

31ª
OLIMPIÁDA
ENTRE EMPRESAS

TROFÉU:



REGULAMENTO GERAL

COMISSÃO DE HONRA

JORGE AUGUSTO KRUGER

PREFEITO MUNICIPAL

MARCIO ELISIO

PRESIDENTE DA FME



COMISSÃO DISCIPLINAR

TITULAR

1. ADVOGADO

SUPLENTE

1. MEMBRO DA FME

1. COORDENADOR DA MODALIDADE



COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

MARCIO ELISIO

DIRETOR PRESIDENTE DA FME

LUANA FRANCISCA SCHUBERT

MARLON CRISTIANO RAHN

SIMONE SEBOLD DE SOUZA

YASMINE SABRINA RUPRECHT LORENZ

COORDENADORES TÉCNICOS

ANDERSON EDUARDO PEDRELLI

COORDENADORES DE APOIO



COORDENADORES FME

RESPONSÁVEL		TELEFONE
COORDENADOR GERAL	MARCIO ELISIO	9 9194-1235
COORDENADORES TÉCNICOS	YASMINE SABRINA RUPRECHT LORENZ	9 9726-3632
	SIMONE SEBOLD DE SOUZA	9 9947-7872
	LUANA FRANCISCA SCHUBERT	9 8872-4675
	MARLON CRISTIANO RAHN	9 9621-9778
COORDENADORES APOIO	ANDERSON EDUARDO PEDRELLI	9 9179-7957
SECRETARIA	FME	3382-7650



ENDEREÇO E HORÁRIO DE ATENDIMENTO - FME

ENDEREÇO

RUA: JULIUS SCHEIDEMANTEL, S/N – CENTRO.

FONE: (47) 3380-7650

HORÁRIO DE ATENDIMENTO

13h às 19h



Competição: 06/05 a 09/07

INSCRIÇÕES: 04 a 25/03 – site: fme.timbo.sc.gov.br/olimpiada

CONGRESSO TÉCNICO DA 31ª OLIMPÍADA ENTRE EMPRESAS

Local: Auditório da Prefeitura

DIA: 07/04/2022 (5ª feira)

HORÁRIO: 18h30

ABERTURA OFICIAL DA 31ª OLIMPÍADA ENTRE EMPRESAS

Local: Associação Atlética Mueller

Dia: 06/05/2022 (6ª feira)

Horário: Concentração 18h30/ Início 19h

CERIMONIAL DE ENCERRAMENTO DA 31ª OLIMPÍADA ENTRE EMPRESAS

Local: Pavilhão Henry Paul

DIA: 09/07/2022 (Sábado)

HORÁRIO: 19h30 – Sorteio de Brindes, Eleição da Garota e Baile de Encerramento.

ESCOLHA DA GAROTA DA 31ª OLIMPÍADA ENTRE EMPRESAS

Data da Escolha: 09/07/2022 (Sábado)

Prazo Final Ficha de Inscrição: 03/06/2022 (6ªf) - (entregar na FME)

Apresentação/Sessão de Fotos: A definir.

1º Ensaio: 05/07/2022 (3ª) às 18h30 (Pavilhão Henry Paul)

2º e último ensaio: 08/07/2022 (6ª) às 18h30 (Pavilhão Henry Paul)

CAPÍTULO I



DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art.1º- Este Regulamento é o conjunto das disposições, normais e leis que norteiam e disciplinam e regem a 31ª Olimpíada Entre Empresas 2022 de Timbó, obrigando os que com ele tenham relações à sua total obediência.

Art.2º- A Olimpíada terá início no dia 06/05/2022 (6ª feira) com a Cerimônia de Abertura Oficial com local a ser definido.

Art.3º- A interpretação deste regulamento, suas normas e seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da FME.

Art.4º- É de competência da FME e seus representantes a coordenação da Olimpíada.

Art.5º- A **31ª Olimpíada Entre Empresas** têm finalidade de desenvolver o intercâmbio esportivo entre empresas timboenses, proporcionando boas relações, estabelecendo e exaltando a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação da personalidade e de uma sociedade sadia, valorizando aspectos importantes para o bom andamento das relações interpessoais na família e na empresa.

Art.6º- Fica estabelecido como meio de divulgação/comunicação oficial do evento o site: <http://fme.timbo.sc.gov.br/olimpiada/> onde serão disponibilizadas as informações relativas à 31ª Olimpíada Entre Empresas 2022 de Timbó.

CAPÍTULO II

DA PARTICIPAÇÃO DA EMPRESA

Art.7º- Poderão participar da 31ª Olimpíada Entre Empresas 2022, todas as Empresas regularmente constituídas e estabelecidas no município de Timbó.

Art.8º- Para que a empresa possa participar da Olimpíada, a mesma poderá se inscrever em 1 (uma) modalidade.

Art.9º- Para a realização da modalidade, será necessária a inscrição de no mínimo 6 (seis) empresas no naipe masculino e 4 (quatro) empresas no naipe feminino.

Art.10º- Constarão na programação as seguintes modalidades:

- ATLETISMO M – REVEZAMENTO 4x800MTS (1 EQUIPE COM 4 ATLETAS)
- ATLETISMO F – REVEZAMENTO 4x400MTS (1 EQUIPE COM 4 ATLETAS)
- ATLETISMO M/F – SALTO EM DISTÂNCIA (3 ATLETAS)
- ATLETISMO M/F – ARREMESSO DE PESO (3 ATLETAS)
- ATLETISMO M/F – 100M RASOS (3 ATLETAS)
- ATLETISMO LIVRE M (ATÉ 39 ANOS) – 3000MTS (3 ATLETAS)
- ATLETISMO VETERANOS M (ACIMA DE 40 ANOS) – 3000MTS (3 ATLETAS)



- ATLETISMO F –1500MTS (3 ATLETAS)
- BASQUETE M/F (1 EQUIPE COM 10 ATLETAS)
- BEACH TENNIS M/F (2 DUPLAS)
- BOCHA LIVRE M/F (2 DUPLAS + 1 RESERVA)
- BOCHA RAFA VOLLO M/F (2 DUPLAS+1 RESERVA)
- BOLÃO 16CM M/F (1 EQUIPE COM 5 ATLETAS)
- BOLÃO 23CM M/F (1 EQUIPE COM 5 ATLETAS)
- CACHETA M/F (2 ATLETAS)
- CANASTRA M/F (2 DUPLAS)
- CICLISMO M/F (2 ATLETAS)
- DOMINÓ M/F (2 DUPLAS)
- FUTEBOL SUÍÇO LIVRE M (1 EQUIPE COM 14 ATLETAS)
- FUTEBOL SUÍÇO VETERANOS M (1984)- PODENDO INSCREVER 3 ATLETAS DE 35 (1987) A 37 (1985) ANOS. (1 EQUIPE COM 14 ATLETAS)
- FUTSAL LIVRE M/F (1 EQUIPE COM 12 ATLETAS)
- FUTSAL VETERANOS M (1984)- PODENDO INSCREVER 3 ATLETAS DE 35 (1987) A 37 (1985) ANOS.. (1 EQUIPE COM 12 ATLETAS)
- FUTEVÔLEI M (2 DUPLAS + 1 RESERVA)
- GENERAL M/F (2 ATLETAS)
- HANDEBOL M/F (1 EQUIPE COM 14 ATLETAS)
- PADEL M/F (2 DUPLAS)
- PEBOLIM M/F (2 DUPLAS)
- POKER TEXAS HOLD'EM M/F (3 ATLETAS)
- PES - PRO EVOLUTION SOCCER M/F (2 ATLETAS)
- SINUCA BOLA 08 M/F (2 DUPLAS + 1 RESERVA)
- SINUCA OFICIAL M (2 ATLETAS + 1 RESERVA)
- TÊNIS DE CAMPO M/F (2 ATLETAS+ 1 RESERVA)
- TÊNIS DE MESA INDIVIDUAL M/F (2 ATLETAS)
- TIRO M/F (2 ATLETAS)
- TRUCO M/F (2 DUPLAS)
- VOLEIBOL M/F (1 EQUIPE COM 12 ATLETAS)
- VÔLEI DE AREIA M/F (2 DUPLAS + 1 RESERVA)
- XADREZ M/F (2 ATLETAS)

Art.11º- Somente poderão participar da 31ª Olimpíada Entre Empresas, as organizações que se inscreverem online **até o dia 25/03/2022 (6ª feira), a mesma está disponível no site da FME – <http://fme.timbo.sc.gov.br/olimpiada/inscricao>**



Paragrafo Único: Após o prazo final para as inscrições a FME divulgará quais modalidades não atingiram o número mínimo para a realização e as empresas terão ainda mais 2 dias para se inscreverem a fim de completar o número mínimo para a realização da modalidade.

Art.12º- As Empresas participantes da 31ª Olimpíada Entre Empresas deverão encaminhar a FME a relação de seus membros discriminados (1 relação dos funcionários, 1 relação dos estagiários e 1 relação dos funcionários aposentados que irão participar), com data de admissão e assinatura do responsável do RH de sua empresa, impreterivelmente até dia 05/05/2022 (5ªf).

Art.13º- Empresas com CNPJ diferentes, porém pertencentes ao mesmo grupo só poderão se unir caso o número de funcionários total não ultrapassem o número de 100 funcionários. Quando houver a união de empresas deverão informar, via ofício para deferimento da FME.

13.1. Em reunião realizada no dia 28/02/14 as 18h nas dependências do Auditório da Prefeitura, onde estiveram presentes as Empresas interessadas em discutir a competição, autorizou-se a junção das empresas Mueller Participações com a Mueller Eletrodomésticos.

13.1.1. Autorizou-se a junção das empresas Rudolph Usinados de Precisão, Rudolph Fixações Ltda e Rudolph Adm de Bens e Participações LTDA.

13.1.2. Autorizou-se a junção das Empresas Carrocerias Linshalm Matriz e Filial do município de Timbó.

13.1.3. Autorizou-se a junção das Empresas Klug Usinagem de Precisão Ltda, Usivale Usinagem Vale do Itajaí e Metallim Metalúrgica Ltda.

13.1.4 Autorizou-se a junção das Empresas Tpa telecomunicações e TPA serviços que disputarão o evento com o nome Unifique.

13.1.5 Autorizou-se a junção dos funcionários da Associação Atlética Mueller á Empresa Hercules Motores.

13.1.6 Autorizou-se a junção dos funcionários da Associação Atlética Metisa á Empresa Metisa.

13.1.7 Autorizou-se a junção à Prefeitura Municipal de Timbó as demais secretarias e todos competirem com o CNPJ da PMT com exceção da autarquia SAMAE.

