SINUCA BOLA 8 - MASCULINO

Data: 11 de novembro (sexta-feira)
Local: Clube União Caçapavana

Chave A	**Chave B**	**Chave C**
Augusto Pestana A	Cacequi A	São Sepé A
Agudo A	Jóia B	Augusto Pestana B
Jaguari	São Sepé B	Cacequi B
Pinhal Grande	Caçapava do Sul	Dona Francisca

Chave D	**Chave E**	**Chave F**
Agudo A	Jóia A	Faxinal do Soturno A
Ivorá	Tupanciretã	São Vicente do Sul
São Pedro do Sul	Ñova Esperança do Sul	São Francisco de Assis
Faxinal do Soturno B	Júlio de Castilhos	Santiago

Carnê dos Jogos:

Jogo n°	Horário	Mesa	Chave			
01	8h	1	A	Augusto Pestana A	X	Agudo B
02		1	A	Jaguari	X	Pinhal Grande
03		1	A	P1	X	P2
04	8h	2	B	Cacequi A	X	Jóia B
05		2	B	São Sepé B	X	Caçapava do Sul
06		2	B	P4	X	P5
07	8h	3	C	São Sepé A	X	Augusto Pestana B
08		3	C	Cacequi B	X	Dona Francisca
09		3	C	P7	X	P8
10			D	Agudo A		Ivorá
11			D	São Pedro do Sul		Faxinal do Soturno B
12			D	P10		P11
13			E	Jóia A		Tupanciretã
14			E	Nova Esperança do Sul		Júlio de castilhos
15			E	P13		P14
16			F	Faxinal do Soturno A		São vicente do Sul
17			F	São Francisco de Assis		Santiago
18			F	P16		P17

19		**2ª fase**		_____ Vencedor Jogo 01	X	_____ Vencedor Jogo 10
20				_____ Vencedor Jogo 02	X	_____ Vencedor Jogo 11
21				_____ Vencedor Jogo 03	X	_____ Vencedor Jogo 12
22				_____ Vencedor Jogo 04		_____ Vencedor Jogo 13
23				_____ Vencedor Jogo 05		_____ Vencedor Jogo 14
24				_____ Vencedor Jogo 06		_____ Vencedor Jogo 15
25				_____ Vencedor Jogo 07		_____ Vencedor Jogo 16
26				_____ Vencedor Jogo 08		_____ Vencedor Jogo 17
27				_____ Vencedor jogo 09		_____ Vencedor Jogo 18
28		**3ª fase**		_____ Vencedor Jogo 19	X	_____ Vencedor Jogo 23
29				_____ Vencedor Jogo 20		_____ Vencedor Jogo 24
30				_____ Vencedor jogo 21		_____ Vencedor Jogo 25
31				_____ Vencedor Jogo 22		_____ Vencedor Jogo 26
32				_____ Vencedor Jogo 27		_____ Vencedor Jogo 29
33				_____ Vencedor Jogo 28		_____ Vencedor Jogo 30
34		**Semi-Final**		_____ Vencedor Jogo 31		_____ Vencedor Jogo 32
35		**FINAL**		_____ Venc.Jg 33 (COPO)	X	_____ Vencedor Jogo 34

3° lugar - Perdedor Jogo 34: _____

Vice-campeão - Perdedor Jogo 35: _____

Campeão - Vencedor Jogo 35: _____

Conforme o Regulamento Geral da 28° ENESPREF

REGRAS DA SINUCA BOLA OITO

Estas regras respeitam normas internacionais e são complementadas pelo Regulamento Geral dos
Jogos do Pool e pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios.

Artigo 1º - O JOGO

1. Na modalidade "Bola 8":
a. a meta é vencer a partida encaçapando a bola 8, após convertidas todas as bolas do grupo de mesmo domínio;
b. a tacadeira pode ser usada como "na mão", quando a mesa está ainda "aberta"; ou
c. "livre na mão", se já identificados os domínios sobre os grupos de bola.
2. Nas jogadas são:
a. previamente identificadas a bola e a caçapa visadas, por cantada ou evidência;
b. desconsiderados os toques em tabelas, usados pela tacadeira para depois atingir a bola visada;
c. exceto a 8, consideradas lícitas as bolas encaçapadas por transferência de movimento de outra licitamente visada.
3. São usadas 16 bolas:
a. uma branca, identificada como tacadeira;
b. quinze coloridas e com números, identificadas como "numeradas".
4. As 15 bolas numeradas são:
a. uma com o número 8, considerada como a "de jogo";
b. sete com números de 1 a 7 sobre cores lisas, identificadas como do "grupo das bolas lisas"; e,
c. outras sete numeradas de 9 a 15 sobre cores listradas, identificadas como do "grupo das bolas listradas".
5. Por ação de jogo e a partir da segunda ação na partida iniciada, a cada jogador é determinado um dos grupos de bolas, identificado como de seu domínio.
6. Somente do respectivo grupo o jogador identifica, canta e joga as bolas visadas em suas tacadas.
7. Vence a partida o jogador que primeiro encaçapa licitamente a bola 8, depois de convertidas as bolas do grupo de seu domínio.
8. Enquanto não identificado o domínio sobre os grupos, a partida é considerada como em situação de mesa aberta.
9. Definido o domínio dos grupos de bolas, é lícita a tacada que atinge primeiramente bola de seu domínio, e:
a. previamente cantada ou evidenciada, no mínimo converte a bola visada ou, por transferência de movimento, outra(s) bola(s) do seu grupo de domínio; ou
b. o mínimo de uma bola deve tocar em tabela, podendo ser de qualquer dos grupos ou a tacadeira;
c. para atender à alínea anterior é desconsiderada a tabela usada para desviar a direção da tacadeira antes de atingir a bola visada e aquela na qual a branca e/ou visada estejam antes coladas; e,
d. é falta converter bola de domínio do oponente.
10. Encaçapar bola licitamente obriga à continuidade na ação de tacada.

