

# REGULAMENTO GERAL



PREFEITURA DE  
**PATO BRANCO**  
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER

**PA70** A N O S



## REGULAMENTO GERAL

### DAS DISPOSIÇÕES

**Art. 1º** - O Regulamento Geral é o conjunto das aplicações que regem as competições da XXXVIII Jogos dos Trabalhadores.

**Art. 2º** - As Empresas, Atletas e Dirigentes que participarem da competição deverão ser conhecedores das Leis Esportivas Internacionais e Nacionais, das regras e regulamentos de cada modalidade esportiva deste Regulamento e assim submeter-se-ão sem reserva alguma a todas as conseqüências que possam emanar.

### DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

**Art. 3º** - É de competência da Secretaria de Esporte e Lazer, através do Diretor de Eventos Esportivos e Esporte Amador a responsabilidade pela organização dos XXXVIII Jogos dos Trabalhadores, cumprir este Regulamento e resolver os casos omissos.

### DOS OBJETIVOS

**Art. 4º** - Motivar as Empresas no sentido de estimular e desenvolver programas esportivos para seus funcionários. Dar oportunidade de convivência em grupo de grande valia nos dias atuais, pois o tempo livre de nosso trabalhador requer mais participação deste em atividades de socialização e de lazer.

**Art. 5º** - O Congresso Técnico será realizado no dia **22 de MARÇO de 2023**, as 19h, no auditório do Largo da Liberdade.

### DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

**Art. 6º** - A inscrição será solicitada pelo seu representante de cada empresa, mediante Mapa Ofício de inscrição, a ser entregue na Secretaria de Esporte e Lazer ou pelo e-mail [esporte@patobranco.pr.gov.br](mailto:esporte@patobranco.pr.gov.br), até o dia **22 de MARÇO de 2023**.

**Parágrafo Primeiro:** Do número de atletas por empresa e por modalidade:

MODALIDADES	MASC.	FEM.	LIVRE	Nº ATLETAS
Atletismo	X	X		02 por prova
Badminton	X	X		Individual
Basquetebol	X	X		12 atletas
Basquete em Trio	X	X		04 atletas
Bocha	X	X		02 atletas
Bolão	X	X		02 atletas
Boliche	X	X	X	02 duplas
Caxeta			X	02duplas
Dominó			X	01 dupla
Futebol	X			22 atletas
Futebol Sintético	X			14 atletas
Futsal	X	X		14 atletas
Handebol	X	X		14 atletas
Natação	X	X		02 por prova
Sinuca	X	X	X	02 atletas
Tênis de Campo	X	X		02 atletas



<b>Tênis de Mesa</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>02 atletas</b>
<b>Tranca</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>01 dupla</b>
<b>Truco</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>01 dupla</b>
<b>Voleibol</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>12</b>
<b>Volei de Praia</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>02 duplas Masculino</b> <b>02 duplas feminino</b>
<b>Xadrez</b>	<b>X</b>	<b>X</b>		<b>02</b>

**Parágrafo Segundo:** Diferentemente dos anos anteriores, para a competição de 2023 a empresa deverá enviar junto com o Mapa Ofício, a cópia da documentação de cada trabalhador inscrito (conforme Art. 9º, deste regulamento geral da competição), com a qual proceder-se-á uma avaliação, com posterior emissão de autorização de participação.

**Parágrafo Terceiro** – A relação de todos os atletas participantes deverá ser entregue até a data limite acima mencionada **22 de MARÇO de 2023** sendo que, após, NÃO SERÃO ACEITAS NOVAS INSCRIÇÕES E/OU SUBSTITUIÇÕES DE ATLETAS, exceto se comprovadas lesões, demissão ou morte do atleta e, após ouvido o profissional mencionado no artigo 26 (Presidente do Tribunal).

**Art. 7º** - Poderão participar empresas que mantenham atividades no município de Pato Branco, Profissionais Liberais, Autônomos com Alvará obtido até o dia **22/03/2023**, e MEI – Micro Empreendedor Individual.

**Parágrafo Primeiro.** A possibilidade de participação é estendida também àquelas empresas que possuam filiais em Pato Branco/PR, sendo que, *in casu*, deverá ser indicado no momento da inscrição, também o número do CNPJ desta última.

**Parágrafo Segundo.** Em caráter excepcional, a Secretaria de Esporte e Lazer poderá deferir a inscrição de empresas localizadas em municípios limítrofes a Pato Branco, desde que, comprovadamente, a empresa possua mais de 50% (cinquenta) por cento de seus funcionários com residência no município de Pato Branco/PR.

