

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

REGULAMENTO SINUCA

1 - DAS INSCRIÇÕES

1.1 - As inscrições deverão ser feitas individualmente (somente serão aceitas inscrições de associados titulares e dependentes dentro da data estabelecida).

1.2 - As inscrições serão conferidas e validadas pela coordenação dos Jogos. **O sorteio dos atletas nas chaves e a elaboração da tabela de jogos com todas as rodadas a serem disputadas acontecerão na primeira rodada de cada categoria.**

2 - DO JOGO E PARTIDAS

2.1 - As partidas conterão dois ou mais jogadores, que usarão uma bola branca, "tacadeira", e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.

2.2 - A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola da vez" e as demais como "numeradas".

2.3 - A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas coloridas em sequência ordenada crescente, respeitando as regras, usando a impulsão da tacadeira movimentada por um toque da sola do taco.

2.4 - Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.

2.5 - Um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.

2.6 - Cada tacada poderá ser iniciada pela bola da vez, que em jogada normal será sempre livre de "castigo", ou por uma bola numerada sujeita a "castigo" (risco de perder pontos) de 7 pontos se não convertida.

2.7 - Encaçapando a numerada em início de tacada deverá continuar a tacada na bola da vez. Convertida a da vez poderá jogar, obrigatoriamente no ataque, uma bola numerada livre (sem "castigo"), que quando encaçapada dará o direito opcional de jogar em outra numerada, também obrigatoriamente no ataque e sujeita a "castigo" de 7 pontos, se não convertida. Encaçapando-a(s) terá que novamente jogar a bola da vez, e assim sucessivamente, até o final da partida.

2.8 - Exceto a bola da vez convertida lícitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas as bolas lançadas fora da mesa ou encaçapadas com falta, inclusive a da vez.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

2.9 - Encaçapada a bola da vez e jogada em seguida a de valor imediatamente superior, esta será considerada como numerada se encaçapada, ou como da vez se não convertida ou jogada em defesa.

2.10 - Embora não demarcada no campo de jogo, é subentendido que, a marca da bola vermelha está localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal que coincide com a marca da bola 6, e exatamente no centro entre essa marca e a tabela lateral superior direita.

3 - DAS SAÍDAS

3.1 - Para a saída as bolas de 1 a 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semicírculo "D".

3.2 - A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

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

a - ela for encaçapada.

b - for cometida alguma falta.

c - a bola tacadeira não puder tangenciar ("tirar fino") por ambos os lados a bola 1, antes de tocar em outra bola ou tabela.

3.4 - Na condição da alínea "c" anterior o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.

3.5 - Se na sequência uma saída for repetida por um mesmo jogador, não havendo alternância, e, verificada a falha não tiver sido praticada a segunda tacada, a partida será reiniciada sem penalidade. Se verificado o erro o oponente já jogou, a partida e saída serão validadas, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova sequência, isto é, a próxima saída será do outro jogador.

4 - DA SINUCA

4.1 - Considera-se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

4.2 - A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

5 - DA RECUSA

5.1 - O jogador com direito à tacada poderá recusar a jogada, "passando-a" ao adversário, após este ter:

a - cometido falta.

b - jogado bola numerada qualquer sem encaçapá-la.

6 - DO JOGO CANTADO

6.1 - Antes das jogadas não evidentes ao árbitro serão cantadas a bola e a caçapa visadas.

6.2 - Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com o uso de tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.

6.3 - As jogadas evidentes ao árbitro não precisarão ser cantadas.

6.4 - Serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e quando não havendo outras bolas próximas ou no mesmo alinhamento.

6.5 - A decisão sobre a evidência para uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo. Quando julgar necessário, o árbitro poderá solicitar esclarecimentos sobre a cantada ou jogada pretendida.

6.6 - Não existirá evidência em jogada(s) que use tabela(s) para provocar desvio(s) na direção da tacadeira, antes de atingir a bola visada.

6.7 - Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.

6.8 - As jogadas claramente evidentes que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola ou caçapa visada, serão admitidas como normais e válidas.

6.9 - Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não "colada" à outra, e este deverá informá-lo.

6.10 - Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

7 - DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS

7.1 - Se, ao retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada "de maior valor". Se todas estiverem ocupadas, será colocada no "ponto neutro".

7.2 - Mesmo não estando identificado no campo de jogo, subentende-se que o ponto neutro está localizado no arco do semicírculo "D", coincidindo com a linha longitudinal.

7.3 - Quando retornam ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, terão preferência de colocação aquelas de maior valor.

7.4 - As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão, após seu encaçapamento, serão consideradas como não convertidas.

