

REGULAMENTO MUNICIPAL SINUCA 2019

Somente poderão participar do campeonato atletas devidamente inscritos, obedecendo aos seguintes critérios:

- a) Residir no município de Ibirama até 01 de outubro de 2018. (não será aceito declaração de residência para comprovar vínculo).
- b) Residentes em outros municípios, desde que sejam solteiros e tenham pais residindo em Ibirama (SC); (Apenas para quem estudar fora de Ibirama).
- c) Que trabalhem efetivamente, em empresa com sede no Município de Ibirama (SC) até a data de 01/10/2018; caberá a equipe participante do campeonato, provar, ainda, através da apresentação dos documentos SFIP e CAGED, ou outro documento hábil que vier a substituí-los a nível federal, que o atleta participante está inserido no quadro funcional da empresa.
- d) Que estude, esteja matriculado e frequentando regularmente alguma instituição de ensino pública ou particular no município de Ibirama até 01/10/2018.

§ único - não estarão aptos a jogar atletas que queiram comprovar residência com título de eleitor.

Art. 15º Após a entrega das fichas de inscrição das equipes no Congresso Técnico, dia 14 de março, será concedido tempo até às 16 horas do dia 19 de março para protestos quanto a participação dos atletas, as equipes que tiverem atletas protestados deverão comprovar sua participação entregando a documentação na cme até às 16 horas do dia 22 de março. O deferimento ou indeferimento será realizado pela junta disciplinar municipal, não havendo recurso sobre a análise realizada, atletas que tiverem sua participação indeferida não poderão serem substituídos por outros.

Art. 16º O atleta que assinar com duas ou mais equipes, automaticamente estará indeferida sua inscrição no Campeonato Municipal de sinuca 2019, exceto se ele assinar por uma equipe, e em outra equipe estiver apenas escrito seu nome e não assinado. Constando o nome de algum atleta em duas ou mais equipes, e o mesmo não assinou por nenhuma equipe, este atleta também terá sua inscrição indeferida no Campeonato Municipal de sinuca 2019.

Art. 17º Idade mínima para participar do campeonato é de 18 anos completos ou a completar no ano de 2019.

Art. 18º Cada agremiação poderá inscrever até 10 atletas.

Obs: Será concedido a equipe adversária reconhecimento de mesa 15 minutos antes do início da primeira partida.

DA PARTIDA

- 01 – A competição de Bilhar será disputada em jogos de cinco partidas individuais melhor de 03 (três) cada, vedada a participação de um atleta em mais de uma partida por jogo.
- 02 – Na área demarcada ao redor da mesa somente será permitido a presença do atleta que irá disputar a partida, com exceção do artigo 06.1.
- 03 – Os (as) atletas ficam impedidos de fumar durante a realização de sua partida.
- 04 – A infração a este artigo implica a substituição do (a) atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o (a) atleta será desqualificado e a partida será revertida ao jogador adversário.
- 05 – Fica estabelecido que o tempo máximo entre cada jogada não poderá exceder a dois minutos.
- 06.1 – Nas jogadas que requeiram consulta ao capitão e ou técnico, será concedido mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.
- 07.2 – A infração a este artigo implica a desclassificação de uma bola para cada infração, somente naquela jogada e não até o final da partida.
- 08 – Os atletas inscritos e não escalados serão considerados reservas.
- 09.1 – Para efeito de substituição, só poderá haver a troca de um atleta por partida, não podendo o substituto participar das demais partidas no mesmo jogo.
- 10 – Às partidas serão disputadas no sistema de “bola oito”, ou seja, sete bolas para cada jogador, e a 8 colada depois da abertura das bolas. Colocando o 8 na tabela, próximo ao ponto inicial da partida.
- 11 – O jogador que “matar” o bolão ou jogá-lo para fora da mesa será penalizado com a baixa de uma bola do adversário, na ordem sequencial crescente.
- 11.1 Caso o jogador mate sua(s) bola(s) e na mesma jogada mata a bola oito (que era do adversário) esse perde o jogo.
- 11.2 Caso o jogador estiver jogando na bola oito faz ela e na mesma jogada derrubar com o bolão a última bola do adversário, este perderá a partida. (castigo duplo)
- 11.3 Caso o jogador estiver jogando na bola oito faz ela e na mesma jogada o adversário tendo 2 ou mais bolas, o bolão acaba matando uma bola. O jogador que jogou na 8 vencerá a partida!
- 11.4 – Caso os dois jogadores estiverem cada um com apenas 1 bola na mesa e aconteça de jogar na bola do adversário, esse que efetuou a jogada perderá o jogo, visto que a segunda bola seria a bola oito. O mesmo acontece se o jogador que estiver jogando pela oito jogar na bola do adversário sendo que esse tenha apenas uma bola.