**Art. 8º** - Empresas com no máximo 10 (dez) funcionários poderão unir-se com até 02 (duas) empresas que também tenham no máximo 10 (dez) funcionários. Empresas com no máximo 30 (trinta) funcionários, poderão unir-se apenas a 01 (uma) empresa que também tenha no máximo 30 (trinta) funcionários regularmente registrados; para a disputa das modalidades, formando dessa forma uma única equipe.

**Parágrafo Primeiro** - As empresas com filiais e CNPJ diferentes poderão unir os atletas, mesmos que estas tenham mais de 30 (trinta) funcionários, também dessa forma formando uma equipe somente.

**Parágrafo Segundo** - Poderão fazer parte das equipes membros da Diretoria da empresa e de clubes, nomeados até dia **22 de MARÇO de 2023**, filhos e cônjuges de proprietários da empresa.

**Parágrafo Terceiro:** Os Profissionais Liberais, os Autônomos e os MEI'S poderão formar equipes entre si, sendo que os mesmos deverão ter seu **Alvará** emitido até a data de **22 de MARÇO de 2023**

**Art. 9º** - O trabalhador atleta deverá estar devidamente registrado na empresa até o dia **22 de MARÇO de 2023** e comprovar seu vínculo empregatício da seguinte maneira:

- Órgãos Públicos e Assemelhados: Ato de Nomeação acompanhado do RG;
- Empresas Privadas: Carteira de Trabalho;
- Estagiários devidamente registrados e com comprovação de contrato com empresa de agente de integração e acompanhado do RG;
- Membros da Diretoria da empresa e de clubes: Ato de nomeação acompanhado com RG;



e) Filhos de proprietários e/ou cônjuges: Razão Social da empresa acompanhado do RG e/ou certidão de casamento.

**Art. 10º** - O trabalhador atleta registrado regularmente em duas empresas, deverá optar por participar representando apenas uma delas.

**Art. 11º** - Cada atleta poderá inscrever-se em quantas modalidades achar conveniente, no entanto a Comissão Organizadora não se responsabiliza por coincidências que possam ocorrer em mesmo horário de jogos entre as modalidades.

### **DO CERIMONIAL DE ABERTURA (SERÁ DEFINIDO NO CONGRESSO TÉCNICO)**

**Art. 12º** - O Cerimonial de Abertura é considerado atividade oficial dos XXXVIII Jogos dos Trabalhadores, **devendo, todas as empresas, apresentar-se uniformizadas.**

**Parágrafo Primeiro:** A participação da empresa no **Cerimonial de Abertura** é obrigatória com no mínimo 05(cinco) atletas. O não comparecimento acarretará na punição com pagamento de 01(uma) **Cesta Básica**, antes do início das competições da modalidade em que a empresa estiver inscrita.

**Parágrafo Segundo:** As empresas que tiverem número inferior de 05(cinco) atletas inscritos deverão estar representadas pelo número máximo de inscritos.

**Parágrafo Segundo:** **O não pagamento da Cesta Básica acarretará na eliminação da empresa nos XXXVII Jogos dos Trabalhadores.**

**Art. 13º** - O Cerimonial de Abertura: Para esta edição de 2023 NÃO será realizado

**Art. 13º** - O Cerimonial de Encerramento: Será de forma obrigatório a presença de todos os atletas/empresas que tenham premiação para receber, caso não possa se fazer presente deverá indicar um representante legal para o evento.

**Parágrafo Primeiro:** Para o jantar será de forma por adesão, que deverá ser confirmado até a data anterior ao dia do evento.

**Parágrafo Segundo:** Caso a empresa não se faça presente no dia do encerramento, será punida com o pagamento de 2 cestas básicas e o não pagamento será impedida de participar na próxima edição dos Jogos dos Trabalhadores.

### **DAS NORMAS GERAIS**

**Art. 14º** - Caso as cores dos uniformes causarem confusão nas disputas de modalidades coletivas, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar de uniforme, sendo que a equipe que tiver que mudar o uniforme terá o prazo de 15 minutos para troca.

**Art. 15º** - Estará automaticamente suspenso por (01) uma partida, o atleta ou dirigente que:

- a) No basquete, tiver sido desclassificado;
- b) No futebol, futebol Sintético e futsal, tiver sido expulso ou receber dois cartões amarelos;
- c) No handebol, tiver sido expulso;
- d) No voleibol, tiver sido expulso.

**Parágrafo Único:** **A suspensão de que se trata este artigo deverá ser cumprida na partida seguinte aquela em que tiver ocorrido a pena.**

**Art. 16º** - É de responsabilidade do atleta seu estado de saúde, bem como acidentes que venham a ocorrer durante a competição.