13.1.8 Autorizou-se a junção do segmento Revendedores de Automóveis para a disputa da 30ª Olimpíada Entre Empresas.

13.2. Casos extras serão analisados pela FME

13.3 Poderão associar-se profissionais liberais pertencentes à mesma categoria profissional para a formação de uma equipe única, a fim de participar do evento (exemplo: médicos, advogados, cabelereiros entre outros). A participação dessa equipe deverá passar por uma análise técnica da Comissão Organizadora.

Art.14º- A Empresa que comparecer no cerimonial de abertura receberá 03 pontos na contagem geral. Já a empresa que não comparecer no cerimonial de abertura perderá 09 pontos na contagem geral.

Art.15º- O Congresso Técnico será realizado no dia 07/04/2022 (5ª feira) às 18h30 no Auditório da Prefeitura de Timbó.



CAPÍTULO III

DA PARTICIPAÇÃO DO ATLETA

Art.16º- São condições fundamentais para que o atleta participe da Olimpíada:

- a) Estar devidamente registrado no regime CLT na empresa como funcionário, sem regime de carência, desde que essa contratação tenha sido formalizada/comunicada via e-mail (yasmine.fme@timbo.sc.gov.br) com 24h úteis antes da atuação do funcionário no evento, desde que este já não tenha participado por outra empresa.
- b) Estar devidamente registrado como sócio/proprietário da empresa;
- c) O funcionário aposentado poderá participar da competição, desde que comprove registro pela empresa pela qual se aposentou;
 - c.1.) Os mesmos só poderão participar pela empresa pela qual se aposentou caso esteja inativo, e deverá constar na lista de funcionários aposentados. Caso esteja ativo (trabalhando em outra empresa), só poderá participar pela sua empresa atual.
- d) Monitores, coordenadores e administradores de associações não poderão participar pela empresa a menos que possuam registro trabalhista (CLT) na respectiva empresa, possuem carteira de trabalho assinada pela empresa participante;
- e) Prestadores de Serviços, representantes sem vínculo empregatício (CLT) não poderão participar da Olimpíada;
- f) Dependentes de funcionários e sócios não poderão participar da Olimpíada;
- g) Estagiários e menores aprendizes poderão participar da Olimpíada desde que estejam trabalhando na empresa **30 dias** antes do início da competição. O mesmo deverá constar na lista de funcionários;
 - g.1) Caso o atleta for funcionário em uma empresa e estagiário em outra, o mesmo deverá participar pela empresa pela qual é funcionário registrado.
- h) Cada atleta poderá participar de quantas modalidades quiser; salvo em situações previstas no regulamento.
- i) O atleta inscrito em duas empresas estará irregular;
 - i.1) O atleta que for desligado da empresa durante o período do evento, não poderá mais participar por outra empresa.
- j) O atleta participante está sujeito às penalidades previstas nesse Regulamento em caso de conduta antidesportiva ou desrespeitosa para com seus adversários, equipe de arbitragem e Organização do Evento.
- l) É obrigatória a apresentação de **documento OFICIAL com foto** (Carteira de Identidade, Carteira de Trabalho, Carteira de Motorista, Carteira de Identidade Profissional, Carteira de Reservista e Passaporte) ou crachá da empresa com foto para a participação nos jogos no início de cada partida. Não serão aceitos cópias/xerox de documentos.



CAPÍTULO IV

PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

Art.17º- Será seguida a pontuação conforme quadro abaixo:

COLOCAÇÃO	COLETIVAS (05 OU MAIS ATLETAS)	INDIVIDUAL/DUPLA/TRIO E QUARTETO
1º. Lugar	09 pontos	07 pontos
2º. Lugar	08 pontos	06 pontos
3º. Lugar	07 pontos	05 pontos
4º. Lugar	06 pontos	04 pontos
5º. Lugar	05 pontos	03 pontos
6º. Lugar	04 pontos	02 pontos

Parágrafo Único: Será dado 1 ponto de bonificação a empresa inscrita na modalidade desde que esta não tenha se classificado entre as 6 primeiras. Também serão concedidos 7 pontos a empresa que realizar a inscrição da Garota para o desfile de encerramento desde que esta participe do referido desfile.

Art.18º- Se duas ou mais empresas chegarem ao final da competição com o mesmo número de pontos, o critério para desempate será:

- menor número de WO na competição;
- maior número de 1º lugar;
- maior número de 2º lugar;
- maior número de 3º lugar;
- sorteio.

Art.19º- Nas modalidades onde a disputa for eliminatória simples, o 1º lugar “puxa” o 5º lugar e o 2º lugar “puxa” o 6º lugar, para a pontuação.

Art.20º- Haverá disputa de 1º e 2º lugar e 3º e 4º lugar em todas as modalidades onde não houver chave única.

Art.21º- Critérios de Classificação Atletismo:

21.1. Para obtermos a classificação das empresas na modalidade de Atletismo, somam-se as provas de 100 metros rasos, 3000 metros/1500metros, Arremesso de Peso, Revezamentos, e Salto em Distância.

21.1.1. Cada atleta só poderá participar de 2 provas + o Revezamento.



CAPÍTULO V

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.22º Reservas: Nas modalidades de Sinuca Bola 08, Sinuca Oficial e Tênis de Campo, Volei de Areia e Futevôlei poderá ser utilizado um reserva por dupla ou jogador (no caso das individuais) podendo este ser acionado em qualquer fase do referido torneio, sempre antes do início de cada partida, esta substituição não poderá mais ser desfeita durante o torneio.

Paragrafo Único: Nas modalidades de Bocha Livre e Bocha Rafa Vollo, poderá ser utilizado um reserva por dupla e a substituição poderá ser efetuada em qualquer momento da partida, sendo permitida 1 substituição por partida.

Art.23º- Em todas as partidas de esportes coletivos, as equipes deverão apresentar ao mesário uma bola em condições de jogo.

Art.24º- Nos jogos de mesa cada Empresa deverá trazer seu material de jogo, exceto na modalidade de Poker.

Art.25º- O uso do uniforme será obrigatório em todas as modalidades, obedecendo cada uma delas suas especificações e regras oficiais. A averiguação deste item é de responsabilidade da arbitragem e/ou coordenador da modalidade.

25.1. Nos jogos de mesa é obrigatório o uso de uma camiseta da empresa que o identifique ou agasalho (jaqueta)

25.2. Será estipulado um tempo de 10 minutos para que a empresa possa sanar a irregularidade, caso não a faça, será declarada perdedora.

Art.26º- A FME em hipótese alguma, responsabilizar-se-á por danos pessoais ou que causar a terceiros, perdas salariais ou vantagens profissionais, decorrentes da participação.

Art.27º- Todos os atletas inscritos serão considerados em condições de participação, isentando aos organizadores em caso de acidente ou consequência a que venham ocorrer com o atleta em função de sua participação.

Art.28º- Os jogos terão início conforme horário estipulado na Programação e na tabela de jogos, e está sujeito a alterações previamente comunicadas no site da FME.

Art.29º- Nas modalidades coletivas a relação de atletas poderá ser modificada a cada nova partida.

Art.30º- Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos somente para o início da primeira partida, respeitado o horário previsto para o jogo.

Art.31º- A Comissão Técnica (Técnico, Aux. Técnico e Massagista) das equipes não precisarão ter vínculo com a Empresa que dirigem, porém assumem condição de responsabilidade pela equipe que representam.

Art.32º- Serão proibidos nos jogos da 31ª Olimpíada entre Empresas:

- a) A utilização de instrumentos como buzinas de ar comprimido ou a gás, sirenes, apitos ou outros equipamentos que no julgamento da arbitragem prejudiquem o bom andamento da competição. Conforme Regras Oficiais das diversas modalidades esportivas, considerando o amplo amparo legal relacionado ao tema e atendendo solicitação das Associações.
- b) Bebidas Alcoólicas e Fumo durante a realização dos jogos.



Art.33º- Os casos omissos serão resolvidos pela FME (Dirigentes e Coordenadores de Modalidades).

CAPÍTULO VI

IRREGULARIDADES E PUNIÇÕES

Art.34º- Os atletas julgados e punidos na 31ª Olimpíada Entre Empresas estarão sujeitos a cumprir suas penas em outras competições realizadas pela FME Timbó de acordo com a determinação da junta disciplinar.

Art.35º- O atleta que estiver disputando os jogos por uma empresa e neste período for trabalhar em outra ou for demitido, não poderá participar dos jogos por nenhuma empresa.

Art.36º- A empresa que for penalizada com WO será punida com a perda de pontos e a mesma não continuará na modalidade em que recebeu o WO, e a empresa terá a suspensão para a próxima edição da Olimpíada nesta modalidade. Os resultados obtidos serão mantidos. Os demais adversários serão considerados vencedores pelo placar mínimo de cada modalidade.

Art.37º- Aonde houver inscrições individuais e de duplas, a perda de pontos será equivalente ao número de WO's na modalidade, conforme pontuação do 1º, 2º e 3º lugar.

Art.38º- A equipe que não completar o tempo de jogo por insuficiência de atletas e/ou abandonar o local do jogo por ato de indisciplina, proporcionando favorecimento próprio ou de terceiros, será julgada, sendo observado:

- a) Estando em vantagem no marcador ou empatando o jogo, será considerada perdedora pela menor contagem na modalidade;
- b) Sendo desfavorável o marcador, permanecerá a contagem do momento da paralisação.

Art.39º- As partidas encerradas antes do período regulamentar, em virtude de contratempos extracompetição, não provocados, serão apreciadas pela Comissão Disciplinar, levando em conta os seguintes critérios:

- a) Se no momento da suspensão da partida tiverem sido jogados 2/3 (dois/terços) do tempo regulamentar ou da prorrogação, o resultado do placar será mantido.
- b) Ocorrendo necessidade de nova partida (não tendo sido jogados os 2/3 (dois terços) do tempo total de jogo), a mesma deverá ser disputada integralmente, desprezando-se os resultados obtidos na partida suspensa, mantendo-se porém as penalidades aplicadas aos atletas.
- c) Somente poderão participar da nova partida os atletas que tinham condições legais na data do jogo suspenso.
- d) Quando a partida for encerrada antes do período regulamentar em razão da falta de garantia, conflitos ou distúrbios graves, no campo ou no estádio e/ou falta de energia elétrica provocada, será adotado o seguinte procedimento, além de outras penas aplicáveis pela Comissão Disciplinar.
 - d1) Perda de pontos pelo placar mínimo da modalidade, se a equipe causadora estiver vencendo ou empatando jogo. Se o resultado for adverso será mantido.
- e) O árbitro é a autoridade competente para decidir, no campo, a suspensão e/ou encerramento das partidas.



f) **PUNIÇÃO DIRETA:** Os participantes (coordenadores, atletas e comissão técnica) da 31ª Olimpíada Entre Empresas de Timbó estarão sujeitos as seguintes penalidades, sendo que as aplicações das penas abaixo serão de competência da comissão organizadora da Olimpíada, havendo o devido registro em súmula por parte do árbitro, mesário ou representante da FME que estiver presente no local; não cabendo nesses casos à necessidade de julgamento.