7.5 - Colocadas uma ou mais bolas em jogo e, após a tacada seguinte ou início da partida, verificar-se que estão em marca errada ou fora das mesmas, elas permanecerão nessa posição e não haverá penalidades.

7.6 - Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente contra a intenção do jogador, o árbitro retornará a(s) bola(s) à sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível, dará prosseguimento normal à partida, ignorando a ocorrência, e não permitirá a alteração da cantada e/ou intenção inicialmente proposta.

7.7 - Se uma bola movimentada parar na "boca de caçapa" e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas:

a - se não foi caracterizada a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso.

b - caracterizada a transferência de direito à tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, o árbitro a recolocará em sua posição original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente.

c - se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola "na boca", e esta(s) vier(em) a cair antes da branca tocá-la, o árbitro recolocará as bolas em suas posições originais, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este atleta retomará sua jogada regularmente.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

7.8 - Não haverá falta quando uma bola colada à branca se movimentar involuntariamente quando esta receber a tacada, por defeito de mesa ou pano, situação comum junto às marcas das bolas.

8 - DAS FALTAS

8.1 - As situações seguintes serão consideradas como faltas.

- a** - Encaçapar a bola branca ("Suicidar-se").
- b** - Jogar bola numerada intencional e evidentemente para defender (falta disciplinar).
- c** - Jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar).
- d** - Dar mais de um toque na bola branca ("bi-toque").
- e** - "Conduzir" a tacadeira, quando esta não estiver "colada" à bola visada ("carretão").
- f** - Jogar qualquer bola fora do campo de jogo.
- g** - Jogar em, ou com, bola errada.
- h** - Jogar antes de ser recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo.
- i** - Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira.
- j** - Jogar sem ter contato com o chão.
- k** - Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
- l** - Jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão".
- m** - Encaçapar bola não jogada.
- n** - Encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada.
- o** - Encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa.
- p** - Encaçapar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente.
- q** - Não encaçapar licitamente a bola numerada sujeita a "castigo", jogada opcionalmente.
- r** - Saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada.
- s** - Não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso de tabela(s).
- t** - Deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela (s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro.
- u** - Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco.
- v** - Praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.
- w** - Praticar atos considerados como falta grave, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.

8.2 - Não praticando outra falta e ocorrendo sem interferência estranha, será considerada lícita a bola jogada que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida na caçapa cantada. Entretanto, se esta parar sobre a tabela, for convertida em caçapa não cantada ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

9 - DAS PENALIDADES

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

9.1 - As penalidades aplicadas serão:

a - após qualquer falta:

I - o jogador perderá o direito à tacada.

II - o oponente receberá 7 pontos.

III - o adversário poderá "recusar" a tacada, "passando-a" ao penalizado.

b - Para falta disciplinar:

I - quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta técnica, que neste caso será considerada como uma advertência formal.

II - Em reincidência, perda do jogo.

c - Para falta grave:

I - Perda do jogo.

9.2 - É facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

9.3 - Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo, serão consideradas válidas as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o jogo.

9.4 - A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta(s) do jogo, que podem ser cumulativas.

10 - DO TÉRMINO DAS PARTIDAS

10.1 - A partida terminará quando:

a - for definitivamente encaçapada a bola 7, com vantagem para um dos jogadores.

b - um dos jogadores decidir dar a partida como perdida.

c - o Jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave.

d - existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que:

I - 46 pontos, com a bola 5 como a da vez.

II - 27 pontos, com a bola 6 como a da vez.

III - 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.

10.2 - Se a situação da alínea "d" do inciso anterior for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Sendo atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte regularmente.

10.3 - Quando a bola da vez for de valor 4 ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

10.4 - Para a partida que terminar com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorrerá por meio de "partida complementar", voltando ao jogo a bola 7 em sua marca e a branca em situação de "na mão".

10.5 - Para decisão de saída na "partida complementar" novo sorteio será realizado, em igual sistema e condições regulares, independentemente da sequência anterior, que permanecerá inalterada, respeitando e adaptando as regras pertinentes em que couber.

10.6 - Em circunstâncias de final de partida, atitudes como guardar o taco, tocar em bola em jogo, tirar outras bolas das caçapas, cumprimentar o adversário pela vitória, ou abandonar o ambiente de seu jogo, caracterizam o enquadramento na alínea "b" do inciso "1" anterior.

11 - DO TÉRMINO DO JOGO

11.1 - O jogo estará terminado quando um dos jogadores:

- a** - atingir o número mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor.
- b** - declarar-se vencido.
- c** - for penalizado com a segunda falta disciplinar ou com uma falta grave.
- d.**- for considerado desclassificado.

12 – DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

12.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.