

1º CAMPEONATO RELÂMPAGO DE SINUQUINHA “PAR E ÍMPAR CASTIGADO”
ASSUFOP JUNHO DE 2023
REGULAMENTO

DO CAMPEONATO

1) O 1º CAMPEONATO RELÂMPAGO DE SINUQUINHA “PAR E ÍMPAR CASTIGADO” do Sindicato Assufop vem inaugurar formalmente seu tradicional salão de sinuca. Tal campeonato visa também aproximar o grupo de seus associados a esse esporte tão popular no Brasil, promovendo a integração, o companheirismo e o pertencimento e ocupação da sede do sindicato.

2) O campeonato se iniciará na FASE OITAVAS DE FINAL, passando para a FASE QUARTAS DE FINAL, prosseguindo para FASE SEMIFINAL e concluindo-se na FASE FINAL e DISPUTA 3º LUGAR.

3) Primeiramente abrir-se-ão inscrições das dezesseis (16) jogadores (nomeados com as letras a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, p) somente para associados do ASSUFOP. Como esta modalidade esportiva não considera força física, será um campeonato misto (serão aceitos homens, mulheres, bissexuais, transexuais ou travestis, não binários, queer e demais orientações). Caso o número de inscritos não atinja o número mínimo de 16 participantes, serão abertas novas inscrições, agora também para não associados (cujo valor de inscrição será de R\$20 reais para os não associados) até que atinja o quantitativo de 16 jogadores.

4) Atingido o número de participantes objetivado, por forma de sorteio os jogadores serão distribuídos em duas chaves (A e B) onde disputarão até as semifinais nas respectivas sinucas (A e B). A grande Final (assim como a partida pelo 3º lugar) serão jogadas na sinuca do meio.

6) As partidas começarão sempre às 19h. Atrasos estão previstos e os participantes ao assinarem a ficha de inscrição concordam que poderão ter que esperar sem direito a reclamação Os jogadores atrasados serão punidos de acordo com o regulamento.

7) Passará para a fase seguinte o jogador que ganhar duas (2) de um total de três (3) partidas, sistema conhecido mundialmente como “*melhor de três*”.

8) Casos omissos serão resolvidos pela diretoria do Assufop.

DAS INSCRIÇÕES

Os interessados deverão se dirigir pessoalmente à sede do sindicato, preencher a ficha de inscrição ou enviar a ficha para o email do **Sindicato Assufop contato@assufop.com.br** respeitando os prazos previstos no calendário.

DO CALENDÁRIO

Início das inscrições: 08:00 de 28 de junho de 2023

Término das inscrições: 16:00 de 4 de julho de 2023. Observação: caso o número de inscritos não atinja os 16 participantes, será prorrogada a inscrição terminando às 16:00 do dia 7 de julho.

Sorteio: 4 de junho de 2023, as 17:00 pelo site <https://sorteador.top/> (sorteio será transmitido via live pelo instagram do assufop) (caso prorrogadas as inscrições o sorteio será feito nos mesmos moldes, às 17:00 do dia 7 de julho)

Jogos: de 11 a 13 de julho de 2023 seguindo o seguinte cronograma

OITAVAS DE FINAL

SINUCA A

A1 (letra sorteada x letra sorteada)	A2 (letra sorteada x letra sorteada)	A3 (letra sorteada x letra sorteada)	A4 (letra sorteada x letra sorteada)
terça 11/7, 19h	terça 11/7, 20H	terça 11/7, 21h	terça 11/7, 22H

SINUCA B

B1 (letra sorteada x letra sorteada)	B2 (letra sorteada x letra sorteada)	B3 (letra sorteada x letra sorteada)	B4 (letra sorteada x letra sorteada)
terça 11/7, 19h	terça 11/7, 20H	terça 11/7, 21h	terça 11/7, 22H

QUARTAS DE FINAL

SINUCA A

SINUCA B

jogo 1 vencedor A1 x A2	jogo 2 vencedor A3 x A4	jogo 3 vencedor B1 X B2	jogo 4 vencedor B3 X B4
quarta 12/7, 19h	quarta 12/7, 20H	quarta 12/7, 19h	quarta 12/7, 20H

SEMIFINAIS

SINUCA A

SINUCA B

vencedor jogo 1 x jogo 2	vencedor jogo 3 x jogo 4
quinta 13/7, 19h	quinta 13/7, 19h

