

REGULAMENTO POR MODALIDADES

Atualizado em 24/10/2022

1. ATLETISMO (Masculino / Feminino)	2
2. BOCHA ROLADA (Masculina / Feminina)	3
3. BOLICHE (EQUIPE) (Masculino / Feminino)	4
4. CANASTRA DUPLA LIVRE	5
5. DOMINÓ DUPLA LIVRE.....	7
6. FUTSAL (Masculino / Feminino)	8
7. FUTEBOL SUIÇO LIVRE E MASTER (Masculino)	10
8. FUTEBOL DOS PRESIDENTES.....	12
9. TÊNIS DE MESA (Masculino / Feminino)	13
10. TÊNIS DE QUADRA INDIVIDUAL (Masculino).....	14
11. TRUCO DUPLA LIVRE	15
12. VÔLEI DE AREIA DUPLA (Masculino / Feminino)	17
13. VÔLEI DE QUADRA (Masculino / Feminino)	18
14. XADREZ INDIVIDUAL LIVRE	19
15. GENERAL INDIVIDUAL LIVRE	20
16. SINUCA (BOLA 8) DUPLA LIVRE.....	21
17. JOGOS COOPERATIVOS	23
18. TIRO LIVRE INDIVIDUAL	24
19. FUTEVÔLEI DUPLA	25

1. ATLETISMO (Masculino / Feminino) **Atualizado em 24/10/2022**

Art. 1º- A MODALIDADE DE ATLETISMO (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º- Cada Cooperativa poderá inscrever até 02 (dois) atletas sendo 01 (um) titular e 01 (um) Reserva (opcional).

a) Na confirmação das provas, o atleta, obrigatoriamente, deverá apresentar documentos oficiais de identificação com foto;

b) Cada atleta poderá participar de 01 (UMA) prova individual;

Art. 3º- Serão realizadas as seguintes provas na modalidade de atletismo:

✓ Corrida 100 metros (Masculino / Feminino);

✓ Corrida 400 metros (Masculino / Feminino);

✓ Corrida 5000 metros (Masculino);

Art. 4º- O sorteio das raia será efetuado no momento da confecção das súmulas, cujos técnicos e atletas interessados poderão presenciar.

Art. 5º- Caso haja mais de uma eliminatória, as raia serão disponibilizadas conforme tempo da primeira eliminatória.

Art. 6º - Apenas na primeira prova, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar - se ao início. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: Nesta modalidade deverão ser inscritos 100% funcionários.

2. BOCHA ROLADA (Masculina / Feminina) *Atualizado em 24/10/2022*

Art. 1º- A MODALIDADE DE BOCHA ROLADA (Masculina / Feminina) será disputada de acordo com as regras oficiais da modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Bocha e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Para a competição de bocha rolada, será adotada a cancha de carpete.

Art. 3º- Número de inscritos: 04 (quatro) atletas, sendo que 01 (um) será reserva, podendo, as equipes, efetuar 01 (uma) alteração por partida.

Art. 4º- A competição será realizada na categoria trio em 12 (doze) pontos, contando-se 01 (um) ponto por bola. Porém, a forma de pontuação, poderá ser modificada pela organização, dependendo do número de participantes inscritos, visando o término da competição dentro do tempo disponível.

3 Art. 5º- Será obrigatório o uso de calçado adequado.

Art. 6º- As equipes deverão apresentar-se uniformizadas. O não cumprimento caracterizará WO.

Art. 7º- Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

- a) Vitória = 03 pontos;
- b) Derrota = 00 ponto;

Art. 8º- Quando 02 (duas) ou mais equipes chegarem no fim em igualdade de pontos, os critérios para o desempate serão:

Duas equipes:

- a) Confronto direto.

Persistindo o empate ou quando envolver Três ou mais equipes:

- a) Saldo de bochas nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- b) Maior número de bochas obtidos nas partidas realizadas fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Menor número de bochas sofridos nas partidas realizadas, na etapa ou fase em que ocorreu o empate;
- d) Persistindo, haverá sorteio.

Art. 9º- Na cancha, somente será permitida a presença de atletas e árbitros, os quais deverão permanecer dentro das linhas demarcatórias por ocasião dos lançamentos.

Art. 10º- Será proibido fumar ou tomar bebidas alcoólicas durante as partidas.

Art. 11º- O tempo máximo para lançamento de cada bola, é de no máximo 01 (um) minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

Art. 12º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento será caracterizado W.O.

Parágrafo único: Nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

3. BOLICHE (EQUIPE) (Masculino / Feminino) Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE BOLICHE (EQUIPE) - (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Federação de Boliche e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada equipe pode inscrever até 07 (sete) atletas, sendo que 02 (dois) serão reservas.

Art. 3º- Para uma partida, a equipe será composta de no mínimo 05 (cinco) atletas. Após o início da rodada, não será permitido substituição de atleta;

Art. 4º- Competirá sempre um atleta por vez de cada equipe, alternadamente em cada pista. Cada atleta jogará no mínimo 10 (dez) bolas e no máximo 22 bolas por partida;

4

Art. 5º- O Atleta que acertar dois *Strikes* seguidos, triplica a pontuação da primeira rodada. Dependendo do número de *strikes*, poderá ganhar mais 02 (duas) rodadas de bônus, jogando até 22 bolas;

Art. 6º- O Sistema de Disputa será por equipe e a marcação de pontos será eletronicamente para cada jogador. Após as rodadas serão somados o número de pontos dos 05 jogadores da equipe. O número de passadas (rodadas) será de 03 (três) passadas por equipe no naipe Masculino na fase classificatória, classificando 02 equipes por chave com a pontuação mais alta (soma de pontos das 03 passadas), as 4 equipes classificadas jogam mais 01 (uma) passada para definir campeão, vice e terceiro lugar. E de 03 (Três) passadas por equipe no naipe feminino, onde serão somados o total de pontos por equipe para definir campeão, vice e terceiro lugar por naipe;

Art. 7º- As bolas serão fornecidas pelo *Strike Boliche Bar* e terão a numeração de 06 a 14, podendo variar o peso de libras conforme a numeração;

Art. 8º- Durante o tempo que estiverem na pista, os atletas não poderão fumar ou ingerir bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar da pista sob pena de serem desclassificados.

Art. 9º- Atletas e técnicos deverão estar uniformizados e cumprir as determinações dos árbitros. O não cumprimento, resultará na exclusão da equipe na competição.

Art. 10º- Não será permitido aos atletas, atrapalhar o adversário, gritar, qualquer tipo de barulho, sendo que o atleta terá que permanecer sentado após suas jogadas. O Atleta que não cumprir as normas, poderá ser desclassificado na partida e sua equipe não poderá somar seus pontos;

Art. 11º - O atleta deverá respeitar a linha limite para soltar a bola e deverá ter o máximo cuidado, pois, após a linha, o piso é extremamente escorregadio.

Art. 12º - Critérios de desempate:

Duas equipes:

- a) Pontuação do melhor jogador; (Pontuação mais alta da equipe individual na partida ou fase);
- b) Maior número de *Strikes* por equipe na partida ou fase;
- c) Sorteio.

Persistindo o empate ou quando envolver Três ou mais equipes:

- a) Pontuação do melhor jogador; (Pontuação mais alta da equipe individual na partida ou fase);
- b) Maior número de *Strikes* por equipe na partida ou fase;
- c) Sorteio.

Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento será caracterizado W.O.

Parágrafo único: Nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

4. CANASTRA DUPLA LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE CANASTRA DUPLA LIVRE será disputada de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas, sendo 02 (dois) reservas.

Art. 3º- O jogo:

- a) Será constituído de 13 (treze) cartas para cada jogador;
- b) O jogo será decidido quando a dupla atingir 3.000 (três mil pontos);
- c) O baralho terá 108 cartas. Depois de embaralhadas pelo fiscal, será sorteada e a carta maior será quem distribuirá de uma a uma, da direita para a esquerda;
- d) O baralho deve ser embaralhado pelo carteiro;
- e) A primeira carta a ser distribuída será a do jogador mão;
- f) O jogo chegará ao término quando uma das equipes conquistarem 3.000 (três mil) pontos, obtendo um saldo maior que a equipe adversária, sendo que a pontuação acima de 3.000 (três mil) será contabilizada;

Art. 4º- Dados a serem observados na contagem dos pontos:

a) *Canastra:*

- ✓ Limpa: 200 (duzentos) pontos; (com coringa)
- ✓ Canastra "Suja": 100 (cem) pontos; (com coringinha, carta dois)
- ✓ Canastra limpa somente cartas: 300 (trezentos) pontos;

b) *Valor de cada carta:*

- ✓ Cada carta valerá 10 pontos, curinga (pinguim) 50 pontos, coringinha (dois) cinquenta pontos;

c) *Batida:*

- ✓ 100 (cem) pontos;

Carta 3 (três) vermelho (copa, ouro), conta 100 pontos a mais se a equipe fizer canastra (essa carta não joga na canastra, tem que separar e pescar outra no baralho);

Carta 3 (três) preto (paus, espada), tranca a mesa e a equipe que perder na mão perde 100 pontos (esta carta não joga na canastra);

Art. 5º- Somente será permitido trinca de "ÁS", "QUATRO";

Art. 6º- Detalhes do Jogo:

- a) Para o bate final, é necessário ter pelo menos 01 (uma) canastra;
- b) O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo;
- c) f) O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou, simplesmente, sobre a mesa;
- g) 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;
- h) A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária;
- i) Se alguém da dupla baixar as cartas e a dupla adversária bater, as demais cartas que não foram baixadas na mesa, serão contadas e somadas para a dupla adversária;
- j) Todo jogador que ficar com uma só carta na mão, não poderá bater com uma ou mais cartas que ficarem na mesa;
- k) Quando a dupla alcançar 1.500 (mil e quinhentos) pontos, será obrigada a baixar com 150 pontos. Ficará penalizada, em caso de erro, passando para 200 pontos.
- l) Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, sendo que o mesmo poderá ser colocado em qualquer posição.

Vitória: 03 pontos;

Derrota: 00 pontos;

Art. 7º- Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

Duas equipes:

- a) Confronto Direto

Persistindo ou quando envolver Três ou mais equipes:

- a) Saldo de pontos nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- b) Maiores números de pontos nas partidas da fase;
- d) Persistindo, o sorteio definirá a classificação.

Art. 8º- Penalidades:

- a) No caso de uma equipe não baixar jogo (não baixou nada), e a outra bater o jogo, a dupla perderá 200 (duzentos) pontos e suas cartas serão descartadas no baralho;
- b) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, uma vez comprovados pelo fiscal, caracterizam penalização de 50 (cinquenta) pontos;
- c) Os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não-infratora.
- d) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

6

Art. 9º- Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar -se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento será caracterizado W.O.

Será proibido fumar ou tomar bebidas alcoólicas durante as partidas.

Parágrafo único: Nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

5. DOMINÓ DUPLA LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art 1º - OBJETIVOS: O torneio tem por objetivo a integração e a socialização entre os participantes, portanto o bom senso deve sempre prevalecer na aplicação das regras desse regulamento.

Art. 2º- A MODALIDADE DOMINÓ DUPLA LIVRE será disputada no formato misto e de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 3º- Cada equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas sendo 02 (dois) reservas.

Art. 4º- O jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 150 (cento e cinquenta) pontos.

Art. 5º- O JOGO:

- a) Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior, double 06 (seis). Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador que saiu na última rodada, sendo este último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.
- b) As pedras deverão ficar obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma fileira;
- c) Joga-se com qualquer número de doublés, ou pedras do mesmo naipe;
- d) Se houver empate na contagem de pontos provenientes de um fecha, seja obrigatório ou não, perderá os pontos a dupla que fechou;
- e) O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem, a não ser que ele tenha as duas pontas;
- f) Na vez de jogar, o jogador só pode tocar na pedra que vai colocar. Caso não encaixe, ela deve ser mostrada para seu adversário à direita;
- g) Após colocar a pedra, o jogador pode arrumar as demais que sobraram uma única vez, até chegar a sua próxima vez de jogar;
- h) Qualquer reserva pode assumir a titularidade antes de iniciar a partida, mas não após a retirada das pedras. Obs: Não será permitido a troca de titularidade durante a partida;
- i) A soma dos pontos da dupla perdedora da rodada deve ser marcada para a dupla vencedora;
- j) Somente será permitido que os atletas se levantem da mesa depois de autorizado pelo coordenador da modalidade.

Art. 6º- PENALIDADES:

- a) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovadas pelo fiscal, caracterizam penalidade de 20 (vinte) pontos;
- b) Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora será penalizada com 40 (quarenta) pontos, podendo ou não continuar a partida, a critério da dupla não infratora;
- c) “Gato” caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa. Será penalizado com 30 (trinta) pontos, e reinício da rodada;
- d) Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras: a dupla será penalizada com 10 (dez) pontos;
- e) Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se ao creditar os pontos, a equipe atingir 150 (cento e cinquenta) pontos será declarado o vencedor;
- f) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, a dupla será julgada pela comissão organizadora e poderá perder até 50 pontos ou ser desclassificada do torneio.

f.1) São consideradas atitudes antidesportivas ou indisciplina:

- f.1.1) Ofender adversários, organizadores ou torcida;
- f.1.2) Danificar os materiais de jogos ou do local;
- f.1.3) Proferir palavras de baixo calão;
- f.1.4) Praticar agressão física aos organizadores, adversários ou torcida;
- f.1.5) Atirar qualquer material propositalmente contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc;
- f.1.6) Qualquer outro tipo de indisciplina, será julgado pela comissão organizadora.

Art. 7º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- ✓ Vitória 03 pontos;
- ✓ Derrota 00 ponto.

Art. 8º- Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

Duas equipes:

- a) Confronto direto;

Persistindo ou quando envolver Três ou mais equipes:

- b) Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- c) Maior pontuação nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
- d) Sorteio.

Art. 9º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo, em caso de não comparecimento será caracterizado WO.

Será proibido fumar ou consumir bebidas alcoólicas durante as partidas.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

6. FUTSAL (Masculino / Feminino) Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE FUTSAL (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada equipe poderá ser composta de 12 (doze) atletas, dos quais serão relacionados em súmula e deverão ser identificados antes do início de cada partida.

Sendo: 04 (quatro) jogadores de linha (titulares) e 01 (um) goleiro. Os demais, reservas. E deverá ter no mínimo 04 (quatro) atletas para disputar a partida.

Parágrafo único: no banco de reservas, além dos 7 (sete) reservas, somente poderão estar o técnico, um auxiliar técnico e um membro da equipe médica.

Art. 3º- Para ambas as partidas, serão disputadas em dois períodos de 15 (quinze minutos corridos cada, com intervalo de 03 (três) minutos.

9 Parágrafo único: cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo por período jogado; tempo de 01 (um) minuto cada;

Art. 7º- A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios

✓ Vitória = 03 pontos;

✓ Empate = 01 ponto;

✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 4º- Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao término da fase classificatória em igualdade de pontos, adotar-se-ão os seguintes critérios:

Duas equipes:

- Confronto direto;
- Maior saldo de gols;
- Maiores números de gols marcados;
- Menor números de gols sofridos;
- Menor números de cartões vermelhos;
- Menor números de cartões amarelos;
- Sorteio;

Três ou mais equipes:

- Maior saldo de gols;
- Maiores números de gols marcados;
- Menor números de gols sofridos;
- Menor números de cartões vermelhos;
- Menor números de cartões amarelos;
- Sorteio;

Art. 5º- Nas partidas finais, ou quando houver necessidade de apontar um vencedor, conforme o sistema de disputa, ocorrendo empate no tempo regulamentar, será decidido através de uma série de 03 (três) penalidades máximas, cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada. Persistindo ainda o empate, a decisão será através da cobrança de uma penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

Art. 6º- Depois da 5 (quinta) falta por equipe no tempo do jogo, terá tiro livre a partir da 6 (sexta) falta, cobrada na marcação de 10 metros. As punições por cartões seguirão as determinações da regra da modalidade, sendo que:

a) Referente ao cartão vermelho, o atleta deverá ser expulso da partida e cumprir uma partida de suspensão e, se for o caso, cumprir o resultado do julgamento. Depois de dois minutos, ou se sofrer um gol depois da expulsão, poderá colocar outro atleta do banco de reservas.

b) O jogador que receber 02 (dois) cartões amarelos durante as partidas, deverá cumprir 01 (um) jogo de suspensão, independente da fase que estará sendo disputado. O jogador expulso com cartão Vermelho OU dois cartões Amarelo que não cumprir o regulamento, a equipe será penalizada com a perda 03 pontos na fase ou partida e o atleta será expulso da competição.

Art. 8º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: nesta modalidade, podem ser inscritos 100% funcionários e/ou 50% funcionários e 50% associados.

7. FUTEBOL SUIÇO LIVRE E FUTEBOL SUIÇO MASTER (Masculino)

Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE FUTEBOL SUIÇO LIVRE E FUTEBOL SUIÇO MASTER (Masculino) serão disputadas de acordo com as regras da modalidade e o que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas, os quais deverão ser identificados antes da 1ª (primeira) partida da fase ou etapa em disputa.

Parágrafo único: no banco de reservas, além dos 7 (sete) reservas, somente poderão estar o técnico, um auxiliar técnico e um membro da equipe médica.

10

Art. 3º- Número de jogadores: 07 (sete), contando com o goleiro e os demais reservas. Nenhuma partida poderá iniciar ou ter continuidade com número inferior a 05 (cinco) jogadores numa equipe.

Art. 4º- Será livre o número de substituições, devendo, o atleta substituído, informar à mesa o número do substituído e realizar a substituição na área reservada de 04 (quatro) metros. O atleta substituído poderá retornar ao jogo em nova substituição.

Art. 5º- A equipe, tanto em campo como no banco, poderá ser completada a qualquer momento do jogo, desde que o atleta tenha sido relacionado antes do início da partida.

Art. 6º- É proibido o uso de calçado com solado de couro ou *pneu, ki-chute* ou chuteira, mesmo que, com travas desgastadas.

Art. 7º- O jogo:

- a) Somente poderão ficar dentro da área do campo os atletas, árbitros e dirigentes inscritos.
- b) Arremesso de meta é exclusivo do goleiro e deverá ser feito com as mãos.
- c) Não será válido o gol de arremesso (com as mãos) do goleiro.
- d) Os jogos poderão ser dirigidos por um ou dois árbitros.
- e) O árbitro utilizará cartões amarelo e vermelho.
- f) O(s) atleta(s), membros da comissão técnica e dirigentes inscritos, que forem expulsos não poderão ser substituídos no decorrer do jogo que foram expulsos.
- h) O atleta punido com um vermelho, deverá cumprir automaticamente uma partida de suspensão, independente da fase, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do conselho de julgamento e não poderá ser substituído na partida que foi expulso. O Atleta que receber dois cartões Amarelo deverá cumprir automaticamente 01 jogo de suspensão, independente da fase. O jogador expulso com cartão Vermelho ou dois cartões Amarelo que não cumprir o regulamento, a equipe será penalizada com a perda 03 pontos na fase ou partida e o atleta será expulso da competição.
- h) A partir da 6ª (sexta) falta marcada pela mesma equipe, a equipe adversária terá direito ao tiro livre sem barreira (cada falta um tiro livre depois da 5ª falta).
- i) Quando a cobrança do tiro livre sem barreira, todos os atletas, com exceções feitas ao goleiro e ao batedor, deverão ficar a uma distância de 05 (cinco) metros atrás da linha da bola.
- j) A cobrança de lateral será feita com as mãos.
- k) É recomendado o uso de caneleiras, assim como o de chuteira de suíço ou tênis de salão, não será permitido o uso de chuteira de travas.

Art. 8º- As partidas serão divididas em dois períodos de 15 (quinze) minutos na categoria Livre e Máster, com intervalo de 03 (Três) minutos para ambos.

Art. 9º- Nas partidas finais, ou havendo necessidade de se apontar um vencedor em função do sistema de disputa, as partidas que terminarem empatadas serão decididas através de uma série de 03 (três) penalidades máximas, cobradas por diferentes jogadores e de forma alternada e que estiverem relacionados. Persistindo ainda o empate, a decisão será feita através da cobrança de 01 (uma) penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobrada(s) com os mesmos atletas que terminaram a partida, até que se conheça o vencedor.

Parágrafo único: cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo por período jogado. (01 (um) minuto cada tempo)

Art. 10º- A idade mínima para o Futebol Suíço Máster é de 35 (trinta e cinco) anos completados até 31/08/2022.

Art. 11º- A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios:

- ✓ Vitória (Inclusive W.O.) = 03 pontos;
- ✓ Empate = 01 ponto;
- ✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 12º- Critérios para desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, turno ou grupo, empregar-se-ão os seguintes critérios:

Duas equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maiores números de gols marcados;
- d) Menor números de gols sofridos;
- e) Menor números de cartões vermelhos;
- f) Menor números de cartões amarelos;
- g) Sorteio;

Três ou mais equipes:

- a) Maior saldo de gols;
- b) Maiores números de gols marcados;
- c) Menor números de gols sofridos;
- d) Menor números de cartões vermelhos;
- e) Menor números de cartões amarelos;
- f) Sorteio;

Art. 13º- Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: Nesta modalidade, podem ser inscritos 100% funcionários e/ou 50% funcionários e 50% associados.

8. FUTEBOL DOS PRESIDENTES Atualizado em 24/10/2022

Parágrafo Único: as equipes que participarão da MODALIDADE DE FUTEBOL DOS PRESIDENTES, serão formadas pela comissão organizadora e serão as mesmas que organizarão o que irá reger essa competição/integração.

9. TÊNIS DE MESA (Masculino / Feminino) **Atualizado em 24/10/2022**

Art. 1º- A MODALIDADE DE TÊNIS DE MESA (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Poderão ser inscritos até 02 (dois) atletas por naipes, sendo que 01 (um) será reserva (opcional).

Art. 3º- A classificação será por pontos ganhos, seguindo o critério da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa. A disputa será realizada em melhor de 05 (cinco) sets, até 11 pontos.

Art. 6º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

✓ Vitória = 03 pontos;

✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 4º- Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão adotados os seguintes critérios de desempate:
Dois Atletas:

a) Confronto direto.

Três ou mais Atletas:

a) Confronto direto;

b) Saldo de sets;

c) Saldo de *games*;

d) Maior número de sets ganhos;

e) Maior número de *games* ganhos;

f) Sorteio;

Art. 5º- O atleta poderá trazer sua raquete, que deverá ser revestida de borracha.

Art. 7º - Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentarem-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

10. TÊNIS DE QUADRA INDIVIDUAL (Masculino)

Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE TÊNIS DE QUADRA (Masculino) será disputada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Quadra e pelo que dispuser este regulamento.

✓ Categoria individual: até 02 (dois) atletas, sendo 01 (um) titular, 01 (um) reserva e 01(um) dirigente

Art. 2º A disputa será individual;

a) As equipes deverão fornecer à mesa anotadora 15(quinze) minutos antes do jogo, a relação dos atletas que irão participar da partida.

Art. 3º- CONTAGEM NO TIE BREAK E PONTOS:

a) A contagem de pontos será da seguinte forma: 15-30-40 e mais o ponto que fecha o *game*, ou seja, não haverá vantagem, nem desvantagem para ambas as equipes quando as mesmas estiverem em 40-40. Quem fizer o próximo ponto será o vencedor do *game*;

b) Se houver necessidade do *tie break*, o mesmo deve ser até 07 (sete) pontos para fechar o game sem vantagem ou diferença de 02 (dois) pontos;

c) O jogador que serviu primeiro no *tie break* deve ser recebedor no set seguinte. O *tie break* irá somente até 07 (sete) pontos, sem vantagens para ambos os lados. Para iniciar o jogo, será feito sorteio para ver quem irá sacar primeiro.

Art. 4º- NÚMERO MÁXIMO DE SETS:

a) O número máximo de sets para uma partida, deve ser de 03 (três), havendo necessidade de desempate, disputará tie break até 10 (dez) pontos diretos, com vantagem de no mínimo 02 pontos para apontar o ganhador;

b) A competição será disputada através de 04 (quatro) chaves definidas por sorteio, classificando os primeiros colocados por chave.

Art. 5º- CONDIÇÕES GERAIS:

a) Em caso de lesão de um atleta durante a partida, se o mesmo não estiver em condições de continuar e, não tendo o jogador reserva, a equipe será considerada perdedora da referida partida;

b) Se uma equipe não comparecer para a partida, a equipe será considerada perdedora W.O, ou seja, 3 x 0 anotado na súmula do jogo;

c) Cada jogador deverá trazer seus próprios equipamentos (raquete) para a competição;

d) Não será permitido o consumo de bebidas alcoólicas dentro da quadra de jogo;

Art. 6º- Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

Vitória - 03 pontos;

Derrota – 0 pontos;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE: (entre duas equipes)

a) Confronto direto;

Entre três equipes na fase classificatória:

a) Saldo de sets;

b) Saldo de games;

c) Maior número de sets ganhos;

d) Maiores números de games ganhos;

e) Sorteio.

Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentarem-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

11. TRUCO DUPLA LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE TRUCO DUPLA LIVRE, será disputada no formato misto e de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 2º- A equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas, sendo que 02 (dois) são reservas;

Art. 3º- O jogo

a) O baralho usado será do tipo ESPANHOL fornecido pela Comissão Organizadora;

b) O jogo será disputado em melhor de 03 (três) partidas de até 12 (doze) pontos.

15

c) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior;

d) Se, na distribuição das cartas, venha virar 01 (uma) carta sobre a mesa, à jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro;

e) O jogo será desenvolvido pelo método “tombo da última carta”;

f) É permitido o desfiamento das cartas na mão (ao embaralhar);

g) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, 01 (uma) a 01(uma), até 03 (três) para cada jogador e o tombo na 13ª (décima terceira) carta (virada);

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

i) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo;

j) O cortador poderá ver a 1ª (primeira) carta antes de passá-la para o companheiro;

k) O carteiro poderá ver 01 (uma) das cartas antes de passá-la ao companheiro;

l) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente;

m) Na 1ª (primeira) “vaza”, ninguém pode encobrir cartas;

n) Havendo empate nas 03 (três) vazadas, sem trucada, o carteiro ganha o ponto;

o) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucado, ou não), a jogada poderá ser decidida até a 3ª (terceira) vaza, observando o seguinte:

- ✓ Quem truca ou retruca “carta exposta” perde em caso de empate;
- ✓ Quem truca ou retruca no “escuro” joga pelo empate;

p) Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca “carta exposta”, perde em caso de empate;

q) Na “última vaza”, joga pelo empate quem “matou” a primeira vaza, respeitando o disposto na letra “p”.

r) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou carta de cima;

s) A dupla com 11(onze) pontos poderá olhar suas cartas mutuamente para decidir se vai, ou não, para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente;

t) A dupla com 11(onze) pontos, se jogar e não vencer, a dupla adversária ganha 03 (três) pontos;

u) Não serão permitidas “delongas” durante o jogo, isto é “namorar” o baralho;

v) No ser permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizam vantagem para a dupla, tais como: "mata a primeira", "joga a mais alta", "no tenho nada", "vou para l", etc.. Sendo permitidos sinais (no verbais). Ocorrendo a infrao, a dupla perder 01 (um) ponto se no houve trucada, ou 3 (trs), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houve o "truco" ou o "retruco";

w) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertncia, cuja deciso ser do Coordenador da Modalidade;

x) Quando as 02 (duas) duplas estiverem na "mo de 11 (onze)", ser decidido na "escurinha";

y) Quando as duas equipes estiverem em mo de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua prpria carta antes de ser a sua vez de jogar, perder a partida;

16

z) Estando uma das duplas com 11 (onze) pontos, e um dos jogadores de qualquer das duplas trucarem o jogo, perder a partida;

aa) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poder ser desclassificada;

Art. 4º- Para efeito de classificao, a contagem de pontos ser:

✓ Vitria por 2x0 = 02 pontos;

✓ Vitria por 2x1 = 01 ponto;

✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 5º- Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critrios adotados sero os seguintes:

Duas equipes:

a) Confronto direto.

Persistindo o empate ou quando envolver trs ou mais equipes:

a) Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate;

b) Maior nmero de pontos feitos

c) Sorteio.

Art. 6º- Apenas na primeira partida a tolerncia para o incio da competio ser de 10 (dez) minutos. Aps, as equipes tero 05 (cinco) minutos de tolerncia para apresentarem-se ao incio do jogo. Caso haja o no comparecimento, ser caracterizado W.O.

 proibido consumir bebidas alcolicas durantes as partidas e fumar.

Pargrafo nico: nesta modalidade, devero ser inscritos 100% funcionrios.

12. VÔLEI DE AREIA DUPLA (Masculino / Feminino)

Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE VÔLEI DE AREIA (Masculino / Feminino) será disputada nas regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento, sendo disputada em duplas.

Art. 2º- A equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas, sendo 02 (dois) titulares e 02 (dois) reservas em cada naipes.

Art. 3º- A equipe poderá realizar 02 (duas) substituições por jogo, com direito a retorno.

Art. 4º- O uniforme será composto de camisa de cores padrão e, obrigatoriamente, as duplas deverão ser numeradas, seja nas camisas ou até mesmo no braço, com pincel atômico.

17

Art. 5º- Os jogos serão disputados em 02 (dois) sets de 15 (quinze) pontos, sem a necessidade de vantagem de 2 (dois) pontos, e no sistema TIE-BREAK, caso seja necessário também de 15 (quinze) pontos, sem a necessidade de vantagem de 2 (dois) pontos.

Art. 6º - Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

✓ Vitória = 03 pontos;

✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 7º- Critérios de desempate: quando 02 (duas) ou mais equipes chegarem no fim da fase classificatória em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

Duas equipes:

- a) Confronto direto.

Persistindo, ou quando envolver três ou mais equipes:

- a) Saldo de sets nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- b) Maior número de sets ganhos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- c) Menor número de sets perdidos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- d) Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- e) Persistindo empate, haverá sorteio.

Art. 8º- Não haverá troca de quadra durante o set.

Art. 9º- As alturas das redes serão oficiais, ou seja, 2,43m no Masculino e 2,24m no Feminino.

Art. 10º- Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentarem-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

13. VÔLEI DE QUADRA (Masculino / Feminino)

Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE VÔLEI DE QUADRA (Masculino / Feminino) será disputada de acordo com as Regras Oficiais e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º- A equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, sendo 06 (seis) titulares e 06 (seis) reservas.

Parágrafo único: no banco de reservas, além dos 6 reservas, somente poderão estar o técnico, um auxiliar técnico e um membro da equipe médica.

Art. 3º- As partidas serão disputadas em 02 (dois) sets de 21 (vinte e um) pontos, sem necessidade de 2 (dois) pontos de diferença. No caso de necessidade de um 3º (terceiro) set, este será de 15(quinze) pontos, sem necessidade de 2 (dois) pontos de diferença.

18

Art. 4º- Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

✓ Vitória (2x0): 02 Pontos para o vencedor / 0 Ponto para o perdedor

✓ VITÓRIA (2X1): 02 Pontos para o vencedor / 1 Ponto para o perdedor

Art. 5º- Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem no fim da fase classificatória em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

Duas equipes:

- a) Confronto direto.

Persistindo, ou quando envolver três ou mais equipes:

- a) Saldo de sets nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- b) Maior número de sets ganhos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- c) Menor número de sets perdidos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- d) Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- e) Persistindo empate, haverá sorteio.

Art. 6º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentarem-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Parágrafo único: não haverá pedido de tempo por parte das equipes. Haverá tempo técnico no 10º ponto de cada set e no 8º ponto do tie-break.

Parágrafo único: nesta modalidade, podem ser inscritos 100% funcionários e/ou 50% funcionários e 50% associados.

14. XADREZ INDIVIDUAL LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE XADREZ INDIVIDUAL LIVRE será disputada de acordo com as regras internacionais da FIDE para xadrez rápido e pelo que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º- Cada cooperativa associada poderá inscrever até 02 (dois) atletas sendo que 01 (um) será reserva.

Art. 3º Após o início da partida não será permitido trocar o atleta da equipe.

Art. 4º – Antes de iniciar a partida, os jogadores devem observar a correta posição das peças, não sendo permitidas reclamações após o 10º lance efetuado.

19 Art. 5º- SISTEMA E RITMO DE JOGO: A competição será realizada pelo sistema suíço. As partidas serão de 15 minutos para cada jogador (relógio analógico) ou 10 minutos + 5 segundos por lance (relógio digital).

Art. 6º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar-se ao início do jogo, caso o não comparecimento será caracterizado WO.

Art. 7º - É expressamente proibido opinar na partida alheia.

Art. 8º- Para sanar dúvidas durante o torneio e para ratificar interpretações, o árbitro geral e os coordenadores da modalidade terão a decisão técnica.

É proibido consumir bebidas alcólicas durante as partidas e fumar.

Parágrafo único: Nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

15. GENERAL INDIVIDUAL LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE GENERAL INDIVIDUAL LIVRE será disputada de acordo com que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada unidade poderá inscrever até 02 (dois) jogadores, sendo 01(um) reserva.

Art. 3º- O sistema de disputa será definido em função do número de participantes e do tempo disponível para a realização do evento.

Art. 4º- Os atletas deverão entrar em acordo sobre a marcação dos pontos. Após terem sido anotados na súmula, não haverá mudanças, salvo em caso de erro do marcador.

20

Art. 5º- No caso de um dos dados ficar virado ou em cima de outro, a jogada deverá ser repetida.

Art. 6º- Início do jogo deve ser através de sorteio.

Art. 7º- Não será permitido esparramar os dados sobre a mesa.

Art. 8º- Os valores das figuras serão as seguintes:

FIGURAS	DE MÃO	SIMPLES
Fula	25	20
Quadra	35	30
Seguida	45	40
Quina	60	50

Art. 9º- Para marcar uma figura de mão, esta deverá ser feita em uma só jogada. O general ou quina de mão, tanto de mão como simples, não valerá para marcação de figuras (exceto a quadra).

Art. 10º- Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

✓ Vitória = 03 pontos;

✓ Derrota = 00 ponto;

Art. 11º- Ocorrendo empate na fase final de classificação ou final, serão adotados os seguintes critérios:

Entre duas equipes:

a) confronto direto;

Entre duas ou três equipes;

a) Saldo de Pontos;

b) Maior número de pontos;

c) Sorteio.

Art. 11º- Apenas na primeira partida, a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentarem-se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

É proibido consumir bebidas alcólicas durante as partidas e fumar.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

16. SINUCA (BOLA 8) DUPLA LIVRE Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- A MODALIDADE DE SINUCA (BOLA 08) DUPLA LIVRE será disputada de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art. 2º- Cada equipe poderá inscrever até 04 (quatro) atletas, sendo 02 (dois) reservas.

Art. 3º- São 16 bolas em um total. Uma branca, identificada como tacadeira, e 15 coloridas identificadas como "visadas".

Art. 4º- Serão melhor de 03 (três) partidas classificando o 1º (primeiro) colocados de cada grupo na fase de grupos, e também na semifinal e final melhor de 03 (três) partidas para apontar as duplas campeã, vice e terceiro lugar.

As 15 bolas visadas são diferenciadas por:

- a) Uma com o número 8 (oito), de cor preta; sete com números de 1 a 7 (um a sete), chamadas de "grupo das bolas menores" e, outras sete numeradas de 9 a 15 (nove a quinze), chamadas como "grupo das bolas maiores";
- b) A partida contará com dois jogadores, sem substituição durante as partidas. Vencerá a partida o jogador que primeiro encaçapar a bola 08 (oito), mas somente depois de ter sido encaçapadas todas as bolas do grupo de seu domínio;
- c) Definidos os domínios dos grupos de bolas, para ser considerada válida, toda a tacada deverá atingir primeiramente uma das bolas do grupo de domínio do jogador ativo;
- d) Encaçapar licitamente o mínimo de uma bola, podendo ser a mesma jogada ou, por meio de carambola ou telefone, outra bola qualquer do seu grupo de domínio;
- e) Jogar sem encaçapar bola ou cometendo falta, determina o encerramento da ação na tacada, que passará ao adversário;
- f) Após a jogada imediatamente seguinte, de qualquer dos jogadores, a falta não punida será desconsiderada.

Art. 5º- *Mesa aberta*

a) Exceto a bola 8 (oito), com a mesa "aberta", qualquer bola poderá ser visada e jogada, até que se encaçape uma que determine os domínios dos grupos, valendo a carambola ou telefone. Não caracterizará falta o encaçapamento de duas ou mais bolas de diferentes grupos, enquanto a mesa estiver "aberta".

Art. 6º- *A saída de partida*

Usando um gabarito, as bolas visadas serão arrumadas sobre o campo de jogo em compacto formato triangular, com:

- a) Todas as bolas "coladas" umas nas outras. A bola 1 (um) arrumada na posição frontal do triângulo. A bola 8 (oito) no centro das demais. Uma bola qualquer no vértice e sobre a marca inferior. Uma bola menor em um dos extremos da "base" do triângulo, e no outro extremo, uma bola maior;
- b) O vencedor de sorteio ou avaliação terá o direito da saída e poderá passá-la ao adversário, que não poderá recusá-la. As saídas seguintes serão alternadas;
- c) No mínimo 02 (duas) bolas quaisquer deverão tocar qualquer das tabelas, podendo uma delas ser a branca;
- d) Se, na saída, for encaçapada a bola 8 (oito) sem cometer outra falta, mesmo que juntamente com outras bolas quaisquer, o jogador ativo poderá pedir nova saída, praticando-a normalmente ou requisitar a recolocação da bola 8 (oito) na marca inferior e continuar a sua tacada normalmente.

Art. 7º- *Faltas na saída de partida*

Serão consideradas faltas:

- a) Não atingir um dos objetivos obrigatórios nas saídas;
- b) Lançar bolas para fora do campo de jogo;
- c) Tocar em qualquer bola de qualquer forma que não seja com um toque lícito da sola do taco;
- d) Encaçapar bola do grupo de domínio do adversário;
- e) Suicidar-se (encaçapar a bola branca);
- f) Bi-toque (dar mais de um toque na bola branca);
- g) Jogar com qualquer bola ainda em movimento;
- h) Jogar sem ter contato com o chão;
- i) Fazer a bola branca saltar por cima de outras bolas do jogo;
- j) Acertar a bola do adversário sem querer, terá punição simples (derruba uma bola do adversário). Se acertar a bola do adversário propositalmente, terá punição dupla (derruba duas bolas do adversário). Caso o adversário tiver uma bola somente, automaticamente perderá a partida;
- k) jogo sujo ou esnucar, tem que ter a distância mínima de 20 cm entre a bola branca e a outra bola que está esnucando;

Art. 8º- Encerramento de partida

A partida estará encerrada quando:

- a) For encaçapada licitamente a bola 08 (oito), após encaçapar todas as bolas do grupo do jogador em ação;
- b) Um dos jogadores se der por vencido;

- f) Quando estiver em jogo apenas a bola 08 (oito), o jogador que, após ter encaçapado a bola oito suicidar-se (cair de branca), perderá a partida;

Art. 9º- Apenas na primeira partida a tolerância para o início da competição será de 20 (vinte) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Art.10º – A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

✓ *Vitória = 03 pontos;*

✓ *Derrota = 00 ponto;*

Art. 11º- Ocorrendo empate na fase final de classificação ou final, serão adotados os seguintes critérios:

Entre duas equipes:

- b) confronto direto;

Entre duas ou três equipes;

- d) Saldo de bolas em todas as partidas do grupo, ou turno em que ocorreu o empate;
- e) Sorteio.

É proibido consumir bebidas alcóolicas durante as partidas e fumar.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

17. JOGOS COOPERATIVOS **Atualizado em 24/10/2022**

Art. 1º - As cooperativas poderão inscrever no máximo 4 (quatro) integrantes, sendo que todos participarão dos “JOGOS COOPERATIVOS”, sem caracterização de disputa e, sim de aprendizagem. As atividades serão desenvolvidas pela comissão organizadora, como objetivo maior a integração entre as cooperativas.

