



REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

CAMPEONATO MUNICIPAL DE SINUCA, EDIÇÃO

2022.

I - DA PROMOÇÃO

Art. 1º – O CAMPEONATO MUNICIPAL SINUCA EM DUPLA é uma promoção do Departamento Municipal de Esportes com o apoio da Prefeitura Municipal.

II – DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 2º - O CAMPEONATO MUNICIPAL SINUCA EM DUPLA será organizado e coordenado pelo Departamento Municipal de Esporte cabendo ao mesmo:

- a) Aplicar o regulamento técnico da competição;
- b) Tomar providências de ordem Técnica necessária à realização do campeonato;
- c) Apreciar e homologar os pedidos de antecipação de jogos, desde que formulados por escrito, pelas equipes interessadas.

III – DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES

Art. 3º – Os Atletas participantes do **CAMPEONATO MUNICIPAL DE SINUCA** reconhecem, concordam e se comprometem a acatar a aplicação de medidas disciplinares pelo Departamento de Esportes conforme as disposições previstas e serão consideradas conhecedoras deste Regulamento Oficial e das regras específicas da modalidade de Sinuca.

Art. 4º – Cada equipe poderá inscrever 3 jogadores e somente 02 iniciara a partida. Cada equipe poderá realizar 1 substituições, sendo que o atleta substituído não poderá retornar no jogo. Esta substituição deverá ser realizada antes de iniciar o set ou a partida, ou no intervalo.

Art. 5º Poderão sediar o campeonato municipal de sinuca: Associações, Clubes, Bares, Estabelecimentos comerciais, entidades, desde que atendam aos requisitos conforme documentação exigida, até a realização do Congresso Técnico.

Art. 6º - Somente poderão atuar pessoas que possui residência fixa em nome próprio, título eleitoral e/ou que trabalham em Romelândia, também poderão ser comprovantes de vínculo bloco de produtor rural, escritura de terra rural, terreno urbano ou declaração da unidade de saúde. Havendo necessidade de comprovação o mesmo deverá apresentar documentação necessária para comprovação, esse comprovante tem que ser



anterior ao dia 05/05/2022. Caso contrário o atleta será eliminado e todos os seus pontos feitos em toda a competição não serão computados para sua equipe.

§ PRIMEIRO – As fichas de inscrição deverão ser entregues no departamento de esportes antes do início do campeonato. Os atletas inscritos que não tiver sua documentação regularizada não serão relacionados em sumula, podendo ser regularizado no decorrer da competição. Não serão aceitas inscrições de novas Equipes nem atletas após a data 27/07/2022 as 19h.

Art. 7º – Para participar das partidas pelo Campeonato Municipal de Sinuca, os atletas e/ou dirigentes deverão ser relacionados em formulário próprio fornecido pelo Departamento Municipal de Esportes, com nome completo e legível, cópia do seu vínculo com o município e assinatura dos atletas. **Somente será aceita a participação de Atletas que tenham 18 anos ou mais**, em caso de menores de 18 estarão impossibilitados de jogar.

Art. 8º – Cada atleta é responsável por seu estado de saúde, ficando, assim, o Departamento de Esportes isentos de quaisquer responsabilidades decorrentes deste tópico. Em caso de desistência cada atleta da equipe deverá pagar R\$ 100,00 (cem reais), em materiais esportivos. Os atletas desta estarão 1 (UM) ANO SUSPENSO dos eventos organizados pelo Departamento Municipal de Esportes;

V – HORÁRIO E DIA DO JOGO

Art. 9º - Os jogos serão realizados apenas em jogos de ida, incluindo o mata-mata e a final.

Art. 10º - 19h da Sexta Feira com 15min de tolerância.

Art. 11º - As partidas serão realizadas nas datas, horários e locais determinados pelo Departamento de Esporte, respeitando-se cada mando de partida, que constam na tabela de jogos.

Art. 12º – É de competência de as duplas antes do início das partidas conferirem os inscritos conforme súmula fornecida pelo Departamento de Esportes.

Art. 13º – O Atleta que assinar para 2 (duas) ou mais equipes, será eliminado do presente campeonato.

Art. 14º – No horário marcado para o início da partida, os atletas deverão estar presentes no seu horário de jogo. A tolerância para início dos jogos será de 15 (quinze minutos) após horário marcado conforme tabela de jogos. Em caso de WO, a equipe faltosa será considerada perdedor pelo placar de 03 X 00 (três sets a zero) em todas as partidas da respectiva rodada. Quando um atleta por motivo de força maior for se atrasar, a ordem de sua partida só poderá ser alterada caso entrar como em acordo entre as duas duplas, tal situação deverá ser discutida antes do sorteio.



VI – REGRA DA SINUCA

01- Para dar início ao set das partidas, será realizado sorteio, para definir quem abre o jogo.

02- A abertura inicial do jogo dar-se-á com a bola branca, no seu respectivo ponto, e todas as outras bolas na outra extremidade da mesa dispostas em forma triangular. Exceto a bola 08(oito) que deverá estar nas mãos do Árbitro (2 árbitros treinadores). Após a abertura (1ª tacada), ele colocará a bola 08 no meio da varanda mais próxima atrás do ponto da branca. A partir da 2ª (Segunda) tacada, mesmo sendo quem fez a abertura, o jogador que “matar” a bola 08(oito), sem ter antes “matado” todas as suas bolas, perde o set automaticamente.

03- O jogador ao fazer a abertura do jogo, encaçapar 02(duas) bolas diferentes, sendo um dos números menores e a outra dos números maiores, perde a vez de jogar e as bolas continuam em escolha.

04- O jogador ao fazer a abertura do jogo encaçapar uma bola, continuará tacando (jogando) até não mais encaçapar suas bolas, erre de bola (pife o taco), cair de branca ou acerte a bola do adversário, ou seja, até não cometer irregularidades.

05- Na abertura, caso o jogador “mate” 02(duas) bolas, dos números menores e 01(uma) dos números maiores, perde a vez, mas continuará a “matar” as de números menores, ou vice-versa.

06- Todas as vezes que um jogador, errar de bola, cair de branca ou atingir a bola 8(oito), ainda possuindo bola (s) para matar, perde a vez e será penalizado por ser retirada da mesa a bola de número menor do adversário, sendo que tanto o árbitro como o jogador, que estiver jogando no momento do ocorrido, aplicará tal punição. Se por ocasião da jogada (tacada) a bola 08(oito) cair na caçapa, perderá o set automaticamente.

07- É proibido ao jogador fazer sua jogada sem estar com 01(um) dos pés apoiados no solo. Se isso ocorrer será penalizado com a retirada da mesa de 01(uma) bola a de menor número do adversário.

08- O competidor poderá fumar e/ou tomar bebidas alcoólicas, não podendo estar perto da mesa de jogo, prevendo o cuidado com a mesa.

09- Enquanto um jogador executar uma tacada (jogada), os demais competidores, dirigentes e torcedores deverão permanecer em silêncio e afastados da mesa. Os árbitros deverão advertir os infratores e na reincidência solicitar a sua retirada do local do jogo.

Parágrafo Único – Se por ocasião de uma jogada uma das bolas saltar fora da mesa e bater em qualquer parte do corpo ou no taco do adversário e retornar para a mesa, a jogada é considerada válida.



10- É proibido ao competidor executar o chamado “cabrito”, sob qualquer circunstância. Se isso ocorrer será penalizado com a perda da vez de jogar e com a retirada de 01 (uma) bola a de menor número sobre a mesa.

11- O competidor deverá tacar (jogar) com a ponta fina do taco, estando proibido o uso de outra forma. Poderá utilizar o acessório de apoio para o taco. Cada jogador poderá usar o seu taco para participar da partida.

12- O jogador que executar a jogada (tacada) estiver somente com 01(uma) ou mais bolas sobre a mesa em consequência desta jogada matar a sua bola e na sequência a bola 08(oito) este perderá o set.

13- Havendo a disputa somente pela bola 08(oito) em consequência da jogada, acontecer da bola branca, também cair em alguma das caçapas ou esta, saltar para fora da mesa, o competidor que executar tal jogada, perderá o set.

14 - É permitido sinuca o adversário em qualquer situação.

15 - No caso de alguma das bolas (as maiores e menores) saltarem para fora, por ocasião de uma jogada, o árbitro da partida a recolocará a bola 25 cm da caçapa do canto. Se a bola que saltou para fora, pertencer ao atleta que executou a jogada, o árbitro recolocará junto à varanda mais próxima do local onde a bola saltou para fora (a 25 cm. dá caçapa). Nas 02(duas) situações acima, o atleta que executou a jogada, perde a vez de jogar. Desenhar pontos na mesa para colocar as bolas.

16 - É proibido ao competidor apoiar a mão ou encostar com qualquer parte do corpo sobre qualquer bola, ao executar a jogada, com consequência de perder a vez de jogar e uma bola do seu adversário deverá ser derrubada sendo essa a menor.

17 - Se o atleta ou seu treinador derrubar com alguma parte de seu corpo ou com seu taco sua própria bola, este perderá o set em disputa.

18 - Se o atleta derrubar com alguma parte de seu corpo ou com seu taco bola do adversário, será punido com uma bola extra para cada bola derrubada, sempre pelas menores para maiores.

19 - Se encostar com qualquer parte do taco em alguma bola de jogo sem que nenhuma caia, este perderá a vez de jogar e uma bola do seu adversário deverá ser derrubada sendo essa sempre da menor para a maior.

20 - O jogador que executar uma jogada e tacar diretamente na (s) bola (s) do adversário e não fizer nenhuma bola do adversário, será penalizado com a perda da vez de jogar e o adversário deverá retirar 02 (duas) bolas, as de menor número sobre a mesa. Se por ocasião desta jogada cair uma bola de seu adversário, este será penalizado com a retirada de mais 02 (duas) bolas, a de menor número.



21 - O jogador que executar a jogada e tacar usando a (s) TABELA (S) e acertar primeiro a (s) bola (s) do adversário será penalizado coma perda da vez de jogar e seu adversário deverá retirar 01(uma) bola, a de menor número. Se por ocasião desta jogada cair uma bola de seu adversário, este será penalizado com a retirada de mais 01 (uma) bola, a de menor número.

Parágrafo Único: Havendo a disputa da bola 08(oito) e mais 01(uma) bola do adversário, o jogador executa a jogada e “mata” a bola do adversário, sem tocar na bola 08(oito), perde o set.

22- É proibido ao jogador dar mais de 01(um) toque (ajeitar) a bola branca, ao executar a jogada. Se isso vier ocorrer, o jogador perde a vez de jogar e seu adversário deverá retirar 01(uma) bola sobre a mesa, a de menor número.

23- O árbitro da partida deverá advertir os atletas e dirigentes que faltarem com respeito e espírito esportivo com os demais competidores, torcida e árbitro. Na reincidência os atletas infratores serão excluídos da partida e automaticamente serão considerados perdedores da partida, por 03 X 00 (três a zero). O árbitro deverá fazer relatório dos fatos.

24 – O competidor terá o tempo máximo de 01 (um) minuto para executar a jogada, sob pena da perda da vez e será penalizado com a retirada de 01(uma) bola, a de menor número, do adversário.

25 – É proibido o “carretão” (empurrar com a ponta do taco a bola branca que está colada a outra bola), perde a vez e será penalizado com a retirada de 01(uma) bola a de menor número.

26 – Será considerado vencedor da partida a dupla que vencer a melhor de 3 sets.

27 – O atleta poderá receber orientação de qualquer pessoa, desde que não ultrapasse o tempo de 01(um) minuto.

28 - Toda vez que o atleta executar a jogada (tacada) as pessoas presentes deverão permanecer em silêncio, sendo de responsabilidade dos árbitros para que isso aconteça.

29 – Toda vez que o atleta executar a jogada (tacada) e a bola branca cair na caçapa, perde a vez de jogar e será penalizado com a retirada de 01(uma) bola a de menor número da mesa.

30 – O jogador que possui somente a bola 08(oito) executa a jogada, mata a bola 08(oito) e “cai de branca”, perde o set, mesmo se o adversário tiver 01(uma) bola sobre a mesa.

31 – O jogador executa a jogada e a bola branca cai na caçapa e se alguma bola cairia na caçapa ocupada pela bola branca, perde a vez de jogar, a bola branca será colocada no seu ponto inicial e a bola que cairia nesta caçapa será considerada como encaçapada.

32. A substituição de jogadores deverá ser realizada no início ou intervalo de cada partida (set).



33 - Os casos omissos a presente regra serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos.

VII – TABELA E MANDO DE PARTIDAS

Art. 15º _ A tabela dos jogos, regulamento e forma de disputa, serão elaborados pelo Departamento Municipal de Esportes.

Parágrafo 1º- A inversão do mando das partidas poderá ocorrer por acordo firmado entre os Responsáveis e/ou Representantes legais das equipes, com assinatura dos mesmos e as razões da inversão e, se não houver prejuízo de terceiros, e for homologado pelo Departamento de Esportes.

Parágrafo 2º- Em caso de brigas, tumultos generalizados, entre atletas, torcedores, arbitragem, agressões físicas e danos causados as instalações físicas das equipes participantes do Campeonato Municipal de Sinuca, os infratores ou responsáveis por tais atos, serão penalizados com a perda dos pontos feitos naquela partida e perda do mando de todos próximos jogos. A equipe fará o levantamento dos danos causados para o pagamento dos mesmos.

Art. 16º- O Estabelecimento que tiver mando de partida, além das mediadas administrativas e técnicas indispensáveis a segurança e disciplina a qual estão submetidas, caberá ainda:

- a) Providenciar a 1(uma) mesa para prática da modalidade em bom estado de conservação;
- b) Manter no local de competição, no mínimo 4(quatro) tacos em bom estado, giz;
- c) Providenciar 1 (um) mesário para fazer súmula do jogo;
- d) Delimitar uma área de jogo de no mínimo 1,5 metros, em torno da mesa de jogo, quando possível com uma corda ou algo que isole;
- e) Providenciar jogo de bola em bom estado;
- f) Providenciar os árbitros para trabalhar na partida;
- g) Entregar a súmula, no 1º dia útil, após realização da partida, devidamente assinada pelos representantes das equipes, e/ou responsáveis;
- h) Procurar organizar da melhor forma possível os locais, desde que ofereçam melhor segurança ao público e participantes em geral.

VIII – DO ADIAMENTO, INTERRUÇÃO, DA SUSPENSÃO DA PARTIDA E DA AUSÊNCIA.

Art. 17º Caberá a Coordenação do campeonato o adiamento e/ou suspensão de qualquer partida se assim for necessário. Em caso de adiamento está equipe deverá jogar antes da próxima rodada.



Art. 18º Em caso de antecipação de alguma partida, o referido comunicado deverá dar entrada, 48 (quarenta e oito horas) antes no Departamento de Esporte, sendo em duas vias de igual forma e teor, protocolado no ato e acordado entre ambas as equipes. E posteriormente comunicado a decisão, acerca do fato. Como o mesmo efeito se avisar via WhatsApp o coordenador do evento.

Art. 19º O árbitro é autoridade no local da realização das partidas para decidir acerca do adiamento, falta de segurança de atletas, torcedores, arbitragem, suspensão ou interrupção da partida, devendo em seu relatório, na súmula, informar as razões da sua decisão.

Parágrafo 1º Uma partida poderá ser suspensa, interrompida ou adiada, quando ocorrem os seguintes motivos, que impeçam a sua realização ou continuidade.

- a) Falta de segurança para atletas, torcedores e arbitragem;
- b) Conflitos ou distúrbios graves antes ou durante a partida, no local da partida e torcedores.
- c) O departamento de esportes baseado no relatório feito em sumulas vai analisar os fatos e se for necessário marcará outro jogo em local neutro com arbitragem de responsabilidade do departamento de esportes

IX – IMPUGNAÇÃO DA VALIDADE DA PARTIDA:

Art. 20º _ A equipe que se julgar prejudicada, poderá impugnar a validade de uma partida, no prazo de 48 (quarenta e oito horas) úteis, a contar, da data de entrega dos documentos do jogo no Departamento de Esporte, por petição, que contenha as razões da impugnação que será protocolada, mediante o pagamento de R\$100.00 (cem reais). O árbitro deverá relatar os fatos ocorridos em súmula para julgamento deste pedido. A equipe deverá anexar ao processo as provas para impugnar a partida. Caso vier ganhar o protesto, será devolvida a taxa de protesto caso contrário será de escolha da equipe o pagamento a uma destas entidades: Escola Municipal Milena Schefer, Pré Reino da Alegria, Creches pingo de Gente ou Jeitinho de Ser ou ainda na APAE.

X – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 21º Os protestos formulados pelas duplas, Infrações Disciplinares, e os relatórios de árbitros, referente ao Campeonato Municipal de Sinuca 2022, em equipe, todos os fatos ocorridos serão julgados pelo Departamento de Esportes conforme as determinações do presente regulamento.

Art. 22º Em caso de agressão física consumada ao Árbitro, antes, durante ou após a realização da partida, o árbitro deverá relatar detalhadamente os fatos ocorridos. Este documento deverá ser anexado na via da súmula que o árbitro entregará ao Coordenador Técnico da Competição.



