



## OLIMPÍADAS INTERNAS DA JUSTIÇA DO TRABALHO

### REGULAMENTO GERAL

ANO 2011

Baseado no Regulamento Geral das Olimpíadas Nacionais da Justiça do Trabalho editado pela ANASTRA

### TÍTULO I

#### DA PROMOÇÃO, OBJETIVOS E DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

##### CAPÍTULO I

##### DA PROMOÇÃO E OBJETIVOS

**Art. 1º** As Olimpíadas Internas da Justiça do Trabalho têm como finalidade a promoção de uma maior integração sócio-cultural-desportiva, entre os Servidores Públicos Federais vinculados aos órgãos integrantes da Justiça do Trabalho no Estado do Ceará, utilizando o esporte como veículo para incentivar a prática desportiva, a fim de preservar a saúde do servidor.

**Art. 2º** É objetivo das Olimpíadas Internas da Justiça do Trabalho:

I - proporcionar o desenvolvimento do ser humano e conscientizá-lo de seu lugar na sociedade;

II - representar a expressão máxima do esporte-rendimento entre os servidores da Justiça do Trabalho.

##### CAPÍTULO II

##### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 3º** As Olimpíadas Internas da Justiça do Trabalho serão organizadas pelo Grupo de Esportes do Tribunal Regional da 7ª Região - GRUDE7, sendo a parte técnica do evento gerenciada pela Unidade de Negócios da Unifor, e regular-se-ão, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e nos atos administrativos expedidos por membros designados pelo GRUDE7, no exercício de suas atribuições.

**Parágrafo único.** A garantia de participação nas Olimpíadas Internas se dará com a inscrição prévia, nos termos do art. 7º.

**Art. 4º** Os atletas que participarem das Olimpíadas Internas da Justiça do Trabalho serão considerados conhecedores da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento.

## TÍTULO II DA ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

**Art. 5º** A Estrutura Organizacional das Olimpíadas Internas da Justiça do Trabalho será exercida pelo Comitê Olímpico do GRUDE7 e pela Comissão Organizadora.

## TÍTULO III DA PARTICIPAÇÃO E DAS INSCRIÇÕES

**Art. 6º** Poderão participar das Olimpíadas Internas todos os servidores efetivos, aposentados, requisitados ou magistrados da Justiça do Trabalho.

**§ 1º** As equipes deverão estar uniformizadas, com camisas e calções padronizados.

**§ 2º** No caso de fornecimento pelo patrocinador de jogo de uniformes, estes deverão, obrigatoriamente, ser utilizados durante a competição.

**Art. 7º** As inscrições das equipes e participantes serão formalizadas mediante entrega da ficha de inscrição ao GRUDE7.

**Art. 8º** A equipe que se utilizar de atleta sem estar devidamente inscrito de acordo com o art. 7º será considerada perdedora da partida que essa vier a participar, com os pontos sendo revertidos para a equipe adversária.

**Art. 9º** Cada atleta poderá participar de quantas modalidades desportivas desejarem, sendo que a organização do evento não se responsabiliza por coincidência nos horários dos jogos, não sendo possível a espera por retardatários para a realização de provas e jogos sob o pretexto de que está em outra disputa.

**Art. 10.** Na Olimpíada, serão disputadas as seguintes modalidades, segundo o quadro abaixo:

MODALIDADES	MASCULINO	FEMININO	COMUM
ATLETISMO	X	X	-
BASQUETEBOL	X	X	-
CICLISMO	X	X	-
DAMAS	-	-	X
DOMINÓ	-	-	X
FUTEBOL DE MESA	-	-	X
FUTEBOL SOCIETY	X	-	-
FUTEVÔLEI	X	-	-
FUTSAL	X	-	-
HANDEBOL	X	X	-

JUDÔ	X	X	-
NATAÇÃO	X	X	-
PESCA	-	-	X
TÊNIS DE CAMPO	X	X	-
TÊNIS DE MESA	X	X	-
TIRO AO ALVO	X	X	-
VÔLEI DE AREIA	X	X	-
VOLEIBOL	X	X	-
XADREZ	-	-	X

## TÍTULO IV DAS COMPETIÇÕES

### CAPÍTULO I

#### DO SISTEMA DE COMPETIÇÕES

**Art. 11.** Em todas as competições serão aplicadas as regras internacionais adotadas e aprovadas pelas Confederações Brasileiras, em tudo o que não colidir com este regulamento.

**§ 1º** De acordo com os interesses da competição, poderão ser adotadas normas especiais, desde que não colidam com este regulamento.

**§ 2º** Só serão realizadas competições individuais com pelo menos 3 atletas inscritos e modalidades coletivas com o mínimo de 2 equipes.

**Art. 12.** Nas competições de natação e atletismo a ordem das provas será estabelecida pelo Coordenador da modalidade.

**Art. 13.** Para fins deste regulamento, são consideradas modalidades coletivas: Basquetebol, Futebol *Society*, Futevôlei, Futsal, Vôlei de praia e Voleibol.

**Art. 14.** A forma de disputa nas competições será definida pelo Comissão Técnica de acordo com o número de equipes inscritas, podendo ser por eliminatória simples ou dupla, rodízio ou formação de grupos.

**Art. 15.** A composição dos cabeças de chaves será definida da seguinte forma:

I - primeiro cabeça de chave – equipes que sejam base da equipe que representa o Estado na Fase Nacional;

II - segundo cabeça de chave - Sorteio;

**§ 1º** A composição das chaves será completada por sorteio.

**§ 2º** O critério de desempate específico de cada modalidade será adotado para definir o melhor índice técnico.

**Art. 16.** A equipe que não comparecer ao local, data e hora pré-determinada perderá a partida por WO.

§ 1º A equipe punida com o WO perderá os pontos e estará automaticamente eliminada da respectiva modalidade.

§ 2º Na hipótese do WO, os resultados da equipe eliminada será desconsiderado.

## **CAPÍTULO II**

### **DOS CAMPEÕES E PRÊMIOS**

**Art. 17.** Serão conferidos medalhas de cores ouro, prata e bronze aos classificados em 1º, 2º e 3º lugares, respectivamente, em todas as modalidades e provas;

## **CAPÍTULO III**

### **DOS PROTESTOS**

**Art. 18.** Julgando-se prejudicada, a equipe poderá interpor recurso, por intermédio do capitão da equipe, dirigido ao Comitê Organizador, devendo, necessariamente, ter expressado o protesto em súmula ou documento anexado a mesma, no prazo não superior a 10 (dez) minutos após a realização da partida e/ou prova.

## **CAPÍTULO IV**

### **DOS ÁRBITROS**

**Art. 19.** Os árbitros das competições serão designados pelos coordenadores de cada modalidade.

**Art. 20.** O Coordenador é a autoridade máxima na modalidade, cabendo a ele decidir pela realização, continuação e conclusão da partida/prova, bem como excluir o atleta ou equipe que atentarem contra as normas da competição.

## **TÍTULO V**

### **DAS NORMAS TÉCNICAS DE CADA MODALIDADE**

## **CAPÍTULO I**

### **DO ATLETISMO**

**Art. 21.** A competição de atletismo será realizada nos dias 29 e 30 de junho no Estádio de Atletismo da Unifor

**Art. 22.** A confirmação de participação deverá ser realizada no Estádio a partir de 14h30 – todos devem estar munidos de documento oficial com foto.

§ 1º Após a confirmação, o documento do atleta será encaminhado ao Coordenador da prova, que autorizará a entrada dos participantes. Só será permitido o acesso ao local de competição àqueles atletas cujos documentos tenham o visto da equipe de confirmação.

§ 2º Quando coincidir de um atleta estar participando de uma prova, no momento que tenha de confirmar sua participação em outra, o seu responsável técnico informará ao árbitro da prova, que providenciará meios para participação da prova.

§ 3º O documento será devolvido ao atleta logo após a realização da prova.

**Art. 23.** Nas provas de corrida não são permitidas saídas em falso.

**Art. 24.** .As provas de corridas serão corridas em final e final por tempo.

**Art. 25.** As provas de 3.000m e 5.000m serão realizadas com os dois naipes simultaneamente, devido ao número de inscritos.

**Art. 26.** Nas provas de campo, cada atleta terá direito a 3 tentativas. Os 8 melhores resultados terão mais 3 tentativas para o resultado final da prova.

**Art. 27.** Serão utilizadas as regras oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo - CBAt para esta competição.

#### **PROGRAMA HORÁRIO**

<b>DIA 29/06</b>	<b>PROVA</b>	<b>NAIPE</b>	<b>DIA 30/06</b>	<b>PROVA</b>	<b>NAIPE</b>
15:00	1.500M	MASC	15:00	100M	MASC
	LANÇAMENTO DE DARDO	FEM	15:10	ARREMESSO DE PESO	M/F
15:20	1500M	FEM	15:20	3.000M	M/F
15:30	LANÇAMENTO DO DISCO	MASC	15:40	SALTO EM DISTÂNCIA	MASC
16:00	400M		16:00	800M	MASC
16:10	LANÇAMENTO DO DARDO	MASC	16:20	200M	MASC
16:20	5.000M	M/F	16:40	4X400M	MASC
16:40	4X100M	MASC			

**Art. 28.** O Coordenador da modalidade poderá excluir provas do programa, de que trata o artigo anterior, caso não haja condições técnicas para a realização de alguma prova.

**Art. 29.** Nenhum técnico poderá entrar na área de competição sem a autorização do Coordenador da modalidade.

**Art. 30.** Todos os casos que justifiquem a ponderação deverão ser tratados com o Coordenador da modalidade.

**Art. 31.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO II**

### **DO BASQUETEBOL**

**Art. 32.** As regras serão as adotadas pela FIBA, naquilo que não colidir com esse regulamento.

**Art. 33.** Cada equipe poderá inscrever, por jogo, até 12 (doze) atletas.

**Art. 34.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

### **CAPÍTULO III DO CICLISMO**

**Art. 35.** A competição de Ciclismo será dinamizada com uma prova de meio fundo, realizada em terreno asfaltado ou não asfaltado (*off road*), a ser definida pelo Comitê Olímpico.

**Art. 36.** O percurso será definido pela organização, dependendo da categoria, podendo ser em menor tempo no percurso de 20 (vinte) Km, ou 30 (trinta) minutos de duração.

**Art. 37.** Cada Entidade poderá inscrever até 2 (dois) atletas na categoria masculino e 2 (dois) atletas na categoria feminino.

**Art. 38.** A bicicleta a ser usada na competição será de total responsabilidade do atleta.

### **CAPÍTULO IV DA DAMAS**

**Art. 39.** A competição de Damas será regida de acordo com as regras oficiais do Jogo de Damas Internacional e o presente Regulamento.

**Art. 40.** A competição dar-se-á em duas fases, utilizando o *software* Swiss Perfect: Fase 1 – Sistema Eliminatório Simples, na 1ª rodada, divididos em grupos A e B, com igual número de participantes cada, classificando-se até 6 (seis) por grupo. Em caso de empate, somente nesta fase, a disputa será feita no Sistema Armagedom (Branças 5 min; negras 4 min, empate a favor). Fase 2 – Sistema Suíço nas 4 (quatro) seguintes, não eliminatórias.

**Art. 41.** Os critérios de desempate serão: escores obtidos, nº de vitórias, progressivo, milésimos totais, milésimos medianos, confronto direto e armagedom.

**Art. 42.** Dada a ausência de *ranking* interno entre os competidores, o empareiramento da 1ª rodada se dará observando o sobrenome, procurando-se evitar, nesta rodada, cruzamento de integrantes de uma mesma delegação. O empareiramento será definido por ocasião do Congresso Técnico.

**Art. 43.** A partida inicia-se quando o jogador que tem o mando de jogo, detentor das peças claras, faz o primeiro lance, mediante autorização do árbitro.

**Art. 44.** O tempo individual em cada partida será de 15 (quinze) minutos, com intervalo de 5 a 10 (cinco a dez) minutos entre as rodadas. Ao tempo de um dos jogadores terminado (queda de seta), o adversário deverá parar o relógio e chamar o árbitro, que observará a posição, o número e a qualidade das peças e estabelecer o resultado. No caso de ambas as setas se apresentarem caídas por ocasião da chegada do árbitro, será decretará o empate.

**Art. 45.** É proibido conversar durante a partida, ou tomar qualquer atitude que vise desconcentrar o adversário. A não obediência a esta norma constitui infração grave.

**Art. 46.** As mãos dos jogadores após terem terminado o lance devem manter-se fora do tabuleiro. A não obediência a esta norma constitui infração leve.

**Art. 47.** Peça tocada é peça jogada, desde que haja lance legal que ela possa executar. Considera-se terminado o movimento da peça quando o jogador a houver largado depois de deslocá-la. A não obediência a esta norma, bem como lance ilegal, constitui infração média.

**Art. 48.** Se a pedra tocada ou em deslocamento não foi solta ainda, é permitido colocá-la noutra casa. Uma vez solta, considera-se o lance feito. A não obediência a esta norma constitui infração média

**Art. 49.** O jogador com o lance, que desejar dispor corretamente no tabuleiro uma ou mais de suas peças, deve, ao fazer, prevenir claramente o adversário com a expressão "AJEITO". A não observância desta regra constitui infração leve e obriga o infrator a jogar com a 1ª peça tocada que possua lance legal.

**Art. 50.** A tomada de peças adversárias é obrigatória e tanto se realiza para frente como para trás. Uma tomada (simples ou em cadeia) conta como um lance jogado. É vetado tomar as próprias peças ou a recaptura. A não obediência a esta norma constitui infração grave.

**Art. 51.** A partida somente será considerada empatada pelo árbitro observando-se as Regras da Dama (anexas), posicionamento, número e qualidade das peças.

**Art. 52.** O "porco" (falta de movimento) ou a saída com entrega determinam a vitória do adversário.

**Art. 53.** A pontuação por vitória será de 1 (um) ponto; empate 0,5 (zero vírgula cinco) pontos e 0 (zero) ponto por derrota.

**Art. 54.** Aparelhos eletrônicos portáteis (celulares, tablets, etc) serão admitidos no salão de jogos, desde que totalmente desligados. A produção de qualquer ruído e/ou a utilização de qualquer desses equipamentos no ambiente de jogo (salão de jogos, banheiros e outras áreas assim definidas pelo árbitro), será considerada infração grave.

**Art. 55.** Sera conferido a cada participante uma pontuação inicial de 2000 pontos, para a formação de um *Rating* Interno, cujo resultado constará do Relatório de Arbitragem. Aos jogadores eliminados na 1ª rodada será atribuído um *Rating* final, cujo valor será igual ao *Rating* Final do último colocado entre os participantes da 2ª fase do torneio, subtraídos 10 (dez) pontos.

**Art. 56.** A tolerância para atraso será de 1/3 (um terço) do tempo individual. Esgotado o tempo limite, o adversário será declarado vencedor por WO (pontuação + -). O relógio de referência é o do árbitro. Se presente ao final da partida o perdedor será emparceirado para a rodada seguinte. Se ausente não o será para as demais rodadas. Infração grave.

**Art. 57.** Qualquer ato que cause má imagem ao evento ou a persistência no cometimento de infrações será considerado falta gravíssima. Em caso de infração(ões) e, de acordo com a gravidade desta (s), compete ao Árbitro, a aplicação das seguintes penalidades, não necessariamente nesta ordem:

- a) Advertência oral (infração leve);
- b) Retirada de tempo do infrator (infração média);
- c) Acréscimo de tempo ao adversário (infração média);
- d) Desempareiramento em uma ou mais rodadas (infração grave);
- e) Encerramento da partida com declaração de vitória ao adversário (infração grave);
- f) Exclusão do evento (infração gravíssima).

**Art. 58.** Compete recurso ao atleta acerca de qualquer decisão da arbitragem, O valor a ser pago será de R\$ 100,00 (cem reais) e deverá ser apresentado até 15 (quinze) minutos após o término da rodada, ficando a rodada seguinte ou o resultado final na situação de "sub-júdice" até parecer do Coordenador de Modalidade.

**Art. 59.** A pontuação por entidade será a prevista no regulamento geral:

- 1º lugar - 13 pontos;
- 2º lugar - 09 pontos;
- 3º lugar - 06 pontos;



4º lugar - 05 pontos;  
5º lugar - 04 pontos;  
6º lugar - 03 pontos;  
7º lugar - 02 pontos;  
8º lugar - 01 ponto

**Art. 60.** Não serão aceitas inscrições ou substituições no dia do evento.

**Art. 61.** Os casos omissos no presente regulamento serão definidos pelo Árbitro em primeira instância, pelo Coordenador de Modalidade em último recurso.

## **CAPÍTULO V**

### **DO DOMINÓ**

**Art. 62.** A competição de dominó será realizada em duas categorias: simples e duplas.

**Art. 63.** Cada delegação poderá inscrever até 4 (quatro) participantes por categoria, observadas as peculiaridades destas.

**Parágrafo único.** Se possível, não haverá dois jogadores ou duplas de uma mesma delegação na mesma mesa até a 3ª Rodada.

**Art. 64.** Cada jogador jogará com 7 (sete) pedras.

**Art. 65.** Na individual, o número mínimo de participantes na mesa será 3 (três) e o máximo de 4 (quatro), sendo distribuídas 7 (sete) pedras entre eles, podendo “dormir” 7 (sete), sem direito à “compra”. Nas mesas de 4 (quatro), classificam-se 2 (dois) para a fase seguinte; nas mesas de 3 (três), apenas 1 (um). A tabela será concebida para que passem à 2ª Fase de 12 (doze) a 16 (dezesesseis) participantes para disputa em sistema suíço de 4 (quatro) rodadas. Os critérios de desempate serão: escores obtidos, nº de vitórias, confronto direto, progressivo, milésimos totais e milésimos medianos.

**Art. 66.** Para as duplas, a 1ª Rodada será por confronto direto. Em caso de número ímpar, uma ganhará ponto por BYE. A 2ª fase será disputada por 8 a 16 (oito a dezesesseis) duplas, em sistema suíço de 3 a 4 (três a quatro) rodadas. Os critérios de desempate serão: escores obtidos, nº de vitórias, confronto direto, progressivo, milésimos totais e milésimos medianos.

**Art. 67.** A partida iniciará sempre com a “bucha” de 6. No individual, misturam-se 27 (vinte e sete) pedras (a “bucha” de 6 fica fora); 2 (dois) jogadores escolhem 7 (sete) e o outro escolhe 6 (seis), sem virá-las; são separadas as 7 (sete) dormentes; a “bucha” de 6 é adicionada às 20 (vinte) restantes e feita nova mistura; cada jogador escolhe 7 (sete) pedras.

**Art. 68.** O giro é em sentido anti-horário (direita para esquerda).

**Art. 69.** “Mola” – Será considerada a peça como jogada após a mesma ser solta à mesa com a face numerada exposta, desde que exista lance legal para a mesma. Não há volta: baixou e mostrou, jogou. A “mola” decreta vitória para os adversários.

**Art. 70.** As mãos só poderão estar acima da mesa, no momento da colocação da pedra.

**Art. 71.** Se uma pedra cair da mão, no chão, perde-se o ponto, encerra-se a contenda e inicia-se outra computando 1 (um) ponto para os adversários.

**Art. 72.** “Gato” – Três situações podem ocorrer:

- Acontecer o “gato” e ele não ser observado pelos jogadores nem pelo árbitro: será considerado válido o resultado da contenda;



- Acontecer o “gato” e ele ser observado pelo árbitro ou pelos jogadores sem identificar seu autor: encerra a contenda, com prejuízo de tempo;

- Acontecer o “gato” e o autor ser identificado pelo (s) adversário (s) ou pelo árbitro: 1 (um) ponto para os adversários.

Caso algum jogador inicie o jogo com 4 ou mais “buchas”, as pedras são repostas na mesa.

**Art. 73.** “Cegar” – Se um jogador “passar” com a pedra na mão, automaticamente perderá a contenda, computando-se 1 (um) ponto para os adversários.

**Art. 74.** Caso um jogador derrube uma pedra, automaticamente perderá a contenda, computando-se 1 (um) ponto para os adversários.

**Art. 75.** Durante as contendas, qualquer questão será resolvida pelo árbitro.

**Art. 76.** Na competição de dominó, a contagem de pontos será a seguinte:

I – batida simples, “fecha” ou “chorão” = 1 ponto (chorão usará chupeta durante a próxima contenda);

II – Lasquinê solto e de “bucha” simples = 2 pontos;

III – Lasquinê preso ou rajada (quadrada, cruzada) = 3 pontos;

IV – Chico Romero = 6 pontos.

**Art. 77.** A partida será de 6 (seis) pontos.

**Art. 78.** Fechamento do jogo - Na categoria individual, a disputa será por escolha da pedra de menor valor, presenciada pelo árbitro do evento. No caso de duplas, cada jogador tirará uma pedra, sendo vencedora aquela cujo somatório das duas tiver menor valor. Se houver empate, a ação será repetida tantas vezes quanto necessárias para que se obtenha o vencedor.

**Art. 79.** A duração de cada jogada por jogador será de no máximo 15 (quinze) segundos sob pena de acréscimo de 1 (um) ponto ao adversário, mesmo com a contenda em andamento.

**Art. 80.** Qualquer ato que cause má imagem ao evento ou a persistência no cometimento de infrações será considerado falta gravíssima. Em caso de infração(ões) e, de acordo com a gravidade desta (s), compete ao Árbitro a aplicação das seguintes penalidades, não necessariamente nesta ordem:

- a) Advertência oral (infração leve);
- b) Retirada de tempo do infrator (infração média);
- c) Acréscimo de tempo ao adversário (infração média);
- d) Desempareamento em uma ou mais rodadas (infração grave);
- e) Encerramento da partida com declaração de vitória ao adversário (infração grave);
- f) Exclusão do evento (infração gravíssima).

**Art. 81.** Compete recurso ao atleta acerca de qualquer decisão da arbitragem. O valor a ser pago será de R\$ 100,00 (cem reais) e deverá ser apresentado até 15 (quinze) minutos após o término da rodada, ficando a rodada seguinte ou o resultado final na situação de “sub-júdice” até parecer do Coordenador de Modalidade.

**Art. 82.** A pontuação por entidade será a prevista no regulamento geral:

- 1º lugar - 13 pontos;
- 2º lugar - 09 pontos;
- 3º lugar - 06 pontos;
- 4º lugar - 05 pontos;
- 5º lugar - 04 pontos;
- 6º lugar - 03 pontos;
- 7º lugar - 02 pontos;
- 8º lugar - 01 ponto.

**Art. 83.** Não serão aceitas inscrições ou substituições no dia do evento.

**Art. 84.** Os casos omissos no presente regulamento serão definidos pelo Árbitro em primeira instância, pelo Coordenador de Modalidade em último recurso.

## **CAPÍTULO VI**

### **DO FUTEBOL DE MESA**

**Art. 85.** Cada delegação poderá inscrever até 03 (três) atletas.

**Art. 86.** A regra válida para a competição é a “baiana” (um toque).

**Art. 87.** A ausência do botonista que não se apresentar ao local dos jogos a partir da primeira rodada importará na sua exclusão automática.

**Art. 88.** Será caracterizado abandono da competição quando o atleta, tendo já iniciado a sua participação no certame, se recusar a participar de qualquer partida a que estiver escalado. Esta penalidade também será aplicada no caso do botonista se ausentar do recinto de jogo, não atendendo a chamada do Coordenador da modalidade.

**Parágrafo único.** No caso de abandono, o botonista terá todos os resultados de seus jogos anulados, considerando-se, então, WO em todas as partidas, com maior placar do grupo para os adversários.

**Art. 89.** Fica determinado que haverá arbitragem nos jogos.

**Art. 90.** Para efeito de desempate será adotado o seguinte critério:

I - não ter sofrido WO no decorrer da competição;

II - maior número de vitórias (desde que os grupos tenham iguais participantes);

III - confronto direto;

IV - maior saldo de gols;

V - pênaltis de longa distância em sequência alternada de 3 (três), persistindo o empate sequência de 1 (um).

**Art. 91.** Fica facultado aos botonistas apresentar-se com seus próprios times, desde que esteja de acordo com o art. 73.

## CAPÍTULO VII

### DO FUTEBOL SOCIETY

**Art. 92.** Cada delegação poderá inscrever até 16 (dezesseis) jogadores por equipe.

**Parágrafo único.** Cada equipe contará em campo com 8 (oito) atletas, sendo 1 (um) goleiro e 7 (sete) atletas de linha.

**Art. 93.** As partidas serão realizadas com duração de 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com 10 (dez) minutos de intervalo.

**Art. 94.** Após a quinta infração cometida por uma equipe, no mesmo tempo de jogo, toda falta marcada contra essa equipe em qualquer parte do campo, será tiro livre direto, podendo ser cobrada a uma distância demarcada previamente de 12 (doze) metros contados a partir da linha de fundo do infrator em direção meio de campo ou no local da infração, ficando a escolha a critério do capitão da equipe beneficiada.

**Art. 95.** Não haverá limite para o número de substituições.

**Parágrafo único.** As substituições serão efetuadas sem precisar informar aos árbitros.

**Art. 96.** A cobrança de lateral será opcional (mãos ou pés).

**Art. 97.** Cada equipe, em campo, será composta de no mínimo 06 (seis) e no máximo 08 (oito) atletas.

§ 1º Após iniciada uma partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de 06 (seis) atletas, perderá ela os pontos para a adversária, independentemente do tempo de jogo transcorrido. O resultado será mantido se no momento do encerramento a equipe adversária estiver vencendo. Noutra situação, o resultado será de 1x0 (um a zero).

§ 2º Uma partida declarada interrompida pelo árbitro por motivo de iluminação insuficiente ou mau estado do gramado ou outro motivo que nenhuma das equipes tenha dado causa, tendo já transcorrido 75% (setenta e cinco por cento) ou mais do tempo regulamentar, será considerada conclusa.

§ 3º Uma partida suspensa ou interrompida antes dos 75% (setenta e cinco por cento) do tempo regulamentar, por qualquer dos motivos previstos no parágrafo anterior, será continuada em outro momento a ser marcada pelo Coordenador da modalidade.

**Art. 98.** 1 (Um) cartão vermelho ou 2 (dois) cartões amarelos suspende o atleta por uma partida.

§ 1º Caso a expulsão decorra de agressão física, assim descrita na súmula do árbitro, a suspensão será por 02 (duas) partidas.

§ 2º Em caso de nova expulsão, a pena será o dobro da punição anterior.

**Art. 99.** A equipe que utilizar atleta com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho, perderá os pontos para a equipe adversária.

**Art. 100.** Na competição de Futebol *Society*, a contagem de pontos será a seguinte:

I - vitória (inclusive WO) = 3 (três) pontos;

II - empate = 1 (um) ponto;

III - derrota = 0 (zero) ponto.

**Art. 101.** Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer desta competição;

II - maior número de vitórias (desde que os grupos tenham iguais participantes);

III - confronto direto;

IV - maior saldo de gols;

V - maior número de gols prós;

VI - menor número de cartões vermelhos;

VII - menor número de cartões amarelos;

VIII - sorteio.

**Art. 102.** Nas partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, haverá prorrogação de 10 (dez) minutos, em 2 (dois) tempos de 5 (cinco). Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas de forma alternada, com atletas diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de uma em uma penalidade, até surgir o vencedor (com atletas diferentes).

**Art. 103.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO VIII**

### **DO FUTEVÔLEI**

**Art. 104.** O Futevôlei adotará as regras da Confederação Brasileira de Futevôlei.

§ 1º A modalidade será disputada somente em duplas masculinas;

§ 2º A competição será realizada no dia 29 de junho a partir das 15 horas.

§ 3º A forma de disputa será de 18 pontos no sistema raly, havendo troca de quadra nos múltiplos de 9.

**Art. 105.** Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO IX**

### **DO FUTSAL**

**Art. 106.** Serão adotadas as regras da CBFS, naquilo que não colidir com esse regulamento.

**Art. 107.** Cada equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas, em sua equipe, sendo que para a partida, só poderá participar 12 atletas.

**Art. 108.** As partidas serão realizadas com duração de 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 10 (dez) minutos entre estes.

**Art. 109.** Na competição de Futsal, a contagem de pontos será a seguinte:

I - vitória (inclusive WO) = 3 (três) pontos;

II - empate = 1 (um) ponto;

III - derrota = 0 (zero) ponto.

**Art. 110.** Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer desta competição;

II - maior número de vitórias (desde que os grupos tenham iguais participantes);

III - confronto direto;

IV - maior saldo de gols;

V - maior número de gols prós;

VI - menor número de cartões vermelhos;

VII - menor número de cartões amarelos;

VIII - sorteio.

**Art. 111.** Nas partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, haverá prorrogação de 10 (dez) com dois tempos de 5 (cinco) minutos. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas de forma alternada, com atletas diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de uma em uma penalidade, até surgir o vencedor (com atletas diferentes).

**Art. 112.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO X**

### **DA NATAÇÃO**

**Art. 116.** A competição de natação será realizada no dia 28 de junho a partir das 18 horas no parque aquático da Unifor.

**Art. 117.** O atleta inscrito poderá participar de quantas provas desejar.

§ 2º A prova de 50m livre e 50m peito, masculina e feminina, será dividida por faixa etária da seguinte forma:

I - até 35 (trinta e cinco) anos, completos no ano da competição;

II - de 36 (trinta e seis) a 44 (quarenta e quatro) anos, completos no ano da competição,

III - de 45 (quarenta e cinco) a 49 (quarenta e nove) anos, completos no ano da competição,

IV - de 50 (cinquenta) a 54 (cinquenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

V - de 55 (cinquenta e cinco) a 59 (cinquenta e nove) anos, completos no ano da competição,

VI - de 60 (sessenta) anos acima completos no ano da competição.

§ 3º Fica facultado ao integrante das categorias superiores participarem das categorias inferiores;

**Art. 118.** Após o balizamento, não será permitida a substituição do atleta.

**Art. 119.** As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

Nº PROVA	PROVA
1ª	50m NADO LIVRE MASCULINO
2ª	50m NADO LIVRE FEMININO
3ª	100m NADO LIVRE MASCULINO
4ª	50m NADO COSTAS FEMININO
5ª	50m NADO COSTAS MASCULINO
6ª	50m NADO PEITO FEMININO
7ª	50m NADO PEITO MASCULINO
8ª	50m NADO BORBOLETA FEMININO
9ª	100m NADO PEITO MASCULINO
10ª	REVESAMENTO 4X50 LIVRE MASCULINO
11ª	REVESAMENTO 4X50 LIVRE FEMININO
12ª	REVESAMENTO 4X50 MEDLEY MASCULINO*
13ª	REVESAMENTO 4X50 MEDLEY FEMININO*

\* Caso não sejam formadas equipes de revezamento no masculino e no feminino, essas poderão ser mistas.