- Agressão Verbal ao árbitro; integrantes da organização ou atletas a punição poderá ser de até **90 dias de suspensão** de todos os eventos promovidos pela FME Timbó;
- Agressão Física ao árbitro; integrantes da organização ou atletas a punição poderá ser de até **365 dias de suspensão** de todos os eventos promovidos pela FME Timbó.

CAPÍTULO VII **PROTESTO E COMISSÃO DISCIPLINAR**

Art.40º- Protestos:

Em jogos coletivos, os protestos deverão ser encaminhados para a FME através de ofício em 2 (duas) vias, juntamente com as provas relativas ao fato até às 14hs do primeiro dia útil após o ocorrido com protocolo da FME, mediante pagamento de R\$ 500,00 (quinhentos reais em espécie), e a equipe protestada terá até às 16hs do mesmo dia para fazer sua defesa, caso não o faça deverá acatar a decisão da Comissão Disciplinar.

Art.41º- No caso da equipe protestar e ganhar a causa, o valor será devolvido.

Art.42º- Os protestos nos jogos de mesa deverão ser efetuados sempre que possível no dia e local da competição diretamente ao coordenador da modalidade ou dirigente da FME, e a equipe protestada terá 30 minutos para fazer sua defesa. Nesses casos não haverá cobranças de taxas.

Art.43º- Para avaliar, analisar, apurar, processar e julgar as infrações e irregularidades ocorridas na 31ª OLIMPÍADA ENTRE EMPRESAS 2022 ficará constituído uma COMISSÃO DISCIPLINAR, que apreciará as questões de acordo com as disposições constantes desse Regulamento e do Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Art.44º- Os casos omissos a esse Regulamento serão resolvidos pela FME.

CAPÍTULO VIII **PREMIAÇÃO**

Art.45º- A Premiação Geral da 31ª Olimpíada Entre Empresas 2022 de Timbó será entregue no Baile de Encerramento da Olimpíada para os representantes das Empresas.

CAMPEÃO GERAL	TROFÉU
VICE- CAMPEÃO	TROFÉU
TERCEIRO LUGAR	TROFÉU
QUARTO LUGAR	TROFÉU
QUINTO LUGAR	TROFÉU
SEXTO LUGAR	TROFÉU
CAMPEÃO GERAL MASCULINO	TROFÉU
VICE-CAMPEÃO GERAL MASCULINO	TROFÉU



TERCEIRO LUGAR GERAL MASCULINO	TROFÉU
CAMPEÃO GERAL FEMININO	TROFÉU
VICE-CAMPEÃO GERAL FEMININO	TROFÉU
TERCEIRO LUGAR GERAL FEMININO	TROFÉU
MODALIDADES	TROFÉU

BOA SORTE A TODOS, E UMA ÓTIMA COMPETIÇÃO!

Timbó, MARÇO de 2022.



REGULAMENTO TÉCNICO

TROFÉU:



1. ATLETISMO

- REVEZAMENTO 4x800mts Masc / REVEZAMENTO 4x400mts Fem

Cada equipe será composta de 4 (quatro) atletas.

Cada atleta deverá correr 800mts M e 400mts F.

Haverá uma zona de passagem de 20mt, onde será realizada a transição de bastão.

O bastão deverá passar de mão em mão.

- SALTO EM DISTÂNCIA

Eliminatória: Quatro saltos cada atleta, classificando os 8 melhores

Final: Classificando-se os 6 primeiros colocados.

- 100mts RASOS

As baterias serão formadas após a confirmação da empresa/atleta no dia do evento.

- 3000mts Masc Livre / 1500mts Fem

As baterias serão formadas após a confirmação da empresa/atleta no dia do evento.

- 3000mts Masc Veteranos

As baterias serão formadas após a confirmação da empresa/atleta no dia do evento. O atleta só poderá participar de 1 categoria (livre ou veterano).

- ARREMESSO DE PESO

Eliminatória: Quatro arremessos cada atleta, classificando os 8 melhores

Final: Classificando-se os 6 primeiros colocados.

OBS:

- Todas as provas serão finais por tempo (a prova de cem metros terá eliminatórias e semi-finais), podendo largar o número de atletas independente do número de raiais.

- Poderá haver seriação, sendo feita através de sorteio no local e hora da prova.



- PONTUAÇÃO GERAL DA MODALIDADE

A pontuação geral da modalidade em cada naípe será realizada através da soma da pontuação de cada prova.

Sendo assim definido o quadro geral de pontuação:

1º lugar geral: 09 pontos

2º lugar geral: 08 pontos

3º lugar geral: 07 pontos

4º lugar geral: 06 pontos

5º lugar geral: 05 pontos

6º lugar geral: 04 pontos

- PARTICIPAÇÃO DO ATLETA

Cada atleta poderá participar de 2 (duas) provas + o Revezamento 4x800/4x400 .

CRITÉRIOS DE DESEMPATE PARA PONTUAÇÃO GERAL:

Maior número de 1º lugares

Maior número de 2º lugares

Maior número de 3º lugares

Menor número de Wo's

COORDENADORES:

CARLOS CÉSAR MORASTONI = 9 8802-8164



2. BASQUETE

1. A modalidade será disputada de acordo com as Normas e Regras Oficiais previstas pela Confederação e o que dispuser este regulamento.

1.1 O árbitro é a autoridade competente para qualquer decisão a ser tomada durante o jogo.

Os atletas inscritos, técnicos e dirigentes que participarem dos jogos, serão considerados conhecedores das leis esportivas, das regras e regulamentos, e assim se submeterão, sem reserva alguma, a todas as consequências que delas possam emanar.

1.2. Cada equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida.

1.3 A duração da partida será de 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos para o naipe masculino e de 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos para o naipe feminino.

1.4 Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por período, com duração de 1 (um) minuto.

1.5 O cronômetro será parado somente quando o árbitro solicitar, e também nos lances livres e pedidos de tempo.

1.6 O reinício de 1 (um) período, após o intervalo, será feito com a bola ao alto no círculo central.

1.7 Em caso de empate haverá um período extra de 5 (cinco) minutos ou tantos períodos extras forem necessários para desfazer o empate.

1.8 Quando duas ou mais equipes chegarem ao final do evento com igualdade de pontos adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

1.8.1 Entre duas equipes: confronto direto

1.8.2 Entre três ou mais equipes:

1º- saldo de pontos entre as equipes empatadas, sendo computados apenas os resultados obtidos nos jogos que disputaram entre si;

2º- melhor ataque (nos jogos disputados entre si);

3º- melhor defesa (nos jogos disputados entre si);

4º- pontos average (nos jogos disputados entre si);

5º- sorteio.

COORDENADORES:

FME



3. BEACH TENNIS

3.1 - O evento será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Beach Tennis, salvo os dispostos neste regulamento.

3.2 - Caberá ao Padel Sports Center organizar e dirigir o torneio, oferecendo a estrutura necessária para o perfeito desenvolvimento do evento.

3.3 - Caberá a FME de Timbó toda a parte de pontuação, penalização e punições aos jogadores.

CAPÍTULO III – DAS PROVAS E SISTEMA DE DISPUTA.

3.4 - As provas serão disputadas na modalidade de duplas, masculinas e femininas

3.5 - Cada Empresa poderá inscrever até duas Duplas, com 4 jogadores diferentes em cada categoria. As duplas terão a seguinte nomenclatura NOME DA EMPRESA 01 e NOME DA EMPRESA 02

3.6 - O formato de disputa dos jogos será de eliminatórias simples e em melhor de 3 sets até 6 pontos.

3.7 - A definição dos duelos será definida por sorteio, que será realizado após a definição da quantidade de inscritos no torneio e em cada categoria.

3.8 - O sorteio será realizado em data a ser pré-definida e com a presença de no mínimo 2 representantes das empresas participantes das modalidades.

3.9 - As chaves do torneio deverão ser publicadas no site oficial da competição com antecedência de pelo menos 72 horas do início do evento.



4. BOCHA LIVRE

4.1. A modalidade será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão (CBBB) e pelo o que dispuser este Regulamento. Nas modalidades de Bocha Livre e Bocha Rafa Vollo, poderá ser utilizado um reserva por dupla e a substituição poderá ser efetuada em qualquer momento da partida, sendo permitida 1 substituição por partida.

Penalidades:.

a) se o pé passar em sua totalidade o risco, no momento da russada.

PENA: desclassificação da bola e anulação de seus efeitos, quando o atleta passar o pé em sua totalidade a linha dos 4 mt. antes de soltar a bola.

a) se o pé passar em sua totalidade o risco ao arremessar o bolim.

PENA: Deverá o árbitro reverter o arremesso ao adversário, somente naquela jogada.

Após o adversário soltar a bola, o atleta tem o tempo limite de 1min para realizar a próxima jogada

4.2. A modalidade será disputada em duplas, podendo ter 1 (um) reserva.

4.3. Será considerada vencedora da partida a equipe que completar primeiro 12 (doze) pontos, sendo que cada bola valerá 1 (um) ponto.

4.4. Quando duas ou mais equipes chegarem ao final em igualdade de pontos, os critérios para desempate serão:

4.4.1. Entre duas equipes:

a) Confronte direto.

4.4.2. Entre três ou mais equipes:

a) Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase e/ou etapa em que ocorreu o empate;

b) Maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre si, na fase e/ou etapa em que aconteceu o empate;

c) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si, na etapa e/ou fase em que ocorreu o empate;

d) Saldo de pontos em todas as partidas da etapa e/ou fase em que ocorreu o empate. A decisão será pela soma dos pontos, em todas as partidas da etapa e/ou fase em que ocorreu o empate.

e) Sorteio.

4.5. Compete ao árbitro ou coordenador da modalidade decidir sobre quais bolas de jogo utilizar, privilegiando as que estiverem em melhores condições.

COORDENADOR:

WALDEMAR (TOCO): 99292-7718



5. BOCHA RAFA VOLLO

5.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras da Confederação/Federação e o que dispuser este regulamento.

3.1.1 Para essa modalidade o jogador deverá estar com um tênis apropriado.

5.2. Para o naipe feminino serão observadas as alterações permitidas pela Confederação Brasileira de Desportos Terrestres;

5.3. Número de inscrições 03 atletas por dupla, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida;

5.4. Nas modalidades de Bocha Livre e Bocha Rafa Vollo, poderá ser utilizado um reserva por dupla e a substituição poderá ser efetuada em qualquer momento da partida, sendo permitida 1 substituição por partida.

5.5. As partidas serão disputadas em duplas;

5.6. Cada jogo será disputado em uma única partida até 12 pontos;

5.7. No naipe feminino será permitido o Rafa nos 7 metros.

5.8. Critérios para desempate:

1º- Pontos Ganhos;

2º- Entre duas equipes:

a) Confronto Direto;

b) Saldo de Bocha entre si (somam-se os pontos positivos e negativos)

c) Sorteio

3º Entre três ou mais equipes:

a) Saldo de Bocha entre si (somam-se os pontos positivos e negativos)

b) Saldo geral da chave (somam-se os pontos positivos e negativos)

4º Sorteio.

