

## **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO FUTEBOL SOÇAITE**

- Art. 01 - O torneio de Futebol Soçaite será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA para a prática do Futebol, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.
- Art. 02 - Não há impedimentos.
- Art. 03 - A barreira é feita com a distância de 07 metros.
- Art. 04 - As partidas terão a duração de 30 minutos, divididos em dois períodos de 15min., com intervalo de 05 minutos entre os dois períodos.
- Art. 05 - Os times são de 07 jogadores, um dos quais é o goleiro.
- Art. 06 - Todos os atletas deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada durante o transcorrer da partida.  
§ Único – Não haverá limites para substituições, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.
- Art. 07 - O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver com 06 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá por 1X0.
- Art. 08 - Se, durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe for inferior a 05 jogadores, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.  
§ Único – Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento de encerramento da partida de que trata esse artigo, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1 X 0.
- Art. 09 - As faltas de campo serão punidas das seguintes formas:  
a) Advertência verbal  
b) Cartão Amarelo – O jogador fica afastado do jogo por 05 minutos, sem direito a substituição. O retorno do atleta advertido com Cartão Amarelo só se efetuará com a autorização da mesa, que ficará encarregada de cronometrar os 05 minutos.  
c) Cartão Vermelho – O jogador é expulso da partida e não pode ser substituído. O atleta expulso fica suspenso automaticamente da próxima partida de sua equipe.
- Art. 10 - O uniforme é o do Futebol de Campo e o goleiro pode jogar de agasalho completo. O calçado é a chuteira apropriada para Futebol Soçaite, não podendo ser utilizada as chuteiras de travas ou jogar descalço.
- Art. 11 - A bola será a mesma do Futebol de Campo Oficial, sendo a marca determinada pela Organização.
- Art. 12 - Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:  
a) Maior nº de vitórias  
b) Maior saldo de gols  
c) Confronto Direto  
d) Gols Pró  
e) Sorteio
- Art. 13 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

## **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO FUTSAL**

- Art. 01 - O torneio de Futsal será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA e adotadas pela CBFS, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.
- Art. 02 - As partidas da categoria masculino terão duração de 30 minutos cronometrados, divididos em dois tempos de 15 minutos cada um, com 05 minutos entre os dois períodos, as partidas da categoria feminino terão duração de 30 minutos cronometrados divididos em dois tempos de 15 minutos cada um, com 05 minutos entre os dois tempos.
- Art. 03 - O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver em quadra, com 05 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 1 X 0.
- Art. 04 - Se durante uma partida o número de jogadores de uma equipe for inferior a 03, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.  
§ Único – Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento de encerramento da partida de que trata esse artigo, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso

contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1 X 0.

Art. 05 - Todo o atleta expulso cumprirá suspensão automática na próxima partida de sua equipe.

Art. 06 - Durante o transcurso de uma partida, não haverá limites de substituições, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.

Art. 07 - Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

- a) Maior nº de vitórias
- b) Maior saldo de gols
- c) Confronto Direto
- d) Gols Pró
- e) Sorteio

Art. 08 - Os atletas só poderão utilizar, para as disputas das partidas, tênis de solado liso.

Art. 09 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO VOLEIBOL**

Art. 01 - O torneio de Voleibol será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIVB e adotadas pela CBV, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 - Os jogos serão disputados em 03 sets, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 02 sets. Em caso de empate, o set decisivo é jogado em 15 pontos.

Art. 03 - Havendo empate em números de pontos ganhos entre os participantes, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

- a) Confronto Direto
- b) Maior numero de sets vencedores
- c) Maior numero de pontos consignados
- d) Menor numero de pontos sofridos
- e) Sorteio

Art. 04 - Todo o atleta desqualificado de uma partida cumprirá suspensão automática de uma partida.

Art. 05 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO VOLEI DE PRAIA**

Art. 01 - O torneio de Volei de praia será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIVB e adotadas pela CBV para volei de praia, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 - Os jogos serão disputados em 03 sets, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 02 sets. Em caso de empate, o set decisivo é jogado em 15 pontos, com a necessidade de no mínimo 2 pontos de vantagem.