**Art. 17º** - Haverá uma tolerância de 15 minutos para início do primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.



**Art. 18º** - Somente será permitida a permanência na área de competição:

1. Coordenação Técnica e equipe de arbitragem da modalidade;
2. Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão, de acordo com as regras da modalidade;
3. Pessoas devidamente credenciadas, imprensa, segurança, entre outros autorizados pela Coordenação Técnica.

**Art. 19º** - Somente serão realizadas as competições nas modalidades em que houver no mínimo quatro empresas inscritas.

**Art. 20º** - A equipe que não se apresentar, ou apresentar-se irregularmente, para uma partida em local e horários determinados em Boletins ou Notas Oficiais, será declarada perdedora por W x O (não comparecimento), desclassificada e tendo seus resultados anulados.

**Parágrafo Único:** A equipe perdedora por W x O, terá como punição o pagamento de 02 (duas) Cesta Básica, a ser entregue na Secretaria de Esporte e Lazer, a qual destinará a mesmo para entidades assistenciais do município. O não pagamento da mesma no ano de 2023 acarretará na eliminação da equipe nos Jogos dos Trabalhadores.

**Art. 21º** - Somente a Coordenação Técnica poderá suspender ou transferir partidas ou provas, não necessitando, para tanto a aprovação das Empresas participantes.

**Art. 22º** - Nenhum participante ou responsável por Delegação poderá alegar desconhecimento de qualquer decisão referente os **XXXVIII Jogos dos Trabalhadores**, desde que tenha sido publicada em Boletim Oficial, Nota Oficial ou Edital.

**Art. 23º** - A Empresa que inscrever ou fizer participar atleta irregularmente inscrito, terá sua participação suspensa (na modalidade), independente as penalidades a serem aplicadas pela Comissão Organizadora.

**Art. 24º** - Estarão sujeitos a punição todos aqueles que direta ou indiretamente, ligados aos XXXVIII Jogos dos Trabalhadores, provocarem distúrbios ou tentarem desvirtuar as finalidades da competição apresentando protestos descabíveis, críticas caluniosas ou difamatórias a Organização do Evento.

**Art. 25º** - Para todos os casos disciplinares, a Comissão Técnica aplicará as seguintes penalidades:

- a) Advertência;
- b) Suspensão;
- c) Eliminação da modalidade ou da competição.

## **DO JULGAMENTO DAS INFRAÇÕES**

**Art. 26º** - Todas as denúncias, infrações ou afins, devem ser remetidas para julgamento único através do Tribunal de Justiça Desportiva Municipal, e deverá obedecer aos princípios constitucionais, especialmente o da ampla defesa e contraditório.

**Parágrafo Único** - Da decisão caberá apenas um recurso, entregue até 24 (vinte e quatro) horas após ter sido aplicado a pena, endereçado ao Secretário de Esporte e lazer, o qual encaminhará para apreciação do Tribunal de Justiça Desportiva de Recursos, observando os princípios acima mencionados.

**Art. 27º** - O protesto ou denúncia deverá ser realizado no prazo de 24 (vinte e quatro) horas após o término do jogo ou prova, por escrito, com especificação do ato ou fato impugnado, e com provas documentais dirigidos a Coordenação Técnica da Secretaria de Esporte e Lazer, a qual remeterá ao TJDM, acima mencionado.

**Art. 28º** - No caso em que o jogo ou prova tenha sido realizado na sexta-feira ou sábado, poderá oferecer denúncia até as 11h30min da segunda-feira subsequente.

**Parágrafo Único:** Caberá a parte indicada efetuar a sua defesa por escrito ou verbalmente até ou na data do julgamento em questão.



**Art. 29º** - Os resultados do julgamento serão fixados em edital, na Secretaria de Esporte e Lazer.

### **DA PREMIAÇÃO**

**Art. 30º** - A Secretaria de Esporte e Lazer, oferecerá a seguinte premiação:

- Troféu de Campeão Geral Masculino;
- Troféu de Campeão Geral Feminino;
- Troféu de 1º e 2º Lugar por Modalidade;
- Medalhas para 1º e 2º colocados de cada modalidade.

**Art. 31º** - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica da Secretaria de Esporte e Lazer.



## REGULAMENTO TÉCNICO

### **A FORMA DE DISPUTA PARA TODAS AS MODALIDADES, SERÁ A ELIMINATÓRIA SIMPLES**

#### **ATLETISMO**

- 1- Serão obedecidas as regras e normas da C.B.A.T.
- 2- As provas em disputa serão no masculino: 100 metros rasos, 800 metros, salto em distância, arremesso de peso e revezamento 4x100.
- 3- As provas em disputa serão no Feminino: 100 metros rasos, 400 metros, salto em distância, arremesso de peso e revezamento 4x100.
- 4- Para que ocorra a prova serão necessários no mínimo 03 (três) atletas por prova.
- 5- Cada empresa poderá inscrever até 02 (dois) atletas por prova, sendo 02 no masculino e 02 no feminino, .

#### **BADMINTON**

- 1- O campeonato de Badminton será regido pelas regras oficiais da federação Mundial de Badminton (BWF), da confederação brasileira de Badminton (CBBd) e da badminton paranaense (BFP), obedecendo as normas contidas neste regulamento.
- 2- Para o campeonato de badminton a empresa poderá inscrever:
  - 2.1. No mínimo de 01 e máximo 2 atletas, para os naipes femininos e masculinos.
  - 2.2. A empresa poderá ser representado com atletas de um único naipe (feminino ou masculino), desde que respeite o número mínimo e máximo de atletas inscritos.
  - 2.3. Os atletas serão inscritos conforme:
    - 2.3.1. Simples Masculina (SM) - 01 atleta
    - 2.3.2. Simples Feminina (SF) = 01 atleta
- 3- A competição será no sistema de eliminatórias simples.
  - 3.1. Definições de ponto, game e partida/jogo para o individual.
    - 3.1.1. Ponto. É o resultado de um rali (troca de peteca entre os adversários) toda e qualquer peteca em disputa é considerado ponto.
    - 3.1.2. Game (set): é o conjunto de 21 pontos, a não ser que ambos os jogadores tenham 20 pontos, sendo vencedor o jogador que obtiver uma diferença de 02 pontos em relação ao seu oponente; este critério é válido até a pontuação de 29, independente da diferença entre os oponentes o game encerra em 30 pontos.
    - 3.1.3. Partida/Jogo: é o conjunto de melhor de 3 games (quem vencer 2 games ganha a partida/jogo).
  - 4- O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo, deverá apresentar seu documento de identificação com foto a equipe de arbitragem.

#### **BASQUETEBOL**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- O Campeonato de Basquetebol será regido pelas Regras Oficiais da C.B.B., obedecendo as seguintes normas:
- 3- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e massagista ou médico, devendo comprovar suas identidades.
- 4- As partidas terão a duração de 04 tempos de 10 minutos corridos sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
- 5- No pedido de tempo o cronometro deverá ser parado.
- 6- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina e outra feminina, com até 12 atletas cada equipe.





## **BASQUETE TRIO**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- O Campeonato de Basquetebol será regido pelas Regras Oficiais da C.B.B., obedecendo as seguintes normas:
- 3- As partidas terão a duração de 01 tempo de 10 minutos corridos sem acréscimo de tempo e sem intervalos; ou quando uma das equipes obtenha a pontuação de 21 pontos ou mais.
- 4- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina e uma feminina, com até 04 atletas cada equipe.

## **BOCHA**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- O Campeonato de Bocha será disputado de acordo com as Regras Oficiais Sul-americanas de Bocha em Canchas, em vigor, obedecendo as seguintes normas:
- 3- Será obrigatório o uso de sapatilha ou tênis e camisa da Empresa.
- 4- A equipe não terá direito a passeio.
- 5- As partidas serão realizadas em um jogo de duplas.
- 6- As partidas terminarão no 10º ponto, cada bocha vale 01 ponto.
- 7- Cada empresa poderá participar com uma dupla masculina e outra feminina.

## **BOLÃO**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- As partidas serão disputadas em duplas.
- 3- Cada jogador executará 20 (vinte) arremessos, divididos em 04 passadas de 05 bolas, alternando as pistas.
- 4- Não serão permitidos arremessos de caráter experimental.
- 5- A equipe deverá comparecer devidamente uniformizada (camisas da empresa e calçado em solado de borracha ou similar).
- 6- Será considerada perdedora a equipe que, no horário previsto, não se apresentar completa para a partida.
- 7- Os riscos indicadores de zona máxima de arremesso não poderão ser ultrapassados com o pé de apoio. Caso afirmativo, na reincidência, será marcado 00 (zero) ponto ao faltante.
- 8- As pistas não serão sorteadas, obedecerão às ordens do Boletim Oficial.
- 9- Cada empresa poderá participar com uma dupla masculina e outra feminina.

## **BOLICHE**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples
- 2- As partidas serão disputadas em duplas.
- 3- Cada jogador executará 10 (passadas), e na décima passada o jogador terá direito a um arremesso extra se fizer strike.
- 4- Não serão permitidos arremessos de caráter experimental.
- 5- A equipe deverá comparecer devidamente uniformizada (camisas da empresa e calçados em solado de borracha ou similar).
- 6- Será considerada perdedora a equipe que, no horário previsto, não se apresentar completa para a partida.
- 7- A dupla que somar maior número de pontos será vencedora na partida em disputa.
- 8- Cada empresa poderá participar com uma dupla masculina e outra feminina e/ou mista.





## **CAXETA**

1. Sua forma de disputa será eliminatória simples.
2. O primeiro carteador será definido pela carta maior em sorteio realizado antes do início do jogo.
3. O carteador embaralha o maço e passa para o jogador à sua esquerda, no qual este deverá cortar e virar uma carta; e passar o restante para o carteador, que deverá distribuir as cartas no sentido anti-horário.
4. Todos são obrigados a ir no jogo.
5. Durante a carteada não poderá haver conversas paralelas (piruadas).
6. O numero Maximo de atletas por mesa e de 06 ( seis).

### **Pontos:**

1. Cada jogador começa o jogo com dez pontos;
2. O jogador sai do jogo quando chegar a zero;
3. Se o jogador bater com as nove (09) cartas (batida simples), os adversários perdem um(01) ponto cada, e se for com as dez (10) cartas (batida dupla), os adversários perdem dois (02) cada.

### **Da Batida:**

1. O jogador poderá optar em bater com as nove (09) cartas ou com as dez (10) cartas;
2. Ao queimar não poderá mais bater com a mesa, somente na compra;
3. Não poderá bater após o adversário ter comprado ou encostado a carta (descartada) junto as demais cartas a sua mão.
4. Para bater com uma carta que for descartada o mesmo deverá abaixar as suas cartas na nessa dizendo "BATI", "ESSA DEU", e outros dizeres.
5. Se houver dois ou mais batedores com a mesma carta, prevalece o 1º batedor após a carta ser descartada, não importando se é batida simples ou dupla.

### **Do Coringa:**

1. Só vale os coringas.
- Ex.: Se virar o 5 de espada vale somente os dois seis (06) de espada.

## **DOMINÓ**

### **1. Desenvolvimento**

- a) Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- b) Para início da 1ª queda as pedras são embaralhadas pelo árbitro, cabendo a saída a quem tiver dobre de seis (6);
- c) Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador saidor da partida, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita;
- d) As pedras devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.
- e) Joga-se com qualquer dobre ou pedras do mesmo naipe.

### **2. Pontuação**

- a) As partidas serão disputadas pelas duplas em melhor de três quedas até 50 pontos.
- b) Verificado empate na contagem de pontos provenientes de uma "fecha" perde a dupla que fechou. É declarada vencedora a dupla que tiver a menor soma de pontos.
- c) Se ambas as duplas ultrapassarem a soma de cinqüenta (50) pontos, será declarada vencedora a que tiver menos pontos.
- d) Se houver empate na soma acima de cinqüenta (50) pontos, será realizado uma nova partida para decidir quem será o vencedor pelo menor número de pontos da queda.

### **3. Algumas transgressões e penalidades**

- a) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, ganham 20 pontos;
- b) Comer "gato" ou mostrar a pedra, ganham 30 pontos,
- c) Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, a dupla será penalizada com o acréscimo de 10 pontos, sendo obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.



## **FUTEBOL DE CAMPO**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples
- 2- O Campeonato de Futebol será regido pelas Regras Oficiais da C.B.F., obedecendo as seguintes normas:
- 3- As partidas terão a duração de 02 tempos de 35 minutos corridos, sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
- 4- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e massagista ou médico, devendo comprovar suas identidades.
- 5- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina, com até 22 atletas.
- 6- Em caso de empate no tempo normal a decisão será diretamente por pênaltis com cinco (5) cobranças alternadas por equipe, mantendo-se o empate uma por equipe alternada, até encontrar-se o vencedor.

## **FUTEBOL SINTÉTICO**

1. Sua forma de disputa será eliminatória simples
2. O Campeonato de Futebol Sintético será regido pelas Regras Oficiais da C.B.F.7, obedecendo as seguintes normas:
3. Cada jogo terá a duração de 40 minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 minutos corridos, sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
4. Em caso de empate no tempo normal a decisão será diretamente por pênaltis com três (3) cobranças alternadas por equipe, mantendo-se o empate uma por equipe alternada, até encontrar-se o vencedor.
5. Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina, com até 14 atletas.
6. A equipe será composta de 07 (sete) atletas titulares e 07 reservas
7. O numero mínimo para o inicio ou continuidade da partida é de 05 atletas.
8. Haverá uma tolerância de 15 minutos para o inicio do primeiro jogo de cada periodo, não havendo tal para os demais jogos.

## **FUTSAL**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples
- 2- O Campeonato de Futsal será regido pelas Regras Oficiais da C.B.F.S., obedecendo as seguintes normas:
- 3- As partidas no masculino terão a duração de 02 tempos de 20 minutos corridos sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
- 4- As partidas no feminino terão a duração de 02 tempos de 15 minutos corridos sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
- 5- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e massagista ou médico, devendo comprovar suas identidades.
- 6- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina e outra feminina, com até 14 atletas cada equipe.
- 7- Em caso de empate no tempo normal a decisão será diretamente por pênaltis com cinco (5) cobranças alternadas por equipe, mantendo-se o empate uma por equipe alternada, até encontrar-se o vencedor.

## **HANDEBOL**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- O Campeonato de Handebol será regido pelas Regras Oficiais da C.B.H., obedecendo as seguintes normas:
- 3- As partidas terão a duração de 02 tempos de 20 minutos corridos sem acréscimo de tempo e sem intervalos.
- 4- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e massagista ou médico, devendo comprovar suas identidades.



- 5- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina e uma equipe feminina, com até 14 atletas cada equipe.

## **NATAÇÃO**

- 1- A forma de disputa da competição será decidida no congresso técnico, que acontecerá 30 min antes do início da mesma, em local e data a ser definido em Boletim Oficial.
- 2- As provas serão regido pelas Regras Oficiais da FINA obedecendo as seguintes normas:
- 3- provas são: 25m,50m, e 100 livres masculino e feminino, 25m, 50m e 100m costas masculino e feminino e revezamento 4x50m livre.
- 4- Cada empresa pode inscrever 02( dois ) atletas cada prova.
- 5- O mesmo atleta poderá participar de 02 provas.

## **SINUCA**

- 1- A forma de disputa da competição será decidida no congresso técnico, que acontecerá 30 min antes do início da mesma, em local e data a ser definido em Boletim Oficial.
- 2- É de responsabilidade do atleta o material (**TACO**) para a disputa.
- 3- Cada empresa poderá participar com até 02 atletas.
- 4- A competição será disputada de forma individual.

## **TÊNIS DE CAMPO**

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples
- 2- O Campeonato de Tênis será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Tênis – CBT, obedecendo as normas contidas neste regulamento.
- 3- O Campeonato de Tênis será disputado em competição individual nos naipes masculino e feminino.
- 4- Todas as partidas serão disputadas em melhor de 02 sets vencedores, sendo utilizado o sistema “tie-break” em qualquer dos sets para a quebra de empate.
- 5- É de responsabilidade do atleta o material (**RAQUETE**) para a disputa.
- 6- Cada empresa poderá participar com até 02 atletas cada equipe.

## **TÊNIS DE MESA**

- 1- A competição será individual, masculino e feminino.
- 2- A forma de disputa será eliminatória simples.
- 3- Cada equipe poderá inscrever até 02 (dois) participantes.
- 4- A competição somente será realizada com no mínimo 03 (três) participantes.
- 5- Será vencedor o atleta que vencer dois sets, cada set até 11 pontos ou até que haja dois pontos de diferença.
- 6- É de responsabilidade do atleta o material (**RAQUETE**) para a disputa.

## **TRANCA**

### **1. Desenvolvimento**

1. Sua forma de disputa será eliminatória simples
2. Início (**primeira dada de carta**) da partida será de acordo com a carta retirada do maço por cada jogador, a maior carta dará as cartas.
3. Cada jogador da dupla receberá 11 (onze) cartas.
4. O jogador que cortar o baralho, dará 02(dois) mortos de 11(onze) cartas.
5. O jogo será sempre em sentido anti-horário.