11. Não converter bola, jogar em defesa ou cometer falta encerra a ação, transferindo-a ao adversário.
12. Falta não observada é considerada nula após jogada seguinte, de qualquer dos jogadores.
13. Bolas licitamente convertidas não retornam ao jogo, independentemente de jogador e/ou grupo de domínio.
14. Após definidos os domínios sobre os grupos, lançar a bola 8 para fora do campo de jogo define falta e impõe derrota ao penalizado.
15. Ressalvadas as exceções com mesa aberta, configura falta converter a bola 8 durante partida antes de encaçapar todas as bolas de seu grupo.
16. Na ação de saída, a partida inicia quando a tacadeira cruza a linha superior, impulsionada por um toque da sola do taco.

Artigo 2º - IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA
1. São previamente cantadas bola e caçapa visadas.
2. Desvios da tacadeira com toques em tabelas antes de atingir a bola visada não exigem cantada prévia.
3. A evidência em jogada desobriga de cantar previamente.
4. Não é evidente a bola visada e/ou caçapa, quando a tacadeira é desviada por toque em tabela antes de atingir a bola.
5. Em dúvida sobre a evidência o jogador pode ser questionado, ainda que isso venha a interromper a sua ação.
6. A jogada na saída de partida não exige cantada prévia.

Artigo 3º - MESA ABERTA
1. Mesa aberta significa estar indefinida a identificação de domínio sobre os grupos de bolas.
2. Excluída a tacada de saída, a definição de domínio sobre grupos de bolas acontece na primeira ação em que é encaçapada licitamente uma bola, e determina:
a. o respectivo grupo como de domínio do jogador em ação; e
b. para o adversário, o domínio do outro grupo.
3. A mesa é considerada aberta:
a. na e após tacada de saída, com qualquer resultado; e
b. nas tacadas seguintes, enquanto indefinido o domínio.
4. Após a saída e com mesa aberta:
a. exceto a 8, qualquer bola pode ser visada e jogada, até que uma seja convertida, determinando o domínio do respectivo grupo para o jogador em ação;
b. com os grupos indefinidos é lícita a conversão de duas ou mais bolas de diferentes grupos;
c. encaçapadas mais de uma bola de diferentes grupos, com mesa aberta, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, impondo o outro ao oponente.
5. Converter a bola 8 antes de encaçapar as demais do grupo de domínio caracteriza falta.

Artigo 4º - BOLA NA MÃO E LIVRE NA MÃO
1. Convertida, a tacadeira retorna ao jogo como:
a. na mão, quando a mesa ainda estiver aberta; ou
b. livre na mão, se já identificados os domínios sobre os grupos de bola.
2. Para saída de partida e/ou retornando ao jogo após exclusão, com mesa ainda aberta, a tacadeira é considerada como na mão e:
a. é posicionada no campo superior, após a linha superior;
b. não pode ser visada diretamente bola que está na área superior; ou
c. pode ser visada indiretamente bola no campo superior, após desvio da tacadeira obtido por toque em tabela sobre o campo inferior.

3. Retornando ao jogo após definido o domínio sobre os grupos, a tacadeira é considerada como livre na mão, podendo ser colocada e usada em qualquer ponto no campo de jogo, exceto colada a qualquer bola.