Art. 03 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO TÊNIS DE CAMPO SIMPLES E DUPLAS**

Art. 01 - O torneio de Tênis de Campo será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela ITF e adotadas pela CBT, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 - Os jogos serão disputados em 03 sets, sendo declarada vencedora o atleta que vencer 02 sets. Caso haja necessidade do terceiro set, esse será disputado diretamente um Tie Break. Quando houver empate de 6 X 6 em qualquer um dos sets haverá disputa do TieBreak.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO TÊNIS DE MESA**

Art. 01 - O torneio de Tênis de Mesa será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela ITTF e adotadas pela CBTM, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 - O jogo será composto de 02 partidas vencedoras alternadas ou consecutivas.

- Art. 03 - Uma partida será ganha pelo jogador que primeiro completar 21 pontos, a menos perfaçam 20 pontos, quando o vencedor da partida será aquele que primeiro alcançar 02 pontos a mais que seu adversário.
- Art. 04 - Na partida decisiva de um jogo, os jogadores trocarão de lado ao atingirem a contagem de 10 pontos.
- Art. 05 - Depois de 05 pontos, o recebedor se transformará em sacador e o sacador em recebedor, continuando-se esta alteração a cada 05 pontos, até o final da partida.
- Art. 06 - Os casos omissos serão resolvidos no Congresso Técnico que haverá com todos os competidores antes do início da competição.

### **REGULAMENTO TÉCNICO**

### **JOGOS DE INTEGRAÇÃO**

### **CANASTRA**

- Art. 01 - Definidas as posições das duplas(as duplas devem sentar em lugares alternados) na mesa o primeiro carteador será definido por sorteio: aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.
- Art. 02 - O carteador após embaralhar as cartas as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.
- Art. 03 - O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.
- Art. 04 - As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo(bagaço), paralelo ao monte de compras.
- Art. 05 - O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão no lixo(bagaço).
- Art. 06 - Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo(bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo(bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.
- Art. 07 - O jogador, parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar(sempré antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.
- Art. 08 - A formação dos jogos recebe nomes e obedece regras, que são:
- § 1o As seqüências
- Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as seqüências recebem o nome de canastras. Uma seqüência pode começar com o As ou terminar com ele. Se começar com o As poderão ser incluídos na seqüência o 2,3,4 e assim por diante, se terminar com o As o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.
- § 2o As cartas de numero 2 poderão ser postas em qualquer posição em uma seqüência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo naipe da seqüência, esta poderá ser real(limpa) até quando da colocação da carta de numero 8. Se incluída carta de numero 9 ao Rei a seqüência somente poderá ser transformada em canastra simples(suja)
- § 3o As canastras
- Grupos de cartas com no mínimo 7 cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser:
- a) simples(suja) : uma canastra é chamada de simples(suja) quando entre as 7 cartas está um curinga.
- b) canastra real(limpa) : uma canastra é chamada de real(limpa) quando for composta de 7 cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação.
- Art. 09 - Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras(grupos de três cartas de um mesmo valor ou desenho), como jogos a serem baixados à mesa.
- Art. 10 - O jogador que conseguir descer todas as cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder o descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até sua nova vez de jogar para usar o morto.
- § 1o Caso o jogador já tenha descartado e pego o morto, assumirá o risco de ter todos os

pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo.

Art. 11 - Quando um jogador – de uma dupla que já tenha feito uma canastra real(limpa)- conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla, ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos.

Da contagem de pontos

Art. 12 - Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

- a) A batida (após a compra do morto) = 100 pontos
- b) Canastra real (cada uma) = 200 pontos
- c) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos

§ 1o Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como a dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

- As (cada) = 15 pontos
- 8, 9, 10, valete, dama e rei (cada) = 10 pontos
- 3, 4, 5, 6 e 7 (cada) = 05 pontos
- 2 (cada) = 10 pontos

§ 2o As cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

§ 3o Se uma dupla não conseguir pegar o morto deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

Art. 13 - A dupla que primeiro fizer 3000 ou mais pontos ganha a partida.

§ 1o Se as duas obtiverem pontuação maior que os 3000 pontos será considerada vencedora a dupla que obtiver a maior contagem de pontos.

§ 2o Persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior n.o de pontos na rodada.

Art. 14 - Fica instituída a figura do Vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

§ 1o Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando Vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior, a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

- a) 150 pontos para a 2a tentativa de baixar jogos
- b) 300 pontos para a 3a tentativa de baixar jogos
- c) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3a tentativa.