**Art. 120.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## CAPÍTULO XI

### DA PESCA

**Art. 121.** A competição será disputada em categoria única, sendo obrigatório o uso de vara (bambu ou fibra), chumbada (chumbo) e anzóis, mas, proibido, porém, o uso de bóia.

**Art. 122.** Cada delegação poderá inscrever, no máximo, 3 (três) atletas

**Art. 123.** Somente poderá ser utilizado um material por vez em ação de pesca. É possível, ainda, a critério do competidor, manter na reserva até duas varas montadas com o arranque e chicote sem os anzóis e sem a chumbada.

§ 1º Em relação ao material a ser utilizado, devem ser seguidos os seguintes critérios:

I - MOLINETES/CARRETILHAS -de qualquer tipo e tamanho;

II - ANZÓIS -Poderão ser usados no máximo 02 (dois), os quais deverão ser de ponta única de qualquer marca;

III - LINHAS/CHICOTES -a critério do participante;

IV - ISCAS -Somente será permitido o uso de isca fornecido pela organização.

§ 2º As raias serão sorteadas para cada participante no local da prova. Será proibida a saída ou mudança de raia sem autorização do árbitro, fiscal, ou diretor de esportes. No caso de arremesso atravessado à linha deverá ser recolhida imediatamente.

**Art. 124.** Em hipótese alguma o participante poderá receber ajuda de terceiros, salvo para embicheiramento.

**Art.125.** Cada participante será fiscal de seus vizinhos. Qualquer anormalidade deverá ser informada ao fiscal ou ao árbitro da prova. As penalidades serão aplicadas pelo Coordenador da modalidade.

**Art. 126.** Após o término da prova com o disparo final, o atleta terá o prazo de 15 (quinze) minutos para apresentar o pescado ao fiscal ou árbitro da prova. Havendo peixe fisgado com peso superior a 250 (duzentos e cinqüenta) gramas o atleta terá mais 15 (quinze) minutos de tolerância. O atleta deverá entregar o saco do peixe lacrado e com a devida plaqueta de identificação, sob pena de desclassificação.

**Art. 127.** Para efeito de pontuação será usada a tabela COSAPYL, sendo 02 (dois) pontos por peça e 01 (um) ponto por cada 100 (cem) gramas ou fração do total pesado. Somente serão aceitas para pesagens as peças que estiverem limpas (sem areia).

**Parágrafo único.** Não serão computados os pontos relativos aos seguintes peixes fisgados: Moré (Maria da Toca), Saberé, Maria-Preta, Moréia, Muriongo ou qualquer outra espécie de serpente marinha.

**Art. 128.** Para efeito de desempate será adotado o seguinte critério:

I - pela maior quantidade de peças capturadas;

II - pelo maior peso total de peças;

III - pela peça de maior peso;

IV - pela maior idade.

**Art. 129.** Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO XII**

### **DO TÊNIS DE CAMPO**

**Art. 130.** A modalidade de Tênis de Campo será disputada em simples, masculino.

**Art. 131.** Os jogos serão disputados em fase de grupos, todos jogando entre si, num super set de 09 games.



**Art. 132.** Serão formados três grupos, onde se classificam para a fase semi final o primeiro de cada grupo e o melhor segundo lugar entre todos os participantes.

**Art. 133.** Os critérios de classificação serão:

1. Número de vitórias;
2. Maior número de games ganhos.

**Art. 134.** Os confrontos das semi finais serão definidos por sorteio.

**Art. 135.** Em caso de empate em número de vitórias ou games entre os primeiros e/ou segundos colocados, a vaga será definida em um super taebreak de 10 pontos.

**Art. 136.** Será observado o código de conduta: 1ª infração: Advertência, 2ª infração: perda do ponto, 3ª infração: perda do game e 4ª infração: desclassificação.

**Art. 137.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

### **CAPÍTULO XIII**

#### **DO TÊNIS DE MESA**

**Art. 138.** A modalidade de Tênis de Mesa será disputada em simples e duplas, masculino e feminino, devendo ser observada a inscrição de até 3 (três) atletas na competição individual e 2 (duas) duplas.

**Art. 139.** As partidas serão disputadas em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos, será o vencedor aquele que ganhar 03 (três) sets.

**Art. 140.** Os atletas inscritos deverão levar sua raquete, desde que a mesma esteja forrada pôr uma superfície de borracha lisa ou pinos.

**Art. 141.** Cada atleta terá direito a 02 (dois) saques, independente do ponto, até que se atinja um total de 11 (onze) pontos.

**Art. 142.** Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

### **CAPÍTULO XIV**

#### **DO TIRO AO ALVO**

**Art. 143.** A competição de Tiro ao Alvo será dinamizada na modalidade Fogo Central, masculino e feminino, com as seguintes características:

I - distância: 25 (vinte e cinco) metros;

II - alvo: Oficial para prova de fogo central;

III - posição: de pé, sem nenhum tipo de apoio;

IV - arma: Revólver calibre.38 (trinta e oito), com, no máximo, 6 (seis) polegadas de cano e gatilho com peso mínimo de 1.000 (mil) gramas;

V - empunhadura: com uma ou duas mãos, a critério do atirador;

VI - miras: abertas, sem nenhum tipo de aparelho óptico.

