REGULAMENTO DO TORNEIO DE SINUCA

O torneio de sinuca será disputado por XX participantes, no Espaço Sociocultural da Aslemg, localizado na Rua Rodrigues Caldas, 456 – Santo Agostinho – Belo Horizonte (tel: 3275-3069).

FORMA DE DISPUTA

Os participantes serão divididos em X chaves, denominadas X, X, X, X, X e X, com X jogadores em cada chave. A definição das chaves ocorrerá por sorteio.

Todas as disputas do torneio serão realizadas na forma de melhor de X partidas.

Os jogos serão realizados nas seguintes datas (que cairão nas segundas, terças, quartas e quintas-feiras) e formas:

Fase classificatória – Dia XX/X - Chave X; XX/X - Chave X; XX/X - Chave X; XX/X - Chave X; XX/X - Chave X; e XX/X - Chave X. Os jogos dessa fase serão realizados em rodízio simples dentro das chaves, classificando-se para a segunda fase os XXXX primeiros colocados de cada chave.

Segunda fase – A segunda fase será disputada em X chaves, denominadas X, X, X e X com X jogadores em cada chave. A definição das chaves ocorrerá por sorteio entre todos os classificados no dia XX/X, classificando-se para as quartas de final os dois primeiros colocados de cada chave. Dia XX/X -Chave X; XX/X -Chave X;, XX/X - Chave X; e XX/X -Chave X.

Quartas de final – Dia XX/X. Os confrontos ocorrerão na seguinte ordem e forma:

QF 1 – 1º da Chave X x 2º da Chave X
QF 2 – 1° da Chave X x 2° da Chave X
QF 3 – 1° da Chave X x 2° da Chave X
QF 4 – 1° da Chave X x 2º da Chave X

Semifinais – Dia XX/X. Os confrontos ocorrerão na seguinte ordem e forma:

Vencedor da QF 1 x Vencedor da QF 3

Vencedor da QF 2 x Vencedor da QF 4

Finais – Dia XX/X. Primeiro jogo: perdedores das semifinais, para definição do 3º e 4º lugares. Segundo jogo: vencedores das semifinais, para definição do 1º e 2º lugares.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Os critérios de desempate, pela ordem, são os seguintes:
1° – Número de vitórias
2° – Saldo de vitórias (partidas ganhas menos perdidas)
3° – Saldo de pontos das partidas
4° – Maior número de pontos feitos
5° – Menor número de pontos contra
6º – Sorteio

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

1 – O primeiro jogo de cada rodada começará às 17h, com tolerância de 30 minutos. O jogador que não comparecer no horário previsto na tabela perderá a partida por WO (3 x 0 para o adversário). Em caso de algum imprevisto, o jogador poderá solicitar aos companheiros de sua chave (ou das etapas seguintes) a inversão da ordem dos jogos. Se todos estiverem de acordo, a ordem poderá ser modificada.

2 – Por segurança, a organização do torneio pede aos participantes que cheguem pelo menos 20 minutos antes das partidas.

3 – Se houver algum impedimento já previsto relacionado aos dias e horários estabelecidos, as partidas poderão ser realizadas antecipadamente, desde que os jogadores entrem em acordo, comuniquem o novo horário à organização do torneio e a mesa esteja disponível nesse horário.

REGRAS DO JOGO

1 – O torneio seguirá, basicamente, a regra nacional do jogo de sinuca, com 8 bolas (1 vermelha, 1 amarela, 1 verde, 1 marrom, 1 azul, 1 rosa e 1 preta, além da bola branca, também chamada de tacadeira).

2 – **Tacada inicial** – A tacada inicial caberá ao vencedor de um sorteio, feito antes da 1ª partida, alternando-se, nas partidas seguintes, entre os competidores.

3 – **Repetição da tacada inicial** – Se o jogador errar a bola 1, matá-la ou suicidar, a tacada será repetida. Se der sinuca (normal ou de bico) ou não houver passagem para a bola 1, por inteiro, dos dois lados, o adversário poderá pedir a repetição da jogada. A repetição será feita quantas vezes for necessário.

4 – **Bola da vez** – Quando iniciar uma tacada, o jogador poderá ir na bola da vez (1, 2, 3...) livremente. Indo em outra bola, estará arriscando: se não matá-la, cometerá falta e será punido com a perda de 7 pontos.

5 – **Bola-prêmio** – Sempre que encaçapar a bola da vez, o jogador poderá ir em uma bola qualquer, livremente, como prêmio. Se matá-la, poderá de novo ir em qualquer bola, sem ser a da vez, mas nesse caso como bola arriscada.

6 – **Sequência da tacada** – O competidor continuará jogando até que não consiga matar a bola pretendida ou cometa algum erro sujeito à punição.

7 – ***Jogadas cantadas*** *– O competidor não será obrigado a cantar a caçapa em que pretende matar a bola. Não precisa também cantar "tabela" quando for sair de sinuca ou cantar "bola direta" ou "tabela primeiro" nos casos que possam gerar dúvida.*

8 – **Erros sujeitos a punição** – Estão sujeitos à punição: não matar uma bola arriscada; não acertar a bola; pular a bola na qual se vai tacar; encostar em alguma bola, com qualquer parte do corpo, com a roupa ou o taco; dar dois toques na bola; fazer a bola pular para fora da mesa. Todos esses erros serão punidos com a perda de 7 pontos.

9 – **Posição dos pés** – Na execução da tacada, é necessário que pelo menos um dos pés do jogador esteja apoiado no chão.

10 – **Possibilidades de passar a tacada** – É possível passar a tacada para o adversário, todas as vezes que o adversário cometer qualquer falta.

11 – **Retorno da bola ao ponto** – Qualquer bola, quando matada, será colocada em seu ponto próprio. Se este estiver ocupado, ela vai para o maior ponto disponível (da bola 7, 6, 5...).

12 – **Término da partida** – Além das situações normais, a partida será encerrada caso um jogador tenha, a seu favor, uma diferença maior que 7 pontos, com apenas a bola 7 na mesa; maior que 27 pontos, com apenas as bolas 6 e 7 na mesa; ou maior que 46 pontos, com as bolas 5, 6 e 7 na mesa. Se o jogador em vantagem atingir uma dessas situações executando uma tacada (matando uma bola) é preciso que ele dê a tacada seguinte, para consolidar a situação, porque se cometer algum erro perderá 7 pontos e a condição de término do jogo será revertida.

13 – **Sorteio na bola 7** – Caso a partida esteja pela bola 7 e um dos jogadores, com 7 pontos de desvantagem, matá-la, o jogo ficará em zero a zero e será interrompido. A bola branca vai para a meia-lua, e a 7 vai para seu ponto. Será feito então um sorteio. Quem ganhá-lo escolhe se recomeça o jogo ou passa a tacada para o adversário. Se o placar ficar zero a zero em uma tacada sequencial (matando-se o 6 e o 7, por exemplo), o 7 vai para seu ponto, a branca fica onde parou, e o jogo continua normalmente.

PREMIAÇÃO

O campeão, o vice-campeão e o terceiro colocado receberão troféus.