

1 - DO OBJETIVO

O objetivo deste regulamento é determinar procedimentos serem observados pelos usuários das dependências do setor de sinuca do MARINA BARRA CLUBE.

2 - DAS DEPENDÊNCIAS

São dependências do setor de sinuca, o salão de sinuca e o bar do salão.

3 – DO HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

O setor de sinuca terá o seguinte horário de funcionamento:

De Segunda a Quinta-feira - das 16:00 horas às 24:00 horas.

Sextas e vésperas de feriados - das 16:00 horas às 24:00 horas.

Sábados e feriados - das 10:00 horas às 24:00 horas.

Domingos - das 10:00 horas às 24:00 horas.

4 – DA UTILIZAÇÃO DAS MESAS:

4.1 - O uso das mesas é gratuito.

4.2 – Poderão ser marcadas aulas de sinuca. Para isto a Diretoria de Esportes destinará previamente dia, hora e mesa, afixando aviso no Quadro de Avisos.

4.3 – Poderão jogar em todos os horários disponíveis todos os sócios e dependentes maiores de 16 anos, habilitados a frequentar o clube.

4.4 – Os maiores de 14 anos até 16 anos poderão jogar até as 18:00 horas.

5 - RESERVA DE MESAS:

5.1 - Cada sócio só poderá ficar responsável por uma única mesa .

5.2 - Não haverá reserva de mesas com antecedência para jogos normais.

5.3 – Haverá reserva antecipada de mesas em quaisquer dias para os torneios internos, aulas de sinuca e apresentação de campeões.

5.4 – Haverá reserva de mesas para torneios inter-clubes, somente de segundas às sextas-feiras.

5.5 - As datas e os horários dos eventos acima deverão ser determinados com um mínimo de 10 (dez) dias de antecedência para que sejam reservadas as mesas necessárias a sua realização , bem como ser feita na comunicação através do Quadro de Avisos .

5.6 – As reservas para desafios do Ranking obedecerão ao regulamento específico do Ranking (anexo 1)

5.7 – Será permitida a utilização por convidados nas seguintes condições:

a) a Diretoria Executiva, obedecendo às deliberações do Conselho de Administração, determinará as datas e horários em que serão permitidas a presença de convidados, subordinados ao regulamento geral do clube;

b) Os convidados não poderão ocupar uma mesa sem a presença de um sócio;

c) O sócio só poderá ficar responsável por uma única mesa ;

d) Os sócios ficarão responsáveis pelo comportamento de seus convidados e todos deverão se identificar perante ao funcionário do Clube no Salão de Sinuca .

6 – DIRETORIA ADJUNTA / COMISSÃO DE SINUCA

No mês de Novembro de cada ano , o Diretor - Adjunto ou a Comissão de Sinuca apresentarão à Diretoria para aprovação, o calendário Anual de Eventos para o ano seguinte.

7 – DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1 - Sendo o Salão de Sinuca mais uma unidade do Marina Barra Clube , deverão seus frequentadores obedecer as normas gerais de educação e civilidade , respeitando os Avisos de Silêncio evitando comunicação em voz alta e não portando aparelhos sonoros;

7.2 – O telefone do Salão de Sinuca é destinado ao uso dos sócios , sendo vedado para o uso de conversações prolongadas.

7.3 - Por ser um ambiente fechado, com ar-condicionado , é terminantemente proibido fumar dentro do Salão de Sinuca.

7.4 – Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria Executiva.

8 – VALIDADE

Este regulamento, uma vez aprovado pelo Conselho de Administração revoga e substitui totalmente os regulamentos anteriores e será válido por tempo indeterminado, até nova resolução do Conselho de Administração.

ANEXO 1

REGULAMENTO DO RANKING DA SINUCA

1 - DOS OBJETIVOS

1.1 – Incentivar a prática da Sinuca

1.2 – Aprimorar o nível técnico

1.3 - Fornecer dados para a organização de torneios e equipes representativas.

2 - DOS PARTICIPANTES

2.1 –Poderão participar dos desafios do "ranking" todos os sócios e dependentes maiores de 16 anos, habilitados a frequentar o clube e seus dependentes.

3 - DA COMISSÃO DIRETORA DO RANKING

3.1 –Anualmente em Novembro será formada uma Comissão do Ranking de Sinuca composta por, no mínimo, 3 (três) taquistas. A composição será feita pela Diretoria Executiva que, para isto, ouvirá os taquistas.

4 - DAS CATEGORIAS

4.1 - O Ranking será formado pelas seguintes categorias:

- Sênior (A, B,C, D, etc.). Taquistas com mais de 18 anos completos
- Júnior (A, B,C, D, etc.). Taquistas com 16 anos completos a 18 anos incompletos.

4.2 - Cada categoria terá 20 jogadores.

4.3 - Novas categorias serão criadas sempre que houver, pelo menos, 2 (dois) taquistas que não consigam entrar na última categoria ou que tenham sido deslocados de suas últimas posições em função dos desafios.

5 - DO INGRESSO NO RANKING

5.1 - O taquista pretendente a entrar no ranking fará uma solicitação para que a Comissão do Ranking avalie seu jogo com o propósito de indicar qual adversário poderá ser desafiado.

5.2 - Para melhor avaliação a Comissão poderá solicitar que o pretendente jogue com taquistas do ranking.

5.3 – Após a indicação da Comissão e em caso de vitória, ocupará o lugar do taquista derrotado que descerá uma posição, juntamente com os demais.

5.4 – Em caso de derrota deverá desafiar um novo participante em posição inferior ao jogador anterior.

6 - DA ESCOLHA DO DESAFIADO

6.1 – O desafiante poderá escolher um adversário até 3 posições acima da sua e se vencedor ocupará o lugar do desafiado.

6.2 – Nenhum taquista poderá estar envolvido em mais de 1 (um) desafio.

6.3 – Os cinco primeiros das categorias Sênior "A" somente poderão ser desafiados pelos taquistas que estiverem colocados nas posições imediatamente abaixo da deles.

6.4 – Esta regra também se aplica aos dois primeiros das categorias Júnior "A" .

7 - DA MARCAÇÃO DO DESAFIO

7.1 - O desafio será feito mediante preenchimento de impresso específico, à disposição dos interessados com o encarregado da sinuca.

7.2 - O desafiante indicará três datas e horários para o jogo, no mínimo uma em horário nobre, em um prazo máximo de 15 dias.

7.3 - Se o jogo não for realizado por motivo de força maior, independente da vontade dos jogadores, os jogadores marcarão outra data de comum acordo. A nova data não poderá ser a mais de uma semana da data inicial. Se o jogo estiver em andamento, as partidas já disputadas e encerradas valerão para a nova data.

8 - DAS RESTRIÇÕES AO PERDEDOR

8.1 - O perdedor do desafio ficará impossibilitado de desafiar qualquer jogador durante 10 (dez) dias a contar da data do jogo em que perdeu.

8.2 - Além disso, ficará impossibilitado de desafiar o vencedor durante 30(trinta) dias a contar da data do jogo em que perdeu.

9 - DO W.O.

9.1 – O taquista que não comparecer até 15 minutos após hora marcada perderá por W.O.

9.2 – Na ausência dos 2 taquistas, após 15 minutos da hora marcada, ambos serão considerados perdedores por W.O, descendo, ambos, uma posição no ranking.

9.3 – O desafiante que não aceitar o desafio ou não for encontrado nos telefones que constarem do impresso específico do desafio perderá por W.O.

9.4 – Após 3 W.O. no mesmo ano o taquista será automaticamente retirado do ranking. Poderá, entretanto, tentar voltar ao ranking após 6 meses, desafiando o último classificado de uma categoria abaixo da que ocupava.

9.5 – O desafiado perderá por W.O. se não puder jogar nas datas escolhidas.

9.6 – Se o desafiante perder por W.O. , descerá uma posição no ranking.

9.7 – Para ingresso no ranking ou mudança de classe, não vale W.O., devendo ser escolhido um novo taquista ou marcadas novas datas.

10 - DO LICENCIAMENTO DO RANKING

10.1 – Será permitido aos taquistas se licenciarem por prazo de no máximo 2 meses, em virtude de doença ou viagem, podendo ser desafiado o taquista colocado imediatamente acima dele.

10.2 – Para este efeito o taquista deverá avisar, por escrito e com antecedência mínima de 3 (três) dias, sempre que se ausentar da cidade por um período igual ou superior a 10 (dez) dias.

10.3 – Ao retornar da licença poderá desafiar o jogador que estiver ocupando a sua posição deixada anteriormente, ou por outro que esteja ocupando posição abaixo.

11 - DA MESA DE JOGO

- 11.1 – A mesa de jogo será sorteada pelo encarregado da sinuca no ato da aceitação da ficha de desafio.
- 11.2 – Se, de comum acordo, no horário marcado, os jogadores desejarem mudar de mesa, poderão escolher uma outra que estiver disponível.
- 11.3 – O Clube deixará reservadas para os desafios do ranking, no máximo, três mesas durante os dias úteis e duas nos feriados, fins de semana, noites de 6as. feiras e vésperas de feriados.
- 11.4 – Após 15 minutos da hora marcada para o desafio, não havendo o mesmo se iniciado, a mesa será liberada para jogos normais.

12 - DO JUIZ

Se os jogadores optarem pela presença de um juiz, este deverá ser escolhido de comum acordo e dentre os jogadores do ranking.

13 - DOS HORÁRIOS DOS JOGOS

- 13.1 Seniores
 - Dias úteis: 20 h
 - Sábados, Domingos e Feriados: 10 h

- 13.2 Juniores
 - Dias úteis: 16 h
 - Sábados, Domingos e Feriados: 14 h

14 - DOS JOGOS

Os jogos do desafio serão disputados pela regra brasileira e em melhor de 3 (três) partidas.

15 - DOS CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Diretora do Ranking.

Este Regulamento foi aprovado pelo Conselho de Administração em reunião realizada em 20/02/2008.