Art. 2º - Jogos Cooperativos são dinâmicas de grupo, idealizadas pelos organizadores e apoiadas pela OCESC/SESCOOP-SC, que têm por objetivo exercitar os valores da cooperação como um caminho para construções coletivas, despertando a vontade de cada participante em fortalecer a cultura da cooperação em seus diferentes espaços de atuação. Lembrando que, para estas atividades, é importante que os participantes venham com roupas e calçados confortáveis.

É proibido consumir bebidas alcóolicas durante as partidas e fumar.

23

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

18. TIRO LIVRE INDIVIDUAL **Atualizado em 24/10/2022**

Art. 1º- A MODALIDADE DE TIRO LIVRE INDIVIDUAL será disputada no que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º- Cada equipe poderá inscrever até 02 (dois) atletas, sendo que 01(um) será reserva.

Art. 3º- O atleta terá que disparar 25 (vinte e cinco) tiros em um 01 (um) alvo de 10 (dez) metros, sendo 5 (cinco) tiros para treino em diferentes baias, para somatória de pontos;

Art. 4º- Cada atleta terá que trazer sua arma de pressão modelo 4.5, sem mira a laser ou luneta;

Art. 5º- A equipe poderá escolher entre os dois atletas inscritos quem disputará a fase, não podendo alterar o atleta no meio da sequência de tiros;

Art. 6º- Os alvos terão as marcações de pontos de 1 a 10 (um a dez) em forma circular e serão anotados e somados pelos juizes: (altura 1,45cm)

Art. 7º- Cada atirador terá 25 (vinte e cinco) minutos para efetuar os 20 (vinte) disparos para contagem de pontos. A munição será fornecida pela organização);

Art. 8º- A posição do atleta será de pé, sem nenhum tipo de apoio e suporte. A sustentação da arma será com as mãos e ombro. Um dos cotovelos poderá ser apoiado no quadril;

Art. 9º- Da prova:

Os alvos serão numerados pelo árbitro;

Os alvos serão entregues ao atleta imediatamente antes do tempo de preparação;

Comandos:

Seu tempo de 3 (três) minutos de preparação, começara a partir de agora “começar”;

Prova encerrada, “armas em segurança”;

Obs.: 1 - Armas em segurança significa: abertas e descarregadas sobre a bancada. 2 - Não é permitido o muniamento durante o tempo de preparação.

Art. 10º - Falhas na munição serão consideradas como “zero”, se não solucionadas no tempo destinado à prova;

Art. 11º - Tiros cruzados, serão considerados como “zero”. O atleta que atingir o alvo de outro concorrente, quando identificado, será penalizado em 2 (dois) pontos, não podendo repetir o próprio disparo. Na impossibilidade de se identificar qual é o tiro cruzado, será computado o valor mais alto, cabendo ao atleta que desejar que não lhe seja atribuído um impacto em seu alvo, informar imediatamente ao árbitro.

a) Os alvos serão apurados no estande de tiro, sempre que possível, no fim da prova.

b) Penalização para tiros dados a mais: serão computados os impactos mais baixos de cada alvo e aplicada uma penalização de menos -2 (dois) pontos no total.

Art. 12º - A disputa será através de pontuação e eliminatória conforme número de atletas;

Empate duas equipes:

- a) Maior número de pontos na partida ou fase;
- b) Maior acerto de tiros nos alvos de maior pontuação na partida ou fase;
- c) Confronto direto entre os atletas, mais 05 (cinco) tiros cada um;
- d) Sorteio.

Empate três ou mais equipes:

- a) Maior número de pontos na partida ou fase;
- b) Maior acerto de tiros nos alvos de maior pontuação na partida ou fase;
- c) Confronto direto entre os atletas, mais 05 (cinco) tiros cada um;
- d) Sorteio.

Apenas na primeira rodada de tiros a tolerância para o início da competição será de 10 (dez) minutos. Após, as equipes terão 05 (cinco) minutos de tolerância para apresentar se ao início do jogo. Caso haja o não comparecimento, será caracterizado W.O.

Obs: Não será permitido fumar e consumir bebidas alcoólicas durante a competição.

Parágrafo único: nesta modalidade, deverão ser inscritos 100% funcionários.

19. FUTEVLEI DUPLA Atualizado em 24/10/2022

Art. 1º- Cada delegao poder inscrever 04 (quatro) atletas, sendo 2 (dois) reservas.

Art. 2º- A competio de Futevlei ser desenvolvida em 1 (um) set de 18 (dezoito) pontos sem a necessidade de vantagem de 2 (dois) pontos, no sistema de pontos *rally*.

Pargrafo nico: nas fases semifinal e final, ser desenvolvida em melhor de 03 (trs) *sets* de 15 (quinze) pontos, sem a necessidade de vantagem de 2 (dois) pontos.

Art. 3º- Para efeito de classificao a contagem de pontos ser:

✓ *Vitria* = 03 pontos;

✓ *Derrota* = 00 ponto;

25

Art. 4º- Critrios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem no fim da fase classificatria em igualdade de pontos, ser adotados os seguintes critrios:

Duas equipes:

- a) Confronto direto.

Persistindo ou quando envolver trs ou mais equipes:

- a) Saldo de *sets* nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- b) Maior nmero de *sets* ganhos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- c) Menor nmero de *sets* perdidos nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- d) Saldo de pontos nos *sets* nas partidas realizadas na etapa ou fase;
- e) Persistindo empate, haver sorteio.

Art. 5º- Apenas na primeira partida, a tolerncia para o incio da competio ser de 10 (dez) minutos. Aps, as equipes tero 05 (cinco) minutos de tolerncia para apresentar se ao incio do jogo. Caso haja o no comparecimento, ser caracterizado W.O.

Art. 6º Os casos omissos sero resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

 proibido consumir bebidas alcolicas durante as partidas e fumar.

Pargrafo nico: nesta modalidade, devero ser inscritos 100% funcionrios.