Art. 15 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO XADREZ**

Art. 01 - O torneio de Xadrez será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIDE, adotadas pela CBX e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 02 - A forma de disputa e os casos omissos serão decididos no Congresso Técnico, a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 15 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos no Congresso Técnico realizado com todos os competidores antes da competição.

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO TRUCO**

1. O REGULAMENTO DE TRUCO, elaborado pela Federação Paranaense de Truco; tendo a participação e colaboração, de varias Entidades/Clube/Associação filiada.

2. As regras dos jogos serão as mesmas utilizadas em todos os Campeonatos realizados pela FPRT;

3. A fórmula de disputa do Campeonato será definida pelos responsáveis pela sua organização,

dependendo do nº de DUPLAS INSCRITAS.

#### 4. CARTEADA

4.1 O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas serão feitas pela escolha de uma carta do baralho, com o valor das cartas, seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.

4.1.1. É terminantemente proibido fumar, levar bebidas de qualquer espécie, bem como comestíveis para as mesas de competição. Caso seja constatada esta prática, o jogador ou dupla será (ao) advertido(s).

4.1.2 Em caso de reincidência, será (ao) eliminado (s) do torneio.

4.1.3 Não serão admitidas atitudes anti-esportivas, de quaisquer participantes, tais como: palavras, gestos ou ações que venham a ofender ou agredir seus companheiros, adversários, membros da comissão organizadora, fiscais e os princípios da moral e bons costumes (Ex. "truco seu burrão e outros termos tais como - idiota, palhaço, etc.);

4.2 Serão punidos com a perda dos pontos em disputa a dupla que em qualquer momento da partida, um de seus componentes baterem com violência ou não na mesa de jogo, e em consequência o baralho virar com a numeração das cartas para cima, visíveis aos demais jogadores.

4.2.1. A equipe que infringir o item anterior correrá o risco de perda dos pontos da jogada e/ou. perda da partida em que o seu componente promover tais atitudes. Persistindo o impasse, poderá haver a suspensão do atleta, nas próximas etapas do Campeonato ou mesmo, suspensão do Campeonato, além de outras punições.

4.2.2 Na primeira vaza (carteada) de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho;

4.3 No corte a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto em disputa na jogada;

4.4 Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando (matando) a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna;

4.5 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a Última carta 13ª e, deverão após as três vazas jogadas, permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador; § único: Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, poderá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência perderá o ponto em disputa na próxima dada. Caso a partida estiver encerrada, marcar-se-á o ponto na próxima partida em disputa pelas duplas, dentro do mesmo torneio.

4.6 Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, o corte e dada, deverão ser feitos sobre a mesa.

4.7 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho;

4.8 Após o término de uma partida (mão -12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte;

4.9 Se houver incorreção na dada das cartas o baralho passa para o jogador colocado a seguir na mesa;

4.10 A TRUCADA com duas ou quatro cartas, não terá validade, o erro deveser ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa.

4.11 O baralho poderá ser trocado a qualquer momento desde que solicitado pelos participantes e com a anuência do fiscal ou comissão organizadora;

4.12 Em caso de procedimento ilícito durante o jogo, se comprovado, a dupla que o cometeu será desclassificada do campeonato. Vide os artigos 19 e 19.1 das normas gerais.

#### 5. EMPATE

5.1 Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa;

5.2 Estando a vaza embuchada (empatada), quem TRUCA ou RETRUCA deverá MATAR A JOGADA ou (ABRIR).

No caso de persistir o EMPATE, isto é, não ter carta pra MATAR, Quem TRUCA ou RETUCA PERDERÁ OS PONTOS DISPUTADOS. (Entenda-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou na terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual, poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza).

#### 6. MÃO DE ONZE

6.1 Só é permitido a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos;

6.2 Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas;

6.3 Se houverem três empates na mão de onze, não haverá ganhador dos pontos e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa, no caso de ambas as duplas tiverem onze pontos.

6.4 Se houverem três empates, onde somente uma dupla tem onze, ganhará três pontos a dupla que não tem onze pontos.

6.5 No caso de urna dupla mostrar o casal maior, 03 manilhas ou ainda, a 1ª feita e o gato, ganhará normalmente a partida.

