



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

Campeonato de Sinuca OABSP/CAASP

Regulamento Geral - 2025

CAPÍTULO I DA COMPETIÇÃO

Art. 1º – O Campeonato de Sinuca OABSP/CAASP – temporada 2025 será disputada pelos Advogados(as), estagiários(as) e seus dependentes previamente inscritos, e deverão obedecer às normas constantes deste Regulamento Geral da Competição.

Art. 2º – A Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo (CAASP), na qualidade de organizadora da competição, detém todos os direitos a ela relacionados e o seu Departamento de Esportes e Lazer (DEL) responsável pela aplicação deste regulamento, bem como, por elaborar, alterar e dar cumprimento à tabela de jogos composta de locais, datas e horários previamente definidos.

Art. 3º – A arbitragem será contratada de uma empresa do ramo, seguindo padrão estabelecido pelo DEL.

Art. 4º - A Competição de sinuca será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Paulista de Sinuca e Bilhar (FPSB), salvo algumas adaptações.

Art. 5º - O presente regulamento tem por finalidade principal, dar conhecimento aos participantes das normas, deveres e obrigações que deverão ser cumpridas, para que a competição de Sinuca alcance o êxito desejado, tendo algumas adaptações, mas tendo em base o regulamento oficial com as normas (FPSB).

Art. 6º - O Campeonato de Sinuca OABSP/CAASP – temporada 2025, tem como objetivo principal estimular a prática esportiva, promover a cultura, a

saúde preventiva e a integração entre as advogadas (os) estagiárias e seus dependentes, obedecendo ao disposto neste regulamento. As Categorias, de acordo com o regulamento Geral, Individual Masculino e Feminina e Duplas Mistas, Femininas e Masculinas.

CAPÍTULO II - OBJETIVOS

Art. 7º – Poderá se inscrever na competição aquele que estiver regularmente inscrito nos quadros da Seccional São Paulo da OAB, no regular exercício da advocacia e quite com as obrigações junto à Tesouraria da OABSP e da CAASP, não podendo participar caso esteja suspensos, impedidos por qualquer motivo, seja pela função exercida ou por restrição ética.

Art. 8º – Os atletas deverão inscrever-se pelo site da CAASP.

Art. 9º – O valor das inscrições está abaixo, na tabela descritiva.

Valor	
Masculino	R\$ 30,00
Feminino	R\$ 30,00
Dupla Masculino	R\$ 30,00
Dupla Feminino	R\$ 30,00
Dupla Mista	R\$ 30,00

CAPÍTULO III – REGRAS

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

Art. 10º DO JOGO E PARTIDA

1. Definições sobre jogo, partida, ação e tempo de ação, tacada e tacada contínua, tabela de mesa e tabela de jogo e outras aqui não abordadas, respeitam as normas do Regulamento dos Esportes do Bilhar.



2. As partidas são disputadas por dois ou mais jogadores usando uma bola branca e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.
3. A branca é identificada como “tacadeira”. A bola de menor valor em jogo é identificada como “bola da vez” e as demais como “coloridas”.
4. A finalidade da partida é, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco, encaçapar as bolas da vez e coloridas em sequência ordenada crescente.
5. Quando visadas em jogada, são consideradas como:
 - a. “bola livre”, quando não há penalidade por não ser encaçapada;
 - b. “bola com castigo”, quando determinará penalidade se não convertida.
6. A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é “livre” de penalidade, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a “castigo”.
7. Convertida a bola da vez, obrigatoriamente no ataque pode ser jogada uma colorida livre que, encaçapada, oferece opção de jogar outra colorida, também no ataque e sujeita a “castigo” se não convertida. Encaçapando-as, é jogada obrigatoriamente a bola da vez, e assim sucessivamente até o final da partida.
8. Exceto a da vez convertida lícitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçapadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
9. Convertida a bola da vez e em seguida a colorida de valor unitário imediatamente superior, esta é considerada como colorida se convertida ou como da vez quando não encaçapada ou jogada em defesa.
10. Demarcadas no campo de jogo ou subentendidas:
 - a. a marca da bola vermelha é localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal coincidente com a marca da bola 6, equidistante entre esta e a tabela lateral superior direita;
 - b. o ponto neutro é localizado no arco do semicírculo “D”, coincidindo com a linha longitudinal.

Art. 11- DA SAÍDA

1. Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 a 7 são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como “bola na mão”, colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo “D”.
2. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e o vencedor joga ou transfere a ação, sem direito de recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes.



3. Na saída é jogada a bola 1, sendo repetida sem penalidade se:
 - a. For encaçapada;
 - b. For cometida falta;
 - c. Impedido por bico de tabela ou outras bolas, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar ("tirar fino") ambos os lados da bola 1.
4. Na condição da alínea "c" do inciso "3" anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

Art. 12 - DA SINUCA

1. Existe situação de sinuca quando o jogador está impedido de impulsionar a tacadeira direta e naturalmente para atingir a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, tangenciando ambos os lados.
2. A situação de sinuca é caracterizada como:
 - a. "total", quando impossível movimentar a tacadeira para atingir direta e naturalmente qualquer ponto da bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo de outra(s) bola(s) que não a "da vez" e/ou "bico de tabela".
 - b. "parcial", quando a bola visada pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em um único ponto.
3. Mesmo se acidental, a sinuca é lícita quando originada em jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.
4. Exceto seu "bico", tabela delimitadora do campo de jogo não é considerada como obstáculo para avaliação de situação de sinuca.