**DISPUTA 3º LUGAR
SINUCA DO MEIO**

2º lugar da SINUCA A	x	2º lugar da SINUCA B
quinta 13/7, 20H		

**FINAL
SINUCA DO MEIO**

vencedor SINUCA A	x	vencedor SINUCA B
quinta 13/7, 21H		

DA PREMIAÇÃO

1º LUGAR: TROFÉU + R\$250,00

2º LUGAR: TROFÉU + R\$150,00

3º LUGAR: TROFÉU + R\$ 50,00

4º LUGAR: TROFÉU

DAS REGRAS DO JOGO

- 1) A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numeradas de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).
- 2) O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
- 3) As bolas coloridas devem ser embaralhadas e organizadas em equipamento específico (triângulo), sem a bola 1 na mesa, que será colocada na mesa somente quando o primeiro jogador concluir a matança das bolas de seu grupo.
- 4) Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo (BOLÃO) nas demais bolas arrumadas.
- 5) Se o jogador inicial encaçapar sua primeira bola deve se observar nos números se esta bola pertence a números **pares** ou **ímpares**, sendo portanto, o grupo de bolas a ser encaçapadas por ele dali por diante, sobrando o grupo contrário para o adversário.
- 6) Se o jogador inicial não encaçapar sua primeira bola, então passará a vez ao adversário que respeitará a regra acima citada.

7) Se a bola de jogo (bolão ou bola branca) *suicidar* (que pode ser cair na caçapa ou saltar fora da mesa), uma nova saída será dada, mas pelo adversário.

8) Se o jogador encaçapar, na mesma tacada, duas ou mais bolas de grupos diferentes (pares e ímpares) e a bola de jogo *suicidar*, o adversário, somente neste momento, não terá direito a retirar a menor bola de seu grupo, mas deverá dar uma nova partida com o bolão a partir do ponto inicial.

9) Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida (pares ou ímpares) o jogador terá direito a uma nova tacada.

10) Ao atirar o bolão em uma bola colorida e a mesma rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçapar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.

11) Quando o jogador matar a bola do adversário (mesmo tendo atirado o bolão em alguma bola do seu próprio grupo) automaticamente o adversário retirará a bola com menor numeração do seu grupo que estiver na mesa. O jogador perderá a tacada ou a partida, se for a última bola do adversário (no caso a "bola 1").

12) O jogador poderá dar sinuca (esconder o bolão do campo de visão das bolas do grupo adversário) a qualquer distância das bolas coloridas.

12.1) dada a sinuca, caso o jogador ao atacar, não atinja primeiro nenhuma bola de seu próprio grupo, o mesmo perderá a vez de jogar e o adversário terá direito a retirar a bola de menor numeração da mesa.

12.2*) Caso o bolão atinja primeiro, **diretamente**, uma bola do grupo do adversário, o jogador perderá a tacada e o adversário terá direito a **retirar duas (2) menores bolas** de seu grupo da mesa. Já se o bolão atingir primeiro, **indiretamente**, a bola do adversário (batendo na tabela antes) o jogador perderá a tacada e o adversário terá o direito de retirar somente uma (1) menor bola de seu grupo.

13) A *bola 1* será colocada na mesa assim que o primeiro jogador terminar a matança das bolas de seu grupo.

13.1) a *bola 1* deverá ser posicionada na mesa pelo adversário, colada em qualquer tabela, desde que esta esteja no campo de visão do bolão (não pode estar em *sinuca*)

13.2) Caso o jogador mate a *bola 1* ganhará o jogo. Caso não mate, o jogo prossegue passando a tacada ao adversário.

13.3) Caso o jogador adversário também conclua a matança das bolas de seu grupo, ambos os jogadores ficarão pela *bola 1*. Quem matá-la primeiro vence a partida jogo.

13) Cada jogador terá uma tolerância de 5 minutos de atraso para cada partida, sendo dada a vitória daquela partida por W.O. ao presente.

FALTAS TÉCNICAS

(punição: retirar a menor bola do adversário (casos com * estão revistos a parte)

- Encaçapar a bola branca ou fazê-la cair da mesa ("Suicidar-se").
- Atingir a bola do grupo do adversário sem que o bolão tenha acertado qualquer bola do grupo do jogador antes.
- Dar mais de um toque no bolão ("bi-toque").
- Jogar qualquer bola colorida fora do campo de jogo (fora da mesa). Neste caso a bola numerada atirada fora do campo será reposicionada junto à tabela na qual ela caiu da mesa, sendo punido o jogador retirando a menor bola adversária.
- jogar com a bola errada (que não seja o bolão)
- Jogar sem que ao menos um dos pés esteja apoiado ao chão.
- Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
- Encaçapar bola do adversário.
- Saltar com o bolão sobre outra bola, que não seja a visada.