6. O jogador só poderá ajuntar a mesa com a carta do descarte do seu adversário (ao lado) e se ele tiver duas cartas ou uma carta e um coringa na mão que servir com aquela carta do descarte, ou se a carta for colocada.
7. O coringa é os números dois.
8. Se o jogador nas onze cartas tiver um três vermelho ou no andamento do jogo comprar um poderá abaixá-lo e compra outra carta na vez, cada três vermelho vale 100 (cem) pontos se for registrado com canastra sendo ela suja ou limpa.
9. Se ele tiver um três preto deverá jogá-lo fora, se segurá-lo na mão e alguém bater perderá 100 (cem) pontos cada três que tiver na mão.
10. O jogador poderá abaixar as cartas tanto na seqüência EX: 4,5,6,7 e até ao Às e como na trinca de todas as cartas, menos de 3 (três) preto.
11. Para registrar os três vermelhos precisa fazer canastra, que compreende uma seqüência de sete cartas no mesmo jogo.
12. A dupla que não pegar o morto perde cem pontos.
13. As cartas que cada jogador perder na mão deverão ser pagas antes da contagem final da rodada.
14. A partida é dada por encerrada quando uma das duplas alcance três mil pontos.
15. As cartas na mesa serão sobre posta não podendo ser mexidas.
16. O coringa caso seja jogado na mesa só poderá ser pego com duas cartas na mão, no par ou na seqüência, não podendo ajuntá-la e colocá-la num jogo já abaixadas.

## 2. Pontuação

- a) Para efeito de contagem todas as cartas terão valor de 10 pontos.
- b) Caso o Morto não tenha sido pego, serão descontados 100 pontos da dupla que não o pegou.
- c) No caso de terminarem as cartas, o jogo será encerrado após a última comprada.
- d) Canastra suja vale 100 (cem) pontos.
- e) Canastra limpa vale 200 (duzentos) pontos.
- f) Cada três vermelho vale 100 (cem) pontos, se for registrado com canastra.
- g) A dupla que bater a rodada marca 100 (cem) pontos.
- d) Cada partida será até 3500 pontos na melhor de uma.

## TRUCO

- 1- ua forma de disputa será eliminatória simples
- 2- **DO BARALHO:** serão utilizadas 40 cartas, sendo eliminadas as cartas 8, 9, 10 e coringas.
- 3- **DAS MANILHAS:** manilhas serão as cartas imediatamente a virada sobre a mesa. Exemplo: virando um REI às manilhas serão os ASES, virando um CINCO as manilhas serão os SEIS, etc.: NAUPE DE OUROS chama-se mole, ESPADAS chama-se ESPADILHA, COPAS chama-se COPAS, PAUS chama-se GATO.
- 4- **DO NÚMERO DE CARTAS:** Cada jogador receberá, na rodada, 03 cartas.
- 5- **DO MAÇO:** Não será permitido fazer maço em hipótese alguma.
- 6- **DO DESCARTE:** Inicia-se pelo jogador da direita de quem deu as cartas, a segunda rodada inicia-se pelo jogador que ganhou o primeiro descarte, a terceira rodada, inicia-se pelo jogador que ganhou a segunda rodada.
- 7- **DOS PONTOS:** Marcará um ponto a dupla que vencer duas rodas no mesmo carteadado. Se a dupla vencer as duas primeiras não haverá a terceira. O jogo é em melhor de três. Vencerá a partida a dupla que somar 12 (doze) pontos. Parágrafo único: quando uma dupla atingir 11 (onze) pontos, poderá decidir se jogará a próxima rodada ou não, consultando-se os valores das seis cartas. Se jogar e perder o adversário marcará 03 (três) pontos. Se desistir, a dupla adversária marcará apenas 01 (um) ponto.
- 8- **DOS EMPATES:** Se no final do 1º descarte houver empate (embuchada) decide-se pelo 2º. Se permanecer empatado no 2º decidir-se-á no 3º. Se permanecer o empate anula-se a dada, passando o baralho para o adversário. Parágrafo único: se houver empate (embucho) no 1º descarte e o adversário trucar em vista da carta já virada, terá que superar este valor. Se permanecer o empate, quem trucou perderá 03 (três) pontos, quem trucou terá que superar a carta adversária.



