

REGULAMENTO SINUCA



OLITINTAS 2025

Promoção e Realização



Organização



CAPÍTULO 1 – DO REGULAMENTO GERAL

Esta modalidade esportiva deverá seguir todos os critérios já estipulados no regulamento geral além dos que serão descritos no presente regulamento.

CAPÍTULO 2 – DO LOCAL DE REALIZAÇÃO

Esta modalidade será disputada dia 13 de setembro no Bola Sete Snooker Bar (São Caetano). O endereço, mapa, dia, horários, confrontos e demais informações poderão ser consultadas no site <https://olitintas.com.br/>.

O site acima será o único local válido para consulta das informações necessárias. A JBCE assessoria esportiva não será responsável por eventuais informações divulgadas de forma errada através de amigos, ADCs, Atlético, Grêmios, Clubes ou outra forma de comunicação que não seja o site citado.

CAPÍTULO 3 – DA PARTICIPAÇÃO DOS JOGADORES

Conforme determina o regulamento geral, só poderão participar dos jogos, os atletas devidamente listados na ficha de inscrição enviada no grupo de WhatsApp Olitintas até as 16h00 da quinta-feira que antecede um final de semana com jogos. Antes de participar de cada jogo, todo jogador obrigatoriamente deverá apresentar RG (original ou cópia autenticada), crachá da empresa com foto, CNH, passaporte ou imagens de documentos de aplicativos oficiais. Fotos de documentos não são válidas. A não apresentação, o impedirá de jogar.

CAPÍTULO 4 – DOS JOGOS

Os jogos serão disputados no formato eliminatória simples, considerando vencedor quem vencer 2 de 3 partidas.

Apenas para o 1º jogo do dia, haverá tolerância máxima de 15 minutos de atraso de acordo com o horário oficial de Brasília. O atleta que não comparecer no horário pré-determinado na tabela será considerado perdedor por WO.

Cada jogador deverá entregar os documentos ao representante da JBCD assessoria esportiva, uma única vez, 10 minutos antes do início do seu 1º jogo.

CAPÍTULO 5 – DO SISTEMA DE DISPUTA

Será realizado um sorteio para determinar a posição inicial dos jogadores na tabela de confrontos.

Na saída, as bolas jogadas de 1 a 7, deverão ser colocadas em suas respectivas marcas. A bola de jogo (branca) ficará na situação de “bola de mão”, podendo ser colocada em qualquer ponto do semicírculo “D”.

Na saída deverá ser jogada a bola 1 e repetida, tantas vezes quantas necessárias se:

- ela for encaçada;
- for cometida alguma falta;
- a bola do jogo não puder tangenciar (tirar fino) dos dois lados da bola 1, sendo que nesta condição, o segundo jogador poderá, a seu critério, dar a tacada. Só será válida a sinuca quando for jogada a bola da vez (em qualquer caso, bola da vez é o menor valor sobre a mesa).

O jogador poderá recusar-se a jogar, passando a tacada ao adversário, após ter sido:

- cometida uma falta ou
- jogada uma bola numerada livre.
- Não é obrigatório cantar a jogada

Se ao retomar uma bola, sua marca estiver ocupada, ela irá para a marca desocupada mais próxima de sua própria marca.

Se as distâncias para as duas marcas forem iguais, ela irá para a marca de maior valor. Se todas estiverem ocupadas, ela irá para o ponto neutro.

Serão consideradas faltas:

- suicidar-se;
- jogar qualquer bola fora da mesa;
- jogar em bola errada ou com a bola errada;
- não bater, em primeiro lugar na bola jogada;
- encaçapar uma bola não jogada;
- encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada;
- jogar de carrinho em bola não colocada;
- tocar em qualquer bola, indevidamente, com o taco, o corpo, a roupa, etc.
- jogar sem ter algum contato com o chão;
- jogar antes de ser colocada à bola encaçapada;
- jogar com qualquer bola ainda em movimento;
- jogar com a bola de jogo fora do “D”, quando ela estiver na “mão”;
- não encaçapar a bola tentada, se esta não for a da vez;
- jogar uma bola numerada livre, evidentemente, para defender (considerado como antijogo);
- ser advertido por uma atitude inconveniente.

A partida terminará quando:

- for definitivamente encaçapada a bola 7;
- a diferença de pontos entre os dois jogadores atingir um valor acima dos golpes máximos permitidos (27 pontos com a bola 6 e 46 pontos com a bola 5);
- quando o jogador comete a 3º inconveniente ou tenha um comportamento antiético e antissocial;
- se a partida terminar empatada, ela será decidida apenas com a bola 7, obedecendo-se no que couber, ao disposto no parágrafo da saída de jogo.

Serão penalidades técnicas após qualquer falta:

- será diminuído 7 (sete) pontos;
- adversário poderá recusar-se a dar a tacada seguinte;
- as bolas encaçapadas retornarão às suas respectivas marcas.

Serão faltas disciplinares e atitudes inconvenientes:

- ato de praticar o antijogo e/ou de perturbar intencional ou deliberadamente, de qualquer modo o jogador adversário ou qualquer membro da JBCD assessoria esportiva ou similar.

Penalidades

- na 1ª atitude inconveniente o jogador será advertido, na 2ª atitude inconveniente será novamente advertido e será enquadrado como falta perdendo 7 pontos, na 3ª atitude o jogador perderá o jogo;
- jogador que agredir fisicamente, por gestos ou verbalmente, quaisquer elementos citados anteriormente configurando-se em um comportamento antiético social, será punido com a perda do jogo.

CAPÍTULO 6 – DA PREMIAÇÃO

Serão oferecidas medalhas para campeão, vice e 3º colocado.

Todas as medalhas serão entregues exclusivamente após o jogo final da competição. Não serão entregues posteriormente nas devidas empresas.

CAPÍTULO 7 – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Deverão ser consideradas válidas somente as informações contidas neste regulamento e no regulamento geral.

Se eventualmente surgir nos dias dos jogos, casos eventualmente omissos ou não inteiramente esclarecidos no presente regulamento, serão decididos exclusivamente pela JBCD assessoria esportiva e pelo SITIVESP.

Este material foi desenvolvido em sua totalidade, pela JBCD assessoria esportiva www.jbcdassessoriaesportiva.com - @jbcd_assessoria_esportiva