Artigo 5º - SAÍDA DE PARTIDA

1. Para saída de partida as bolas numeradas são posicionadas sobre o campo de jogo usando gabarito:
a. unidas entre si compondo formato triangular:
b. o vértice e o centro da base alinhados sobre a longitudinal;
c. a bola 8 no centro das demais;
d. uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior;
e. uma bola lisa em um dos extremos da base do triângulo; e
f. uma bola listrada no outro extremo.
2. O vencedor de avaliação técnica, ou sorteio, tem o direito da saída, podendo passar ao adversário sem direito de recusa. As saídas seguintes são alternadas, ou outro sistema pode ser convencionado.
3. A saída desobriga cantada prévia, é praticada com a tacadeira no campo superior, entre a linha e tabela superior, e, para ser válida: a. o mínimo de uma bola deve ser encaçapada; ou
b. no mínimo 4 bolas quaisquer devem tocar tabelas, podendo uma ser a branca; e
c. a tacadeira não pode ser posicionada sobre a linha superior.
4. Caracteriza falta a saída que não atinge objetivo do inciso anterior.
6. Encaçapada na tacada de saída, a bola 8 pode retornar à marca inferior e/ou configurar situações especiais.
7. Sendo encaçapada a bola 8 na tacada de saída, sem falta, mesmo que juntamente com outras bolas, o jogador ativo pode:
a. considerar a ação nula e pedir repetição de saída, praticando-a normalmente; ou
b. pedir o retorno da bola 8 sobre a marca inferior e prosseguir na tacada contínua; e
c. outras bolas encaçapadas permanecem fora do jogo e não identificam domínio de grupos de bolas.
8. Mesmo encaçapando bolas na tacada de saída a mesa continua aberta e, só na tacada seguinte, o domínio pode ser definido.

Artigo 6º - FALTAS NA SAÍDA DE PARTIDA

1. Ocorrendo falta na tacada de saída:
a. as bolas encaçapadas permanecem fora do jogo, exceto a 8 que retorna sobre a marca inferior;
b. a mesa continua aberta e o adversário pode:
I. dar continuidade usando a branca na mão, colocada no campo de jogo superior;
II. exigir o reinício da partida, saindo ou passando a saída ao adversário, sem direito de recusa.
2. Converter a bola 8 na tacada de saída não caracteriza falta.
Acontecendo, o jogador ativo:
a. requisita o retorno ao jogo da bola 8, sobre a marca inferior, e prossegue a tacada; ou
b. requisita nova saída, praticando-a normalmente.
3. Encaçapar a bola 8 na saída e simultaneamente cometer falta permite ao adversário:
a. pedir o retorno da bola 8 à marca inferior e continuar a partida usando a tacadeira na mão, posicionando-a no campo de jogo superior; ou
b. requisitar nova saída, praticando-a ou passando ao adversário, sem direito à recusa.

Artigo 7º - FALTAS TÉCNICAS

1. São faltas técnicas:
a. não atingir um dos objetivos obrigatórios para saída de partida;
b. não atingir um dos objetivos obrigatórios para licitar tacada durante partida;
c. lançar bola para fora do campo de jogo;
d. tocar indevidamente em bolas;

e. atingir primeiramente bola não cantada e/ou não evidente, desconsiderados desvios anteriores por toques em tabelas;
f. converter bola em caçapa não cantada ou evidenciada;
g. encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
h. praticar o bitoque ou a condução;
i. outras previstas na modalidade e/ou nas regras gerais.

Artigo 8º - BOLAS LANÇADAS FORA DO CAMPO DE JOGO
1. Exceto a 8, bola lançada para fora do campo de jogo caracteriza falta e a ele retorna sobre a marca inferior. Quando mais de uma forem lançadas fora, retornam segundo ordem de valor e respeitando as normas genéricas do pool.
2. Exceto na saída de partida, lançar a bola 8 para fora do campo de jogo determina falta e encerramento de partida, com derrota do penalizado.

Artigo 9º - DAS OPÇÕES PÓS-FALTA
1. Salvo com mesa aberta, após qualquer falta:
a. o adversário joga em continuidade normal; ou
b. requisita a tacadeira e a usa como livre na mão.

Artigo 10 - DEFESA
1. Antecipadamente cantada, é lícita a jogada de defesa.
2. Caracteriza falta converter bola depois de cantada uma ação de defesa.
3. Presumida a evidência em jogada, não ocorrendo falta e convertida bola em tacada não identificada previamente como defesa, a ação é considerada lícita e o jogador ativo é obrigado a continuar a tacada.

Artigo 11 - NULIDADE DE PARTIDA
1. Sequência alternada e continuada de tacadas que mantém mesma condição de jogo caracteriza situação de impasse na 6ª (sexta) ação e determina a nulidade da partida.
2. Se iminente a situação de impasse, após a 5ª jogada alternada e antes da tacada, o jogador seguinte deve ser alertado da possibilidade de aplicação da punição.A não concessão dessa cortesia não invalida a aplicação da pena.
3. Ausente o árbitro, a aplicação da norma depende de consenso entre as partes. Discordância impede a nulidade.

Artigo 12 - ENCERRAMENTO DE PARTIDA
1. A partida está encerrada quando:
a. é encaçapada licitamente a bola 8, após convertidas as bolas do respectivo grupo de domínio;
b. exceto nas saídas, a bola 8 é lançada para fora do campo de jogo ou convertida com falta, impondo derrota ao penalizado; ou
c. um dos jogadores reconhece derrota na partida.
2. Exceto quando lançada fora do campo de jogo, não determina encerramento de partida a falta cometida ao visar licitamente a bola 8, após conversão das bolas de seu domínio.

Artigo 13 - ENCERRAMENTO DE JOGO
1. O jogo está encerrado quando:
a. é atingido o número predeterminado de vitórias em partidas;
b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo; ou
c. um dos jogadores é desclassificado.