#### 7. CONVERSA

7.1 Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas; .

7.2. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa, e na reincidência a perda da partida.

7.3 As normas estabelecidas neste artigo, não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de que é determinada carta sobre a mesa.

#### 8. SÚMULA

8.1 Os pontos deverão ser anotados na súmula e sempre confirmados pelas duplas adversárias;

8.2 Terminada a partida, a. equipe vencedora devolverá a súmula preenchida e assinada, bem como o baralho na mesa organizadora;

8.3 Se houver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso e assinada por um dos jogadores das duplas.

#### 9. PONTUAÇÃO

9.1 Vitória 2X0 3 pontos para a equipe vencedora e 0 para a perdedora

Vitória 2X1 2 pontos para a equipe vencedora e 1 para a perdedora

#### 10. DESEMPATE

10.1 Critério de desempate segue a seguinte ordem:

1-Número de vitórias

2-Número de pontos

3-Confronto direto

4-Saldo dos pontos do resultado das partidas entre as duplas

5-Saldo dos pontinhos

6-Sorteio

#### 13. DAS DECISÕES

**As decisões tomadas pela Comissão de Ética Disciplinar (sempre composta por 5 (cinco) membros participantes, sendo as decisões tomadas no mínimo por 3 (três) integrantes, com a anuência da COORDENAÇÃO, serão irrevogáveis e irrecorríveis, não havendo recurso para anulação destas, a posterior.**

### **REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DE INTEGRAÇÃO SINUCA**

#### **A SINUCA BRASILEIRA**

Para atender às regiões e cidades onde a implantação das regras internacionais é deficiente, pela distância das capitais e ausência de entidades desportivas atualizadas no nosso esporte, por iniciativa e proposta da Federação do Estado da Bahia, em idéia acatada pelas suas coirmãs, a Confederação Brasileira solicitou à sua Comissão Técnica o exame e codificação das antigas "Regras da Sinuca Brasileira" e do seu respectivo "Regulamento", assim iniciando o processo para oficializar no Brasil mais essa atividade dos jogos de taco e bolas sobre mesas, na forma em que já vinha sendo praticada.

Essa missão foi cumprida, resultando nas normas a seguir informadas, já regularmente aprovadas por Assembléia da CBBS, realizada no dia 13.03.99, para uso especial e em determinadas situações.

Agora de forma oficial, estamos tornando disponível as regras e regulamento da sinuca brasileira.

#### **REGRAS DA SINUCA BRASILEIRA**

Estas Regras da Sinuca Brasileira são complementadas pelo [Regulamento da Sinuca Brasileira](#) e pelas

Normas para Árbitros, em que se aplicar, cuja leitura e integração são necessárias e importantes.

Como modalidade complementar, o uso destas regras é facultativo para as categorias intermediárias e está impedido para aplicação nos certames das categorias mirim, júnior, infantil, juvenil e equivalentes, bem como nos de categorias superiores, de cada entidade, localidade, Município, Estado e/ou União. Quando usadas oficialmente, esta e outras modalidades complementares deverão ter os seus rankings e controles próprios, sendo vedado o seu uso para qualquer envolvimento com a regra oficial internacional.

#### **Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDAS**

1. As partidas conterão dois ou mais jogadores, que usarão uma bola branca, "tacadeira", e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.
2. A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola da vez" e as demais como "numeradas".
3. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas coloridas em seqüência ordenada crescente, respeitando as regras, usando a impulsão da tacadeira movimentada por um toque da sola do taco.
4. Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.
5. um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.
6. Cada tacada poderá ser iniciada pela bola da vez, que em jogada normal será sempre livre de "castigo", ou por uma bola numerada sujeita a "castigo" (risco de perder pontos) de 7 pontos se não convertida.
7. Encaçapando a numerada em início de tacada deverá continuar a tacada na bola da vez. Convertida a da vez poderá jogar, obrigatoriamente no ataque, uma bola numerada livre (sem "castigo"), que quando encaçapada dará o direito opcional de jogar em outra numerada, também obrigatoriamente no ataque e sujeita a "castigo" de 7 pontos, se não convertida. Encaçapando-a(s) terá que novamente jogar a bola da vez, e assim sucessivamente, até o final da partida.
8. Exceto a bola da vez convertida licitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas as bolas lançadas fora da mesa ou encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
9. Encaçapada a bola da vez e jogada em seguida a de valor imediatamente superior, esta será considerada como numerada se encaçapada, ou como da vez se não convertida ou jogada em defesa.
10. Embora não demarcada no campo de jogo, é subentendido que, a marca da bola vermelha está localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal que coincide com a marca da bola 6, e exatamente no centro entre essa marca e a tabela lateral superior direita.

