



14ª SUBSEÇÃO  
**UBERABA** Comissão  
de Esportes

**DESAFIO DAS MESAS – TRUCO, BURACO, TÊNIS DE MESA E SINUCA**  
**26 de maio de 2019**

**REGULAMENTO GERAL**

**CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 1º.** O “Desafio das Mesas – Truco, Buraco, Tênis de Mesa e Sinuca”, regido pelo presente regulamento, é um evento esportivo promovido pela Comissão de Esportes da OAB/Uberaba que visa proporcionar lazer, entretenimento e inter-relação social, profissional e desportiva entre os (as) advogados (as) e estagiários (as) inscritos (as) na OAB/MG e os estudantes do Curso de Direito.

**Art. 2º.** O evento será organizado através da seguinte estrutura:

- I – Comissão de Esportes da OAB/Uberaba;
- II – Comissão Disciplinar.

**§ 1º.** A Comissão de Esportes da OAB/Uberaba é responsável pela coordenação e pela parte técnica do evento a qual competirá:

- I – Fazer cumprir o presente regulamento;
- II – Receber e homologar as inscrições;
- III – Dirigir o sorteio dos jogos;
- IV – Elaborar a programação;
- V – Emitir notas oficiais, resoluções e homologar resultados;
- VI – Resolver os casos omissos.

**§ 2º.** A Comissão Disciplinar será composta por 03 (três) membros a qual competirá julgar em única instância os casos disciplinares e as reclamações formuladas pelos inscritos.

**§ 3º.** Aos inscritos na competição compete:

- I – Realizar a inscrição;
- II – Acompanhar o andamento da competição;
- III – Tomar ciência da programação dos jogos;
- IV – Acompanhar as notas oficiais e fazer cumprir o que nelas estiver determinado.

**CAPÍTULO II – DA INSCRIÇÃO E DA PARTICIPAÇÃO**

**Art. 3º.** Os interessados em participar devem efetuar a sua inscrição **até às 17h30 do dia 23.05.2019** na Secretaria da Sede da OAB/Uberaba localizada nesta cidade na Av. Maranhão, nº 1460, bairro Santa Maria.



14ª SUBSEÇÃO  
**UBERABA** Comissão  
de Esportes

§ 1º. A inscrição dar-se-á por dupla mais um reserva para as modalidades de Truco e Buraco e de forma individual para as modalidades de Tênis de Mesa e Sinuca, todos por naipe feminino, masculino ou misto.

§ 2º. A taxa de inscrição é no valor de **R\$ 15,00 (quinze reais) por atleta em cada modalidade** que deverá ser entregue no ato de entrega da ficha de inscrição.

§ 3º. A critério da Comissão de Esportes, caso existam vagas, poderão ser inscritos atletas até o início do Congresso Técnico.

§ 4º. Será aceita inscrição de advogados (as) e estagiários (as) inscritos (as) regularmente perante a OAB/MG.

§ 5º. Não preenchidas as vagas por advogados e estagiários e, sendo necessário o preenchimento dessas, por deliberação da Comissão de Esportes, eventualmente, e mediante o pagamento da taxa de inscrição, poderão ser inscritos atletas convidados.

§ 6º. Será permitida a inscrição do atleta em mais de uma modalidade, porém, a Comissão de Esportes não se responsabilizará por eventual incompatibilidade de horários face a estrutura da tabela de jogos.

**Art. 4º.** Antes de iniciar as partidas é indispensável a identificação do atleta ao Fiscal através da carteira da OAB/MG para advogados e estagiários e de documento de fé pública que contenha o retrato e assinatura, juntamente com a Declaração Escolar do Curso de Direito, para os estudantes, e convidados, conforme o caso.

§ 1º. Caso o atleta não esteja portando a carteira profissional no início da competição a sua inscrição será consultada no site da OAB/MG devendo, para tanto, apresentar um documento de fé pública que contenha retrato e assinatura.

§ 2º. Por motivo de força maior será permitida a substituição de atleta até o início do jogo.

### **CAPÍTULO III – DO SORTEIO E DAS COMPETIÇÕES**

**Art. 5º.** A data e horário do sorteio e dos jogos serão definidos após o término das inscrições e mediante aviso prévio aos participantes.

§ 1º. Os jogos realizar-se-ão **no dia 26 de maio de 2019 (domingo)**, no Centro de Lazer da OAB/CAA, na Rua Barão Ponte Alta, nº 1268, bairro Abadia, com previsão de início a partir das 10h observado o disposto no *caput* deste artigo.



