



**NORMAS DE  
CONDUTA NA  
ARBITRAGEM  
  
2008**

**Aprovadas em Assembléia de 29.03.2008.**

# **NORMAS DE CONDUTA NA ARBITRAGEM**

## **ÍNDICE**

**3 - Artigo 1º - CONSIDERAÇÕES**

**3 - Artigo 2º - VERIFICAÇÕES PRÉVIAS**

**4 - Artigo 3º - POSICIONAMENTO E FINALIZAÇÃO**

**4 - Artigo 4º - PROCEDIMENTOS**

**7 - Artigo 5º - GENERALIDADES**

# **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA**

## **NORMAS DE CONDUTA NA ARBITRAGEM**

**De conhecimento obrigatório dos praticantes que se dispõem a intermediar jogos do esporte, as normas deste documento são complementadas por regulamentos específicos de eventos, pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, regras de modalidades, regimento interno, Estatuto da CBBS e legislação vigente.**

**Os conceitos e orientações são aplicados à prática de todos os jogos do esporte, adequados às diferentes modalidades.**

### **Artigo 1º - CONSIDERAÇÕES**

A prática oficial dos jogos do esporte do bilhar em eventos como campeonatos, torneios e outras disputas, exigem a presença de árbitros e auxiliares, que participam com a missão de intermediar, conduzir, observar e fazer cumprir as regras e normas pertinentes, auxiliar os jogadores e esclarecer dúvidas, sem interferir nos atos e ações do jogo.

Confrontos desportivos realizados com sucesso destacam os jogadores participantes, que são as atrações dos eventos. Ocorrências mostram que, quando árbitros são evidenciados, às vezes deve-se à sua extrema eficiência, mas geralmente acontece porque algo não correu bem.

Assim, o árbitro da sinuca e seus auxiliares, importantes e indispensáveis integrantes na realização de jogos, devem ter como meta e objetivo:

1. conhecer com profundidade e dominar perfeitamente as normas que regem a própria classe, as normas gerais do esporte, os regulamentos, regras e outros documentos pertinentes, suas aplicações práticas; e
2. cultivar a eficiência, imparcialidade, sobriedade e, principalmente, a humildade de executar discretamente suas funções.

As normas deste documento têm a finalidade de facilitar essa importante atividade e padronizar os procedimentos na arbitragem.

### **Artigo 2º - VERIFICAÇÕES PRÉVIAS**

1. É importante possuir como material de uso próprio:
  - a. um aferidor de posição e cálculos;
  - b. gabaritos para as caçapas; e
  - c. moeda ou similar para sorteios.
2. Ao confirmar a participação em arbitragem, informar-se sobre:
  - a. datas e horários;

- b. vestimentas e/ou uniformes exigidos;
  - c. regulamento específico do certame, categorias convocadas e regras que serão usadas; e
  - d. a existência de orientações não previstas nas normas.
3. Na data, apresentar-se no local dos jogos com bastante antecedência, fazendo as verificações de praxe e conferindo se os equipamentos e materiais estão em condições aceitáveis para uso, a exemplo de:
  - a. Verificar a possível incidência de raios solares diretamente nas mesas, quando os jogos forem acontecer durante o dia;
  - b. conferir a iluminação interna do local, bem como a específica de cada mesa;
  - c. inspecionar as condições das mesas de jogo e seus padrões, preferivelmente usando os gabaritos constantes das normas oficiais;
  - d. verificar a disponibilidade dos materiais para uso próprio, dos auxiliares e dos jogadores:
    - I. tacões, cruzetas, pontes e extensores, se em número suficiente, em locais adequados e com ponteiras bem afixadas;
    - II. jogos de bolas apropriados e em quantidade suficiente;
    - III. panos, escovas e aspirador de pó para limpeza; e
    - IV. outros pertinentes.
  - e. confirmar se tem em mãos moeda ou equivalente para uso nos sorteios
  - f. certificar-se de ter um aferidor de posição;
  - g. verificar, através de auto-inspeção, se está com vestimentas adequadas ao certame e que atendam ao seu regulamento;
  - h. utilizar-se de prendedor apropriado, quando usar gravata tradicional, para evitar o toque indevido em bolas.
4. Alertar os participantes sobre os necessários cuidados quando houver irregularidades que inviabilizem o reparo imediato, mas que permitam a prática do jogo.
5. Fazer limpeza de mesa e bolas, se necessário, preferivelmente antes da convocação dos jogadores, com atenção para:
  - a. usar procedimento adequado para a retirada da capa de proteção;
  - b. empregar a maneira correta na limpeza do pano do campo de jogo;
  - c. fazer a limpeza das bolas a seco, ou lavá-las de forma apropriada.
6. Verificar se os jogadores se apresentam de acordo com o regulamento do evento,

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

principalmente em relação a uniformes, eventuais propagandas individuais e horários.