#### **Artigo 2º - DAS SAÍDAS**

1. Para a saída as bolas de 1 à 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semicírculo "D".
2. A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.
3. Na saída deverá ser jogada a bola 1, e repetida tantas vezes quantas necessárias, se:
  - a. ela for encaçapada.
  - b. for cometida alguma falta.
  - c. a bola tacadeira não puder tangenciar ("tirar fino") por ambos os lados a bola 1, antes de tocar em outra bola ou tabela.
4. Na condição da alínea "C" anterior o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.
5. Se na seqüência uma saída for repetida por um mesmo jogador, não havendo alternância, e, verificada a falha não tiver sido praticada a segunda tacada, a partida será reiniciada sem penalidade. Se verificado o erro o oponente já jogou, a partida e saída serão validadas, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova seqüência, isto é, a próxima saída será do outro jogador.

#### **Artigo 3º - DA SINUCA**

1. Considera-se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.

2. A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

#### **Artigo 4º - DA RECUSA**

1. O jogador com direito à tacada poderá recusar a jogada, "passando-a" ao adversário, após este ter:
  - a.cometido falta.
  - b.jogado bola numerada qualquer sem encaçapá-la.

#### **Artigo 5º - DO JOGO CANTADO**

1. Antes das jogadas não evidentes ao árbitro serão cantadas a bola e a caçapa visadas.
2. Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com o uso de tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.
3. As jogadas evidentes ao árbitro não precisarão ser cantadas.
4. Serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e quando não havendo outras bolas próximas ou no mesmo alinhamento.
5. A decisão sobre a evidência para uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo. Quando julgar necessário, o árbitro poderá solicitar esclarecimentos sobre a cantada ou jogada pretendida.
6. Não existirá evidência em jogada(s) que use tabela(s) para provocar desvio(s) na direção da tacadeira, antes de atingir a bola visada.
7. Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.
8. As jogadas claramente evidentes que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola ou caçapa visada, serão admitidas como normais e válidas.
9. Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não "colada" à outra, e este deverá informá-lo.
10. Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

#### **Artigo 6º - DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS**

1. Se, ao retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada "de maior valor". Se todas estiverem ocupadas, será colocada no "ponto neutro".
2. Mesmo não estando identificado no campo de jogo, subentende-se que o ponto neutro está localizado no arco do semicírculo "D", coincidindo com a linha longitudinal.
3. Quando retornam ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, terão preferência de colocação aquelas de maior valor.
4. As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão, após seu encaçapamento, serão consideradas como não convertidas.
5. Colocadas uma ou mais bolas em jogo e, após a tacada seguinte ou início da partida, verificar-se que estão em marca errada ou fora das mesmas, elas permanecerão nessa posição e não haverá penalidades.
6. Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente contra a intenção do jogador, o árbitro retornará a(s) bola(s) à sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível, dará prosseguimento normal à partida, ignorando a ocorrência, e não permitirá a alteração da cantada e/ou intenção inicialmente proposta.
7. Se uma bola movimentada parar na "boca de caçapa" e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas:
  - a.se não foi caracterizada a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso;
  - b.caracterizada a transferência de direito à tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, o árbitro a recolocará em sua posição original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente;
  - c.se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola "na boca", e esta(s) vier(em) a cair antes da branca tocá-la, o árbitro recolocará as bolas em suas posições originais, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este atleta retomará sua jogada regularmente.
8. Não haverá falta quando uma bola colada à branca se movimentar involuntariamente quando esta

receber a tacada, por defeito de mesa ou pano, situação comum junto às marcas das bolas.

