maior que o normal.

**TACO** - Artefato alongado de madeira ou material sintético, com uma das pontas mais finas e com adaptação de uma "sola", usado para impulsionar a bola branca, com um toque.

**TANGENCIAR** - Fazer com que a bola impulsionada, ao passar pela bola visada, toque-a na lateral de maneira quase imperceptível, ou "**de fino**". Ou "**tirar fino**" da bola visada, ou ainda, praticar um repique com o mínimo de desvio na direção da bola impulsionada, e de movimento da bola tocada.

**TIRAR FINO** - Praticar um repique, provocando um mínimo desvio na direção da bola impulsionada, e leve movimento da bola tocada.  
**Tangenciar.**

**TOUCHING** - Termo inglês traduzido para "**colado(a)**".

**TOUCHING BALL** - Termo inglês traduzido para "**bola colada**".

**TRANCAR (A PARTIDA)** - Encerrar a partida por meio de uma tacada contínua, encaçapando todas as bolas em jogo.

**VANTAGEM** - Diferença de pontos, ou de partidas, a favor de um dos adversários.

**VIROLA** - Artefato em formato anelar, adaptável à ponteira de taco, geralmente de fibra ou similar.

Goiânia - GO, 01 de maio de 1997

**Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca**