

## 6º JOGOS de INTEGRAÇÃO da AMVALI – 2014

### REGULAMENTO GERAL

#### APRESENTAÇÃO.

Os 6º Jogos de Integração da AMVALI é uma promoção da Associação dos Municípios do Vale do Itapocu – AMVALI, realizado com a participação das FME/CME/DME dos respectivos municípios.

É de competência da AMVALI, que através de seu representante, com suas atribuições, a organização e coordenação deste evento, conforme se determina abaixo, sendo ainda responsáveis em:

- a) Elaborar e fazer cumprir o presente regulamento;
- b) Receber e homologar as inscrições;
- c) Dirigir as Reuniões e o Congresso Técnico.
- d) Elaborar a Programação;
- e) Designar os árbitros;
- f) Emitir notas oficiais, resoluções e homologar resultados;
- g) **Resolver os Casos Omissos.**

#### DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.

Art. 1º - Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem os 6º Jogos de Integração da AMVALI.

Art. 2º - São considerados conhecedores do Regulamento Geral, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas ao 5º Jogos de Integração da AMVALI, que assim sendo, se submeterão sem reservas a todas as suas determinações e disposições e as conseqüências que, pelo seu não cumprimento, deles possam emanar. Os atletas em especial, inscritos na ficha de inscrição, automaticamente declaram ter pleno conhecimento deste regulamento e das regras das modalidades, bem como estarem em perfeitas condições físicas e mentais que lhes permitam a prática do esporte.

Art. 3º - O 6º Jogos de Integração da AMVALI tem como finalidade desenvolver o intercâmbio esportivo entre municípios e equipes; proporcionar boas relações entre dirigentes, técnicos e atletas; estabelecer uma união

segura entre os desportistas e o poder público; exaltar a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação da personalidade, fazendo surgir novos valores no panorama desportivo.

Art. 4º - Constarão do programa dos 6º Jogos de Integração da AMVALI, as seguintes modalidades esportivas:

- Futsal.....Masc.....12 integrantes sendo um técnico e um auxiliar;
- Futsal.....Fem.....12 integrantes sendo um técnico e um auxiliar;
- Voleibol Four.....Masc.....08 integrantes sendo um técnico e um auxiliar;
- Voleibol Four.....Fem.....08 integrantes sendo um técnico e um auxiliar;
- Bocha ..... /////.....02 equipes por Município (1 equipe masc e 1 fem) com quatro titulares e dois reservas cada;
- Tênis de mesa.....///// .....02 equipe por Município (1 equipe masc e 1 fem) com 02 integrantes cada, sendo que os dois competem;
- Truco .....///// ..... 03 equipes por Município com dois titulares e um reserva cada;
- Dominó .....///// ..... 03 equipes por Município com dois titulares e um reserva cada;
- Sinuca .....///// ..... 01 equipe por Município com dois titulares (ambos jogam);
- Canastra .....///// .....03 equipes por Município com dois titulares e um reserva cada;
- Pescaria.....///// .....01 equipe por Município com três pescadores e todos pescam;

#### REALIZAÇÃO E CONGRESSO TÉCNICO.

Art. 5º - A data e o local da competição serão indicados na Tabela de Jogos. O **Congresso Técnico** fica marcado para o dia **20 de Maio de 2014, às 9:00 horas, na Secretaria de Esportes da Massaranduba.**

Art. 6º - O Congresso Técnico será presidido pela coordenação geral do evento e ou seu representante, com a finalidade de discutir e aprovar assuntos inerentes ao evento.

§1º - As deliberações provenientes desse congresso serão tomadas por maioria dos votos, cabendo ao coordenador, quando necessário, o voto de desempate. Somente terá direito a voto, um representante de cada município participante, desde que diretamente interessado no assunto em pauta.

## INSCRIÇÃO DAS EQUIPES e ATLETAS, PARTICIPAÇÃO E IDENTIFICAÇÃO.

Art. 7º - Dos 6º Jogos de Integração da AMVALI edição 2014, poderão participar os servidores públicos municipais, vinculados/cadastrados/registrados no Setor de Recursos Humanos de seu respectivo município, qual irão representar, sendo que o setor de RH deverá emitir documento que comprove tal situação **e que o atleta tenha a carteira de trabalho registrada na prefeitura que representa.**

§1º - O servidor que possuir vínculo por mais de um município, deverá optar por representar apenas um deles.