#### **Artigo 7º - DAS FALTAS**

1. As situações seguintes serão consideradas como faltas.

- a. Encaçar a bola branca ("Suicidar-se").
  - b. Jogar bola numerada intencional e evidentemente para defender (falta disciplinar).
  - c. Jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar).
  - d. Dar mais de um toque na bola branca ("bi-toque").
  - e. "Conduzir" a tacadeira, quando esta não estiver "colada" à bola visada ("carretão").
  - f. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo.
  - g. Jogar em, ou com, bola errada.
  - h. Jogar antes de ser recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo.
  - i. Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira.
  - j. Jogar sem ter contato com o chão.
  - k. Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
  - l. Jogar com a tacadeira fora do semi círculo "D", após estar "na mão".
  - m. Encaçar bola não jogada.
  - n. Encaçar duas ou mais bolas na mesma tacada.
  - o. Encaçar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa.
  - p. Encaçar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente.
  - q. Não encaçar licitamente a bola numerada sujeita a "castigo", jogada opcionalmente.
  - r. Saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada.
  - s. Não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso de tabela(s).
  - t. Deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela(s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro.
  - u. Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco.
  - v. Praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.
  - w. Praticar atos considerados como falta grave, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.
2. Não praticando outra falta e ocorrendo sem interferência estranha, será considerada lícita a bola jogada que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida na caçapa cantada. Entretanto, se esta parar sobre a tabela, for convertida em caçapa não cantada ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

#### **Artigo 8º - DAS PENALIDADES**

1. As penalidades aplicadas serão:

- a. após qualquer falta:
  - I. o jogador perderá o direito à tacada.
  - II. o oponente receberá 7 pontos.
  - III. o adversário poderá "recusar" a tacada, "passando-a" ao penalizado.
- a. Para falta disciplinar:
  - I. quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta técnica, que neste caso será considerada como uma advertência formal.
  - II. Em reincidência, perda do jogo.
- a. Para falta grave:
  - I. Perda do jogo.
2. É facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.
3. Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo, serão consideradas válidas as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o jogo.
4. A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta(s) do jogo, que podem ser cumulativas.

#### **Artigo 9º - DO TERMINO DAS PARTIDAS**

1. A partida terminará quando:

- a. for definitivamente encaçada a bola 7, com vantagem para um dos jogadores;
- b. um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;
- c. o Jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
- d. existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os

jogadores atingir valores maiores que:

I.46 pontos, com a bola 5 como a da vez;

II.27 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou,

III.7 pontos, com a bola 7 como a da vez.

2. Se a situação da alínea "d" do inciso anterior for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Sendo atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte regularmente.
3. Quando a bola da vez for de valor 4 ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.
4. Para a partida que terminar com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorrerá por meio de "partida complementar", voltando ao jogo a bola 7 em sua marca e a branca em situação de "na mão".
5. Para decisão de saída na "partida complementar" novo sorteio será realizado, em igual sistema e condições regulares, independentemente da seqüência anterior, que permanecerá inalterada, respeitando e adaptando as regras pertinentes em que couber.
6. Em circunstâncias de final de partida, atitudes como guardar o taco, tocar em bola em jogo, tirar outras bolas das caçapas, cumprimentar o adversário pela vitória, ou abandonar o ambiente de seu jogo, caracterizam o enquadramento na alínea "b" do inciso "1" anterior.

#### **Artigo 10 - DO TÉRMINO DO JOGO**

1. O jogo estará terminado quando um dos jogadores:

- a. atingir o número mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor;
- b. declarar-se vencido;
- c. for penalizado com a segunda falta disciplinar ou com uma falta grave;
- d. for considerado desclassificado.

#### **REGULAMENTO DA SINUCA BRASILEIRA**

Este regulamento complementa as Regras da Sinuca Brasileira e as Normas para Árbitros, em que se aplicar, cuja leitura e integração são necessárias e importantes.

Como modalidade complementar, o uso deste regulamento é facultativo para as categorias intermediárias e está impedido para aplicação nos certames das categorias mirim, júnior, infantil, juvenil e equivalentes, bem como nos de categorias superiores, de cada entidade, localidade, Município, Estado e/ou União.

Quando usadas oficialmente, esta e outras modalidades complementares deverão ter os seus rankings e controles próprios, sendo vedado o seu uso para qualquer envolvimento com a regra oficial internacional.

#### **Artigo 1º - DO MATERIAL DE USO**

1. O jogo da Sinuca Brasileira será desenvolvido em mesa retangular com "campo de jogo" medindo 2,84m x 1,42m, considerada como oficial e de uso também com as regras oficiais internacionais. Poderá ser usada também a mesa com campo de jogo de 2,54m x 1,27m.
2. 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 deste Regulamento.
3. 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".
4. Linhas retas imaginárias, perpendiculares à linha longitudinal, são denominadas "linhas transversais".
5. 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.
6. 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, iguais aos usados para as regras internacionais.
7. 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".
8. 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.

9. 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.
10. Quando 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, iguais aos das regras internacionais.
11. 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.
12. São reconhecidas pela CBBS como oficiais as bolas de sinuca nos modelos "Belgium Aramith Balls" e "Belgian Tournament Champion Balls" com diâmetros de 2,1/8 polegadas (54 mm aproximados) e 2,1/16 polegadas (52,5 mm aproximados), 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 reconhecidos pela CBBS e usadas regularmente.
13. 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.
14. 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" e "sola".
15. 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.
16. 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.
17. Para controlar e efetivar todos os atos e eventos da Sinuca Brasileira serão usados documentos próprios, principalmente súmulas, que receberão os registros de pontos obtidos em partidas, quantidades das mesmas, 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.
18. Para ter suas realizações desportivas de vulto nacional reconhecidas como oficiais, os promotores de eventos da sinuca deverão:
  - a. respeitar a legislação desportiva vigente;
  - b. atender às determinações regulamentares e normativas desta CBBS;
  - c. respeitar e praticar as determinações do Regimento Interno desta Confederação;
  - d. quitar e/ou fazer quitar as taxas e emolumentos previstos no Regimento de Custas da CBBS;
  - e. manter a perfeita organização do evento, tendo como mínimos:
    - I. regulamento oficial apropriado;
    - II. relação dos jogadores inscritos;
    - III. tabelas, grades e chaves dos jogos;
    - IV. súmulas;
    - V. programa e cronograma a ser observado;
    - VI. respeito total ao programa e horários estabelecidos;
    - VII. relações das autoridades constituídas e dos diretores e comissários do evento;
    - VIII. placar oficial de resultados;
    - IX. mural público de avisos, informações e divulgação dos documentos e resultados do evento;
    - X. formulários próprios para elaboração de recursos técnicos e, ou, desportivos;
    - XI. formulários próprios para criação de adendos das comissões respectivas.

## **Artigo 2º - DA DINÂMICA E DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

1. A finalidade principal do jogo da Sinuca Brasileira 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 crescente, segundo as Regras da Sinuca Brasileira, usando a impulsão da bola branca, obtida por meio de um toque da sola do taco de jogo".
2. Considerando a seqüência ordenada de encaçapamento das bolas, dentro das Regras da Sinuca Brasileira, iniciando a tacada por uma bola "numerada", a pontuação máxima possível de se obter em uma tacada contínua é de 112 pontos.
3. O campo de jogo terá uma área delimitada por linha "fechada", em forma da letra "D", denominada "semicírculo D", conforme mostra o desenho do anexo.
4. 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.
5. A partir da marca da bola 4, o arco do semicírculo terá um raio de 23,0 cm. Uma linha reta transversal, contendo as marcas das bolas 2, 3 e 4, unindo e fechando os extremos do arco, completará o "D".
6. As medidas que determinam as posições geométricas das marcas de bolas e detalhes da mesa e seu campo de jogo, estão demonstrados no anexo deste documento.

### **Artigo 3º - DA INTERRUÇÃO DO JOGO**

1. 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:
  - a. 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.
  - b. 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.

