

Regulamento Técnico de

Campeonato Municipal de Sinuca

CAPÍTULO I – DAS REGRAS DO JOGO “PAR OU ÍMPAR”

Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDAS

- 1.1.** As partidas conterão dois jogadores, que usarão uma bola branca, “bolão”, sete bolas pares e sete bolas ímpares
- 1.2.** O jogador que tem o mando da mesa “joga em casa”, dará início a primeira partida, as saídas das partidas seguintes serão alternadas.
- 1.3.** O jogador escolhido para iniciar a partida dará a primeira tacada
- 1.4.** A escolha de quais bolas a matar será realizada através daquela que o jogador encaçapar primeiro.
- 1.5.** Caso ocorra na tacada de abertura do jogo o competidor matar duas bolas, uma par e outra ímpar, o jogador ficará com qual cair primeiro, se a caso cair no mesmo instante, o jogador poderá escolher se ficará com pares ou ímpares.
- 1.6.** A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas ímpares ou pares conforme a escolha realizada no decorrer da partida, respeitando as regras, usando a impulsão do bolão movimentada por um toque da sola do taco.
- 1.7.** Uma vez determinadas as bolas que se deverá encaçapar o jogador, em cada tacada deverá encaçapar as suas respectivas bolas.

Artigo 2º - DAS SAÍDAS

- 2.1.** Para a saída as bolas de 2 a 15 serão colocadas em forma de triângulo tendo sua base colocada com sua face em lado oposto ao bolão.
- 2.2.** O Bolão pode ser colocado em qualquer ponto do meio para trás determinado (por uma linha imaginária) na mesa.
- 2.3.** A colocação do bolão a frente do meio acarretará a perda da vez.
- 2.4.** Sem prejuízo do disposto no item anterior, caso o jogador tenha encaçapado alguma bola do adversário (par ou ímpar), será também encaçapada a menor bola do adversário.

Artigo 3º - DAS FALTAS E PENALIDADES

As situações seguintes serão consideradas como faltas que terão como penalidade a retirada da menor bola do adversário da partida:

3.1. Encaçapar a bola branca ("Suicidar-se").

3.2. Acertar a bola do adversário, após jogar o "bolão" na tabela e sem que tenha acertado qualquer de suas bolas antes.

3.3. Dar mais de um toque na bola branca ("bi-toque")

3.4. Jogar o bolão fora do campo de jogo. Neste caso o bolão será reposicionado em um ponto pré-definido definido (Marcação na mesa).

Tal penalidade só não será imposta se não houver sido determinado que bolas cada adversário deverá encaçapar.

3.5. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo. Neste caso a bola numerada atirada fora do campo será reposicionada a 1 (um) Palmo de distância, da caçapa mais próxima em que a bola saiu da mesa.

3.6. Jogar em, ou com, bola errada. No caso de bola enumerada. (penalidade será de 2 menores bolas). Caso essa infração ocorra mais de uma vez durante a mesma partida, a partida será encerrada imediatamente, sendo declarada a vitória do adversário.

3.7. Jogar antes de ser retirada do jogo, pelo árbitro (ou oponente), a menor bola do adversário.

3.8. Jogar sem ter contato com o chão. (Ex: subir, deitar, em cima da mesa)

3.9. Jogar com qualquer bola ainda em movimento.

3.10. Encaçapar bola do adversário direto será penalizado com 2 (duas) bolas, caso haja a "tabela" apenas 1 (uma).

3.11 Não será permitido, em hipótese alguma, que o jogador faça a bola branca (bolão) pular por cima de outras bolas na mesa, seja intencionalmente ou não.

Artigo 4º - DO TÉRMINO DAS PARTIDAS

A partida terminará quando:

4.1. O jogador ter encaçapado todas as bolas a ele designadas, além do castigo (bola Nº1).

4.2. Um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;

4.3. Pelo não comparecimento do jogador na mesa designada pelo jogo, sendo tolerado um atraso máximo de 30 (trinta) minutos. Caso o atraso seja superior a 30 (trinta) minutos o jogador que for declarado vencedor, poderá, a seu critério, desistir da declaração de vitória e realizar o jogo com seu adversário.

4.4. Caso haja apenas uma bola de cada jogador (Bola Nº1) e o jogador da vez encaixar a sua bola e o bolão em uma taca, a vitória será dada ao adversário.

4.5 Se um jogador matar a bola nº 1 e, na mesma jogada, também matar a bola branca (bolão), e o adversário ainda tiver duas ou mais bolas na mesa, o adversário deve retirar uma de suas bolas (a menor) e, em seguida, deve matar suas bolas restantes normalmente sequencialmente.

4.6 Caso a bola Nº 1 (castigo) caia, enquanto houver bolas pares e ímpares ainda na mesa, a vitória será dada ao adversário.

CAPITULO II - DO CAMPEONATO

Artigo 5º - DOS GRUPOS E DA FASE DE CLASSIFICAÇÃO

5.0 A partida será disputada em um sistema de melhor de três fichas, sendo que cada ficha vencida equivale a 1 (um) ponto. Exemplo: Se um jogador vencer por 2 fichas a 1, o placar final da partida será de 2 pontos para o vencedor e 1 ponto para o oponente, e assim sucessivamente.

5.1. O campeonato será composto por 2 (dois) grupos. Sendo eles A e B, onde o número de participantes será dividido após o término das inscrições e de acordo com a quantidade de jogadores para o torneio.

5.2. Cada grupo, com seus respectivos componentes, jogará entre si.

5.3. Em cada um dos grupos irão se classificar os dois primeiros colocados, levando-os para uma semifinal.

5.4. As semifinais ocorrerão da seguinte maneira:

- Semifinal 01: Primeiro colocado do grupo A x Segundo colocado do grupo B
- Semifinal 02: Primeiro colocado do grupo B x Segundo colocado do grupo A

5.5. Resultando em uma última partida, a Final:

- Final: Vencedor semifinal 01 x Vencedor semifinal 02.

Artigo 6º - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1. Todos os jogadores que se inscreverem na competição automaticamente aceitam as regras estabelecidas para os jogos e para a competição.

6.2. Os casos omissos serão apreciados caso a caso pelo árbitro da partida, sem direito a recursos de qualquer natureza.

6.3 Jogadores que apresentarem comportamento antidesportivo, desrespeito ao adversário ou aos organizadores poderão ser advertidos ou desclassificados, a critério da organização do torneio.

6.4 Para qualquer situação não prevista neste regulamento, será criada uma Comissão Julgadora que decidirá o caso, sem direito a recurso.

CAPÍTULO III – DA PREMIAÇÃO

Artigo 7º – DA PREMIAÇÃO DO CAMPEONATO

7.1. A premiação do torneio será concedida aos quatro melhores colocados, conforme classificação final, com os seguintes valores:

I – 1º colocado: R\$ 800,00 (oitocentos reais);

II – 2º colocado: R\$ 600,00 (seiscentos reais);

III – 3º colocado: R\$ 400,00 (quatrocentos reais);

IV – 4º colocado: R\$ 200,00 (duzentos reais).

7.2. A premiação será entregue no prazo de até 30 (trinta) dias após a realização da última partida do campeonato, para garantir a devida apuração dos resultados e a organização da distribuição dos valores.

7.3. A participação no torneio implica aceitação irrestrita dos valores e critérios de premiação aqui estabelecidos.

7.4. Em caso de desistência, eliminação por conduta irregular ou abandono da partida, o jogador perderá automaticamente o direito à premiação, que poderá ser redistribuída ou mantida pela organização, a seu critério.