§2º - O servidor deverá estar vinculados/cadastrados/registrados até o dia 20/05/2014 e estar atuante até a data da realização do evento.

Art. 8º - O prazo de inscrição das equipes do 6º Jogos de Integração da AMVALI ocorre até às 23h59 da data de 23/05/2014 para as modalidades de Futsal masculino e feminino, Vôlei Four masculino e feminino e também Pescaria. **OBRIGATORIAMENTE** as inscrições devem ser enviadas para os e-mails: [christianogm@yahoo.com.br](mailto:christianogm@yahoo.com.br) e [imprensa@amvali.org.br](mailto:imprensa@amvali.org.br) . As demais inscrições serão feitas no dia 31/05/2014 das 08h as 08h30 com início dos jogos previsto para às 9h

Art. 9º – A inscrição no 6º Jogos de Integração da AMVALI, dar-se-á mediante a **Ficha de Inscrição** fornecida pela coordenação, no qual **consta Nome Completo, Nº. do Registro Geral e Data de Nascimento** e sendo preenchida de forma digitada.

§1º- As equipes deverão anexar a sua **Ficha de Inscrição**, uma Declaração do Setor de Recursos Humanos do seu respectivo município, confirmando/comprovando que os atletas relacionados fazem parte de seu quadro de funcionários, evitando desta forma transtornos na data dos jogos.

Art. 10 - Todos os inscritos e participantes no jogo serão identificados pelo **CRACHÁ** e/ou pelos **DOCUMENTOS ORIGINAIS: CARTEIRA DE IDENTIDADE, CARTEIRA DE MOTORISTA (Com Foto), Carteira dos Conselhos Regionais, Passaporte, EMFA** e como última opção **CARTEIRA DE TRABALHO**. Em outros casos, somente será aceito Boletim de Ocorrência com data limite de 30 dias do ocorrido.

Art. 11 – O Atleta não poderá estar registrado como Técnico ou Auxiliar. A inscrição de Atletas menores de 18 anos é de inteira responsabilidade das equipes que o inscreveram. O Técnico ou Auxiliar poderão ser substituídos a qualquer tempo, desde que comunicado por escrito à coordenação do evento, com antecedência.

## DOS PROTESTOS / RECURSOS:

Art. 12 – O pedido de Protesto /Recurso deverá ser encaminhado primeiramente de forma Verbal e se necessário, por Escrito em folha datilografada/digitada, em 2(duas) vias. Em ambos os procedimentos, o pedido deverá partir

do representante legal da equipe e ser oficializado aos membros da coordenação do evento. No Protesto / Recurso deverá conter a denúncia e ou a queixa, descrevendo sumariamente a infração, o nome do infrator, a equipe a qual pertence e a disposição infringida, **JUNTANDO PROVAS** de irregularidades contra o qual recorre.

§1- Nas decisões tomadas pela coordenação do evento não caberão recursos.

§2- Não caberão recursos sobre uniformes, caso o árbitro atribua condições de jogo.

#### DA DISCIPLINA E DO CONSELHO DE JULGAMENTO:

Art. 13 – A disciplina e a justiça dos 6º Jogos de Integração da AMVALI, serão exercidas pelo Conselho de Julgamento e administrativamente pela AMVALI (coordenadora do evento), baseando-se no Regulamento Geral e Técnico dos 6º Jogos de Integração da AMVALI, no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina e demais regulamentações emanadas pelos referidos órgãos, para efetuar a resolução dos processos.

§1- O Conselho de Julgamento será composto por 07 membros constituídos/ indicados no Congresso Técnico do evento, sendo necessariamente um de cada município e será nomeado neste ato o Presidente da comissão.

§2- Todas as pessoas físicas ou jurídicas vinculadas ao evento, em especial as equipes participantes, desde já indicam e reconhecem o Conselho de Julgamento, como única e definitiva instância para resolver as questões que surjam entre elas ou entre elas e a coordenação do evento, desistindo ou renunciando, expressamente assim, de valer-se da Justiça Comum para esses fins.

Art.14- A Coordenação do evento e o Conselho de Julgamento, no uso de sua função, possui poder em suspender sumariamente por tempo indeterminado, qualquer membro inscrito na Ficha de Inscrição, de participar do evento à fim de viabilizar o(s) processos(s) de julgamento(s) e após proferir o resultado final. Também poderão aplicar punições administrativas, salvo sempre o contraditório e ampla defesa.

#### CRITÉRIOS TÉCNICOS:

Art. 15 - As competições do 6º Jogos de Integração da AMVALI - será regido pelas regras internacionais adotadas pelas diversas Confederações Brasileiras, alteradas pelo disposto neste regulamento.

Art. 16- As rodadas serão realizadas de acordo com as datas e horários estabelecidos em tabela. As partidas serão dirigidas por árbitros e mesários designados pela AMVALI, não cabendo as equipes o veto de qualquer designado.

Art. 17 - Será dado um prazo de quinze (15) minutos de tolerância para o 1º jogo de cada período (manhã – tarde – noite) para que as equipes apresentem-se em condições de disputar uma partida. O horário estará estabelecido na Tabela de Jogos.

§1º - Esgotado este prazo, a equipe faltosa será declarada perdedora por "WxO".

§2º - Para os casos de "WxO" ocorridos na primeira rodada, a equipe ausente será eliminada da competição.

§3º - Para os casos de "WxO" ocorridos a partir da segunda rodada, a equipe ficará sujeita á julgamento e conseqüentes penas impostas pelo Conselho de julgamento.

Art. 18 - A equipe que não comparecer em quadra com o número regulamentar de atletas em condições de jogo, salvo motivo de força maior, público e notório, a critério e julgamento/ parecer do Conselho de Julgamento, será considerada perdedora por "WxO.". Em caso de "WxO." além de ganhar os pontos válidos pela partida, para efeito de contagem será conferido o placar de 01 x 00, no futsal; 02 x 00 sets, com 21 x 00, no vôlei four; apenas vitória no Dominó; apenas vitória no Truco; apenas vitória na canastra; 24 x 00 na Bocha; 02 x 00 no tênis de mesa, apenas vitória na sinuca e desclassificação na pescaria. Para ser considerada vencedora, a Equipe deverá estar em quadra ou se apresentar com o número regulamentar de atletas, uniformizada e pronta para a partida. Constatando-se a ausência das duas equipes, será configurado o duplo "WxO.", consignando-se uma derrota para ambas as equipes.

§1º - Nos casos de "WxO", não haverá recuperação dos pontos ganhos para as equipes que já jogaram com a eliminada, as equipes que não jogaram com a eliminada, receberão os pontos dessa partida, desde que compareçam com o número mínimo de jogadores e assinem a súmula.

§2º - Se no transcorrer de uma partida, uma das equipes ficar reduzida em número inferior ao número legal mínimo de atletas segundo as regras oficiais, será determinado o término da partida e consignada vitória para a equipe que permanece em condições de jogo, pelo placar acima. Estando vencendo esta equipe na modalidade de futsal, será mantido o placar da partida.

Art. 19 - As equipes deverão entregar à coordenação da modalidade, 15 minutos antes do horário fixo em tabela de jogos, a relação nominal com a numeração dos atletas e a documentação para identificação (Art.9º) dos atletas e dirigentes. Todos os atletas deverão estar uniformizados ao adentrar a quadra, sendo que os atletas que por ventura comparecerem tardiamente, sua entrada será aceita em qualquer período/tempo de jogo desde que relacionado.

§3- As carteiras de identificação dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término juntamente com a cópia da súmula da partida.

Art. 20 - Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estejam inscritos na súmula, como jogadores devidamente uniformizados e mais dois dirigentes (conforme Ficha de Inscrição) portadores da carteira de identidade.

Art. 21 – A equipe participante e constante à esquerda da tabela é considerada mandante de jogo, sendo de sua responsabilidade a vistoria prévia dos uniformes, a fim de verificar a coincidência dos mesmos. Quando houver coincidência de uniformes, caberá a esta equipe providenciar a troca do mesmo. É de competência exclusiva do

Árbitro, considerar se as equipas estão devidamente uniformizadas e em condições ou não de jogo. Caso uma equipa seja considerada sem condições de jogo, a mesma possui o tempo máximo de 15 minutos, para se apresentar uniformizada.

#### SISTEMA DE DISPUTA:

Art. 22 – No sistema de disputa do evento as equipas serão sorteadas e divididas de acordo com o número de inscritos. A divisão e o sorteio das equipas, forma de disputa, entre outros detalhes, serão estipulados de acordo com o número de inscritos, prevendo o tempo disponível e custos, ficando ao encargo da coordenação do evento na data do Congresso Técnico apresentar a proposta para a sua realização.

#### PREMIAÇÃO:

Art. 23 - Será conferida a seguinte premiação:

§ 1º - **01 troféu Transitório** para o Campeão Geral do Evento, o qual deverá ser devolvido à coordenação do evento 30 dias antes do início do próximo evento.

§ 2º - **Geral:**

a - **Campeão Geral:** 01 troféu.

b - **Vice-campeão Geral:** 01 troféu.

c - **3º lugar Geral:** 01 troféu.

§ 3º - **Por Modalidade:**

**Campeão:** 01 troféu e medalhas douradas.

**Vice-campeão:** medalhas de prata.

**3º lugar:** medalhas de bronze.

§ 4º - Para determinar-se o campeão, segundo e terceiro colocados no geral, serão somados os pontos obtidos em cada modalidade, da seguinte forma:

a - 1º colocado na modalidade = 10 pontos;

b – 2º colocado na modalidade = 08 pontos;

c – 3º colocado na modalidade = 06 pontos;

d – 4º colocado na modalidade = 04 pontos;

e – 5º colocado na modalidade = 03 pontos;

f – 6º colocado na modalidade = 02 pontos;

g – 7º colocado na modalidade = 01 pontos;

**Sendo que somente a equipe melhor classificada de cada município por modalidade pontuará.**

#### DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 24 – A coordenação do evento não se responsabiliza por acidentes que possam ocorrer antes, durante ou depois as partidas com as equipes, seus dirigentes ou jogadores. Também incide neste artigo, todas as despesas com viagens, locomoção, alimentação, uniformes entre outros, que são de inteira responsabilidade da equipe inscrita. Qualquer dano que um membro da equipe provocar dentro da quadra ou nos locais de jogos, deverá o mesmo ser coberto pela equipe.

Art. 25- A Coordenação do evento adotará os seguintes critérios quando o Regulamento ou as Regras Oficiais da modalidade for omissivo:

01- Quando a interrupção for por fatores extra-quadra:

- a) até 1 hora a partida será reiniciada no mesmo local com o mesmo placar e tempo de jogo;
- b) mais de 1 hora será anulado, cabendo a Coordenação do Evento, determinar novo horário e local se necessário.

02- Quanto ao desempate entre equipes na fase:

- a) serão observados os critérios sempre em seqüência, não podendo mudar de item (entre duas entre três ou mais equipes).

03- Quanto aos Critérios Técnicos:

- a) A coordenação do evento poderá modificá-lo em cumprimento a alteração das regras oficial, respeitando o início de cada etapa da competição e modalidade.
- b) Cada fase é considerada uma nova competição, não sendo levado em consideração os resultados dos grupos ou fases anteriores.

04- Quanto ao WO:

- a) 15 minutos de tolerância começando a contar a partir da assinatura do técnico/capitão da equipe presente, com apito do árbitro principal. De acordo com o Art. 17 deste regulamento, somente haverá tolerância de 15 minutos para o 1º jogo da rodada. Portanto a seqüência é dada conforme tabela e término do jogo anterior.

05- Deverá ser retirado imediatamente do jogo, todo atleta que sofrer acidente sangramento, não podendo retornar até que seja estancado, devendo inclusive mudar o uniforme, se necessário.

06- Compete exclusivamente ao árbitro paralisar a partida e fazer cumprir o que determina o Regulamento/Regra.

Art. 26º – A equipe ou membro da equipe que utilizar atleta irregular em qualquer partida válida pelo 6º Jogos de Integração da AMVALI, independente de demais sanções, será penalizada com a perda dos pontos obtidos nesta partida e os pontos válidos dela, serão revertidos em favor da equipe adversária.

§1- A irregularidade de o atleta configurar-se-á na hipótese de: a) Inexistência de inscrição ou falta de inscrição; b) Atuar, quando sujeito ao cumprimento de suspensão automática, por força de cartão amarelo ou vermelho no Futsal, desqualificação no Voleibol; c) Participar da partida quando sujeito ao cumprimento de penalidade administrativa prevista em Regulamento ou aplicação pelo Conselho de Julgamento; d) Praticar irregularidades tipificadas como infrações às regras nacionais de futsal ou documentos que regem o evento (Regulamento, Notas Oficiais, Comunicados outros).

Art. 27- Demais deliberações dos 6º Jogos de Integração da AMVALI, serão oficializadas e integrarão este regulamento (Ex: Decisões do Congresso Técnico, Tabela de Jogos, Notas e Comunicados, Atas e Outros).

Art. 28- Os Fatos Omissos neste regulamento serão decididos pela Coordenação do Evento – AMVALI. Suas decisões deverão ser acatadas não cabendo recursos.

**Este regulamento entra em vigor a partir da data abaixo expressa.**

**Jaraguá do Sul – SC, 12 de Maio de 2014.**



## **6º JOGOS de INTEGRAÇÃO da AMVALI – 2014**

### **REGULAMENTO TÉCNICO**

#### **FUTSAL**

Art. 1º - As competições de Futsal do 6º Jogos de Integração da AMVALI - serão regidas pelas regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal, alteradas pelo disposto neste regulamento.

Art. 2º - Cada jogo terá duração de 30 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos cada. Sendo corridos os 13 primeiros minutos de cada tempo e os dois últimos de cada tempo cronometrados, com um intervalo de 05 min. Nas fases semifinal e final os jogos terão a mesma duração. Os componentes da mesa controlarão o tempo de jogo.

Art. 3º – O equipamento dos atletas é de acordo com a regra, assim como o aquecimento dos atletas não poderá de forma alguma contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da quadra e em quadra o tempo ficará restrito ao tempo necessário para os mesários encerrarem os trabalhos de anotação do jogo anterior e prepararem a súmula para o jogo atual. Cada equipe deverá apresentar no dia do jogo 01 (uma) bola em condições de jogo, ficando sob sua própria responsabilidade o cuidado pelo não extravio da mesma. Vale constar que não será permitido uso de camisa sem numeração ou com numeração feita por fita crepe, esparadrapo ou similar, nem mesmo colete ou camisa cortada, aparecendo o número embaixo, de outra camisa.

Art. 4º - A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

- a) Vitória:..... 3 (três) pontos
- b) Empate:.....1(um) ponto
- c) Derrota:..... 0(zero) ponto

Art. 5º - Ocorrendo o empate na classificação, em turno ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios:

- a) Entre Duas Equipes

a.1- confronto direto;

a.2- maior número de vitórias;

a.3- menor número de gols sofridos;

a.4- maior número de gols marcados;

a.5- saldo de gols;

a.6- melhor índice disciplinar do evento, baseado no Nº de Cartões anotados, sendo ainda: 1º o menor nº de cartões vermelhos e em seguida o menor nº de cartões amarelos.

a.7- sorteio.

b) Entre Três ou Mais Equipes:

b.1- maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;

b.2- menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;

b.3- maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;

b.4- saldo de gols no grupo ou turno em todo os jogos em que ocorreu o empate;

b.5- melhor índice disciplinar do evento, baseado no Nº de Cartões anotados, sendo ainda: 1º o menor nº de cartões vermelhos e em seguida o menor nº de cartões amarelos.

b.6- sorteio.

Art. 6º- Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, será adotado a decisão por penalidades máximas alternadas, com 3 atletas diferentes de cada equipe, permanecendo o empate, segue-se o padrão do anexo das Regras Oficiais: Decisão por Penalidade Máxima.

§1- Este critério prevalecerá sobre todos os demais classificatórios.

Art. 7º - O atleta ou membro da equipe apenado durante as competições com:

a) cartão vermelho - 01 (um) cartão: ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades oriundas do Conselho de Julgamento.

b) cartão amarelo - 02 (dois) cartões: suspenso automaticamente por um jogo.

§1- A quantificação e o controle de cartões recebidos, bem como o cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial da Coordenação do evento.

§2- A contagem de cartões para fins de aplicação de suspensão automática é feita: a) Dentro do mesmo evento, seja dividido ou não em fases, sendo os cartões recebidos na fase classificatória, agregados àqueles computados nas demais fases, semifinais e finais. b) Separadamente e por tipologia de cartão, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo na mesma ou em outra partida. Assim quando o mesmo atleta ou membro da equipe acumular em determinado momento da competição 03(três) cartões amarelos e 01(um) vermelho, devem obrigatoriamente cumprir a suspensão automática de 02(duas) partidas.

§3- A aplicação da suspensão automática independe do resultado de julgamento que for submetido ou não no âmbito de Conselho de Julgamento. A aplicação do cartão amarelo somente terá validade na competição em disputa.

## **VOLEI FOUR**

Art. 1º - As competições de Voleibol do 6º Jogos de Integração da AMVALI - serão regidas pelas regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, CBV, alteradas pelo disposto neste regulamento.

Art. 2º - Os jogos serão decididos em 1 set vencedor de 21 pontos, com diferença de 2.

Art. 3º.- A bola oficial será a que for escolhida pelo árbitro dentre as apresentadas pelas equipes envolvidas nos jogos.

Art. 4º – Cada equipe terá direito a dois pedidos de tempo por set. Não será dado pela equipe de arbitragem o tempo técnico em cada set.

Art. 5º - O aquecimento inicial dos atletas deverá ser fora quadra de jogo e o aquecimento de quadra será de 6 (seis) minutos na rede.

Art. 6º - A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

- a) vitória 2 pontos
- b) derrota 1 ponto
- c) ausência 0 ponto

Art. 7º - Ocorrendo o empate na classificação, em turno ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios:

a) entre duas equipes

- a.1- Set average;
- a.2- Pontos average;
- a.3- confronto direto.

b) entre três ou mais equipes:

- b.1- Set average entre as equipes empatadas;
- b.2- Pontos average entre as equipes empatadas;
- b.3- Sorteio.

Art. 8º – O atleta, técnico ou dirigente desqualificado ficará suspenso automaticamente por um jogo. Em casos mais graves, estará sujeito a julgamento pelo Conselho de julgamento Específica do Evento.

## **BOCHA LIVRE**

Cada município poderá inscrever até 01 dupla masculina e 1 feminina, os quais deverão ser identificados antes do início antes do início do congresso técnico da modalidade;

Art. 1º - A modalidade será regida pelas regras dispostas neste regulamento.

Art. 2º - A Categoria LIVRE, será disputada em equipes de 04 atletas (uma dupla em cada lado da cancha) podendo ter 02 reservas.

Art. 3º - Durante um jogo, por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitida apenas duas substituições.

Art. 4º - Será considerada vencedora da partida a equipe que completar primeiro 24 (vinte e quatro) ou 12 (doze) pontos, de acordo com o marcador do local do jogo sendo que cada bola valerá 01 (um) ponto.

Art. 5º - Caso o sistema de disputa conte com mais de 12 duplas, será de eliminatória simples e com menos de 12 será por chave.

## **CANASTRA**

A modalidade de **CANASTRA** será disputada de acordo com o que dispuser esta regulamentação;

**a)** Cada município poderá inscrever até 03 (três) duplas, os quais deverão ser identificados antes do início antes do início do congresso técnico da modalidade;

**b)** Será constituído de onze cartas para cada jogador;

**c) O jogo será decidido em única partida de 2.000 (dois mil) pontos;**

**d)** A distribuição das cartas será feita pelo jogador que tirar a carta de maior valor;

**e)** O baralho deve ser embaralhado pelo saidor anterior;

**f)** A primeira carta a ser distribuída será do jogador saidor;

**g)** Dados a serem observados na contagem dos pontos:

**1.** Canastra: Limpa = 300 (trezentos) pontos

Suja = 200 (duzentos) pontos

Coringa = 500 (quinhentos) pontos

**2.** Valor de cada carta = 10 (dez) pontos

**3.** Batida = 100 (cem) pontos

**4.** Morto perdido = 100 (cem) pontos

**h)** Somente será permitido trinca de "Ás, Rei e Três";

**i)** Os jogos serão disputados com dois mortos, sendo que cada equipe poderá pegar apenas um; quando uma equipe não pegar o morto, a mesma será penalizada com a perda de 100 pontos;

**j)** Para pegar o morto pode-se bater com descarte e sem canastra;

**k)** Para o bate final é necessário ter pelo menos uma canastra;

**l)** A dupla perderá 100 (cem) pontos referente ao morto, no caso de já terem pego, mas sem oportunidade de descarte, inclusive, no caso de acabarem as cartas de compra do jogo, pois o morto não voltará para a mesa como carta de compra.