14ª SUBSEÇÃO  
**UBERABA** | Comissão  
de Esportes

**§ 2º.** Somente a Comissão de Esportes poderá alterar ou transferir os jogos não necessitando de aprovação dos atletas participantes.

**Art. 6º.** A forma de disputa se dará por naipe feminino, masculino ou misto de acordo com o número de participantes de cada modalidade, podendo ser, inclusive, por eliminatória simples e/ou sorteio, obedecidas as regras oficiais do esporte com as adaptações e modificações inseridas por este regulamento e seu anexo.

**Art. 7º.** Os jogos terão início conforme a hora marcada na tabela, com tolerância de 10 (dez) minutos, sendo considerado perdedor por W x O, o atleta/dupla que não se apresentar dentro deste prazo.

**§ 1º.** Todo atleta/dupla perdedor por W x O será desclassificado do Campeonato naquela modalidade a que der causa. Os resultados dos jogos realizados por este atleta/dupla serão de 1 x 0 e todos os jogos programados serão cancelados.

**§ 2º.** O atleta/dupla que der causa ao encerramento da partida será considerado perdedor por W x O.

**§ 3º.** O abandono da partida antes do término será considerado como W x O.

**§ 4º.** Quando uma partida for interrompida por motivo de força maior, e não ser possível a sua continuidade, ela deverá ter sequência no mesmo dia, o mais rápido possível. Após decorrido 30 (trinta) minutos de paralisação e não sendo possível a sua continuidade serão adotadas as seguintes medidas:

I – Se transcorridos 2/3 ou mais do jogo, o mesmo será considerado encerrado;

II – Se transcorridos menos de 2/3 será programada sua continuidade, conforme decidir a Comissão de Esportes, salvo comum acordo entre os atletas/duplas envolvidas.

#### **CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 8º.** Haverá premiação de medalhas e troféus para os atletas classificados em 1º e 2º lugares de cada modalidade.

#### **CAPÍTULO V – DA COMISSÃO DISCIPLINAR**

**Art. 9º.** Serão submetidos à Comissão Disciplinar os casos disciplinares e as reclamações formuladas pelos atletas e/ou pelas duplas.



**§ 1º.** Todo e qualquer protesto deverá ser encaminhado por escrito, com prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida, devidamente assinado pelo atleta ou pelo responsável da dupla, com a exposição dos fatos e fundamentos, bem como as provas necessárias.

**§ 2º.** Por motivo de celeridade e economia, nos julgamentos não serão deferidas oitivas de testemunhas, devendo a parte interessada, nesse caso, reduzir a termo a respectiva oitiva, devidamente assinada pelo depoente, contendo os dados completos desse e o teor de seu depoimento, sendo responsável pelo mesmo.

**§ 3º.** Aplica-se no que couber o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), sendo as questões omissas decididas pela Comissão Disciplinar.

**Art. 10.** A Comissão Disciplinar será soberana para o julgamento e, devido à exiguidade de tempo, não caberá após decisão tomada, nenhum tipo de recurso.

## **CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 11.** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Esportes da OAB/Uberaba, e caso necessário, julgados pela Comissão Disciplinar.

**Art. 12.** Integra o presente Regulamento o ANEXO ÚNICO que trata da regulamentação específica das modalidades.

**Art. 13.** Este Regulamento entra em vigor no dia 22 de abril de 2019 e será entregue ou disponibilizado para todos os interessados.

Uberaba, 22 de abril de 2019.

**Comissão de Esportes da OAB/Uberaba**

## **ANEXO ÚNICO**

### **REGULAMENTAÇÃO ESPECÍFICA DAS MODALIDADES**

**Art. 1º.** Os jogos serão disputados por naipes feminino, masculino ou misto, de acordo com o número de participantes, obedecidas as Regras Oficiais do Esporte e mais as adaptações e orientações específicas a seguir relacionadas:

#### **I – TRUCO:**

- a) Os jogos serão realizados com as regras do chamado Truco Mineiro editadas pela Federação dos Clubes de Minas Gerais – FECEMG cujo



acesso se dá pelo link:  
<http://fecemg.com.br/images/download/Regulamento%20truco.pdf>.

b) Objetivando agilizar e otimizar a competição, a mesma poderá ser disputada no sistema de eliminatória simples, com cada confronto entre duas equipes sendo disputado em uma melhor de 03 (três) quedas.

c) Cada equipe será composta por 02 (dois) jogadores podendo incluir um atleta reserva.

d) As dúvidas e casos omissos serão resolvidos no local pelo árbitro.

## **II – BURACO:**

a) Cada equipe será representada por uma dupla podendo incluir um atleta reserva.

b) Os jogos serão disputados na modalidade BURACO (admitindo-se a trinca de cartas de mesmo valor) utilizando-se as demais Regras publicadas pela Federação dos Clubes de Minas Gerais – FECEMG, cujo acesso se dá pelo link:  
<http://fecemg.com.br/images/download/Regulamento%20Buraco.pdf>

Observando a seguinte adaptação:

b.1) Se necessário, devido à exiguidade de tempo, cada jogo (confronto entre duas equipes) será disputado com apenas 01 (uma) partida de 3.000 (três mil) pontos.

b.2) A batida final só será possível quando a dupla tiver pelo menos uma “canastra limpa”.

## **III - TÊNIS DE MESA:**

a) Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais do Esporte, com os jogos em melhor de 05 sets de 11 pontos cada.

b) Em qualquer fase, havendo empate entre atletas com o mesmo número de pontos ganhos, para se conhecer o melhor colocado serão adotados os seguintes critérios de desempate:

b.1) quando do empate entre dois atletas: vantagem no confronto direto.



14ª SUBSEÇÃO  
**UBERABA** Comissão  
de Esportes

b.2) quando ocorrer o empate entre três ou mais atletas:

- 1º) maior número de vitórias;
- 2º) maior saldo de sets;
- 3º) maior saldo de pontos;
- 4º) maior número de pontos marcados;
- 5º) sorteio.

#### **IV – SINUCA – MODALIDADE BILHAR:**

1. O torneio será disputado na forma simples, ou seja, sem o “castigo”, podendo o jogador jogar livremente em qualquer bola, como defesa ou ataque, mesmo que não seja de sua série (par ou ímpar).
2. Cada jogo será realizado na forma de melhor de 03 (três) partidas.
3. A partida é jogada com 14 (quatorze) bolas coloridas e numeradas de 1 a 14 e 01 (uma) bola branca (bola de jogo - Tacadeira).
4. O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
5. As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), sem a bola 15 na mesa.
6. Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas.
  - Se encaçapar uma bola, sendo essa de número par, as demais bolas de numeração par, serão as bolas a ser encaçapadas por ele;
  - Encaçapando uma bola de número ímpar, as demais bolas de numeração ímpar, serão as bolas a ser encaçapadas por ele;
  - Encaçapando mais bolas, se determinado a série (par ou ímpar) pela bola que primeiro for encaçapada;
  - Se a bola de jogo “suicidar” ou saltar fora da mesa sem tocar nas bolas arrumadas, uma nova saída será dada, mas pelo adversário.
7. Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida, o jogador terá direito a uma nova tacada.
8. Ao atirar numa bola e a bola de jogo não percorrer mais de 20 cm, a jogada continuará e a bola de jogo não retornará ao seu lugar inicial e a bola de sua série (par ou ímpar) não poderá ser encaçapada, apenas jogada de defesa.



14ª SUBSEÇÃO  
**UBERABA** | Comissão  
de Esportes

9. Encerrará a partida o jogador que encaçapar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.

10. A bola de jogo que saltar fora da mesa, não tocar em nenhuma bola colorida ou ser encaçapada (suicídio), voltará a marca inicial de saída da partida e o jogador perderá a jogada para o adversário, tendo ainda como punição a retirada da mesa de jogo da menor bola da série do adversário.

11. Ao encaçapar uma bola da série do adversário, o jogador perderá a continuidade da jogada, passando a jogada para o adversário e a bola de jogo não voltará a marca inicial de saída da partida, permanecendo no local de paralisação após a jogada.

12. A mesa de jogo não serve para apoiar os jogadores (ficar com os pés fora do chão), que deverão usar o "fancho" ou prolongador quando necessário;

13. A bola colorida (numerada) que saltar fora da mesa, retornará a esta em ponto contrário à saída.

14. Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.

15. Caso o jogador encaçape a última bola de sua série e em consequência da jogada, a bola de jogo (branca) salte fora da mesa (pulo da mesa), ou seja encaçapada (suicídio), além das punições do item 10, o adversário terá mais uma jogada, e caso na sequência da jogada for encaçapando as bolas de sua série até a última, será considerado o vencedor da partida.

16. O participante do torneio que palpitar - "sapo" - interferindo na jogada de um jogador, será convidado a se retirar do recinto e se já classificado para as fases subsequentes, iniciará o jogo perdendo de 1X0.

17. Toda partida terá um juiz, que terá amplos poderes para decidir os casos duvidosos.

**Art. 2º.** Os casos porventura omissos serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

Uberaba, 22 de abril de 2019.

**Comissão de Esportes da OAB/Uberaba**