



SINUCA (BOLA 8) DUPLA (Livre)

Art. 1º – A MODALIDADE DE SINUCA (BOLA 08) DUPLA LIVRE será disputada de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 2º - Cada cooperativa poderá inscrever 1 (uma) equipe formada por até 4 (quatro) atletas, sendo 2 (dois) reservas.

Art. 3º - O jogo terá 16 bolas no total. Uma branca, identificada como “tacadeira”, e 15 coloridas identificadas como "visadas".

Parágrafo único: As 15 bolas visadas são diferenciadas por uma com o número 8 (oito), de cor preta; 7 (sete) numeradas de 1 a 7 (um a sete), chamadas de "grupo das bolas menores" e, outras 7 (sete) numeradas de 9 a 15 (nove a quinze), chamadas de "grupo das bolas maiores".

Art. 4º - As disputas serão na melhor de 3 (três) partidas.

Art. 5º - O sistema de disputa será definido em função do número de participantes e do tempo disponível para a realização do evento.

Art. 6º - Do jogo:

- a) As partidas serão disputadas por dois jogadores de cada equipe, sem substituição durante as partidas;
- b) Vencerá a partida a equipe que primeiro encaçapar a bola 8 (oito), depois de terem sido encaçapadas todas as bolas do seu grupo de domínio;
- c) Definidos os domínios dos grupos de bolas, para ser considerada válida, toda a tacada deverá atingir primeiramente uma das bolas do grupo de domínio do jogador ativo;
- d) Encaçapar licitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou, por meio de carambola ou telefone, outra bola qualquer do seu grupo de domínio, dá direito ao jogador fazer nova tacada;
- e) Jogar sem encaçapar bola ou cometendo falta, determina o encerramento da ação na tacada, que passará à equipe adversária;
- f) Após a jogada imediatamente seguinte, de qualquer dos jogadores, a falta não punida será desconsiderada.

Art. 7º - Mesa aberta:

- a) Exceto a bola 8 (oito), com a mesa "aberta", qualquer bola poderá ser visada e jogada, até que se encaçape uma que determine os domínios dos grupos, valendo a carambola ou telefone;
- b) Não caracterizará falta o encaçapamento de duas ou mais bolas de diferentes grupos, enquanto a mesa estiver "aberta".
- c) Durrubando bolas de diferentes grupos, a dupla do jogador ativo fica com o grupo da primeira bola que caiu e passa a tacada para a dupla adversária.





Art. 8º - Saída de partida: Usando um gabarito, as bolas visadas serão arrumadas sobre a mesa de jogo em compacto formato triangular, da seguinte forma:

- a) Todas as bolas "coladas" umas nas outras. A bola 1 (um) arrumada na posição frontal do triângulo. A bola 8 (oito) no centro das demais. Uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior. Uma bola menor em um dos extremos da "base" do triângulo, e no outro extremo, uma bola maior;
- b) O vencedor de sorteio terá o direito da saída e poderá passá-la ao adversário, que não poderá recusá-la. As saídas seguintes serão alternadas;
- c) No mínimo 2 (duas) bolas quaisquer deverão tocar qualquer das tabelas, podendo uma delas ser a branca;
- d) Se, na saída, for encaçapada a bola 8 (oito) sem cometer outra falta, mesmo que juntamente com outras bolas quaisquer, o jogador ativo poderá pedir nova saída, praticando-a normalmente ou requisitar a recolocação da bola 8 (oito) na marca inferior e continuar a sua tacada normalmente.

Art. 9º - Faltas na saída de partida: Serão consideradas faltas na saída de partida:

- a) Não atingir o objetivo obrigatório à saída de partida disposto no item "c" do art. 7º. Neste caso, todas as bolas serão reposicionadas e o jogador ativo deverá dar nova tacada;
- b) Lançar bolas para fora da mesa de jogo: se for a branca, volta para a posição inicial, com as demais permanecendo na posição que ficaram, e passa a tacada; se for bola visada ou a bola 8, a(s) bola(s) volta(m) à mesa de jogo colada(s) na borda onde ela(s) caiu(ram);
- c) Tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja com um toque lícito com a ponteira do taco. Neste caso, todas as bolas serão reposicionadas e o jogador ativo deverá dar nova tacada;
- d) Suicidar-se (encaçapar a bola branca): se cair somente a bola branca, ela volta para a posição inicial e passa a tacada; se, além da branca, derrubar outra bola, paga também uma bola à dupla adversária e passa a tacada. Em ambas as situações as demais bolas permanecem dispostas como ficaram;
- e) Bi-toque (dar mais de um toque na bola branca): anula-se a jogada, voltando todas as bolas à posição inicial e o mesmo jogador refaz a tacada inicial;
- f) Jogar sem ter contato com o chão.

Art. 10º - Faltas durante a partida: Serão consideradas faltas durante a partida:

- a) Lançar bolas para fora da mesa de jogo;
- b) Tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja um toque lícito com a ponteira do taco;
- c) Encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
- d) Suicidar-se (encaçapar a bola branca);
- e) Bi-toque (dar mais de um toque na bola branca);
- f) Jogar com qualquer bola ainda em movimento;
- g) Jogar sem ter contato com o chão;
- h) Fazer a bola branca saltar por cima de outras bolas do jogo;
- i) Acertar a bola do adversário sem querer, terá punição simples (derruba uma bola do adversário). Se acertar a bola do adversário propositalmente, terá punição dupla (derruba duas bolas do adversário). Caso o adversário tiver uma bola somente, automaticamente perderá a partida;
- j) Jogo sujo ou esnucar, somente será permitido se houver a distância mínima de 20 cm entre a bola branca e a outra bola que está esnucando.





Art. 11º - Encerramento de partida. A partida estará encerrada quando:

- a) For encaçapada lícitamente a bola 8 (oito), após encaçapar todas as bolas do grupo de domínio do jogador em ação;
- b) Um dos jogadores da dupla se der por vencido;
- c) Quando estiver em jogo apenas a bola 8 (oito), a dupla cujo jogador que, após ter encaçapado a bola 8 (oito) suicidar-se (cair de branca), perderá a partida.

Art.12º – Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 20 (vinte) minutos. Após, as equipes terão 5 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O. com derrota por 2x0.

Art. 13º - A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

- **Vitória por 2x0:** 3 Pontos para o vencedor / 0 Ponto para o perdedor
- **Vitória por 2X1:** 2 Pontos para o vencedor / 1 Ponto para o perdedor

Art. 14º - Ocorrendo empate na fase de classificação ou finais, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de bolas em todas as partidas do grupo, ou fase em que ocorreu o empate;
- c) Sorteio.

Art. 15º - Nesta modalidade deverão ser inscritos somente funcionários.

É proibido consumir bebidas alcólicas e fumar durante as partidas.