**m)** O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo;

**n)** A canastra poderá ser limpa a qualquer momento do jogo, bastando para isso que se coloquem todas as suas cartas em suas legítimas posições;

**o)** A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando as cartas vivas (mesa) ou das mortas (lixo), salvo o exposto na letra "m";

**p)** O jogador que realizar um descarte deverá comunicar em tom audível o lugar do mesmo;

**q)** O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou simplesmente sobre a mesa;

**r)** Quando terminarem as cartas vivas (mesa), o jogo será encerrado após o descarte do jogador que comprou a última carta viva (mesa), passando-se em seguida à contagem de pontos, como manda o regulamento;

**s)** A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária;

**t)** Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, sendo que o mesmo poderá ser colocado em qualquer posição, porém quando estiver no seu próprio lugar (lugar do dois do mesmo naipe) não será considerado coringa;

**u)** Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

Duas equipes:

- Confronto direto

- Persistindo ou quando envolver Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate;
- Persistindo, o sorteio definirá a classificação;

**v)** Penalidades:

**1.** No caso de uma equipe não baixar jogo, e a outra bater o jogo, a dupla será penalizada com 300 (trezentos) pontos;

**2.** Após metade do jogo, ou seja, com 1.000 (mil) pontos, a dupla somente poderá baixar jogo com oitenta pontos em cartas;

**3.** Em caso de haver irregularidade no item 02, a dupla deverá recolher o jogo e como penalidade só poderá baixar o jogo com 100 (cem) pontos em cartas;

**4.** Em caso de alguma equipe baixar jogo irregular na mesa, a mesma será punida com 50 pontos, exceto para o item 02.

**5.** Ocorrendo irregularidade no "Bate final", a mesa será encerrada e o infrator punido com 300 (trezentos) pontos e não poderá contar os pontos baixados de seu jogo, contando-se porém, os pontos de seus adversários.

**6.** Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovadas pelo fiscal, caracterizam penalização de 50 (cinquenta) pontos;

**7.** Os pontos provenientes de penalidades dos itens 4, 5 e 6 terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se ao creditar os pontos, a equipe atingir 2.000 pontos será declarada vencedora.

**8.** Em caso de atitudes anti-desportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

## **DOMINÓ**

Cada Município poderá inscrever até 03 (três) duplas, os quais deverão ser identificados antes do início antes do início do congresso técnico da modalidade;

Art. 1º - A modalidade de **DOMINÓ** será disputada no naipe misto, sendo permitida a inscrição de até 03 (três) atletas por equipe.

Art. 2º - O sistema de disputa será definido a partir do número de inscritos.

Art. 3º - Cada equipe deverá conter 02 (dois) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início do congresso técnico da modalidade.

Art. 4º - O Jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 pontos.

Art. 5º - As partidas terão um tempo máximo de 01 hora de jogo. Caso o tempo se esgote, será dada como vencedora a dupla que estiver vencendo a partida.

§ 1º. Se o tempo acabar e a partida estiver empatada após a última queda, será realizado 01 (uma) queda para declarar o vencedor.

§ 2º. Cada jogada deverá ser feita em no máximo 1 minuto. Caso alguma dupla sintá-se lesada, pois seu adversário está demorando mais que 1 minuto para jogar, essa dupla poderá pedir que o árbitro venha até a mesa para conferir as jogadas. Isso só poderá ser feito após ter passado 3/4 do jogo, ou seja, 45 minutos.

Art. 6º - Para o início da partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída para quem tiver o *double* seis. Nas demais quedas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído da queda anterior, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.

Art. 7º - As pedras deverão ficar obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma fileira.

Art. 8º - Joga-se com qualquer número de dobles, ou pedras do mesmo naipe.

Art. 9º - Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de uma fecha, seja obrigatório ou não, perderá a dupla que fechou.

Art. 10 - Somente será permitido que os atletas levantem-se da mesa depois de autorizado pelo fiscal da partida.

Art 11 – As infrações e penalidades aplicadas à esta modalidade são as seguintes:

§ 1. O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será então comprovado pelo fiscal, sendo penalizado com 05 pontos;

§ 2. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovadas pelo fiscal, caracterizam penalidade de 20 (vinte) pontos;

- § 3. Passar com pedra na mão, será penalizado com 40 (quarenta) pontos, sendo a queda considerada finda;
- § 4. "Gato" caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa. Será penalizado com 30 (trinta) pontos;
- § 5. Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras: a dupla será penalizada com 10 (dez) pontos;
- § 6. Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora; Se ao creditar os pontos, a equipe atingir 100 pontos será declarada vencedora.
- § 7. Em caso de atitudes anti-desportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.
- § 8. Demorar mais que 1 minuto para fazer a jogada: a dupla será penalizada com 20 pontos.

## **TRUCO**

Cada equipe poderá inscrever até 03 (três) duplas, os quais deverão ser identificados antes do início do congresso técnico da modalidade;

Art. 1º - A modalidade de **TRUCO** será disputada de acordo com a Regulamentação abaixo:

Art. 2º - A Cidade poderá inscrever 03 (três) duplas, os quais deverão ser identificados antes do congresso técnico.