7. Confirmar se os auxiliares receberam antecipadamente as orientações sobre a forma de desempenhar a função. Em caso negativo, oferecer resumidamente as orientações mais importantes.
8. Instruir os auxiliares sobre a necessária atenção ao jogo, para que realmente auxiliem a arbitragem.
9. Combinar com os auxiliares um sinal discreto e específico, que os alerte para redobrar a atenção na observação de jogada para qual possam ser convidados a opinar, conforme o resultado obtido pelo jogador.
10. Colher as assinaturas na súmula e outros documentos necessários.
11. Confirmar se os nomes dos jogadores estão corretamente marcados no quadro e súmula.
12. Verificar se as bolas estão em suas respectivas marcas e posições.
13. Fazer assinalar no quadro e súmula qual jogador dará a saída, após a realização de sorteio ou avaliação técnica anterior ao início da partida. Se não for empregado outro sistema, o jogador identificado iniciará as partidas ímpares.
14. Autorizar a saída no horário determinado ou adequado, somente após tudo verificado e providenciado.

## Artigo 3º - POSICIONAMENTO E FINALIZAÇÃO

1. Como posição predominante e preferível, o árbitro deve manter-se no lado em que o jogador coloca o taco preparando a jogada, dele afastado em aproximadamente 1,50 a 2,00 metros, com ângulo superior a 90º.
2. Essa posição geralmente é a mais favorável para obter o melhor ângulo de visão, entretanto, não hesite em buscar outros posicionamentos caso eles sejam mais eficientes.
3. Quando exigida a proximidade, cuidar para que sua presença não interfira na execução da tacada. Evitar tanto quanto possível colocar-se frente a visão do jogador. Quando essa posição for obrigatória, permanecer o mais imóvel possível, preferivelmente com as mãos atrás do corpo.
4. Integram-se às obrigações, os cuidados para que outros jogadores, ou terceiros, não atrapalhem ou exerçam influências no jogo.
5. A posição assumida pelo árbitro deve ser suficiente para atingir sua finalidade, preferivelmente não impedindo a visão de seus auxiliares e do público assistente.
6. Sem interferir no jogo, deve ser facilitada a execução de fotografias, gravações e/ou filmagens autorizadas.
7. Ao terminar o jogo, cumprimentar igualmente vencedor e derrotado. É simpático agradecer a colaboração dos auxiliares, preferivelmente com elogios objetivos, quando merecidos.

8. Imediatamente em seguida, recolher materiais e bolas à seus lugares. Se for o último jogo do período, colocar a capa de proteção na mesa, com o devido cuidado.
9. Encaminhar súmula e documentos à comissão de direito.

## Artigo 4º - PROCEDIMENTOS

1. A atenção do árbitro (visão, audição e pensamentos), deve permanecer voltada exclusivamente ao jogo e aos atos a ele pertinentes.
2. Desatenção, divagação mental, observação de outros jogos e outras distrações geralmente têm conseqüências desagradáveis, não raro originando polêmica. Exemplo; após jogada penalizada com repetição, ou movimento indevido de bolas que devem retornar às posições originais, em condição constrangedora, o árbitro desatento terá dificuldades nos reposicionamentos.
3. A prática dedicada, o estudo freqüente, a observação acurada e, principalmente, constantes diálogos com outros árbitros experientes, trocando orientações e conhecimentos, tornam previsíveis resultados que poderiam surpreender, reduzindo falhas.
4. Evitar permanecer com objetos nas mãos, quando desnecessário. Manter-se segurando acessórios é deselegante e facilita ocorrência de incidentes.
5. Mesa e bolas não recebem limpeza durante partida, exceto quando solicitado e quando realmente necessário. Acontecendo:
  - a. usar preferivelmente um aferidor de posição para retirar a bola do campo de jogo;
  - b. fazer a limpeza fora da vertical da mesa, evitando incidentes com toque em outras bolas.
6. Atenção para eventual solicitação de limpeza desnecessária, ou outro tipo de procedimento, requerido com intenção dolosa.
7. Realizando sorteio com moeda ou similar não jogá-la ao ar, evitando queda com danos ao pano da mesa e/ou a procura em lugares as vezes constrangedores. É indicada a colocação sobre tabela da mesa, ocultando a moeda ao solicitar a escolha do lado, ou mesmo sobre uma das mãos, escondendo-a com a outra.
8. Antes de autorizar saída de cada partida, verificar se as bolas estão corretamente colocadas e se está certa a seqüência de alternância.
9. Em voz moderada e suficientemente alta cantar os pontos a creditar aos jogadores, conferindo as marcações e mantendo atenção à diferença entre eles.
10. Evitando incidentes com toques em bolas, entregar acessórios de uso, cruzeta por exemplo, fora da vertical da mesa. Ao recebê-los induzir a entrega em igual condição. Após uso,

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

- acessórios devem retornar ao respectivo lugar, para fácil localização posterior.
11. Bolas que retornam ao jogo devem ser colocadas suavemente. O impacto, mesmo reduzido, provoca danos irreversíveis e transmite imagem deselegante.
  12. Na recolocação de bolas, não apoiar a mão livre sobre o campo de jogo.
  13. Para início de partida e retorno ao jogo, a tacadeira deve ser posicionada “colada” à tabela inferior, sobre a linha longitudinal. Sendo necessário entregar nas mãos de jogador, fazê-lo fora da vertical da mesa de jogo.
  14. Não autorizar a continuação de partida ou jogo com insegurança em decisão. Para respaldar solução nestes casos, se necessário o árbitro pode dialogar com jogadores, consultar auxiliares, as regras, normas, delegados do evento e/ou comissões. Embora indesejado, quando por sugestão espontânea e consensual dos jogadores, pode ainda ouvir terceiros que ofereçam subsídios.
  15. Em iminente e possível jogada duvidosa, com bolas muito próximas por exemplo, existindo risco de resultar em “bitoque”, “condução” ou outra falta que possa originar polêmica, o árbitro deve se aproximar e manter atenção redobrada, evitando dúvida em posterior decisão. Entendendo prudente, por meio de discreto sinal previamente combinado, pode alertar auxiliar para manter maior atenção, posteriormente opinando com segurança.
