



Brasil Sinuca

Cópia com marca d'água para contas gratuitas. Faça upgrade para VIP e obtenha PDF limpo.

Modalidade: PAR OU ÍMPAR

Par ou Ímpar - Castigo

Artigo 1º – Mesa

1. Não existindo os tamanhos oficiais da mesa, o ideal é que a largura seja equivalente a 50% do comprimento.
2. No centro, ao longo do comprimento da mesa e identificada como longitudinal, uma linha imaginária divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas imaginárias entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.
3. Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa, em seu comprimento, divide o campo de jogo em superior, no lado usado para saídas das partidas, e inferior no lado oposto.
4. As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos.
5. A partir do canto direito do campo de jogo superior, no sentido anti-horário as caçapas são identificadas por numeração crescente, de 1 a 6.
6. As tabelas laterais são identificadas como direita e esquerda, segundo o campo adjacente. São identificadas como inferior e superior as tabelas adjacentes que delimitam o comprimento dos respectivos campos de jogos.
7. Exatamente no centro do campo de jogo inferior um ponto é assinalado e identificado como marca inferior, orientando a posição do conjunto de bolas para início de partidas.
8. No exato centro do campo de jogo superior outro ponto é identificado como marca superior, ou da bola branca.

Artigo 2º – Bolas

1. Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e 15 (quinze) bolas coloridas, sendo uma identificada como “de jogo” separadas em dois grupos:
 - a. a bola numerada como 1 (um) é considerada a bola “de jogo” ou "castigo";
 - b. outro conjunto, com números 2,4,6,8,10,12,14, é identificado como grupo das bolas par.
 - c. um conjunto, com números 3,5,7,9,11,13,15 é identificado como grupo das ímpar;

Artigo 3º - Jogo e Partidas

1. As partidas conterão dois jogadores, que usarão uma bola branca, "bolão", sete bolas pares, sete bolas ímpares e uma bola simbolizada pelo algarismo 1, denominada de "castigo".
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. Na tacada de abertura a(s) bola(s) que cair(em) determina o grupo do competidor.
5. Caso o jogador, na tacada de abertura do jogo, matar bolas de grupos diferentes na mesma quantidade, exemplo uma (1) par e uma (1) ímpar, o jogo continuará indeterminado, sendo passada a vez para o outro jogador.
6. Caso o jogador, na tacada de abertura do jogo, matar bolas de grupos diferentes, por exemplo, duas (2) bolas pares e uma (1) ímpar. O grupo que tiver mais bolas encaçapadas, será o grupo designado para o jogador em ação, sendo passada a vez para o outro jogador sem nenhuma punição.
7. A escolha de qual grupo de bolas a matar será realizada através daquela que o jogador encaçapar primeiro.
8. Caso não tenha havido a escolha dos grupos e o jogador objetive determinada bola (par ou ímpar) vir a matá-la, mas também encaçapar bola então destinada ao adversário perderá sua vez além da menor bola destinada ao adversário.
9. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas do seu grupo conforme a escolha realizada no decorrer da partida, respeitando as regras, usando a impulsão do bolão movimentada por um toque da sola do taco.
10. Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.
11. Um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.
12. Uma vez determinado o grupo de bolas que se deverá encaçapar, em cada tacada deverá encaçapar a suas respectivas bolas e ao final destas, matar a denominada bola "castigo".
13. 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.
14. Bola branca volta para o ponto da bola branca após suicideo ou salto fora da mesa

Artigo 4º – Saídas

1. Para a saída da partida as 14 (quatorze) bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente, em formato triangular, tendo nos dois cantos inferiores, uma bola de cada grupo.
2. A branca é colocada na marca superior e a jogada de saída pode visar qualquer bola, sem precisar avisar qual.
3. A saída de primeira partida de jogo é decidida por sorteio. Nas partidas seguintes é alternado.

4. A bola encaçapada na saída identifica o grupo do jogador ativo, ficando o outro grupo para o adversário.
5. Se duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas na saída, o jogador da tacada deve escolher quais serão as suas, declarando a opção antes da tacada seguinte. Nenhuma das bolas retorna ao jogo e o adversário fica com o grupo que sobrou.
6. Para a saída as bolas de 2 à 15 serão colocadas em forma de triângulo tendo sua base colocada com sua face em lado oposto ao bolão.

Artigo 5º - Sinuca

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".
2. Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.

Artigo 6º - 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.
 - a. Encaçar a bola branca ("Suicidar-se").
 - b. Acertar a bola do adversário, após jogar o "bolão" na tabela e sem que tenha acertado qualquer de suas bolas antes.
 - c. Dar mais de um toque na bola branca ("bi-toque").
 - d. Jogar o bolão fora do campo de jogo. Tal penalidade só não será imposta se não houver sido determinado que bolas cada adversário deverá encaçar.
 - e. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo. Neste caso a bola numerada atirada fora do campo será reposicionada junto à tabela oposta a da bola castigo.
 - f. Jogar em, ou com, bola errada.
 - g. Jogar antes de ser retirada do jogo, pelo árbitro, a menor bola do adversário.
 - h. Jogar sem ter contato com o chão.
 - i. Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
 - j. Encaçar bola do adversário.
 - k. Saltar com o bolão sobre outra bola, que não seja a visada.
 - l. Conduzir o bolão. "carretão"
 - m. Encaçar sua bola, em seguida encaçar bola do adversário.

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

a. Acerta diretamente alguma das bolas do adversário.

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

a. Encaçapar a bola castigo antes de encaçapar as bolas designadas ao jogador.

b. Após ter encaçapado todas as bolas que lhe competia, se o jogador encaçapar a bola castigo e encaçapar alguma bola do adversário ou suicidar-se, e só restar uma bola a ser encaçapada pelo adversário.

Artigo 7º - Término das Partidas

1. A partida terminará quando:

a. O jogador, após ter encaçapado todas as bolas a ele designadas, encaçapar a bola “castigo”;

b. Um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;

c. Pelo não comparecimento do jogador na mesa designada pelo jogo.

2. Ocorrendo as seguintes situações:

a. O jogador, após encaçapar a bola “castigo” cometer alguma falta.

b. O jogador, cometer alguma falta e em seguida encaçapar a bola “castigo”.

Ação: Retira a bola de menor valor do adversário e passa a vez para que ele possa encaçapar todas as bolas restantes do seu domínio para garantir a vitória.

c. O jogador, acertar bola do adversário e em seguida encaçapar a bola “castigo”.

Ação: Retira duas bolas de menor valor do adversário e passa a vez para que ele possa encaçapar todas as bolas restantes do seu domínio para garantir a vitória.

* Caso o adversário não tenha bolas suficiente para retirar e ainda sobrar ao menos uma bola, o jogador que cometeu a penalidade perde a partida.

** Exemplo: O jogador em ação comete penalidade que se retira duas bolas, mas o adversário possui apenas duas bola.

Artigo 8º - 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.

Artigo 9º - Castigo

1. Tacar diretamente no castigo é punido com a retirada de 2 bolas de menor valor do adversário.
2. O castigo só pode ser encaçapado após encaçapar todas as bolas do seu grupo.
3. O castigo só pode ser encaçapado em uma tacada separada da tacada que você encaçou a última bola do seu grupo.
4. Encaçar o castigo antes de ter encaçado todas as bolas do seu grupo resulta em perda da partida.
5. Após encaçar o castigo se você cometer alguma dessas faltas ('suicídio', encaçar bola do adversário, saltar com a branca fora do campo de jogo) Retira-se a bola de menor valor do adversário e passa a vez para que ele possa encaçar todas as bolas restantes do seu domínio para garantir a vitória.

Brasil Sinuca · Plano gratuito