Art. 3º - O baralho usado será do tipo **ESPAÑHOL** ou normal de canastra se tiver disponível.

Art. 4º - O jogo será disputado em melhor de 03 (três) partidas até 12 (doze) pontos.

Art. 5º - A saída de jogo caberá ao atleta que virar a carta maior.

Art. 6º - Se, na distribuição das cartas, venha virar uma carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro.

Art. 7º - O jogo será desenvolvido pelo método "tombo da última carta".

Art. 8º - É permitido o desfilamento das cartas nas mãos (ao embaralhar).

Art. 9º - As cartas devem ser dadas em seqüência, no sentido anti-horário, uma a uma, até 03 (três) para cada jogador e o tombo na décima terceira carta (virada).

§ 1º - O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); se cortadas às cartas, estas deverão ser distribuídas por baixo.

§ 2º - Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo.



§ 3º - O cortador poderá ver a **1ª** carta antes de passá-la ao companheiro.

§ 4º - O carteiro poderá ver uma das cartas antes de passá-la ao companheiro.

§ 5º - Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente.

Art. 10 - Na primeira "vaza", ninguém pode encobrir cartas.

Art. 11 - Havendo empate nas 03 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto, passa-se o maço para frente.

Art. 12 - Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando o seguinte:

§ 1º - quem truca ou retruca "carta exposta" perde em caso de empate;

§ 2º - quem truca ou retruca no "escuro" joga pelo empate;

§ 3º - em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca "carta exposta" perde em caso de empate.

§ 4º - na "última vaza", joga pelo empate quem "matou" a primeira vaza, respeitando o de truco.

Art. 13 - Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou a carta de cima.

Art. 14 - A dupla com 11 pontos poderá olhar suas cartas mutuamente para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente.

Art. 15 - A dupla com 11 pontos, se jogar e não vencer perderá 03 (três) pontos.

Art. 16 - Não serão permitidas "delongas" durante o jogo, isto é "namorar" o baralho.

Art. 17 - Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizam vantagem para a dupla, tais como: "mata a primeira", "vem pra mim", "joga a mais alta", "não tenho nada", "vou para lá", etc..., sendo permitidos somente sinais (não verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 01 (um) ponto se não houve trucada, ou 3(três), 6 (Seis), 9 (nove) ou 12(doze), se houve o "Truco" ou "Retruco".

Art. 18 - Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade.

Art. 19 - Quando as duas duplas estiverem na "mão de 11", será decidido na "escurinha".

Art. 20 - Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser sua vez de jogar, perderá a partida.

Art. 21 - Estando uma das duplas com 11 (onze) pontos, e um dos jogadores de qualquer das duplas trucar o jogo, perderá a partida.

Art. 22 - Em caso de atitudes anti-desportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

## **SINUCA**

A modalidade de Sinuca será regida pelas considerações deste regulamento:

- O sistema do jogo será o de Sinuca de Boteco, onde as regras serão decididas pelos competidores antes do início das partidas.

## **TÊNIS DE MESA**

- Cada município pode inscrever 02 jogadores no naipe masculino e 02 no naipe feminino, sendo que todos jogam;
- O torneio será dividido em masculino e feminino;
- As partidas serão decididas em 02 sets vencedores de 15 pontos com diferença de 02 pontos;
- Caso necessite de terceiro set, também será de 15 pontos com diferença de 02 pontos;
- Cada jogador deverá levar sua raquete e bolinhas.

## **PESCARIA**

- Cada município pode inscrever 03 pescadores (as) e deverá levar uma pessoa para ser fiscal;
- Cada município poderá ter no máximo 3 varas na água, sendo que as varas poderão ser trocadas quando necessário;
- Cada pescador (a) poderá ter somente uma vara (qualquer tipo), sendo que a vara no **máximo poderá ter 02 anzóis;**
- Poderá ser utilizado qualquer tipo de isca (cada pescador deverá levar a sua);
- *A competição acontecerá das 09h as 11h30 (estar no local as 8h);*
- *Será premiado o município (todos os pescadores juntos) que pescar o maior “número” de peixes;*
- *Todos os equipamentos serão avaliados e liberados pelos árbitros 30 minutos antes de cada rodada.*

**Este regulamento entra em vigor a partir da data abaixo expressa.**

**Jaraguá do Sul – SC, 20 de Maio de 2014.**