### **Artigo 4º - DA DISCIPLINA**

1. Os jogadores e integrantes de eventos da sinuca deverão respeitar também os regulamentos específicos aprovados para os mesmos, que não poderão conflitar com as normas desportivas, com este regulamento e com as Regras da Sinuca Brasileira.
2. As ocorrências caracterizadas como faltas naturais do jogo, por imperícia, incidentes ou desatenção não intencional às regras, originam a "falta técnica" e serão penalizadas conforme as Regras da Sinuca Brasileira.
3. 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 enquadrados como falta técnica:**

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

#### **B) São enquadrados como falta disciplinar:**

- a. perturbar intencionalmente o adversário, árbitro, auxiliares, dirigentes, comissários ou assistentes, mesmo que com simples perguntas, se inadequadas e não pertinentes;
- b. dialogar com pessoas não envolvidas diretamente com o jogo, mesmo que para assuntos particulares, salvo quando autorizado previamente;
- c. deliberada e intencionalmente praticar jogada dolosa, buscando obter benefício ilícito e/ou tentar proporcionar dificuldades indevidas ao adversário;
- d. 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;
- e. usar tempo excessivo, acima da média considerada normal, na execução de sua tacada;
- f. comportar-se e/ou posicionar-se em torno da mesa, de maneira que perturbe ou atrapalhe intencionalmente a jogada do oponente;
- g. entre partidas e/ou após encerramento de jogo, manipular ou dar tacadas em bolas, por qualquer motivo.

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

- a. insistir em discordar indevidamente de atitude e/ou decisão do árbitro e/ou comissões pertinentes;
- b. praticar atos e comportamento que venham ferir a ética ou moral de entidades ou terceiros;
- c. agredir física ou oralmente qualquer pessoa ou entidade.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. É proibido o uso e porte ostensivo de cigarros e similares 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.
9. 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, raças, 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.

#### **Artigo 5º - DA ARBITRAGEM**

1. Visando assegurar a imparcialidade e o respeito às regras e regulamento da sinuca brasileira, os jogos oficiais terão a intermediação de um ou mais árbitros.
2. Os indicados para arbitragens deverão conhecer profundamente as Regras, o Regulamento da Sinuca Brasileira e as Normas Para Árbitros, aplicadas em que couber, ter conduta e procedimentos idôneos e de bom senso e, preferivelmente, serem praticantes do esporte.
3. Ao atuar em jogo de atleta portador de deficiência física, o árbitro deverá oferecer assistência e atenção adicional, segundo previsto nas "Normas para Árbitros", aplicadas em que couber.
4. Os árbitros e seus auxiliares deverão ainda conhecer e respeitar os regulamentos específicos dos eventos da sinuca.
5. 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:
  - a. que ainda estejam jogando no evento;
  - b. que sejam da mesma chave, por terem interesses diretos nos resultados;
  - c. que mantenham, com os jogadores ativos, vínculos de amizade próxima, parentesco e/ou registro na mesma Federação.
6. 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.
7. Os árbitros deverão ter auxiliares diretos, classificados como:
  - a. MESÁRIO - primeiro auxiliar do árbitro, responsável pelos registros nas súmulas.
  - b. MARCADOR - segundo auxiliar do árbitro, encarregado de transcrever em lousa os pontos obtidos pelos jogadores, visando informação prática e rápida aos presentes.

#### **Artigo 6º - DO DIREITO DE DEFESA**

1. 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:
  - a.de modo respeitoso, apresentar seus argumentos ao árbitro do jogo;
  - b.sentindo-se insatisfeito solicitar, por meio do árbitro, a intervenção da respectiva comissão efetivada no evento;
  - c.persistindo a insatisfação, prosseguir normalmente o jogo. Após seu término, pedir o registro da ocorrência em súmula e, dentro dos vinte (20) minutos seguintes, protocolar recurso e/ou 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;
  - d.depois de encerrado o evento, apresentar sua versão com fatos, resultados e conseqüências à federação em que é registrado, de acordo com seu estatuto;
  - e.juntamente com sua federação, requerer julgamento da ocorrência em Tribunal de Justiça Desportiva, primeiramente àqueles específicos do esporte da sinuca, nas instâncias adequadas.
2. 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.
3. Quando da inexistência ou omissão de normas adequadas e pertinentes, serão usadas e respeitadas, por analogia e como base de decisão, as normas e regulamentos de outros esportes, de similaridades mais próximas da sinuca.
4. Fica vedado o uso da Justiça Comum para julgar os casos de ocorrências estritamente técnicas e desportivas.
5. 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.

#### **Artigo 7º - DA DIVULGAÇÃO**

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

**Goiânia - GO, 13 de março de 1999**

Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca

**Artigo 8º –** Os casos omissos e dúvidas serão resolvidos no congresso técnico realizado com todos os competidores antes do início da competição.