



Jogos da Advocacia



MATO GROSSO DO SUL

Junho/2019 – Agosto/2019



**ORDEM DOS ADVOGADOS DO BRASIL - SECCIONAL DE MATO GROSSO DO
SUL**

COMISSÃO DE ESPORTE E LAZER

II JOGOS DA ADVOCACIA da OAB-MS

MODALIDADE SINUCA

ANO 2019

REGULAMENTO

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

REGULAMENTO 1º TORNEIO DE SINUCA DA OAB/MS

A OAB/MS torna pública a realização do II Torneio de Sinuca, com a finalidade de proporcionar momentos de convivência, lazer e cultura.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES:

- 1.1 O II Torneio de Sinuca está sendo organizado pela OAB/MS E CAA/MS, através da Comissão de Esporte e Lazer da OAB/MS. Suas atribuições consistem em organizar, fiscalizar, orientar e decidir questões que possam surgir antes, durante e/ou depois do torneio.
- 1.2 Este torneio ofertará número ilimitado de inscrições.
- 1.3 As inscrições serão individuais.
- 1.4 As inscrições, a organização dos jogos, o calendário e os jogos preliminares acontecerão de forma centralizada, sendo divulgadas, oportunamente, após o término da realização das inscrições e em local a ser definido pela Comissão Organizadora.
- 1.5 O Torneio se realizará entre os meses de junho/2019 e agosto/2019.
- 1.6 As eliminatórias dos jogos preliminares e das finais poderão ser de uma só partida (eliminatória simples) e/ou “melhor de três” a ser definido pela Comissão de Esporte e Lazer.
- 1.7 A lista dos participantes do torneio, e sorteio das datas e jogos serão divulgados via internet, por e-mail, rede social, até o dia 21 de junho de 2019.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1 As inscrições poderão ser realizadas na sede da Seccional (Campo Grande – MS) ou em uma das sedes das subseções de Mato Grosso do Sul, entre o período de 29.04.2019 a 29.05.2019.

- 2.2 As inscrições realizar-se-ão durante o horário de expediente.
- 2.3 A divulgação da competição, bem assim a ficha de inscrição e demais documentos necessários para a participação do campeonato, estão disponíveis no site da OAB/MS.
- 2.4 Será cobrada uma taxa de inscrição no valor de R\$ 30,00 (Trinta reais), por Atleta, para atender as despesas com a competição;
 - 2.4.1 O valor deverá ser pago, em espécie ou cheque, no ato da inscrição.
 - 2.4.2 Em nenhuma hipótese a taxa de inscrição será devolvida a equipe desistente, desligada ou excluída da competição.
 - 2.4.3 Em hipótese alguma, caso qualquer equipe venha a faltar a partida marcada e seja penalizada com o W.O., o valor previsto no parágrafo anterior será devolvido ou minorado, sendo certo que devidamente relatado na súmula a ausência, o cheque será imediatamente depositado no primeiro dia útil subsequente.
- 2.5 No ato da inscrição as equipes deverão apresentar os seguintes documentos:
 - a) Ficha de Inscrição Individual e Ficha de Inscrição da Equipe, disponibilizada no site da OAB/MS.
 - b) Termo Individual de Responsabilidade, disponibilizada no site da OAB/MS.
 - c) Comprovante de pagamento da inscrição;
 - d) Cópia da carteira da OAB/MS, para os Atletas/Advogados;
- 2.5.1 Somente será aceita a inscrição se todos os documentos estiverem devidamente preenchidos e assinados.