12 Se o jogador matar à sua bola e a do adversário na mesma jogada, perderá a vez e será penalizado com uma bola na ordem sequencial crescente.

12.1 Todo toque com o taco no bolão será considerado como jogada normal, independente da distância percorrida pelo mesmo. Se o bolão não atingir sua bola será penalizado com a perda de uma bola, caso atinja a bola do adversário e esta cair será penalizado com mais uma bola.

12.2 – O jogador que “matar” a Bola Oito e ao mesmo tempo matar ou jogar para fora da mesa o bolão perde a partida, desde que o adversário também esteja jogando na bola oito.

13. Não tem distância para dar sinuca no adversário.

14 Caso fizer a bola oito durante a partida o mesmo perderá a partida.

15 O jogador que jogar na bola do adversário e nenhuma bola do adversário cair, deverá pagar duas bolas em ordem crescente, se a jogada for por tabela deverá pagar uma bola na ordem crescente.

16 Se o jogador estiver na oito e jogar por tabela acertando a última bola do adversário que está no jogo, na mesma jogada matar à oito, o jogador da oito ganhará a partida.

17 – Na saída, ou enquanto não estiverem definidas as bolas para cada adversário, se o jogador fizer uma bola de numeração alta e uma bola de numeração baixa ao mesmo tempo, poderá escolher em qual jogar e continuar a jogada. Se cair uma bola alta e duas baixas ou vice-versa o jogador ficará com as bolas de maior número caídas mas perderá a vez de jogar e pagar mais uma bola.. Enquanto não tiver caído nenhuma bola e o bolão cair ou sair da mesa, o bolão vai para o local de saída; nesse caso se o local estiver ocupado por qualquer bola, o bolão deverá ficar logo a frente da mesma.

18 – Quando qualquer bola sair da mesa, esta deverá ser colocada no centro da cabeceira mais próxima do local onde a bola saiu.

19 – É vedado fazer o bolão saltar por cima de qualquer bola, caso ocorra isso, o jogador pagará 1 bola. Caso o bolão venha atingir a bola do adversário o mesmo pagará duas bolas e em ambos os casos perderá a vez de jogar.

20 – É proibido ao jogador fazer qualquer gesto ou barulho que possa prejudicar a jogada do adversário caso isso ocorrer perderá uma bola.

21 – A torcida poderá se manifestar, sem ofender o jogador que estiver jogando.

22 – Proibido colocar a mão ou se apoiar nas bolas para efetuar as jogadas, se ocorrer paga uma bola. Obrigatório estar com ao menos um dos pés em contato com o solo.

23-,Caso fizer a bola oito e o bolão cair e se o adversário tiver uma bola na mesa quem efetuou a jogada vencerá a partida.

24 – Caso aconteça errar em bola sem atingir as do adversário pagará apenas 1 bola;

25 – A partir da segunda fase até a final serão consideradas mandatárias do jogo de volta as equipes melhores classificadas na primeira fase

26 – . A equipe que perder uma partida por WO, a mesma será eliminada da competição e todos os seus atletas e dirigentes serão punidos por 365 dias de todas as competições organizados pela CME, exceto os atletas e dirigentes que estiverem presentes no dia e assinarem a súmula de jogo.

Observação: O WO ocorrerá quando uma das equipes não possuir no mínimo 3 (três) atletas, se isto acontecer a equipe será eliminada da competição e todos os resultados contra a mesma serão anulados.

27 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério.

- a) – 5x0 – cinco pontos
- b) – 4x1 – quatro pontos
- c) – 3x2 – três pontos

28 – Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo serão empregados os seguintes critérios:

- a) – Entre duas equipes será decidido por confronto direto. Não sendo possível nesse critério adotar-se-á o número de partidas vencidas (todas) na fase que houve empate. Não sendo possível nesse último critério será pela quantidade de fichas vencidas, persistindo o empate sorteio ou em comum acordo 1 partida melhor de três onde as equipes escolherão os dois atletas, nesse caso sem poder trocar de jogador.
- b) – Entre três ou mais equipes

- Exclui-se o confronto direto e permanece os demais critérios citados no parágrafo anterior.

29 – No dia da entrega das premiações as equipes que estiverem algum premio para receber terá que comparecer com um representante, caso não tenha nenhum representante a mesma deixará de receber a premiação.

30 – Cada estabelecimento poderá inscrever no máximo duas equipes.