

Regulamento Sinuca

JSS - Jogos Sedentários de Sistemas de informação

1. Preparação do jogo

- 1.1 A partida é jogada com 7 bolas coloridas de numeração baixa (1 a 7), 7 bolas coloridas de numeração alta (9 a 15), uma bola preta (8) e uma bola branca.
- 1.2 O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
- 1.3 As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), a bola oito fica no centro do triângulo.

2. Início da partida

- 2.1 Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola branca nas demais bolas arrumadas.
- 2.2 Se encaçapar uma bola de numeração baixa (1 a 7), essas serão as bolas a ser encaçapadas por sua dupla e o jogador joga de novo.
- 2.3 Se encaçapar uma bola de numeração alta (9 a 15), essas serão as bolas a ser encaçapadas por sua dupla e o jogador joga de novo.
- 2.4 Encaçapando mais de uma bola, o grupo daquela dupla é o correspondente a bola que cair primeiro e o adversário deve prosseguir com a partida;
- 2.5 Se a bola branca suicidar ou saltar fora da mesa, havendo ou não bolas encaçapadas, uma nova saída será dada, mas pelo adversário.

3. Dinâmica da partida

- 3.1 Ao encaçapar uma bola do grupo escolhido o jogador terá direito a uma nova tacada.
- 3.2 Ao atirar numa bola do seu grupo e esta rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçapar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.
- 3.3 Se uma bola colorida cair fora da mesa, esta retornará no ponto da saída.
- 3.4 Se a bola branca cair fora da mesa ou for encaçapada (suicídio), ela voltará a marca inicial e a bola de menor número do grupo adversário será encaçapada.
- 3.5 Se um jogador acertar uma bola do adversário, a bola de menor número do grupo adversário será encaçapada.
- 3.6 Se um jogador encaçapar uma bola do adversário, ele pagará duas bolas: a encaçapada e a menor do grupo adversário.
- 3.7 Ao errar uma bola do seu grupo o jogador pagará a menor do grupo do adversário.
- 3.8 Se um jogador segurar uma bola em movimento ele:
 - 3.8.1 Pagará a menor do grupo do adversário, se for uma colorida ou a branca (e neste caso o adversário escolhe onde por a branca);
 - 3.8.2 Perderá a partida se for a preta.
- 3.9 Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.

3.10 Toda partida terá um juiz, escolhido pela organização, que terá amplos poderes para decidir os casos omissos.

4. **Bola Preta**

- 4.1 Após encaçapar todas as bolas do seu grupo, a próxima bola será a bola preta.
- 4.2 Se o jogador encaçapar a bola preta e a bola branca "suicidar" ou cair fora da mesa, este perderá a partida;
- 4.3 Se ao encaçapar a última das bolas do seu grupo o jogador encaçapar também a bola preta, a jogada só será válida se o jogador "cantá-la" antes.
- 4.4 Na disputa pela bola preta, se o jogador errar a bola sua dupla perderá a partida;
- 4.5 Se o jogador encaçapar a bola preta e ao mesmo tempo encaçapar uma ou mais bolas do adversário, este perderá a partida.

5. **Tempo de jogo**

- 5.1 O tempo máximo da partida é de 30 minutos. Caso esse tempo seja ultrapassado será declarado vencedor o jogador que tiver menos bolas na mesa. Em caso de empate, parte-se para uma morte súbita, onde a primeira equipe que derrubar uma bola será declarada vencedora.

6. **Casos omissos**

- 6.1 Conflitos gerados durante a partida sejam esses por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora do JSS.

