



SIPAT 2025 REGAP

De 20 à 24/10/25

REGULAMENTO DO TORNEIO DE SINUCA

Art. 1º – O Campeonato TORNEIO DE SINUCA DA SIPAT irá acontecer entre os dias 20/10/2025 e 24/10/2025, de 11:00 às 13:00hs, no salão de jogos ao lado da rodoviária.

Art. 2º – O derby será disputado no estilo **uma partida**.

Art. 3º – A partida será disputada no estilo par/ímpar com castigo.

Art. 4º – Vencerá a partida o atleta que “matar” as bolas (par/ímpar) e depois matar o castigo (bola-1)

Art. 6º – É de responsabilidade dos atletas O COMPARECIMENTO ao local indicado dos jogos, no horário pré-definido em tabela e informado através de mensagem de e-mail e informativo (aviso em A4) nos setores.

§ 1º – Caso os atletas do derby não compareça no local e horário correto e os atletas do derby dos horários posteriores estiver no local, em comum acordo optarem em adiantar o derby, poderá realizá-lo. O não comparecimento do atleta no horário resultará a partida em W.O.



SIPAT 2025 REGAP

De 20 à 24/10/25

CAPÍTULO II – REGRAS

Art. 1o – O torneio seguirá, basicamente, a regra de bares da região metropolitana de Belo Horizonte, 15 bolas (7 pares (2,4,6,8,10,12,14) e 8 ímpares (1,3,5,7,9,11,13,15)), além da bola branca Tacadeira.

§ 1o – A bola 1 ela é o castigo, só poderá ser encaçapada após as outras (pares/ímpares) não estiver mais a mesa.

Art. 2o – **Tacada inicial** – A tacada inicial caberá ao vencedor de um sorteio de cara/coroa, feito antes de cada partida.

§ 2o – Quando o atleta na tacada inicial encaçapar ao mesmo tempo uma bola par e uma bola ímpar, o atleta terá o direito de jogar novamente escolhendo par ou ímpar que irá continuar a matar.

Art. 3o – O atleta que encaçapar a primeira bola (par/ímpar) continuará jogando no mesmo modelo de bola, caso tenha encaçapado uma bola par seguirá encaçapando as outras bolas pares, isso vale para as ímpares também, exceto o castigo.

Art. 4o – O atleta que encaçapar o castigo (bola 1) antes de ter encaçapado o restante das bolas, será desclassificado.

Art. 5o – **Castigo (bola 1)**, o castigo ficará fixo atrás da saída da bola, caso em meio ao jogo ele (castigo) saia do lugar, não poderá voltá-lo ao lugar de origem.



SIPAT 2025 REGAP

De 20 à 24/10/25

Art. 6o – É expressamente **proibido** o atleta jogar na bola do seu oponente, ou seja, o atleta que estiver encaçapando as bolas pares e acertar a bola ímpar sem acertar na bola par sofrerá punição.

§ 3o – O atleta que está encaçapando as bolas pares e acidentalmente acertar a bola ímpar via tabela, o oponente retirará uma bola ímpar da mesa, caso o atleta acerte a bola ímpar direto sem ter tocado em outra bola ou nas tabelas da mesa, o oponente retirará duas bolas ímpares da mesa.

Art. 7o – **Erro na tacada** - Na execução da tacada, o atleta que não acertar nenhuma bola dele com a partida em andamento, será punido com retirada de uma bola de menor número do seu oponente.

Art. 8o – **Posição dos pés** – Na execução da tacada, é necessário que pelo menos um dos pés do atleta esteja apoiado no chão.

Art. 9o – Poderá usar jogadas como defesa, esconder etc.

Art. 10o – Caso o atleta encaçapar (suicidar) a Bola branca (tacadeira), o atleta adversário retirará uma bola da mesa a seu favor e retornará o jogo com a bola branca no ponto inicial da partida.



SIPAT 2025 REGAP

De 20 à 24/10/25

Art. 11o – É expressamente proibido o atleta fazer pulo com a bola branca para desviar de obstáculos, caso isso aconteça será retirado a bola com o menor número do seu oponente.

Art. 12o – **Bolas remessadas para fora da mesa** - se a bola branca sair da sinuca, será retirada a bola de menor número do seu oponente, exceto quando ocorrer na tacada inicial, as demais bolas serão postas na mesa encostadas (COLADA) no **meio** entre as caçapas do lado do triangulo ou meia lua.

Art. 13o – Se encostar duas vezes ou mais na bola branca antes de efetuar a jogada, será retirada uma bola com o menor número do oponente.

Art. 14o – **Jogadas cantadas** – O competidor não será obrigado a cantar a caçapa em que pretende encaçapar a bola.

Art. 15o – **Término da partida** – Vencerá a partida quem encaçapar todas as bolas e o castigo ou quando o oponente encaçapar o castigo antes de ter encaçapado as bolas.

§ 3o – Caso o atleta estiver jogando somente pelo castigo (bola 1) e ao matar e a bola branca suicidar, ele será desclassificado, independente de quantas bolas que estiver na mesa do adversário.