Art. 23º Se ocorrer a interrupção da partida sem que qualquer uma das equipes disputantes derem causa, o Arbitro adotará as seguintes decisões:

- a) Até 2(duas) horas – a partida será reiniciada no mesmo local, com o mesmo placar de jogo, sendo que em caso de queda de luz, ou fatores diversos, o set deverá ser reiniciado, em caso de reincidência, serão tomadas as medidas cabíveis.
- b) Mais de 2(duas) horas a partida será anulada, cabendo ao arbitro o encerramento da partida, e o Departamento de Esportes determinará novo horário e local.

Parágrafo 1º _ Só poderá participar de nova partida os atletas que estavam na partida cancelada.

Art. 24ºA dupla que não comparecer a uma partida, em local e horário determinados, salvo os motivos de força maior, será considerada perdedora da partida cada atleta pagará uma multa de R\$ 50,00 (cinquenta reais) em materiais esportivos para o Departamento Municipal de Esporte.

Parágrafo-1º-O atleta só poderá continuar na competição e jogar a próxima rodada após o pagamento da multa, caso não haver o pagamento o atleta estará suspenso por tempo indeterminado de qualquer evento esportivo até a efetivação do mesmo.

XI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25º Qualquer equipe participante do Campeonato Municipal de Sinuca em dupla, que venha recorrer na justiça comum, por motivo ou razão do presente Regulamento ou demais decisões, será eliminada do presente Campeonato a critério exclusivo da Coordenação Técnica assim denominada Departamento de Esportes.

Parágrafo único. *Conforme o combinado em reunião será formado a comissão disciplinar, que será constituída com o responsável de cada equipe e quando o titular não poderá estar presente em reuniões o mesmo deverá indicar outra pessoa. Segue os nomes:*

Obs. A comissão disciplinar será reunida para resolver casos extras ao regulamento.

XII – DA CONTAGEM DE PONTOS

Art. 26º - Para contagem dos pontos, será adotado o seguinte critério:

3x0 = 3 Pontos outra equipe 0 pontos



2x1 = 2 Pontos outra equipe 1 ponto
0x3 = 0 Pontos outra equipe 3 pontos

Art. 27º - Em caso de empate em pontos ganhos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

Entre 2 (duas) equipes;

- a) Confronto Direto na fase entre si;
- b) Maior número de sets vencidos na fase entre si;

Entre três ou mais equipes;

- a) Maior número de sets vencidos nas partidas realizadas no Campeonato;
- b) Melhor saldo de sets em todas as partidas realizadas na fase;

XIII – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 28. O **CAMPEONATO MUNICIPAL DE SINUCA** em dupla será disputado em grupos, se enfrentando todos contra todos dentro do seu grupo

1ª Fase – Serão todos contra todos dentro de cada chave com partidas de ida classificando um total de 16 duplas ou 8 dependendo do montante de duplas inscritas na competição.

2ª Fase – **Mata Mata** em cruzamento de grupos, feita no congresso técnico e aceita por todos, jogando jogos únicos em melhor de 3 partidas e na Final e Disputa de 3º Colocado decidido em partida única em melhor de 5 partidas.

As mesas dos mata mata e da final, serão decididas por todos os classificados, entrando em comum acordo por todos, ou por sorteio a definir**.

Art. 29º– (Decisão de 3º Lugar e Fase Final) Decisão de 3º lugar será entre os perdedores da fase semifinal e a decisão de 1º lugar será entre as duplas vencedoras da fase Semifinal. Sendo esses jogos todos na Mesa a definir.

-O jogo da final de terceiro lugar e a disputa do primeiro lugar será no mesmo dia e local

XIV – DA PREMIAÇÃO

Art. 30º - 1º, 2º e 3º colocados recebem troféus e medalhas, 4º medalha.

Art. 31º - OS CASOS OMISSOS AO PRESENTE REGULAMENTO E A SUA INTERPRETAÇÃO SERÃO RESOLVIDOS PELO COORDENADOR GERAL, JUNTO COM A COMISSÃO DISCIPLINAR.



Estado de Santa Catarina
MUNICÍPIO DE ROMELÂNDIA



DEPTO. MUNICIPAL DE ESPORTES

ANDERSON LUIZ SCHUSTER

Diretor de Esportes

Romelândia, 20 de Julho de 2022.