3. A COMPETIÇÃO

- 3.1 A tabela dos jogos será definida de acordo com o sistema de disputa estabelecido no Congresso Técnico, conforme data a ser estipulada pela Comissão Organizadora.
- 3.2 Em todos os jogos será preenchida a respectiva súmula, conforme modelo aprovado pela Comissão, que será assinada pelo atleta e pelo árbitro.
- 3.3 Deverá constar na súmula todas as ocorrências relacionados ao jogo em andamento, bem como demais ocorrências disciplinares que mereçam registro.
- 3.4 Não será permitido durante o torneio nenhum tipo de bebida alcoólica.
- 3.5 As partidas seguirão ordem descrita no calendário de jogos.
- 3.6 Para todos os jogos será permitida a tolerância de 15 minutos para a apresentação do atleta, contados, a partir de sua chamada. Ultrapassado este tempo o atleta ausente será declarado derrotado por W.O.
- 3.7 A ausência dos dois atletas determina registro de derrota para ambos.
- 3.8 Toda partida terá um juiz, escolhido pela CEL ou os jogadores, que terá amplos poderes para decidir os casos duvidosos.
- 3.9 A tabela da competição, por motivo administrativo ou de força maior e, ainda, para não haver quaisquer prejuízos para os atletas, ainda que pela impossibilidade destes comparecerem, poderá ser alterada a critério da Coordenação do Campeonato, antecipando ou adiando rodadas e, ainda, partidas, data, hora e local de sua realização, não sendo necessário consulta prévia, devendo comunicar apenas a alteração aos Representantes que deverão se submeter às determinações.
- 3.10 Não será permitida nenhuma forma de desrespeito entre os participantes e/ou com a Comissão Organizadora.

4. DAS REGRAS TECNICAS DAS PARTIDAS

- 4.1 O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
- 4.2 As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo).
- 4.3 Na saída a bola 8, ficará em cima da mesa, atrás do ponto de saída da bola branca, junto ao centro da tabela. Caso seja movimentada antes de ter caído qualquer bola, deverá retornar ao seu ponto original.
- 4.4 Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas.
- 4.5 Se encaçapar uma bola sendo essa numerada de 9 a 15, essas serão as bolas a ser encaçapadas por ele.
- 4.6 Encaçapando uma bola de numeração 1 a 7 essas serão as bolas que deverão ser por esse encaçapadas;
- 4.7 Encaçapando mais bolas, se uma maior e outra menor, este prosseguirá na jogada podendo ainda escolher uma nova sequência de bolas;
- 4.8 Se a bola de jogo suicidar ou saltar fora da mesa, uma nova saída será dada, mas pelo adversário.
- 4.9 Nova saída também será dada pelo adversário, se o jogador encaçapar uma ou mais bolas e a bola de jogo saltar da mesa, na tacada inicial;
- 4.10 Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida o jogador terá direito a uma nova tacada.
- 4.11 Ao atirar numa bola colorida e esta rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçapar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.
- 4.12 Ao atirar numa bola e a bola de jogo não percorrer mais de 20cm, a jogada continuará e a bola de jogo não retornará ao seu lugar inicial e a bola colorida não poderá ser encaçapada.
- 4.13 Quando uma bola numerada cair fora da mesa, se for do jogador que deu a tacada, ela deverá voltar à mesa junto ao centro da tabela oposta do ponto de partida da bola branca, se for do adversário, castigo simples, (a menor bola do adversário vai para a caçapa).
- 4.14 Em nenhuma hipótese poderá um jogador atirar em bola que não seja a de sua série, se tal ocorrer perderá uma bola para o adversário e se for na disputa pela bola 8, este perderá a partida.
- 4.15 Caso a bola 8 caia fora da mesa e não estando nenhum dos atletas pela bola 8 ela volta para seu lugar original.
- 4.16 Quando o jogador quiser sinucar o adversário, a bola branca deverá se deslocar mais de 20 centímetros.
- 4.17 Se ocorrer um toque involuntário na bola branca e ela se deslocar mais que a metade de sua circunferência (+ ou - 10 cm), será considerada bola jogada. Caso a distância seja menor, repete a jogada.
- 4.18 Em qualquer momento da partida, o jogador deverá manter pelo menos um pé em contato com o chão.
- 4.19 Encerrará suas jogadas o jogador que encaçapar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.
- 4.20 Após encaçapar a série de bolas de sua série, a próxima bola será a bola 8, que será encaçapada obedecendo o seguinte:
 - 4.20.1 Deverá sempre ser colocada pelo adversário, em uma das cabeceiras da mesa sempre que possível;
 - 4.20.2 Deverá ser colocada de tal forma que permita a passagem da bola branca (não pode sair no prego).