Art. 13 - DA RECUSA

1. Jogador com direito à ação pode recusar a jogada, "passando-a" ao adversário sem direito de recusa, após este:
 - a. Cometer falta;
 - b. Jogar bola colorida sem encaçapar, livre ou não.

Art. 14º DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1. Antes de jogada não evidente, deve ser cantada a bola visada.
2. Jogada evidente é dispensada da cantada.

3. Jogada em bola da vez, ainda que não evidente, é dispensada da cantada.
4. É evidente a jogada direta ou indireta claramente direcionada, que não tenha próximas ou no mesmo alinhamento outras bolas que possam ser visadas.
5. A decisão sobre evidência em jogada cabe exclusivamente ao árbitro, ou substituto que, julgando necessário, pode solicitar esclarecimento sobre a intenção planejada, mesmo interrompendo ação.
6. É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola visada.
7. Antes da tacada, o jogador pode modificar a cantada. Pode também indagar ao árbitro, e será respondido, se a tacadeira está ou não "colada" a outra, ou se está corretamente posicionada na área do semicírculo "D" para saída ou retorno ao jogo.
8. Retornando ao jogo como "na mão", a tacadeira tem posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre sua linha e pode ter posição e cantada alteradas antes da tacada. A condição permanece quando a jogada é transferida ao oponente.

Art. 15 ° – DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA

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

Art. 16° - DA PENALIDADE

1. Pontos que penalizam por faltas são creditados ao adversário.
2. Penas por faltas são:
 - a. Após falta técnica;
 - b. Pena de 7 pontos;
 - c. O penalizado perde direito à tacada;

- d. O beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao penalizado, sem direito de recusa.
 - e. Após falta disciplinar;
 - f. Em primeira ocorrência, pena de 7 pontos e enquadramento como advertência
 - g. Após falta disciplinar;
 - h. Em primeira ocorrência, pena de 7 pontos e enquadramento como advertência;
 - i. Em reincidência, desclassificação com derrota no jogo.
 - j. Após falta grave:
 - k. Pena de 7 pontos; e
 - l. Desclassificação com derrota no jogo.
3. Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação.
4. Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica.

Art. 17º – DA FALTA

1. Praticadas sem dolo são faltas técnicas:
- a. Encaçapar a bola branca (“suicidar”);
 - b. Dar mais de um toque na tacadeira (“bi-toque”).
 - c. Conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada (“carretão”);
 - d. Jogar bola colorida em defesa;
 - e. Acidentalmente lançar bola fora da mesa;
 - f. Acidentalmente originar salto da tacadeira sobre outra bola que não a visada;

- g. Jogar em, ou com, bola errada;
 - h. Jogar com bola em movimento ou retornando ao jogo;
 - i. Jogar com qualquer parte do taco que não a ponteira;
 - j. Jogar sem ter contato com o piso;
 - k. Jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão";
 - l. Encaçapar bola não visada;
 - m. Converter duas ou mais bolas na mesma tacada
 - n. Converter bola colorida não evidenciada;
 - o. Não converter bola colorida sujeita a "castigo";
 - p. Não tocar primeiramente na bola visada direta ou indiretamente (após toque em tabela);
 - q. Não cantar bola colorida não evidente;
 - r. Tocar indevidamente em qualquer bola.
2. São faltas disciplinares simples e disciplinares grave:
- a. Intencionalmente praticar falta; ou
 - b. Praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

CAPÍTULO IV - ENCERRAMENTO DE PARTIDA

Art. 18 - A partida é encerrada quando:

- a. É definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos favoráveis;
- b. Um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
- c. Estão em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos entre os jogadores atingem valores maiores que:

- I. 46 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.

1. Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos por falta do oponente ou mesmo que sem falta ao final da ação do oponente em desvantagem, a partida deve ser proclamada encerrada pelo árbitro.
2. Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos durante ou ao final pela ação do jogador que possui a vantagem da diferença:
 - a. Não é obrigatória a continuidade da ação do jogador a partir do momento em que alcança a vantagem de pontos para a obtenção de sua vitória na partida;
 - b. Se desejar prosseguir sua tacada contínua (visando o crédito de pontos de bolas ainda existentes a serem convertidas para efeito de total da tacada contínua e placar de pontos na partida) será considerada a penalização por falta técnica que vier a ser cometida na continuidade, sendo o encerramento ou o prosseguimento da partida determinado pelo enquadramento ou não da diferença alcançada após o crédito de pontos ao oponente daquela falta técnica.
3. Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, retornando ao jogo apenas a bola 7 em sua marca e a branca como “na mão”; e:
 - a. A saída é decidida por sorteio, independentemente da sequência anterior, que permanece a mesma;
 - b. O vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário.
 - c. Na saída é jogada a bola 7, sendo repetida sem penalidade se:
 - I. For encaçapada;
 - II. For cometida falta; ou
 - III. Impedido por bico de tabela, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar (“tirar fino”) ambos os lados da bola 7 e
na condição da alínea “c” inciso III anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.



Caixa de Assistência dos Advogados de São Paulo

Art. 19º O jogo é encerrado quando:

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

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20º. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão de Organização OABSP/CAASP.

São Paulo, 28 de Fevereiro de 2025.

Departamento de Esportes e Lazer OAB SP/CAASP.