**Art. 144.** Cada delegação poderá inscrever, no máximo, 3 (três) atletas.

**Art. 145.** Deverão ser observadas as seguintes normas disciplinares:

I - é proibido fumar na linha de tiro;

II - o atirador ao se dirigir ao árbitro deverá fazê-lo de maneira a não atrapalhar os demais atiradores e de forma educada;

III - os tiros dados após o encerramento da série ou dados a mais, serão descontados dos melhores pontos da série;

IV - no caso de infração ao presente regulamento ou não acatamento das decisões do árbitro de prova serão aplicadas as seguintes penalidades disciplinares:

- a) advertência verbal;
- b) penalização em 2 (dois) pontos no resultado da prova;
- c) desqualificação.

V - Só poderão participar atiradores que possuam comprovação oficial ou certificado atualizado nos últimos 12 (doze) meses.

**Art. 146.** Deverão ser observadas as seguintes disposições gerais:

I - todos os expedientes e/ou equipamentos que possam vir a facilitar o tiro, e que não foram mencionados neste regulamento, ou ainda, contrariem o espírito destas regras, são proibidos;

II - o árbitro poderá a qualquer momento examinar o equipamento do atirador e impugnar os resultados caso o julgue em desacordo com as normas estabelecidas;

III - todos os chefes de delegação e atiradores deverão ter conhecimento das regras e cuidar para que elas sejam cumpridas;

IV - Não é permitido nenhum tipo de auxílio ao atirador quando no posto de tiro. Caso necessite assistência, deverá solicitar ao árbitro autorização para se dirigir ao seu técnico ou chefe de equipe fora do posto de tiro;

V - é obrigatório que todos os presentes conheçam as regras de segurança que estão afixadas nos estandes, sejam eles atiradores, árbitros ou visitantes;

VI - os casos omissos ou não previstos neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade, observando o regulamento da ISSF (International Shooting Sport Federation) para a modalidade de Fogo Central.

**Art. 147.** A prova consistirá em 01 (uma) fase de precisão, com 5 (cinco) tiros de ensaio e 30 (trinta) tiros de prova.

**Parágrafo único.** Os 30 (trinta) tiros da prova serão divididos em 6 (seis) séries de 5 (cinco) tiros, sendo cada série de, no máximo, 5 (cinco) minutos.

**Art. 148.** Será facultado ao atleta a verificação de sua pontuação junto ao alvo a cada 5 (cinco) ou 10 (dez) tiros, a critério do Coordenador, mantendo a distância mínima de 1 (um) metro, não sendo possível ao atleta tocá-lo.

**Art. 149.** É facultado ao atirador trazer sua própria arma, desde que esteja nas especificações contidas no artigo 134, inciso IV.

§ 1º A munição utilizada deverá ser fornecida pela organização e, preferencialmente, original de fábrica. Na hipótese da utilização de munição recarregada, será facultado ao atirador levar sua munição.

§ 2º Como critério de desempate, será considerado vencedor o atirador que fizer o maior número de X, 10, 9, 8, e assim sucessivamente.

## **CAPÍTULO XV**

### **DO VÔLEI DE AREIA**

**Art. 150.** O Voleibol de praia adotará as regras da CBV, naquilo que não colidir com esse regulamento.

**Art. 151.** A competição de Vôlei de Areia será desenvolvida em 1 (um) set de 21 (vinte e um) pontos no sistema de pontos *rally*.

**Art. 152.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO XVI**

### **DO VOLEIBOL**

**Art. 153.** O Voleibol adotará as regras da CBV, naquilo que não colidir com esse regulamento.

**Art. 154.** A competição de Voleibol será desenvolvida em melhor de 2 (três) *sets* vencedores.

**Art. 155.** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

## **CAPÍTULO XVII**

### **DO XADREZ**

**Art. 156.** A competição de xadrez será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez - FIDE e pelo que dispuser este regulamento.

**§ 1º DO SISTEMA DE DISPUTA:** Os jogos serão disputados em Sistema Suíço de cinco rodadas com 30 minutos KO para cada jogador.

**§ 2º DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE:** Serão adotados como critérios de desempate, para o sistema suíço: 1º *Buchholz* Totais 2º Número de Vitórias; 3º Pontuação Progressiva; 4º *Buchholz* Medianos; 5º *Sonneborn Berger*. Se adotado o sistema *Shuring*: 1º *Sonneborn Berger*; 2º Número de Vitórias; 3º Confronto Direto; 4º Maior número de vitórias com as peças negras; 5º Duas partidas de 5 minutos. Persistindo o empate no sistema *Shuring*, repete-se o último critério (duas partidas) até que se conheça o vencedor.

**§ 3º DO RANKING:** Para o sistema suíço será adotado como critério de formação da listagem inicial a seguinte ordem: *Rating* FCX, Sobrenome, Cidade de Residência. No caso de sistema *Shuring* a lista será definida por sorteio.

**Art. 157.** Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador de modalidade.