- 4.20.3** Quando ao jogar a bola 8 e encaçapá-la, o tacador derrubar também a última bola do adversário ou a bola branca, o tacador perderá a partida.
- 4.20.4** Quando ao jogar a bola 8 e encapá-la, tendo o adversário ainda duas bolas e na mesma jogada encaçar uma bola do adversário, deverá tirar uma bola do adversário como punição, ficando os dois a perseguir a bola 8.
- 4.20.5** Quando o jogador ao encaçar a bola 8 estando só por ela, derrubar a branca, tendo o adversário mais que uma bola, uma bola será retirada, a branca volta ao ponto de partida e ao adversário será permitida uma jogada final. Se encaçar todas as bolas, será proclamado vencedor.
- 4.20.6** Estando os dois competidores pela bola 8, qualquer um que cometer falta, perderá a partida.
- 4.21** São consideradas faltas punidas com castigo de retirar uma bola do adversário e perda da tacada (salvo quando ainda indefinidas as bolas):
- 4.21.1** Derrubar a bola branca na caçapa.
- 4.21.2** Derrubar a bola branca fora da mesa.
- 4.21.3** Errar a bola branca em suas bolas.
- 4.21.4** Acertar bola do adversário antes de tocar nas suas.
- 4.21.5** Acertar a bola 8 quando ainda tiver outra(as) de suas bolas na mesa.
- 4.21.6** Encaçar bola do adversário.
- 4.21.7** Derrubar qualquer bola fora da mesa.
- 4.22** O jogador que palpar "sapo" interferindo na jogada de um adversário, será convidado a se retirar do recinto e se já classificado perderá uma próxima partida, se já eliminado ficará a penalidade a critério da comissão organizadora.

5. DAS PREMIAÇÕES

- 5.1** Serão premiados com Troféus, o primeiro, segundo e terceiro lugar.

6. DA DISCIPLINA

- 6.1** Todos os participantes deverão respeitar os princípios disciplinares estabelecidos neste regulamento, tendo como finalidade a competição, a promoção e o conagraçamento entre os Advogados através do esporte.
- 6.2** Considerar-se-ão passíveis de punição, a ser aplicada pela Comissão Disciplinar, todos os atos antiesportivos e à moral esportiva que venham a ser praticados pelos atletas e/ou equipes participantes da competição.
- 6.2.1** As penalidades poderão ser desde a suspensão de no mínimo 01(um) jogo até a exclusão do atleta ou equipe da competição, sem prejuízo da comunicação ao Tribunal de Ética e Disciplina da OAB.
- 6.2.2** A decisão da Comissão Disciplinar tem aplicação imediata e não cabe recurso.
- 6.3** O atleta ou membro da equipe que usar de violência (física ou moral), agredir adversário, membros da OAB/MS, convidados, torcedores, funcionários, árbitro e auxiliares, durante a competição poderá ser aplicado as penalidades previstas no item 6.2.1 deste regulamento.
- 6.4** Reclamar por gestos ou palavras antiesportivas contra as decisões da arbitragem será advertido e na reincidência poderá, a critério do árbitro, ser expulso do jogo.
- 6.5** A denúncia de participação de atleta, que transgredir este regulamento, poderá ser oferecida a qualquer tempo, por qualquer inscrito, desde que antes de encerrada a respectiva fase do certame.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 7.1** As equipes, por seus representantes e seus atletas, sujeitam-se às disposições deste regulamento.
- 7.2** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Esporte e Lazer, que também poderá aditar o presente regulamento durante o curso da competição.
- 7.3** Este regulamento foi aprovado pela Comissão de Esportes da OAB/MS e entra em vigor a partir de sua divulgação no site da OAB/MS, bem assim suas alterações e aditamentos durante o curso da competição.

Campo Grande/MS, 29 de abril de 2019.

Comissão Organizadora – II Jogos da Advocacia de Mato Grosso do Sul