5.9. Penalidades do atleta: Ao atleta será considerada infração técnica ou disciplinar passiva de advertência até suspensão, por conduta antidesportiva, desaprovar com palavras ou gestos as decisões do árbitro. Será punido com impedimento de participar na competição o atleta que venha agredir fisicamente ou verbalmente o árbitro, atletas, dirigentes, ou torcedores.

5.10 Deveres e Direitos das Equipes:

a) As partidas da competição de dupla iniciar-se somente se as equipes estiverem completas. Sendo que as incompletas serão excluídas (WO) da competição.



b) Nas partidas de dupla, deverá ter um jogador capitão no qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe.

c) O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de 1 minuto.

d) O tempo máximo concedido ao técnico de cada equipe para solicitar a interrupção do jogo e consultar com os próprios jogadores é de 2 minutos, podendo ser solicitado até 3 vezes por partida. O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar.

5.11. Compete ao árbitro ou coordenador da modalidade decidir sobre quais bolas de jogo utilizar, privilegiando as que estiverem em melhores condições.

COORDENADOR:

WALDEMAR (TOCO): 99292-7718



6. BOLÃO 16 cm

6.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

6.2. Cada equipe poderá inscrever até 05 (cinco) atletas, sendo contados os 04 melhores resultados.

6.3. Os atletas deverão estar uniformizados para participar da partida.

6.4. Não será permitido jogar descalço, o atleta deverá usar tênis apropriado. Caberá ao coordenador a verificação deste item.

6.5. Serão jogadas 10 (dez) bolas por pista, sendo:

Pista 1 – 10 bolas no “cheio” – encaixe lado esquerdo

Pista 2 – 10 bolas no “cheio” – encaixe lado direito

Pista 3 – 10 bolas no “cheio” – encaixe lado direito

Pista 4 – 10 bolas no “cheio” – encaixe lado esquerdo

6.5.1. Quando ocorrer a entrada de bola pelo lado errado, o lançamento valerá ZERO, levantando-se na jogada seguinte todos os pinos.

6.5.2. Serão considerados somente pinos caídos, não valendo pinos deslocados ou inclinados.

6.6. O atleta não poderá ultrapassar com o pé da última risca.

6.7. A contagem dos pontos para efeito de colocação final será considerada vencedora da competição a equipe que somar o maior número de pinos derrubados.

6.8. Em caso de empate, segue critérios de Desempate:

a) Maior número de 9, 8, 7, etc. de todos os atletas da equipe;

b) Persistindo o empate, SORTEIO.

COORDENADOR:

MARKUS MUELLER 9 9111-2515



7. BOLÃO 23 cm

7.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

7.1.1. As equipes deverão se apresentar com uniforme no mínimo camisas iguais, não será permitido o uso de calça jeans, botas os sapatos inadequados para a prática da modalidade, caberá ao coordenador da modalidade a averiguação deste item.

7.2. Cada equipe poderá inscrever até 05 (cinco) atletas, sendo contatos os 04 melhores resultados.

7.3. Só serão válidos pinos caídos, não valendo pinos deslocados.

7.4. Haverá bola de experiência em cada pista para cada jogo, sendo a mesma considerada válida se for NOVE.

7.5. Ao arremessar a bola o atleta não poderá sobrepisar na faixa demarcatória de 10cm existentes nas pistas. Após ter soltado a bola o atleta poderá sobrepisá-la.

7.6. O atleta que ultrapassar o risco demarcatório com a bola na mão será considerado bola em jogo, será marcado zero ponto, não sendo motivo de advertência.

7.7. A contagem dos pontos para efeito de colocação final, será considerada vencedora da competição a equipe que somar o maior número de pinos derrubados.

7.8. Em caso de empate, segue critérios de Desempate:

- a) Maior número de 9, 8, 7, etc. de todos os atletas da equipe;
- b) Persistindo o empate, SORTEIO.

COORDENADOR:

MARCIO KRAMBECK 9 9655-7585



8. CICLISMO

8.1 O formato a ser realizado é o Mountain Bike XCM. As regras serão adaptadas das regras oficiais da CBC, e para os casos não citados neste regulamento serão utilizados os da regra oficial (CBC).

8.2 O percurso terá um total de 28,5 km, sendo a largada e chegada no Parque Henry Paul.

8.3 A prova será organizada pela FME e equipe de Ciclismo, e cronometrada pela equipe do Desafio Agora através de CHIP.

8.4 – PARTICIPAÇÃO

8.4.1 - Equipamentos de segurança obrigatórios: capacete;

8.4.2 - Após o término da prova os atletas deverão devolver o número de identificação;

8.4.3 - Será permitida a utilização de adesivo na camisa como forma de identificação da empresa.

8.4.4 - A pontuação geral será contabilizada individualmente (por ordem de chegada);

8.4.5 - Não será necessário informar antecipadamente quem serão os participantes, apenas no ato da inscrição antes da prova.

8.5 INSCRIÇÃO

8.5.1 - Cada atleta deverá apresentar um documento com foto para confirmar a inscrição.

8.5.2 - Para maior adesão e participação, cada empresa poderá inscrever até cinco atletas por naipe, porém podem pontuar até dois atletas.

8.5.3 - Para confirmar inscrição e para eventuais explicações, o atleta deverá chegar 45min antes da largada da prova;

8.6 REGRAS PRINCIPAIS

8.6.1 – Para o percurso, a organização disponibilizará: batedores para o início e fim do percurso; ponto de abastecimento; staffs para acompanharem os atletas; toda a equipe (organização, arbitragem, policiamento, bombeiros) necessária para garantir que a prova aconteça com toda a segurança.

8.6.2 - Caso a mesma empresa termine a prova com mais de dois atletas pontuando, o resultado dos demais não será contabilizado.

8.6.3 – Caso os atletas da mesma empresa e naipe, queiram trocar de bike entre eles (por algum problema com o equipamento ou por qualquer outro motivo) poderão fazê-lo.

8.6.4 - Os atletas deverão andar na mão de circulação da via sem subir em calçadas, contra mão, ou ciclovias para evitar acidentes com as demais pessoas que estejam transitando pela via. O trânsito estará aberto durante o evento.

COORDENADOR:

TENIER - 9 9183-5581



9. FUTEBOL SUÍÇO

9.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

9.2 A equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida, cabendo ao árbitro e ou mesário a verificação deste item.

9.3. Número de jogadores: 06 de linha mais um goleiro, nenhuma partida poderá iniciar ou ter continuidade com número inferior a cinco atletas.

9.4. É obrigatório o uso de caneleira, sendo de responsabilidade do árbitro a verificação deste item.

9.5. Será livre o número de substituições, devendo o atleta substituto informar ao mesário o número do substituído. O atleta substituído poderá retornar ao jogo em nova substituição.

9.5.1- Todas as faltas serão cobradas por tiro livre direto.

9.6. Participação dos atletas:

a) Na categoria Livre os atletas poderão também participar na categoria Veteranos desde que tenha idade correta para tal conforme item a seguir:

b) Na categoria veteranos somente poderão participar 3 atletas entre 35 (1987) a 37 (1985) anos, os demais atletas deverão ser nascidos a partir de 38 anos (1984).

9.7. CARTÃO AMARELO

a) Ao receber o cartão amarelo a atleta deverá ficar 2 minutos fora da partida, podendo retornar após esse tempo. Na reincidência, ou seja, o mesmo atleta receber o 2º cartão amarelo, o mesmo atleta será excluído da partida em definitivo, ficando sua equipe desfalcada por 5 minutos, após esse tempo a equipe poderá ser complementada por outro atleta.

b) O mesário é responsável pelo controle do tempo de punição do cartão amarelo.

c) Vale gol de escanteio;

9.8. CARTÃO VERMELHO

a) O atleta expulso deverá abandonar a área de jogo, não podendo a equipe se recompor novamente.

b) O atleta estará punido automaticamente para o próximo jogo.

9.9. Critério desempate: Quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, adotar-se-ão os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes:

1º- confronto direto;

2º- maior número de vitórias;

3º- menor numero de gols sofridos;



- 4º- maior número de gols marcados;
- 5º- gols average na chave em que se verificou o empate;
- 6º- saldo de gols na chave em que verificou o empate
- 7º menor índice disciplinar na chave; sendo: menor número de cartões vermelhos; amarelo;
- 8º sorteio.

b) Entre três ou mais equipes:

- 1º- maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
- 2º- menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- 3º- maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- 4º- gols average na chave nas partidas realizadas entre si;
- 5º- saldo de gols na chave nas partidas realizadas entre si;
- 6º- melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
- 7º sorteio

c) II Fase, Semifinal e Final: precisando apontar um vencedor será cobrada uma serie de **03** penalidades máximas, cobrada por jogadores diferentes e de forma alternada, e que estiram em campo quando do término da partida, persistindo ainda a decisão será através da cobrança de uma penalidade, primeiro por jogadores que não tenham efetuado cobrança, caso necessário repete-se a primeira ordem.

9.10. O árbitro é autoridade competente, para decidir por motivo relevante ou força maior a interrupção ou suspensão de um jogo.

9.11. Tempo de Jogo: Em todas as fases os jogos serão realizados em 2 tempos de 15 minutos, com 5 minutos de intervalo.

COORDENADOR: DONIZETE DE OLIVEIRA 47 99222-3978



10. FUTSAL MASCULINO

10.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

8.1.1. Na categoria veteranos somente poderão participar 3 atletas entre 35 (1987) a 37 (1985) anos, os demais atletas deverão ser nascidos a partir de 38 anos (1984).

10.2. Tempo de Jogo:

- Categoria Livre e Veteranos: 1ª e 2ª fase: 2 períodos de 10 minutos corridos e 5 cronometrados.
Semifinal e Final: 15 minutos cronometrados.
- Categoria Feminino: 02 períodos de 15 minutos corridos.

10.3. A equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida.

10.4. Critérios de desempate para I fase: Quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, adotar-se-ão os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes:

- 1º- confronto direto;
- 2º- maior número de vitórias;
- 3º- menor número de gols sofridos;
- 4º- maior número de gols marcados;
- 5º- gols average na chave em que se verificou o empate;
- 6º- saldo de gols na chave em que verificou o empate
- 7º menor índice disciplinar na chave; sendo: menor número de cartões vermelhos; amarelo;
- 8º sorteio.

b) Entre três ou mais equipes:

- 1º- menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- 2º- maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- 3º- gols average na chave nas partidas realizadas entre si;
- 4º- saldo de gols na chave nas partidas realizadas entre si;
- 5º- melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
- 6º- sorteio

Classificam-se 2 melhores da chave, + os dois melhores 3ºs por índice técnico entre as chaves A,B,C,D,E e F .

Índice Técnico: percentual de pontos ganhos em relação ao total de pontos disputados.



Fórmula para cálculo do IT:

$\frac{PG \times 100}{PD} = IT$	PG – PONTOS GANHOS PD – PONTOS DISPUTADOS IT – ÍNDICE TÉCNICO
---------------------------------	---

Caso ocorra empate no índice técnico, serão aplicados os seguintes critérios para desempate:

- a) percentual de vitórias em relação ao total de jogos realizados (fórmula abaixo)
- b) maior gol average (divisão de gols marcados pelos gols sofridos. Obs: Sempre que for mencionado “GOLS AVERAGE” neste regulamento, considerar-se-á a divisão por 0 (zero) como o melhor average, uma vez que esta divisão é impossível, assegurando assim, aquele que não sofreu gols como o de melhor aproveitamento.)
- c) maior número de gols marcados
- d) maior saldo de gols
- e) sorteio

Fórmula para cálculo do % de vitórias:

$\frac{NV \times 100}{NJ} = \%V$	NV – NUMEROS DE VITÓRIAS NJ – NUMERO DE JOGOS %V – PERCENTUAL DE
----------------------------------	--

c) II fase/Semi-final e Final: Precisando apontar um vencedor, após o tempo normal de jogo, serão realizadas 3 cobranças de pênalti por equipe, persistindo o empate, cobranças alternadas até houver um vencedor. Todas as cobranças deverão ser realizadas somente com os atletas que terminaram a partida. Na cobrança alternada a equipe poderá optar por um batedor somente.

COORDENADORES: EMIR AGOSTINI 47 98804-2009 E VALMIR SERPA 47 99995-3881



11. FUTEVÔLEI

11.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

11.2. 02 duplas por empresa + 1 reserva cada. Sendo que a equipe será formada por 02 atletas devidamente uniformizados. Poderá ser utilizado um reserva por dupla, podendo este ser acionado em qualquer fase do referido torneio, sempre antes do início de cada partida. Esta substituição não poderá mais ser desfeita durante o torneio.

11.2.1 A numeração na camisa será obrigatória, não sendo necessária sequência numérica.

11.3. A identificação dos atletas deverá acontecer antes do início da 1ª partida;

11.4. A partida será 1 set até 18 pontos (ponto máximo), exceto na disputa de 1º e 2º colocados, onde deverá haver uma diferença de 2 pontos para o encerramento do set. Haverá troca de lado de quadra a cada 6 pontos, se necessário for.

11.5. Cada equipe terá direito a 1 pedido de tempo (30 segundos);

11.6. Critérios de Desempate:

- a) Entre duas equipes: confronto direto
- b) Entre três ou mais equipes: saldo de pontos entre as equipes empatadas.
- c) Persistindo o empate, SORTEIO.

COORDENADOR: JOSÉ ROBERTO 9 9133- 5097



12. HANDEBOL

12.1. A modalidade será disputada conforme as Regras Oficiais e no que dispuser este regulamento.

12.2. As partidas serão disputadas em dois períodos de 12 (doze) minutos no naipe feminino e dois períodos de 15 (quinze) minutos no naipe masculino, com intervalo de cinco minutos, com cronometragem oficial.

12.3. A equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida.

12.4. As equipes terão direito a 02 (dois) tempos técnicos, 01 (um) em cada período de jogo, com duração de 01 (um) minuto.

12.5. Critério desempate:

a) Entre duas equipes;

1º- confronto direto;

2º- saldo de gols nos jogos realizados entre si;

3º- saldo de gols na fase;

4º- menor número de gols sofridos;

5º- maior número de gols marcados.

b) Entre três ou mais equipes: elimina-se o item (a), seguindo os demais entre as equipes empatadas.

12.6. Ocorrendo empate em um jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

12.6.1. Uma prorrogação de 5 minutos; persistindo o empate, a decisão será por meio de cobranças de séries 03 (três) tiros de 7 metros. Cada equipe nomeia 03 (três) jogadores para executar os tiros. Os jogadores que não estão excluídos, desqualificados ou expulsos ao final do tempo de jogo, estão autorizados a participar da execução dos tiros de 7 metros.

12.7. Para as cobranças dos tiros de 7 metros, deverá haver sistema de alternância de um tiro para cada equipe.

COORDENADORA: CECILIA HEIDRICH



13. PADEL

Será usado as regras oficiais, fazendo os ajustes necessários para a realidade do evento.

CAPÍTULO I – OBJETIVO

Art. 1º - Realizar um torneio entre empresas de padel respeitando os protocolos de segurança, oportunizando a prática do padel, a formação de novas amizades, a comunicação e a integração entre os jogadores e suas empresas.

CAPÍTULO II – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.

Art. 2º - O evento será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Padel, salvo os dispostos neste regulamento.

Art. 3º - Caberá ao Padel Sports Center organizar e dirigir o torneio, oferecendo a estrutura necessária para o perfeito desenvolvimento do evento.

Art. 4º - Caberá a FME de Timbó toda a parte de pontuação, penalização e punições aos jogadores.

CAPÍTULO III – DAS PROVAS E SISTEMA DE DISPUTA.

Art. 5º - As provas serão disputadas na modalidade de duplas, masculinas e femininas

Art. 6º - Cada Empresa poderá inscrever até duas Duplas, com 4 jogadores diferentes em cada categoria. As duplas terão a seguinte nomenclatura NOME DA EMPRESA 01 e NOME DA EMPRESA 02

Art. 7º - O formato de disputa dos jogos será de eliminatórias simples e em melhor de 3 sets até pontos.

Art. 8º - A definição dos duelos será definida por sorteio, que será realizado após a definição da quantidade de inscritos no torneio e em cada categoria.

Art. 9º - O sorteio será realizado em data a ser pré-definida e com a presença de no mínimo 2 representantes das empresas participantes das modalidades.

Art. 10º - As chaves do torneio deverão ser publicadas no site oficial da competição com antecedência de pelo menos 72 horas do início do evento.

Art. 11º – O torneio terá início no dia de 03 de junho de 2022 com duração até 05 de junho.

CAPÍTULO IV – W.O, DESCLASSIFICAÇÃO E DESSISTÊNCIA.

Art. 12º - Será considerado W.O quando a dupla não estiver completa, e o período de espera ultrapassar 15 min após o horário da partida ou após o chamado da rodada (quando houver atraso nas partidas)

Art. 13º - É considerada desclassificação qualquer atitude anti-desportiva, agressão física, verbal e moral. Art. 14º - São consideradas atitudes antidesportivas quando atleta acerta com frequência a bola no adversário. (propositalmente). Jogar a raquete na tela, rede ou em qualquer parte da quadra. E qualquer atitude disruptiva que pode afetar a segurança, competitividade, entretenimento ou integridade de um evento de maneira significativamente negativa.



CAPITULO V - REGRAS OFICIAIS.

1. A QUADRA

- 1.1. A área de jogo trata-se de um retângulo de 10 metros de largura por 20 metros de comprimento.
- 1.2. Este retângulo será dividido na sua metade por uma rede, formando em cada lado um quadrado de 10 x 10 metros, campo pertencente a uma das duplas durante o jogo.
- 1.3. De cada lado deste quadrado será demarcada, à 7 metros da rede e paralela a esta, uma linha denominada “linha da área de saque”.
- 1.4. Desta linha até a rede está compreendida a “área de recepção de saque” que será dividida ao meio por uma linha perpendicular até a rede, denominada “linha central”.
 - 1.4.1. Este traçado divide a “área de recepção de saque” em dois retângulos de 5 x 7 metros (“área de recepção de saque direita e esquerda”).
- 1.5. Entre a “linha da área de saque” e o fundo da quadra está a “área de saque”. Dividida ao meio pela linha imaginária contígua a “linha central” forma mais dois retângulos de 3 x 5 metros (“área de saque direita e esquerda”).
- 1.6. A quadra será cercada em sua totalidade. Nos fundos por paredes de 3 metros de altura, complementadas por tela metálica de 1 metro de altura. Nas laterais por paredes e telas metálicas em variações aceitas pela FIP.
- 1.7. As paredes, as telas e os postes de sustentação (de formato circular para evitar acidentes) serão construídos/fixados no limite externo da área de jogo.
- 1.8. A expressão “paredes” diz respeito a estruturas em alvenaria, vidro ou outro material que não modifique a essência do jogo.
- 1.9. As linhas demarcatórias serão pintadas/fixadas ao solo em cores contrastantes com a cor 3 predominante do piso. Terão 0,05 metros (5 cm.) de largura e serão colocadas na parte interna da área que demarcam.
- 1.10. Nas quadras cobertas a altura, livre de qualquer obstáculo, existente entre o teto e o piso da quadra não poderá ser inferior a 6 metros.
- 1.11. A rede será sustentada por um cabo de, no máximo, 0,01 metros (1 cm) de diâmetro, terá 0,88 metros (88 cm) de altura na parte central, elevando-se até a altura de 0,92 metros (92 cm) nas suas extremidades, onde será fixada nos postes de sustentação.
- 1.12. A medida da abertura (lado ou diagonais) da trama da telas metálicas e da rede deverá estar compreendida entre 0,045 metros (4,5 cm.) e 0,057 metros (5,7 cm.).
- 1.13. As quadras não poderão ter portas de abrir e fechar, devendo ter apenas um vão de 0,90 metros (90 cm) de largura por 1,90 metros (190 cm.) de altura para cada lado do poste de sustentação da rede.

2. A BOLA.

- 2.1. A bola é específica para prática do Pádel, ou a mesma utilizada no jogo de tênis.

3. A RAQUETE.

- 3.1. A raquete será de material que apresente superfície plana e sem rugosidade exagerada.
- 3.2. Deverá ter as medidas máximas de 0,455 metros (45,5 cm.) de comprimento e 0,26 metros (26 cm.) de largura e 0,050m (50mm) de espessura.
- 3.3. Será portadora de um cordão de segurança, de uso obrigatório.



3.4. Não poderá ser pintada com tintas ou técnicas que, sob a ação da luz do sol ou de refletores, venham a ofuscar os olhos dos adversários.

4. INÍCIO DO JOGO.

4.1. A partida é disputada sempre por 04 (quatro) jogadores, dois contra dois, caracterizando o Padel como um jogo de duplas.

4.2. A escolha do lado da quadra em que a dupla começará jogando e o direito de iniciar sacando serão decididos por sorteio. O ganhador decidirá entre sacar ou escolher o lado que começará jogando.

4.3. Ao iniciar cada “set” a dupla decidirá qual o jogador que começará sacando e, dali em diante, o farão alternadamente.

4.4. Também ao início de cada “set” a dupla decidirá quem começa recebendo o saque, não podendo alterar esta posição até o final do mesmo “set”.

4.5. Antes do início de cada jogo os participantes terão direito a 5 minutos de aquecimento, dentro da quadra.

4.6. O início do jogo começa com o saque.

5. O SAQUE OU SERVIÇO.

5.1. O saque consiste em o jogador, da sua “área de saque” (direita ou esquerda), lançar a bola por cima da rede na “área de recepção de saque” (direita ou esquerda) do adversário localizada na sua diagonal.

5.2. A rotina “Saque” implica na execução de uma segunda tentativa caso o sacador tenha desperdiçado a primeira.

5.3. O sacador terá o direito de repetir, tanto o primeiro serviço quanto o segundo, sempre que a bola tocar na rede (“net”) e cair dentro da “área de recepção de saque” do adversário, desde que o segundo pique não bata na tela lateral ou na “quina” da parede.

5.4. A ocorrência do “let” (repetição do ponto) garante ao sacador o direito de nova rotina de “Saque”.

5.5. No momento em que o sacador bater na bola, ou da sua tentativa frustrada, o saque será considerado como efetuado.

5.6. O sacador, durante o serviço, deverá manter-se dentro da sua “área de saque” não podendo pisar, ultrapassar ou picar a bola fora do seu limite.

5.7. Ao sacar, o jogador não poderá andar ou correr.

5.8. No momento do saque o jogador deverá bater na bola em altura abaixo da sua cintura e ter pelo menos um dos pés em contato com o piso.

5.9. O saque deverá ser realizado sob a concordância tácita do recebedor. Caso este não esteja preparado e não esboce nenhuma resposta, o sacador deverá efetuar novo saque, ainda que seu serviço tenha sido incorreto.

5.10. O recebedor deverá esperar a bola picar dentro da “área de recepção de saque” para depois responder.

5.11. A bola sacada que bater no recebedor ou seu parceiro sem tocar no piso será considerada ponto para o sacador.

5.12. O saque não poderá ser respondido pelo parceiro do recebedor.

5.13. Quando um ou mais saques forem executados com o sacador situado no lado errado da “área de saque” deve-se validar os pontos jogados e imediatamente corrigir o erro.

5.14. Quando um jogador sacar na vez de outro deve-se validar os pontos jogados e 5 imediatamente corrigir o erro.

5.14.1. Se o erro for percebido no primeiro saque, este ponto não será validado.



5.14.2. Se o erro for percebido após o encerramento do “game” deverá ser observada a nova ordem de saque.

5.15. Quando durante o jogo a ordem de recepção for alterada, esta deverá ser mantida até o final do “game” e o erro corrigido somente a partir do “game” seguinte.

5.16. Durante o saque, o parceiro do sacador deverá manter posicionamento que permita o recebedor observar o percurso da bola.

6. DURANTE O JOGO.

6.1. A bola deverá ser lançada sobre a rede para o campo adversário, onde não poderá picar mais de uma vez no piso.

6.2. O jogador poderá rebater a bola sem que esta pique no seu piso (exceto a oriunda do saque).

6.3. O jogador poderá rebater a bola que, após picar no seu piso, vier a bater em uma ou mais paredes e/ou telas metálicas do seu campo.

6.4. O jogador poderá devolver a bola para o campo do adversário com a utilização das paredes desde que, após este recurso, a bola não toque no seu campo e nem nas telas metálicas.

6.5. O jogador poderá bater a bola no piso do campo adversário fazendo com que ela saia dos limites da área de jogo.

6.5.1. Os jogadores estão autorizados a sair da quadra e devolver esta bola enquanto não ocorrer o seu segundo pique.

6.5.2. A bola (praticada no item 6.5.) que volta ao campo de jogo depois de bater em algum objeto alheio a quadra (árvore, arquibancada, etc.) não poderá ser respondida.

6.6. O jogador poderá bater a bola no piso do campo adversário fazendo com que ela, após impactar nas paredes e/ou telas metálicas, retorne ao seu campo.

6.6.1. O adversário, na forma do item 6.3., poderá rebater esta bola.

6.7. O jogador não poderá saltar por cima da rede e nem lançar a raquete em busca da bola.

6.8. O jogador não poderá devolver a bola antes que esta tenha ultrapassado a rede (invasão) , exceto quando a bola vier do seu campo.

6.9. Será permitido ao jogador, na continuidade da batida da bola, efetuada no limite da sua 6 quadra, invadir o espaço adversário.

6.10. O jogador ou a dupla não poderá bater na bola duas vezes seguidas.

6.11. A bola que for conduzida ou empurrada, num tempo maior de contato com a raquete do que o toque comum, será válida desde não ocorra dois ou mais toques distintos da bola na raquete.

6.12. Se o jogador, sua raquete ou qualquer objeto que leve consigo, tocar na rede ou em alguma parte do campo adversário, aí incluídos a tela metálica e seus postes de sustentação, perderá o “ponto”.

6.12.1. O poste de sustentação da rede é considerado parte integrante desta.

6.13. O jogador perde o “ponto” se a bola tocar em qualquer parte do seu corpo ou em qualquer objeto que leve consigo.

6.13.1. A mão que empunha a raquete é parte do corpo.

6.14. O jogador não poderá realizar ação deliberada ou involuntária, fora da normalidade, que atrapalhe o adversário. Esta ocorrência, quando assim entendida pelo árbitro, acarretará perda de “ponto” para o faltoso.

6.15. Quando ocorrer situação onde ações ou objetos, alheios ao jogo, interferirem na atenção do jogador, o “ponto” em disputa será repetido (Exemplo mais comum: bola advinda de outra quadra).

6.16. A bola que bate sobre a linha ou em parte desta, será considerada caída sobre a área que esta linha delimita.



- 6.17. A bola que bate sobre o ângulo formado pela parede o piso é válida.
- 6.18. O jogador deverá cuidar para que objetos alheios ao jogo (outra bola, bonés, etc.) não fiquem no seu campo pois perderá o “ponto” se a bola bater nestes objetos.
- 6.19. A bola impulsionada para o campo do adversário que, após bater no piso deste, passar para fora da área de jogo por defeito da tela metálica ou, ainda, se ficar presa a esta, será “ponto” de quem a arremessou.
- 6.20. As duplas deverão trocar de campo sempre que a soma dos “games” for número ímpar.
- 6.21. Durante uma partida serão admitidos os seguintes intervalos máximos:
- 6.21.1. Entre “pontos” – 25 segundos
 - 6.21.2. Entre “games” quando houver troca de campo – 1 minuto e 30 segundos.
 - 6.21.3. Entre “sets” – 1 minuto e trinta segundos.
 - 6.21.4. Por lesão do jogador (uma única vez) – 3 minutos.
 - 6.21.5. Para atendimento médico no intervalo do “set” (uma única vez) – 4min.

7. A PONTUAÇÃO.

- 7.1. Cada disputa durante o jogo, iniciada com o saque e terminada com o erro de alguma das duplas, receberá o nome de “ponto”.
- 7.2. O primeiro “ponto” obtido por cada dupla será contado como “quinze”, o segundo como “trinta”, o terceiro “quarenta” e o quarto como “game”.
- 7.3. A dupla que primeiro fizer quatro “pontos” terá vencido o “game”, desde que o faça com diferença de dois “pontos” sobre o adversário.
- 7.4. Se houver empate em “quarenta” a pontuação recebe o nome de “iguais”. O ponto seguinte “vantagem a favor” ou “vantagem contra”, sob a ótica do sacador. A seguir, dependendo de quem vencer o “ponto”, a contagem volta para “iguais” ou declara-se “game”.
- 7.5. A dupla que primeiro somar seis “games”, desde que o faça também com diferença de dois “games”, terá vencido um “set”.
- 7.6. No caso de as duplas chegarem empatadas em seis “games” o desempate será decidido na modalidade de “tie-break”.
- 7.7. Nas competições oficiais as partidas deverão ser disputadas em melhor de três “sets”.
- 7.8. Admite-se sistema de contagem onde a partida será disputada em único “set” de nove “games”, mantida a necessidade da diferença de dois “games” sobre o perdedor. Nesse caso, o empate em oito “games” leva a decisão para o “tie-break”.

8. O TIE-BREAK.

- 8.1. Consiste num sistema de desempate onde ganha a dupla que primeiro chegar a sete “pontos”, observada a diferença de dois sobre o adversário.
- 8.2. No “tie-break” o primeiro ponto obtido pela dupla denomina-se “um”, o segundo “dois” e assim sucessivamente.
- 8.3. Começa a sacar o jogador a que corresponda a vez, do lado direito da sua “área de saque” e executando uma rotina de saque. Concluído o “ponto” passa a sacar o jogador adversário (da vez), executando duas rotinas de saque, sendo a



primeira do lado esquerdo da sua “área de saque”. Na continuação passa a sacar o adversário, da mesma forma, e assim sucessivamente.

8.4. As duplas deverão trocar de campo a cada seis “pontos” jogados, sem direito a intervalo/descanso.

8.5. Ao vencedor do desempate será apontado o resultado de 7 x 6 (“games”).

8.6. No “set” seguinte iniciará sacando a dupla que começou recebendo o saque no “tiebreak”.

8.7. Admite-se sistema de desempate onde o “tie-break”, disputado em 11 “pontos”, sempre com a diferença de dois sobre o perdedor, substitui o terceiro “set”. Nesse caso ao vencedor será apontado o resultado de 2 x 1 (“sets”).



14. PES

E-sports – PES 2021:

- Plataforma: PlayStation 4
- Jogo: Pro Evolution Soccer 2021

Configurações da partida:

- Tipo de Jogo: Amistoso
 - Dificuldade: Craque
 - Duração da Partida: 14 Minutos (7 minutos por tempo)
 - Equipe: Clubes e seleções (exceto clássicos), podendo mudar de time em cada partida. Os dois jogadores podem selecionar o mesmo time, com uniformes diferentes.
 - Prorrogação: Ligado
 - Pênaltis: Ligado
 - Substituições: 5 (cinco)
 - Condições dos Jogadores (Casa e Fora): Seta ~~amarela para o lado~~ verde para cima
 - Lesões: Desligado
 - Velocidade do Jogo: 0 (Normal)
 - Formação Customizada: Permitido
 - Bola: Fuerza
 - Câmera: Dinâmica ampla
 - Estádio: Aleatório
 - Período: Noite
 - Estação/clima: Bom
 - Altura da grama: Normal
 - Controles: Qualquer
- Antes do início de cada partida o participante terá direito a 90 segundos para alterações na formação.
- Cada jogador é responsável por verificar se as configurações estão de acordo com as preferências dele. Não será parado o jogo após início para alterações.
- Cada participante terá direito a 3 “pauses” no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada.
- O participante poderá mudar o bater de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”. Durante cada “pause” o jogador terá 1 minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 1 minuto para alterações na formação.
- Em caso de empate no tempo normal, haverá prorrogação. Se continuar empatado, a decisão será em disputa de pênaltis.
- Não será permitida a troca de controles e uso de qualquer acessório ou equipamento que não seja fornecido pela organização durante as partidas.

Advertências e Penalidades

- Os organizadores darão advertências e punições aos jogadores durante toda a competição através de cartões que serão assim compostos:
- > Verbal – advertência por desrespeito ao regulamento da organização e alerta para que não continue com a atitude.
 - > Cartão Amarelo – punição com um gol contra, por praticar atitude antidesportiva leve ou ter cometido mais de uma vez a mesma infração, já anteriormente advertida pelo juiz de sua partida.



> Cartão Vermelho – desclassificação do campeonato por atitude antidesportiva ou por ter cometido três vezes a mesma infração.

– A advertência verbal, será aplicado nas seguintes situações:

> Ao jogador que fizer “cera” de qualquer natureza, trocando demasiados passes na linha de defesa ou segurando a bola, não mostrando objetividade ou procurando gastar o tempo.

> Ao jogador que conversar no decorrer de sua partida com intenção de distrair o adversário ou com pessoas não envolvidas com a organização do campeonato.

> Ao jogador que utilize "macetes" que prejudiquem o andamento do jogo:

- Ex1: Troca de jogadores no tiro de meta, fazendo com que o time adversário recue.

- Ex2: Troca de constante de jogadores no mesmo escanteio ou falta com intuito de modificar o posicionamento da defesa adversária.

> Ao jogador que durante sua partida ficar com reclamações exageradas, narrar o jogo, ou reclamar constantemente com os juízes.

> Ao jogador que desrespeitar os prazos estabelecidos para alterações na equipe, início e reinício das partidas, seja no primeiro tempo, na volta do intervalo ou após seus “pauses” por direito.

*As advertências verbais serão zeradas após cada jogo.

– O Cartão Amarelo, de punição, será aplicado nas seguintes situações:

> Ao jogador que infringir por 2 (duas) vezes a mesma regra com teor de advertência verbal.

> Ao jogador que se recusar em seguir as instruções dos oficiais do torneio durante suas partidas.

> Ao jogador que usar linguagem vulgar durante as partidas.**

>Ao jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento seja em qualquer parte do campo e principalmente em lances de ataque do adversário, prejudicando a continuação da jogada ou lance direto de gol.

> Ao jogador que alterar a configuração das partidas sem autorização dos juízes.

** Punição interpretativa. O organizador poderá julgar a infração como motivo de desclassificação do jogador, sem necessidade de cartão amarelo.

– O Cartão Vermelho, de desclassificação, será aplicado nas seguintes situações:

> Ao jogador que infringir por 3 (três) vezes a mesma regra com teor de advertência verbal, durante a mesma partida.

> Ao jogador que infringir por 2 (duas) vezes regras com teor de punição (cartão amarelo), na somatória de todas suas partidas.

> Ao jogador que for flagrado alterando nota de jogadores, carregando “option files” proibidos, ou transferindo manualmente jogadores entre equipes e seleções.

> Aos jogadores que, ao estarem perdendo uma partida por mais de 3 (três) gols de diferença, forcem a expulsão de seus jogadores ou abandonarem a partida, para que termine com um placar menor. O placar da partida no momento da interrupção será mantido.

> Ao jogador que usar linguagem vulgar direcionada a adversários, pessoas envolvidas com o campeonato ou torcida em geral.

> Ao jogador que realizar gestos obscenos direcionados a adversários, oficiais envolvidos com o campeonato ou torcida em geral.

> Ao jogador que agredir ou tentar agredir adversários, oficiais envolvidos com a competição ou torcida em geral.

> Ao jogador que tentar enganar ou iludir qualquer oficial do torneio.

> Ao jogador que utilizar procedimentos ilegais ou desonestos.

> Ao jogador que tentar burlar ou utilizar-se de regras contraditórias ou não especificadas nesse regulamento, para benefício próprio.

> Ao jogador que manusear o controle ou demais peças do console de forma imprudente, e danificar ou quebrar o mesmo (caso seja identificado esta situação de forma proposital, a FME poderá cobrar o valor do item danificado do atleta).

Obs: podem haver alterações.



15. PEBOLIM

15.1. A modalidade de PEBOLIM será disputada de acordo com as Regras dos Jogos Sesianos e pelo que dispuser este regulamento:

15.2. Será disputado em duplas na categoria livre;

15.3. A Competição será regida pelas seguintes regras:

- a) os jogos serão disputados por chaves;
- b) para iniciar a partida será realizado sorteio;
- c) a cada gol, a posse de bola para o reinício da partida será da equipe que sofreu o mesmo;
- d) não será permitido “Girar” os jogadores, sendo que o infrator perderá a posse de bola e terá o gol anulado, caso ocorra.

COORDENADOR: FME



16. POKER TEXAS HOLD'EM

O troneio de Poker da Olimpíada entre Empresas de Timbó seguirá as regras oficiais da modalidade e as regras e normas que serão explicadas no início do torneio. O Diretor do Torneio tem autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos ou nos casos omissos. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o bom andamento do torneio.

COORDENADOR: THT POKER ANDRÉ - 9 9143-4544



17. SINUCA BOLA 08

17.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

17.2. Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador ou CO do evento.

17.3 - O tempo de jogo para cada partida é limitado, sendo que entre uma jogada e outra, será permitido o tempo máximo de 01 minuto.

17.4 - Será realizada uma partida – eliminatória simples.

17.5 - Para o início de cada partida, todas as bolas deverão estar posicionadas em seus respectivos lugares, obedecendo sempre a distância de cinquenta centímetros das tabelas de fundo, vale também para a bola branca “bolão”. Esta última deverá ter o ponto original e um segundo ponto do lado oposto da mesa, para ser utilizado em caso de ocupação do ponto original, ainda não estando os dois pontos tomados, o juiz da partida removerá a bola comum de jogo que estiver tomando o lugar original da branca, segura a mesma na mão, e a colocará de volta ao lugar de onde foi retirada, após a realização da tacada.

17.6 A bola oito deverá estar na mesa, para o início da partida;

17.7 - Quando uma equipe tiver somente uma bola e a equipe adversária a bola 08 não valerá a tacada direta em cima da bola do adversário, sob pena de perder a partida. A equipe que estiver tacando na bola 08 deverá usar a tabela.

17.8 - A bola oito é livre quando uma ou as duas duplas estiverem pela mesma.

17.9 - Tacada inicial

a) Uma das bolas deverá passar o meio da mesa, quando não cair nenhuma outra.

b) Em caso de cair a bola branca a mesma volta ao ponto de origem e as demais permanecem onde estiverem.

c) Se no estouro cair o mesmo número de bolas baixas e altas, o atleta que tacou não perde a vez e na próxima tacada tem a chance de matar uma bola alta ou baixa para decidir as bolas de cada indivíduo, sendo assim, caindo números diferentes de bolas baixas e altas, o atleta perde a vez.

d) Caindo apenas bolas baixas ou altas o jogador que deu início continua jogando.

e) Caindo uma bola normal de jogo e bola branca o iniciante perderá uma bola sempre a da vez e perderá a tacada.

17.10 - Faltas de jogo e punições:

a) Tocar ou encostar em qualquer bola que estiver na mesa, o juiz deverá de imediato parar a partida e penalizar o infrator, perdendo a tacada e ainda pagando uma bola, sempre a da vez.

b) O jogador que for realizar uma tacada deverá estar com um dos pés apoiados no chão.



- c) O atleta que jogar intencionalmente direto em cima da bola do adversário perderá 02 bolas, e usando a tabela perderá somente uma bola (a bola da vez).

17.11 - Não será permitida a aplicação de sinuca mal intencionado, ou seja, para o sinuca ter validade o deslocamento das bolas deverá ser no mínimo 50 centímetros (bolão ou a bola atacada), não importa em que direção e qual ou quais as bolas que se deslocarem (da origem “bola branca” até o final “bola comum ou bolas comuns”).

17.12 - Quando em uma tacada cair uma bola normal de jogo e a bola branca, o infrator paga uma bola, mas a que foi morta na tacada permanece morta, em caso de também cair uma bola do adversário na mesma tacada e esta não for a da vez, paga mais uma bola, que será a da vez, isto quando cair a bola branca.

17.13 - Quando uma equipe jogar na bola oito, a mesma caindo e também a bola branca, a equipe que deu a tacada perde a partida, no mesmo caso, porém, o adversário está com bola (as) normal na mesa, o vencedor será a equipe que deu a tacada.

17.14 - Quando as duas equipes estiverem com uma bola normal na mesa, e uma equipe tacar e matar uma bola normal e na sequência cair também a bola oito, a equipe que deu a tacada ganha a partida. E se o jogador tacar a matar a bola do adversário e cair de bolão o jogador que deu a tacada perde a partida.

17.15 - O jogador que bater na mesa com o taco, mão ou qualquer outro objeto, será penalizado com a bola, em caso de jogar o taco na mesa no decorrer da partida, automaticamente perderá a partida (melhor de três).

17.16 - No início de cada partida, o árbitro de comum acordo com os responsáveis pelas equipes, deverão estabelecer um espaço mínimo ao redor da mesa, para que os atletas possam desenvolver suas tacadas normalmente.

17.17 - Jogou fora da vez, perde a partida.

17.18 - Quaisquer atitudes antidesportiva serão de responsabilidade dos árbitros da partida.

17.19 – Será permitido que um técnico acompanhe e instrua o/a atleta no jogo, porém o mesmo não poderá ter nenhum contato físico com o/a atleta ou material de jogo (taco, bolas ou mesa). Caso ocorra, o atleta perde a vez. Se a situação acontecer com a equipe que não está na sua vez de jogar, a mesma perde a vez e uma bola.



18. SINUCA OFICIAL

18.1 - A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

18.2 - Jogou fora da vez, perde a partida.

OBS: MELHOR DE 5 PARTIDAS

COORDENADOR: PISKE



19. TÊNIS DE CAMPO

19.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

19.2. Cada equipe poderá inscrever até 02 atleta + 1 reserva.

19.3. Os jogos serão realizados em eliminatória simples, sendo 2 set's vencedores.

Necessitando desempate será realizado um tie break até 10 pontos para apontar o vencedor.

COORDENADOR: EMERSON SANT'ANA 9 9191-2470



20. TÊNIS DE MESA

20.1. A Modalidade de Tênis de Mesa será disputada de acordo com as regras Oficiais da CBTM e pelo que dispuser este regulamento.

20.2. As regras conforme a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa.

20.3. O uniforme não precisa estar de acordo com as regras oficiais.

20.4. DISPUTA

20.4.1. As partidas serão disputas em melhor de 3 sets, constituindo-se de sets de 11 pontos, no caso de empate em 10 pontos o vencedor será aquele que fizer 2 pontos consecutivos.

Critério de Desempate

1º - confronto direto.

2º - saldo de sets entre os três (ganhos menos os perdidos).

3º - saldo de pontos

4º sorteio.

COORDENADOR:

LUCAS BRANDÃO 9 8844-3058



21. TIRO

21.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

21.2. Cada empresa poderá inscrever 2 atiradores individuais, os quais deverão confirmar a presença antes do início da competição. Os atletas terão no máximo 1h para acabar a prova.

21.3. A competição será de carabina pressão comum, na modalidade LIVRE (sem apoio) e de mira aberta, com distância do alvo em 10 metros.

21.5. Da arma e munição:

a) A arma será carabina a ar (pressão) comum, do tipo quebrável e de mira aberta, calibre 4.5, das marcas: CBC, GAMO, URCO ou ROSSI, sendo que não será permitido o uso de nenhuma carabina (arma) importada/estrangeira.

b) A arma e a munição (chumbinho) deverá ser trazida pelo próprio atirador.

c) A arma será carabina a ar (pressão) comum, do tipo quebrável e de mira aberta. Chumbinhos calibre 4,5mm tipo ponta chata.

d) Não será permitido o uso de acessórios na arma ou no atirador, como forma de melhorar o seu rendimento sobre os demais atiradores tais como: luvas, casacos especiais, bandoleiras, lunetas e etc...

21.6. Do alvo e critério de desempate:

a) Será obrigatório o uso do alvo de dez zonas, oficial para pistola a ar comprimido, modelo da Federação Catarinense de Tiro.

b) Cada atleta/atirador receberá cinco alvos, sendo 4 numerados de 1 a 4 mais um sem número para treino/ensaio/regulagem (nº de tiros livre).

c) Cada atirador deverá dar 5 tiros por alvo, valendo nos alvos 1 a 4 totalizando 20 tiros na contagem final dos quatro alvos.

d) O tiro que não atingir nenhuma parte do alvo, poderá ser compensado, ou seja, atirado novamente, caso venha atingir a qualquer parte do papelão, sendo dentro ou fora da zona de tiro, será considerado zero.

e) Para o desempate, será adotado o seguinte critério:

A – Total da série em cada alvo, de forma regressiva

B – Maior número de 10,9,8,7,.....

C – Maior número de tiros centrais

21.7. Dos Casos Omissos: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador responsável pela modalidade de Tiro, indicado pela FME de Timbó e baseados nos regulamentos e normas da FCCTE - Federação Catarinense de Caça e Tiro Esportivo, CDD- Comissão Disciplinar Desportiva das Olimpíadas Entre Empresas.

COORDENADOR: RAHONI 9 8457-0210



22. VOLEIBOL

22.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

22.2. Cada empresa poderá inscrever até 12 (doze) atletas devidamente uniformizados (camisetas iguais e com numeração) e 2(dois) dirigentes, sendo os quais deverão ser inscritos antes do início de cada partida;

22.3. As partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores, até 25 pontos com no mínimo de 02 pontos de diferença sobre o placar do adversário. Sendo que, em caso de empate, o 3º (terceiro) set será decidido em Tie Bracker até 15 pontos com no mínimo de 2 pontos de diferença sobre o placa adversário.

22.4. Critérios de desempate: Quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição com igualdade de pontos serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes: confronto direto;

b) Entre Três ou mais equipes:

1º- saldo de sets nas partidas realizadas entre si na etapa e/ou fase realizada;

2º- saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas entre si, na etapa e/ou fase;

3º- saldo de pontos nos sets de todas as partidas (sempre na fase e/ou etapa em que ocorreu o empate);

4º- persistindo o empate, haverá sorteio.

22.5. A competição obedecerá ao sistema de pontos ganhos obedecendo aos seguintes parâmetros:

- Vitória dois pontos;

- Derrota um ponto.

COORDENADOR: JOSÉ ROBERTO (ZÉ) 9 9133 5097



23. VÔLEI DE AREIA

23.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

23.2. A empresa poderá inscrever até 02 (duas) duplas + 1 reserva por dupla. Sendo que a equipe será formada por 02 atletas devidamente uniformizados. Poderá ser utilizado um reserva por dupla, podendo este ser acionado em qualquer fase do referido torneio, sempre antes do início de cada partida. Esta substituição não poderá mais ser desfeita durante o torneio.

A numeração na camisa será obrigatória, não sendo necessária sequência numérica.

23.3. A equipe será formada por 2 (dois) atletas;

23.4. Os jogos acontecerão da seguinte forma:

23.4.1. A equipe vence a PARTIDA ao marcar 21 (Vinte e um) pontos com, um mínimo, de 02 (dois) pontos de diferença sobre o placar do adversário (melhor de 1 set).

23.4.2. Cada equipe tem o direito de tocar na bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo do adversário. Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

23.4.3. Um contato no bloqueio é considerado como um toque da equipe. A equipe que bloqueou terá direito a mais dois toques;

23.4.4. Não é permitido o jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente (exceto no bloqueio);

23.4.5. Nesta modalidade haverá troca de quadra a cada 7 (sete) pontos;

23.4.6. Cada dupla terá direito a um tempo (30 segundos) por partida.

23.5. Critérios de desempate:

a) Entre duas equipes: confronto direto;

b) Entre três ou mais equipes: saldo de pontos entre as equipes empatadas;

1º- Persistindo o empate, sorteio.

COORDENADOR: JOSÉ ROBERTO (ZÉ) 9133 5097



24. XADREZ

24.1. A modalidade será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o que dispuser este regulamento.

24.2. Cada equipe poderá inscrever 2 (dois) jogadores individuais, os quais deverão ser identificados antes do início da competição.

24.3. O sistema de disputa será o SUÍÇO. Para torneios de Xadrez rápido estipula o tempo de 15 minutos nocaute.

24.4. Após dois lances irregulares, o atleta perde a partida.

24.5. Total de 6 Rodadas para todos os atletas.

24.6. Deixar de jogar uma das rodadas sem avisar a coordenação da modalidade irá gerar WO.

COORDENADORES: MARLON RAHN 9 9621-9778



JOGOS DE MESA

Obs: Após feita a chamada para os jogos de mesa a partir da 2ª rodada os atletas terão 1 minuto para se apresentarem na mesa designada, salvo sob justificativa a ser aceita pelos coordenadores da modalidade.

TRUCO:

- O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas até 12 pontos;
 - Distribuir as cartas no sentido horário;
 - Distribuir as cartas conforme o corte;
 - Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente;
 - O jogador poderá ver 01 (uma) carta do parceiro; sendo que esta não poderá ser recusada;
 - Quando a partida estiver 11 a 11, o jogador poderá ver suas cartas somente no momento da sua vez de jogar; caso faça antes perderá a partida.
 - Valor cartas: Paus, Copas, Espada e Ouro;
 - As cartas deverão estar sobre a mesa;
 - Na última rodada joga pelo empate quem fez a primeira rodada;
 - Quando houver empache nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto;
 - Quando houver empache e o atleta trucar, a dupla deverá matar a carta do adversário, caso contrário, perderá 3 pontos ou mais.
 - O baralho de jogo poderá ser o normal ou o espanhol.
 - Virar as cartas do monte na hora de trucar, perde a rodada em disputa.

CANASTRA:

- O jogo será decidido em única partida até 3.000 pontos;
 - Havendo empate ao final do jogo, joga-se uma rodada (quem fizer mais pontos é o vencedor), mantendo-se a mesma sequência de jogo;
 - Distribuir as cartas no sentido horário de 1 em 1;
 - Valor das cartas: 10 pontos cada uma;
 - Os jogos serão disputados com 2 mortos, sendo que cada equipe poderá pegar apenas 1;
 - Da pontuação: canastra limpa 300 pontos, canastra suja 200 pontos, canastra de coringas 500, batida 100 pontos, morto perdido menos 100 pontos;
 - Pica-pau não lixa;
 - Não tem castigo;
 - Coringão não joga;



- As cartas deverão estar sobre a mesa;
- Para o bate final é necessário ter pelo menos 1 canastra;
- Somente poderão ser feitas tricas de Ás, coringas e figuras (Valete, dama e rei).
- Quando o jogador comprar a última carta do baralho, e este não bater, o jogador seguinte realizará a última jogada, se conseguir com as cartas da mesa.
- O jogador que realizar um descarte deverá comunicar ao parceiro o jogo deste descarte.
- Em caso de alguma equipe baixar jogo irregular na mesa, será punida com 100 pontos.
- É proibido passar sinal, caso aconteça e a equipe adversária comunicar a coordenação, será dada uma advertência verbal, reincidindo o fato, a equipe infratora será punida com 100 pontos.
- Na 1ª rodada pode comprar 2 cartas.

CACHETA:

- Sai de 10 (dez) pontos;
- Distribuir as cartas no sentido horário de 3 em 3;
- Jogou e perdeu: perde 2 pontos;
- Correu: perde 1 ponto;
- Se na rodada estiver 2 ou mais batedores, o batedor da vez será o beneficiado;
- Batido na mão e o outro batido com a mesa: O batido na mão será o vencedor da rodada;
- O jogador que se queimou, poderá bater somente comprando;
- Se algum jogador jogar o coringa fora, o outro (da vez) poderá juntá-lo e não usar como coringa;
- As cartas deverão estar sobre a mesa;
- Dois coringas e uma folha pode bater.
- Caso aconteça de mais de um atleta ter apenas 1 ponto e perderem a partida, para apontar os classificados deverá ser feita uma nova partida entre os mesmos.
- **Obs: dependendo da classificação os classificados não precisam jogar.**

DOMINÓ:

- O jogo será disputado em uma partida vencedora até 150 pontos para o MASC e FEM;
- Joga-se com qualquer número de doubles;
- Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de uma fecha, seja obrigatória ou não, perderá a dupla que fechou;
- As pedras deverão estar sobre a mesa;
- O jogador que passar com a pedra na mão, ignorando tê-la, será penalizado com 40 (quarenta) pontos, para a equipe adversária;
- A equipe que realizar um “Gato”, caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa, será penalizado com 30 pontos para a equipe adversária;



OBS: Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente a equipe não infratora. Se ao creditar os pontos a equipe atingir 150 pontos, será declarada vencedora.

GENERAL:

- O jogo será disputado em melhor de 3 (TRES) partidas;
- General de mão 100 pontos;
- General normal 50 pontos;
- Seguida de mão 26 pontos;
- Seguida normal 20 pontos;
- Fula de mão 35 pontos;
- Fula normal 30 pontos;
- Quadra de mão 45 pontos;
- Quadra normal 40 pontos;
- **Obs:** Seguida: 1,3,4,5 e 6
- Seguida: 1,2,3,4 e 5
- Seguida: 2,3,4,5 e 6
- Cada equipe deverá trazer o seu material de jogo.
- Cada jogador em sua vez poderá virar o caneco até 3 vezes.
- Critério de desempate: maior número de generais.

