



SINPOL/ACRE

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

JOGOS DO SINPOL/ACRE - 2024

REGULAMENTO DO TORNEIO DE SINUCA

REGRAS DA SINUCA E DO TORNEIO

CAPÍTULO I

DAS REGRAS DO JOGO “PAR OU ÍMPAR”

Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDAS

1. As partidas conterão duas duplas de jogadores, que usarão uma bola branca, "bolão", sete bolas pares, sete bolas ímpares e uma bola simbolizada pelo algarismo 1, denominada de “castigo” ou “às”.
2. Os jogadores mediante combinação ou através de sorteio escolherão quem iniciará a partida. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.
3. O Jogador escolhido para iniciar a partida dará a primeira tacada.
4. Caso ocorra na tacada de abertura do jogo o competidor matar duas bolas, um par e outra ímpar, o jogo continuará indeterminado, sendo passada a vez para o outro jogador.
5. Caso o jogador, na tacada de abertura do jogo, matar mais de duas bolas sendo, por exemplo, duas bolas pares e uma ímpar será encaçada a menor bola ímpar o jogo continuará indeterminado, sendo passada a vez para o outro jogador
6. A escolha de quais bolas a matar será realizada através daquela que o jogador encaçar primeiro.
7. Caso não tenha havido a escolha das bolas e o jogador objective determinada bola (par ou ímpar) vir a matá-la, mas também encaçar bola então destinada ao adversário perderá sua vez além da menor bola destinada ao adversário.





8. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas ímpares ou pares conforme a escolha realizada no decorrer da partida, respeitando as regras, usando a impulsão do bolão movimentada por um toque da sola do taco.
9. Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.
10. Um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.
11. Uma vez determinada as bolas que se deverá encaçapar o jogador, em cada tacada deverá encaçapar a suas respectivas bolas e ao final destas, matar a denominada bola "castigo" ou "às".
12. Somente as bolas atribuídas ao Jogador poderão ser encaçapadas por este, caso contrário perderá a vez, bem como será atribuído, conforme o caso e a título de castigo, 1 (uma) ou 2 (duas) bolas atribuídas ao adversário, nos termos deste regulamento.

Artigo 2º - DAS SAÍDAS

1. Para início da partida, a bola 1 (um) deverá estar posicionada junto ao centro da tabela do lado oposto ao das bolas coloridas, tendo à sua frente a bola branca tacadeira, posicionada no ponto central da risca reta do ponto central ou ponto livre anterior a metade da sinuca; as bolas coloridas, numeradas de 02 (dois) à 15 (quinze) deverão ser arrumadas de forma aleatórias e em forma triangular, com as mãos ou com o auxílio de um triângulo, de tal forma que fiquem posicionadas no centro e à 30(trinta) centímetros da tabela, do lado oposto ao posicionamento da bola branca.
2. O Bolão poderá ser colocado em qualquer ponto do semicírculo determinado na mesa.
3. A colocação do bolão fora deste semicírculo acarretará a perda da vez.

Artigo 3º - DAS FALTAS E PENALIDADES

1. As situações seguintes serão consideradas como faltas que terão como penalidade a perda da vez e a retirada da menor bola do adversário da partida.
 - Encaçapar a bola branca ("Suicidar-se").
 - Acertar a bola do adversário, após jogar o "bolão" na tabela e sem que tenha acertado qualquer de suas bolas antes.
 - Dar mais de um toque na bola branca ("bitoques").





- Jogar o bolão fora do campo de jogo. Neste caso o bolão será reposicionado em qualquer lugar do semicírculo, a critério do adversário. Tal penalidade só não será imposta se não houver sido determinado que bolas cada adversário deverá encaçapar.
- Jogar qualquer bola fora do campo de jogo. Neste caso a bola numerada atirada fora do campo será reposicionada junto à tabela oposta à da bola castigo.
- Jogar em, ou com, bola errada.
- Jogar antes de ser retirada do jogo, pelo árbitro, a menor bola do adversário.
- Jogar sem ter contato com o chão.
- Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
- Jogar com o bolão fora do semicírculo "D", após estar "na mão".
- Encaçapar bola do adversário.
- Saltar com o bolão sobre outra bola, que não seja a visada.

1. A situação seguinte será considerada como falta que terá como penalidade a perda da vez e a retirada das duas menores bolas do adversário:

- Objetivando acertar sua bola alvo o jogador acerta diretamente alguma das bolas do adversário.

2. A situação seguinte será considerada como faltas que terá como penalidade a perda da partida pelo jogador que efetuar a tacada.

- Encaçapar a bola castigo antes de encaçapar as bolas designadas ao jogador.
- Após ter encaçapado todas as bolas que lhe competia se o jogador encaçapar a bola castigo e suicidar-se, independentemente do número de bolas que o adversário possua na mesa.
- Após ter encaçapado todas as bolas que lhe competia se o jogador encaçapar a bola castigo e encaçapar alguma bola do adversário, quando, após esta tacada, restaria apenas uma bola a ser encaçapada pelo adversário.





SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

Artigo 5º - DO TÉRMINO DAS PARTIDAS

1. A partida terminará quando:

- O jogador, após ter encaçapado todas as bolas a ele designadas, encaçar a bola “castigo” ou “às”;
- Um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;
- Pelo não comparecimento do jogador na mesa designada pelo jogo, sendo tolerado um atraso máximo de 15 (quinze) minutos. Caso o atraso seja superior a 15 (quinze) minutos o jogador que for declarado vencedor, poderá, a seu critério, desistir da declaração de vitória e realizar o jogo com seu adversário. Neste caso, após escolhidas as bolas (par ou ímpar), e somente nas duas primeiras partidas, o adversário que aceitou a realização do jogo terá o direito de ter as duas menores bolas a ele designadas encaçapadas se assim o desejar.

Artigo 6º - DO TÉRMINO DO JOGO

1. O jogo estará terminado quando um dos jogadores vencer o número mínimo de 2 (duas) partidas, ou que seja declarado vencedor nos termos deste regulamento.

CAPÍTULO II – DO TORNEIO

Artigo 7º - DOS GRUPOS E DA FASE DE CLASSIFICAÇÃO

1. O torneio será disputado no formato de mata-mata em partida única, apenas as semifinais e finais serão disputadas em melhor de três.





SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

Artigo 10º – DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas a partir da publicação deste edital até o dia 10 de julho de 2026 (dez de julho de dois mil e vinte e seis), através do preenchimento da ficha, conforme em anexo, a ser entregue na sede do SINPOL/AC, situada no endereço Travessa José Rodrigues, 01, Conj. Tangará, Rio Branco – AC, ou via internet enviando a ficha de inscrição devidamente preenchida e assinada para o e-mail: sinpolacre@gmail.com (p. 4)

Cada dupla participante deverá preencher somente uma ficha de inscrição, como consta no modelo em anexo.

Artigo 11º – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1. Todos os jogadores aceitam que se inscreverem no torneio automaticamente aceitam as regras estabelecidas para os jogos e para o campeonato.
2. Os jogos serão realizados em um único dia no campo da Sede Campestre do SINPOL/AC, localizado na Rua Mário Quintana, S/N, Loteamento Santa Helena, bairro Vila Acre, Rio Branco/Acre, no dia 18 de julho de 2026, tendo início às 16h (p. 5).
3. Os casos omissos serão apreciados caso a caso pelo árbitro da partida, sem direito a recursos de qualquer natureza.

Rio Branco – AC, 30 de junho de 2026.

IANIO MARCOS
Presidente

FELIPE THOMAS
Diretor de Esporte, Cultura e Lazer





SINPOL/AC

Sindicato dos Policiais Civis do Estado do Acre

Registro MTE: 46200.001599/2010-23

(ANEXO)

FICHA DE INSCRIÇÃO CAMPEONATO DE SINUCA

DADOS PESSOAIS

Nome da Equipe: _____

1-Nome: _____

Lotação: _____ Fone: _____

2 -Nome: _____

Lotação: _____ Fone: _____

_____ Acre, _____ de _____ de 2026.

Assinatura da dupla: _____