- 9- **DADA:** As cartas serão dadas uma a uma, sempre para a direita. A 13ª carta será virada para a determinação da manilha. 1º o jogador que estiver dando cartas poderá apenas ver uma carta do companheiro, retirando-a do maço antes de ser vista. 2º Somente poderão ser dadas as cartas por baixo do maço de cartas.
- 10- **DOS SINAIS:** Não será permitida conversa (fala) sobre o valor das cartas. Exemplo: faça a primeira, vem pra mim, truque, deixa e etc. somente serão permitidos sinais entre os jogadores. Outros idiomas também são proibidos.
- 11- **DA PERDA DE DADA:** Se houver incorreção na dada de cartas, a rodada será anulada, passando o baralho para o adversário. Parágrafo único: o adversário tem que acusar o erro. Não é permitido trucar e depois alegar que duas ou quatro cartas.
- 12- **DO CORTE:** O adversário da esquerda de quem está dando as cartas deverá efetuar o corte, sendo permitido apenas o movimento de gaveta. 1º o cortador só poderá olhar a carta do companheiro, retirando-a do maço do baralho. 2º não é permitido ao cortador retirar a carta de cima e nem a debaixo do baralho. Terá que haver o corte.
- 13- **DO TRUCO:** A dupla que julgar conveniente, poderá propor a dupla adversária para que a roda valha três pontos, dizendo a palavra TRUCO. Se o adversário não concordar perderá apenas um ponto. É permitido ao adversário retrucar, isto é, propor que valha seis pontos. Se a dupla retrucada não concordar (correr) perderá três pontos, podendo, entretanto retrucar para nove pontos e o adversário se julgar conveniente, poderá retrucar para doze pontos, sendo a partida completada em apenas uma mão.
- 14- **DO SISTEMA:** O sistema de competição a ser utilizado na organização das chaves será o de eliminatória simples.
- 15- **CONDUTAS E NORMAS GERAIS**
- 16- Todos os concorrentes ao terminarem suas partidas deverão retirar-se das mesas de competição e ficarem em locais próprios para a assistência, não sendo permitido circularem ou ficarem nas mesas dos demais jogadores.
- 17- Não será permitido a nenhum jogador ingerir bebidas alcoólicas nos locais de competição.
- 18- Os baralhos para a competição serão fornecidos pela Comissão Organizadora do Campeonato, os quais deverão ser devolvidos após o término da partida, não sendo permitido o uso de baralho próprio.
- 19- Haverá tolerância de 15 minutos para o início da rodada. As equipes que não comparecerem serão automaticamente eliminadas.
- 20- Em caso de dúvidas surgidas durante o decorrer das partidas, os árbitros deverão ser consultados para dirimir as mesmas.
- 21- As duplas vencedoras estão automaticamente classificadas para a rodada seguinte.
- 22- Para atender a bons costumes e a boa educação, pede-se que não sejam proferidas palavras obscenas.
- 23- **DOS CASOS OMISSOS:** serão resolvidos pelo coordenador técnico da modalidade de Truco.

## VOLEIBOL

- 1- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 2- O Campeonato de Voleibol será regido pelas Regras Oficiais da C.B.V., obedecendo as seguintes normas:
- 3- As partidas serão realizadas em 02 sets vencedores, sendo que se houver o 3º este será pelo sistema Tie-Break.
- 4- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e médico, devendo comprovar suas identidades.
- 5- Cada empresa poderá participar com uma equipe masculina e outra feminina, com até 12 atletas cada equipe.

## VOLEIBOL DE PRAIA

- 1- O Campeonato de Voleibol de Praia será regido pelas Regras Oficiais da C.B.V., obedecendo as seguintes normas:



- 2- As partidas serão realizadas em 02 sets vencedores até 18 pontos, sendo que se houver o 3º este será pelo sistema Tie-Break até 15 pontos.
- 3- Somente poderão ficar no banco, o técnico, o assistente técnico e médico, devendo comprovar suas identidades.
- 4- Sua forma de disputa será eliminatória simples.
- 5- Cada empresa poderá participar com até duas duplas, 2 no masculino e 2 no feminino.

## **XADREZ**

1-O campeonato de Xadrez será regido pelas Regras Oficiais da C.B.X., obedecendo as seguintes normas:

2-A forma de disputa será na categoria rápido.

3- Cada empresa poderá participar com até dois (02) jogadores, sendo dois (02) no masculino e dois(02) no feminino.

## **PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO FINAL**

### **PONTUAÇÃO POR MODALIDADE**

- **Basquetebol, Futebol, Futebol Sete, Futsal, Handebol e Voleibol.**
    - 1º lugar: 15 pontos
    - 2º lugar: 12 pontos
    - 3º lugar: 09 pontos
    - 4º lugar: 06 pontos
  
  - **Atletismo, Badminton Basquete trio, Bocha, Bolão, Boliche, Caxeta, Dominó, Natação, Sinuca, Tênis, Tênis de Mesa, Tranca, Truco, Vôlei de Praia, Xadrez.**
    - 1º lugar: 07 pontos
    - 2º lugar: 04 pontos
    - 3º lugar: 02 pontos
    - 4º lugar: 01 ponto
1. Na modalidade de Atletismo e Natação serão contados os pontos de cada prova, conforme tabela desta modalidade, e a somatória dos pontos dará a classificação final por equipe.
  2. Nas modalidades livres serão computadas a soma dos pontos para o gênero que for campeão, se for ambos os sexos, os dois marcam a pontuação.