  16. Em situação que merece maior atenção, o árbitro deve ser discreto e sutil no exame, evitando que observação ostensiva interfira no jogo, alertando sobre fato não notado naturalmente. Exemplo: evidenciar excessiva apreensão quando um jogador prepara-se para jogar em ou com bola errada, ou está prestes a tocar indevidamente em bola.
  17. Em dúvida na constatação de evidência em jogada em preparação, ou no entendimento de cantada, embora indesejado deve haver consulta ao jogador, ainda que interrompendo temporariamente a ação.
  18. Comete falta disciplinar o jogador convocado à identificar jogada, quando não o faz.
  19. Não é aplicada penalidade em ocorrência de jogada ou situação em que dúvida não é esclarecida.
  20. Na ocorrência polêmica, com avaliação de possível erro “de fato” na aplicação de decisão, deve ser respeitada a opinião consensual dos jogadores.
  21. O princípio na arbitragem é orientar o jogo sem interferir, portanto, quando não colidindo com regras e normas o consenso espontâneo entre jogadores pode e deve ser atendido.
  22. É acatada a decisão do jogador que reconhece a sua derrota. A derrota pode ser quando evidenciada por comportamento que o subentenda.
  23. Permitir que jogador termine tacada contínua, se o quiser, mesmo se e quando o adversário manifesta reconhecimento de derrota.
  24. Quando solicitado por jogador, mesmo seguro em decisão, consultar comissão técnica de evento sobre dúvida na aplicação de norma, acatando decisão daquela, que é soberana.
  25. Sob consulta e como cortesia, os totais dos pontos registrados no placar podem ser informados, nunca a diferença entre eles.
  26. Quando não interferindo em decisão de jogada, se solicitado, o árbitro pode informar sobre situação evidente e/ou regra pertinente ao caso, mas nunca deve indicar ao jogador a forma como deve aplicá-la. Exemplos:
    - a. informar a seqüência executada em tacada, segundo registro em lousa e/ou súmula, mas não afirmar se determinada bola pode ou não ser jogada;
    - b. afirmar a necessidade de “continuar” a tacada ou partida, ou que “a partida não terminou”, e não se o jogador deve “tocar” ou “jogar” alguma bola.
  27. Quando solicitado, o árbitro informa:
    - a. se duas ou mais bolas estão ou não “coladas”;
    - b. se a tacadeira está ou não regularmente sobre a linha do semicírculo “D”, para ser jogada após estar “na mão”, ou na saída;
    - c. se uma falta cometida, ou resultado de jogada, tornou ou não disponíveis opções adicionais;
    - d. se existe ou não situação de sinuca agravada.
  28. Exceto quando diferentemente determinado em modalidade, interrompido o movimento da tacadeira colada à outra bola que poderá ser a visada seguinte, pronunciando “bola colada” o árbitro alerta o jogador em ação sobre a condição, preferivelmente afirmando a necessidade de cantar a jogada seguinte. Se parece colada, essa condição é informada somente quando solicitada.
  29. Em atenção ao público e adversário, pode informar a situação de “bola colada” simultaneamente simbolizando a ocorrência com os punhos fechados e unidos em frente ao corpo.
  30. Existindo a condição e pronunciando “falta e bola livre”, informar a possibilidade do jogador exercer a opção de uso.
  31. Após falta passível de “repetição de jogada”, pronunciando “falta e retorno” o árbitro aguarda a manifestação do jogador beneficiado, antes de tocar em bolas para retorno.
  32. Confirmada a repetição de jogada, retornar bolas à posições originais segundo suas observações anteriores. Havendo afirmação de colocação incorreta consultar os jogadores, atendendo-os

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

em consenso. Em desacordo, usar a sua observação como decisão final ou, opcionalmente e se conciliatório, pode decidir por ponto médio entre indicações dos oponentes.

33. Na ocorrência de retorno de jogada ratificado por oponente, em que originariamente existia passagem da tacadeira para atingir a bola visada frontalmente (“de cheio”), alertar o jogador da possibilidade de aplicação da “falta agravada”, com imposição de derrota na partida, caso aconteça.
34. Não é falta usar a ponteira do taco para movimentar a tacadeira, corrigindo posicionamento em situação de “bola na mão”. É penalizado o toque por movimentos que preparam a impulsão.
35. Sendo iminente o movimento involuntário de bola que pára na “boca de caçapa”, com possível encaçapamento, torna-se imperativo definir o encerramento de ação na tacada, com transferência de direito ao oponente. Quando o jogador ativo intencionalmente retarda a definição, o árbitro deve declarar a transferência da ação.
36. Observada em evento a média normal para ação na execução de tacadas, quando um jogador a ultrapassa significativa e repetidamente, o árbitro deve enquadrá-lo em falta disciplinar e lembrar que em caso de reincidência a penalidade imposta será a derrota no jogo. Como é uma pena severa, entendendo oportuno e de bom senso, pode o árbitro primeiramente advertir o jogador sobre a possibilidade de enquadramento.
37. Para evitar interpretações equivocadas, indagações, avisos, advertências e/ou outras comunicações, ainda que dirigidas a apenas um dos atletas, devem ser preferivelmente transmitidas com conhecimento e presença de todos os jogadores. Quando a advertência for de natureza disciplinar, pode ser elegante evitar que o público tome conhecimento, salvo se isso for relevante.
38. Antes de ratificar o total obtido em tacada contínua, para registro oficial, verificar a possibilidade de inadvertidamente ter sido incluído na soma o crédito de pontos originado em falta do oponente, na jogada imediatamente anterior.
39. Em jogo de deficiente físico, o árbitro deve desconsiderar norma de execução impossível e oferecer assistência adicional, de forma a permitir a participação e seqüência normal do jogo. Exemplos:
  - a. desconsiderar exigência de contato com o piso, no uso de cadeira de rodas;
  - b. indagado, informar cores de bolas ao daltônico;
  - c. confirmar se o deficiente auditivo entendeu a sua mensagem; etc.
40. Não prejudicando oponente e inexistindo dolo, é saudável o uso moderado das normas disciplinadoras, quando o diálogo preventivo pode oferecer solução satisfatória. Se for oportuno, é relevante lembrar da opção lícita de praticar advertência em caso de provável falta. Entretanto, o árbitro não deve e não pode deixar de usar energia ponderada, quando a ocorrência assim o exige.
41. É impedida a exaltação na arbitragem, mesmo em ocorrência conflitante, com possível reação áspera de jogador. Devem ser objetivados o relacionamento e comunicação normais, evitando confrontos. Ainda que com razão, abandonando a calma e o bom senso o árbitro desvirtua a função.
42. Entendida como possível a existência de erro de direito, a decisão de árbitro pode ser questionada por jogadores, respeitando o estabelecido nas normas pertinentes ao direito de defesa.
43. Na possibilidade de erro de fato, quando impossível reconstituição fiel, é reconhecida como definitiva a decisão de árbitro.
44. Respeitando normas e regulamento de evento, decisão polêmica pode ser questionada pela comissão técnica, ratificando ou corrigindo se conflitar com regras ou determinações específicas.
45. Exercendo a função, o árbitro deve ter como auxiliares um mesário e/ou um marcador, que podem ser consultados para fundamentar decisão e/ou avaliar ocorrência apontada como tendo acontecido fora de seu campo de visão e/ou audição.
46. Constatando ocorrência não observada pelo árbitro, e com tempo e condições de acionar ato corretivo, espontânea e discretamente o auxiliar deve imediatamente reportar. Se ato consumado não se manifesta, postergando o relato para momento oportuno, preferivelmente entre partidas e isoladamente.
47. Árbitros e jogadores devem se comunicar respeitosamente, principalmente na ocorrência de questionamento sobre decisão ou atitude considerada indevida.
48. Ao movimentar-se na arena de jogo, quando necessitar passar a frente de jogador em ação, o árbitro deve imobilizar-se e aguardar a execução da tacada.
49. O árbitro tem por obrigação conhecer profundamente as regras da modalidade e o regulamento do evento, as normas gerais do esporte, a legislação desportiva e a forma de aplicá-las na prática. Deve manter-se atento às possíveis e surpreendentes variações que uma mesma situação pode apresentar. Tal flexibilidade é atingida com maior eficiência através do permanente estudo e atualização do conhecimento das normas, da constante observação de como atuam seus colegas

# **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA**

árbitros e, principalmente, com a troca de informações e comentários.

## **Artigo 5º - GENERALIDADES**

1. A atividade do árbitro geralmente passa despercebida e/ou ganha antipatia e incompreensão. É importante ao esporte que tal condição seja revertida, para isso necessitando da colaboração dos jogadores, que devem entender a necessidade e importância de sua atuação nos jogos, como de fato o é.
2. Em ocorrências conflitantes as partes não podem alterar a conduta, elevar tom de voz, usar de agressividade ou praticar atos contrários aos bons costumes, que anulam razão e direitos, sujeitando à penalidades.
3. O árbitro deve se dispor a atuar com abnegação e boa vontade, buscando elevar o nível dos jogos e colaborar com o brilho dos jogadores e sucesso do evento. Uma das recompensas indiscutíveis é a oportunidade do aprimoramento didático e do aprendizado de ações e habilidades do jogo, pelo privilégio da observação próxima e direta da técnica dos jogadores.
4. Como importante meta, indispensável e prevista na legislação desportiva, os árbitros devem unir-se e envidar esforços na criação de associação ou equivalente entidade da classe, nos Estados vinculadas à Federação e nacionalmente à Confederação.
5. A sinuca é um esporte que exige dedicação, preparo físico, treinamento, concentração, habilidade, agilidade, técnica, raciocínio e estratégia. Necessita de ambiente calmo, silencioso e salutar e propicia entretenimento e confraternização entre participantes e assistentes. Estas características, comuns aos principais esportes mundiais, são alcançadas quando os participantes a elas se dedicam, valorizando os princípios sociais, morais e o respeito mútuo. Com a integração e participação uniforme, o esporte dos jogos do bilhar no Brasil terá a posição que almeja, nacional e internacionalmente.

Brasília, 29 de março de 2008

**Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca**