



REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO DOS JOGOS DO JUDICIÁRIO CATARINENSE 2024

I - OBJETIVOS

Art. 1º Os Jogos do Judiciário Catarinense objetivam promover a integração dos Trabalhadores do Poder Judiciário de Santa Catarina, com seus familiares e magistrados, estagiários, terceirizados e Policiais Militares que atuam na área do Judiciário e fortalecer a solidariedade de classe. Os jogos também buscam:

- a) Integração com Advogados, Defensores Públicos e trabalhadores da defensoria pública, Promotores e trabalhadores do Ministério Público Catarinense;
- b) Aproximar funcionários do SINJUSC, trabalhadores da UNESCO, Sindicatos do Poder Judiciário de outros Estados, bem como sindicatos do serviço público de Santa Catarina;
- c) Estimular a prática do esporte como promoção da saúde física e mental dos participantes;
- d) Proporcionar momentos de lazer, bem-estar e confraternização entre os participantes.

II – ORGANIZAÇÃO

Art. 2º Os trabalhos serão coordenados por uma Comissão Central Organizadora, membros estes indicados pelo SINJUSC, doravante denominada CCO, composta por membros da diretoria e responsáveis técnicos da área.

Art. 3º Os recursos financeiros para cobrir as despesas relativas aos Jogos do Judiciário Catarinense serão obtidos pela CCO e pelo SINJUSC, em forma de patrocínio, bem como com os valores arrecadados com as inscrições.

III - DAS MODALIDADES

Art. 4º As modalidades oferecidas serão sempre que possível:

I - Modalidades coletivas:

- a) Futsal feminino e masculino (abertos);
- b) Futebol suíço ou society masculino aberto;
- c) Futebol suíço ou society masculino máster;
- d) Voleibol feminino aberto;



II - Modalidades de duplas:

- a) Beach tennis, dupla mista (categoria única);
- b) Canastra, dupla estilo livre;
- c) Dominó, dupla estilo livre;
- d) Truco, dupla estilo livre;
- e) Boliche em duplas, masculino e feminino (abertos);
- f) Sinuca em dupla, estilo livre.

III - Modalidades individuais:

- a) Atletismo, masculino e feminino; nas provas: arremesso de peso, salto em distância, 100m e 400 m rasos;
- b) Corrida rústica, masculino e feminino;
- c) Natação, masculino e feminino, nas modalidades 25 e 50 metros livre.

§ 1º É necessário o mínimo de 03 (três) equipes inscritas em cada uma das modalidades coletivas, duplas ou individuais para que a mesma seja disputada.

§ 2º Não atingindo o número determinado no parágrafo anterior, os atletas terão o prazo de 10 (dez) dias a partir da publicação no site do Sinjusc/Jogos para inscrever-se em outra modalidade ou requerer a devolução do valor da inscrição.

§ 3º. Fica a critério da CCO realizar partida de exibição caso haja duas equipes, não sendo obrigatória a presença de arbitragem e entrega de premiação. Esta partida não computará pontos para a classificação geral.

§ 4º Os atletas inscritos podem participar de qualquer equipe ou dupla, conforme art. 7º deste regulamento.

IV - MODALIDADES CULTURAIS/INTEGRATIVAS:

Art. 5º A CCO organizará durante os jogos, modalidades culturais e ou integrativas que contabilizarão pontos para a Comarca, Tribunal de Justiça ou Entidade inscrita.

§ 1º Nessas modalidades todos os inscritos podem participar e as provas serão anunciadas com antecedência durante o evento, com prazo para serem apresentados os representantes que irão realizar a prova.

§ 2º Uma das modalidades culturais/recreativas será a arrecadação de gêneros alimentícios e produtos de higiene, que deverão ser entregues no primeiro dia de competições (19/07/2024), cuja contabilização será por quilos arrecadados.



§ 2º. Haverá também espaço de atividades recreativas para as crianças e participantes/acompanhantes, bem como partidas de apresentação que não irão contabilizar pontos.

IV - DA FORMAÇÃO DAS DELEGAÇÕES

Art. 6º Com o objetivo de facilitar a participação nos Jogos do Judiciário Catarinense, será permitido às Comarcas coligar-se em todas as modalidades esportivas.

Art. 7º Cada equipe, em cada modalidade, duplas e coletivas deverá optar pelo nome de apenas uma comarca ou do Tribunal de Justiça, ou Entidade inscrita, nos casos de coligações.

V - DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 8º As equipes serão constituídas por Trabalhadores efetivos e comissionados integrantes do Quadro de Pessoal do Poder Judiciário do Estado de Santa Catarina, na proporção de, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) nas modalidades coletivas e duplas, não havendo percentual mínimo nas modalidades individuais.

§ 1º Do total de Trabalhadores efetivos e comissionados inscritos, deverão estar filiados um percentual mínimo de 50% (cinquenta por cento) com pelo menos 2 (dois) meses de desconto.

§ 2º Nas modalidades coletivas será permitida a inscrição de até 50% (cinquenta por cento) de atletas dentre os elencados abaixo:

I - Juízes de Direito;

II - Promotores de Justiça;

III – Advogados/ Defensores Públicos e trabalhadores da Defensoria Pública Estadual;

III- Trabalhadores do Ministério Público Estadual;

IV – Estagiários e Voluntários/bolsistas, com pelos menos 4 (quatro) meses de vínculo comprovado no Poder Judiciário de Santa Catarina;

V - Cônjuge ou companheiro de Trabalhador filiado ao Sinjusc;

VI - Filho (a) com 18 (dezoito) anos de idade ou a completar no ano da inscrição dos jogos e pais, sendo que em ambos os casos de Trabalhador filiado ao Sinjusc;

VII Terceirizados e Policiais Militares, com comprovação que prestam serviço ao Poder Judiciário há pelo menos 04 (quatro) meses antes da data de abertura dos jogos;

VIII – Trabalhador exclusivamente comissionado; com comprovação que presta serviço ao Poder Judiciário há pelo menos 04 (quatro) meses antes da data de abertura dos jogos.



IX - Serventuários dos Cartórios Extrajudiciais, com comprovação que prestam serviço ao Poder Judiciário há pelo menos 04 (quatro) meses antes da data de abertura dos jogos.

X - Trabalhadores do SINJUSC e demais membros e diretores do SINJUSC; com comprovação que prestam serviço à entidade há pelo menos 04 (quatro) meses antes da data de abertura dos jogos.

XI - Trabalhadores da UNESC, diretores de Sindicatos do Poder Judiciário de outros Estados, sindicalizados e diretores dos sindicatos parceiros.

§ 3º. Não se aplica o percentual mínimo descrito no caput deste artigo, os trabalhadores e membros da diretoria do inciso X e XI.

§ 4º Qualquer substituição de atleta a partir do encerramento das inscrições, será analisada pelo CCO, com posterior publicação no site do Sinjusc/Jogos constando o nome do atleta, modalidade, Entidade ou comarca/Tribunal de Justiça e a fundamentação da decisão.

§ 5º O atleta poderá se inscrever em no máximo de 2 (duas) modalidades coletivas, não havendo suspensão ou adiamento da modalidade para aguardar o atleta, se houver confronto de horário com outra modalidade inscrita por aquele atleta, seja coletiva, de dupla ou individual.

§ 6º Para evitar choque entre os horários de competições, fica estabelecido que, preferencialmente, e sempre respeitando as particularidades da Comarca Sede, as competições das modalidades individuais e duplas serão no período matutino e as competições das modalidades coletivas no período vespertino.

§ 7º Nas modalidades individuais poderão se inscrever todos os atletas elencados no parágrafo segundo deste artigo, considerando-se a comarca de lotação de origem ou Entidade que representa para a pontuação geral na competição.

VI - DAS INSCRIÇÕES

Art. 9º Para efeito deste regulamento considera-se:

I - Atleta - as pessoas inscritas em alguma modalidade esportiva e/ou cultural;

II – Participantes/acompanhantes - Trabalhador do Poder Judiciário Catarinense não inscrito em nenhuma modalidade esportiva, cônjuge, companheiro(a), filho(a), pai e mãe de atletas e irmãos(as) de trabalhador.

Art. 10º Cada atleta poderá se inscrever no máximo em 04 (quatro) modalidades, sendo, no máximo, 02 (duas) coletivas.

Art. 11 A inscrição se dará em duas etapas:

I – Atletas e Participantes/acompanhantes farão sua inscrição individual em formulário próprio;

II – Após o deferimento das inscrições dos atletas será aberto novo prazo para os Coordenadores de equipes e duplas inscreverem, em um novo formulário, a composição das duplas e equipes.



§ 1º O pedido de inscrição será individual. Cada atleta deverá requerê-la por meio de formulário próprio disponibilizado pelo SINJUSC no site. Após homologadas as inscrições individuais será aberto novo formulário para que os representantes de cada equipe informem a composição das duplas ou equipes na modalidade coletiva.

§ 2º O pedido de inscrição dos atletas, a ser realizado por formulário próprio, será aceito somente após verificação do vínculo nos termos do art. 8.º e confirmação do pagamento.

I - A CCO publicará a lista de inscrições deferidas e indeferidas, abrindo prazo de 5 dias para as impugnações e saneamentos;

II - Findo o prazo estabelecido pelo inciso anterior não serão aceitas impugnações e saneamentos referentes aos atletas.

§ 3º A inscrição não regularizada dentro do prazo previsto acima será indeferida em caráter irrevogável.

§ 4º Após o processamento das impugnações e saneamentos, a CCO publicará na página do SINJUSC a lista das inscrições homologadas.

§ 5º Neste momento, será aberto novo prazo para os Coordenadores de equipes e duplas inscreverem, em um novo formulário, a composição das duplas e equipes.

§ 6º Findo o prazo de inscrição das duplas e equipes, a CCO divulgará a lista de inscrições, relacionando os atletas em cada modalidade individual, dupla e coletiva, na qual também constará a Comarca/Tribunal/Entidade representada e que receberá a pontuação para fins de classificação (art. 30 e 31). Da mesma forma, deverá relacionar os participantes no formulário destinado exclusivamente para participantes/acompanhantes.

§ 7º A corrida rústica será aberta para a Comunidade, independente de inscrição prévia, onde será feita campanha de arrecadação de gêneros alimentícios e de higiene.

Art. 12 Ficam estabelecidos os seguintes valores, por pessoa, para participar dos Jogos do Judiciário Catarinense:

I - Participantes/acompanhantes e Atletas inscritos em modalidades individuais, coletivas e duplas:

a) Trabalhadores Filiados ao SINJUSC e familiares, bem como os descritos no incisos IV, V, VI, VII, X e XI do Artigo 8º: R\$ 110,00 (cento e dez reais) podendo se inscrever em até 04 (quatro) modalidades;

b) Trabalhadores não filiados ao SINJUSC e/ou pertencentes às outras instituições permitidas neste regulamento: R\$ 220,00 (duzentos e vinte reais), podendo se inscrever em até 04 modalidades;

§ 1º O acompanhante/participante menor de 12 (doze) anos fica isento do pagamento dessa taxa, mediante apresentação da certidão de nascimento. Os demais acompanhantes menores pagarão 50% do valor da inscrição estabelecida para o atleta que está acompanhando.

§ 2º Em caso de desistência, nenhum valor será devolvido, exceto pelo constante do art. 4.º, § 3.º.



§ 3º A CCO não será responsabilizada pelo choque de horário que um atleta poderá sofrer quando inscrito em mais de uma modalidade, devendo este optar por uma delas sendo que a outra será dada como WO.

§ 4º Mesmo havendo choque de horários serão respeitados os horários das partidas pré-estabelecidas nas tabelas.

VII - DO NÚMERO DE EQUIPES E DE ATLETAS

Art. 13 Cada Comarca/Tribunal/Entidade poderá participar com, no máximo:

I - 04 (quatro) equipes por modalidade coletiva;

II - 08 (oito) equipes por modalidade de dupla;

III - 10 (dez) atletas por modalidade individual.

Art. 14 As equipes coletivas poderão ser formadas com até 12 (doze) atletas e 02 (dois) supervisores;

Art. 15 As equipes de duplas poderão inscrever um suplente, que deverá estar devidamente inscrito como atleta nos termos do art.9º, inciso I.

Art. 16 Os atletas inscritos para as modalidades de natação e atletismo ficam habilitados a participar de todas as provas.

Art. 17 Na corrida rústica poderão inscrever-se quaisquer números de atletas, filiados ou não ao SINJUSC.

Art. 18 As duplas de sinuca, canastra, dominó e truco poderão ser formadas com atletas masculinos e/ou femininos.

Art. 19 No Futebol suíço ou society masculino máster a idade mínima será de 45 anos, podendo ser incluído um atleta com idade igual ou superior a 35 anos, na posição de goleiro e dois jogadores de linha com idade igual ou superior a 40 anos.

VIII - DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 20 A composição das chaves, a elaboração das tabelas e outros assuntos pertinentes às disputas serão decididos por ocasião do Congresso Técnico que será realizado na Sede do Sindicato, juntamente com representantes da CCO e das Comarcas/Tribunal inscritas, pelo menos, no prazo de 15 (quinze) dias antes da abertura dos jogos, em data e horários a serem divulgados.

Parágrafo único: A tabela dos jogos quando publicada deverá constar os horários, locais e jogos, bem como a projeção dos jogos das próximas fases.



IX - DOS LOCAIS, DATAS E HORÁRIOS DOS JOGOS

Art. 21 Os jogos serão realizados na data a ser escolhida pela SINJUSC, respeitando o disposto no art. 2º cuja tabela será confeccionada a partir da realização do Congresso Técnico (art. 20), buscando preferencialmente realizar as modalidades individuais, de dupla no período matutino e as coletivas no período vespertino.

§ 1º Admite-se para todas as fases uma tolerância de até 15 (quinze) minutos para o início da primeira partida. Nos demais jogos, não haverá tolerância.

§ 2º Deverá a CCO disponibilizar aos participantes tabela com data, local e horário das competições, com antecedência mínima de até 05 (cinco) dias úteis da abertura dos jogos, através da página do SINJUSC/Jogos.

§ 3º Qualquer alteração na tabela deverá ser comunicada com antecedência mínima de um dia aos coordenadores das equipes envolvidas.

X - DO UNIFORME E MATERIAL ESPORTIVO

Art. 22 As equipes de futsal, futebol suíço ou society e voleibol devem apresentar-se devidamente uniformizadas, ou seja, com calções e camisas idênticas quanto ao modelo, cor e outros detalhes, sob pena de perderem os pontos do jogo.

Parágrafo único: O árbitro verificará o uniforme e dará condições ou não para o início da partida, nas modalidades coletivas.

Art. 23 As irregularidades serão registradas pelos árbitros na súmula do jogo.

Parágrafo único: A falta de registro descaracteriza qualquer irregularidade.

Art. 24 Havendo semelhança nos uniformes, em termos de cor, uma das equipes, por sorteio, não havendo acordo, deverá substituí-lo por outro. Não o possuindo, jogará com coletes fornecidos pela CCO.

XI - DA ARBITRAGEM

Art. 25 Os árbitros serão selecionados e escalados pela CCO.

Art. 26 Compete aos árbitros:

I - Zelar pela disciplina durante a partida, podendo penalizar jogadores, treinadores e auxiliares técnicos;



II - Observar as disposições deste Regulamento e aplicar subsidiariamente as regras oficiais da modalidade esportiva;

III - Decidir sobre questões pertinentes ao jogo;

IV - Preencher as súmulas das partidas, registrando irregularidades e outras informações que considerarem relevantes.

XII – DA DISCIPLINA

Art. 27 O atleta expulso de uma partida fica automaticamente suspenso do jogo seguinte. Será vedada a sua participação no jogo seguinte e em casos extremos irá a julgamento.

§ 1º Segundo a gravidade da falta cometida, é facultado à CCO afastar o atleta por 01 (um) a 03 (três) jogos, podendo, inclusive, eliminá-lo dos Jogos do Judiciário Catarinense edição que está sendo disputada, como da subsequente.

§ 2º A expulsão do atleta não anula cartões anteriores.

§ 3º Os dirigentes das modalidades estão passíveis de punição.

§ 4º Não será tolerado qualquer tipo de discriminação e todos os casos serão avaliados e punidos pela CCO.

XIII - DOS PROTESTOS

Art. 28 Os protestos serão formulados por escrito, dirigido a uma Coordenadoria Disciplinar, integrada por 03 (três) membros, com conhecimento e experiência esportiva, designados pela CCO durante a realização do Congresso Técnico.

Parágrafo único: Serão aceitos apenas os protestos relacionados a uma provável irregularidade de atletas em quadra.

Art. 29 Compete à Coordenadoria Disciplinar decidir sobre o protesto, sendo vedado qualquer pedido de reconsideração ou recurso administrativo à decisão.

XIV - DA PREMIAÇÃO

Art. 30 Para efeitos de premiação, no ato da inscrição, o Coordenador da Delegação, havendo coligação entre Comarcas, indicará qual Comarca a equipe estará representando e que receberá a pontuação na classificação geral.

Art. 31 Para efeito de classificação geral, será atribuída a seguinte contagem de pontos:

Modalidades individuais:



SINJUSC

- a) 1º lugar - 6 pontos
- b) 2º lugar - 4 pontos
- c) 3º lugar - 2 pontos
- d) 4º lugar - 1 ponto

Modalidades de duplas:

- a) 1º lugar - 8 pontos
- b) 2º lugar - 6 pontos
- c) 3º lugar - 4 pontos
- d) 4º lugar - 2 pontos

Modalidades coletivas:

- a) 1º lugar - 10 pontos
- b) 2º lugar - 8 pontos
- c) 3º lugar - 6 pontos
- d) 4º lugar - 4 pontos

Modalidades Culturais/Integrativas:

- a) 1º lugar - 20 pontos
- b) 2º lugar - 15 pontos
- c) 3º lugar - 10 pontos
- d) 4º lugar - 5 pontos.

§ 1º: Para fins de desempate na classificação final será adotado o seguinte critério: maior número de primeiros lugares, persistindo o empate será o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente.

§ 2º. Atividades recreativas não serão computadas pontos, nem receberão premiação.

§ 3º Atividades recreativas se entende como as brincadeiras e jogos que se farão com as crianças/acompanhantes, bem como partidas que serão realizadas quando houver somente duas equipes inscritas na modalidade (partidas de exibição).



Art. 32 Serão oferecidos os seguintes prêmios:

I - Troféus às Comarcas cujas equipes coletivas que forem classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares e mais medalhas aos atletas individuais;

II – Medalhas às equipes de dupla e individuais que forem classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares;

III - Troféus às Comarcas e ou Tribunal de Justiça campeãs, concorrendo de acordo com a seguinte disposição:

a) Comarca de entrância inicial;

b) Comarca de entrância final;

c) Comarca de entrância especial e Tribunal de Justiça.

§ 1º Os troféus e medalhas serão entregues durante as competições ou na cerimônia de encerramento.

§ 2º Na corrida rústica serão premiados os 03 (três) primeiros colocados, masculino e feminino, de acordo com estabelecido no anexo da modalidade.

XV - DA ABERTURA E ENCERRAMENTO DOS JOGOS

Art. 33 Os Jogos do Judiciário Catarinense serão iniciados por um cerimonial de abertura, estando convidadas todas as delegações.

Art. 34 As delegações representar-se-ão no cerimonial de abertura pelo menos 30 (trinta) minutos antes do início da solenidade.

Art. 35 Da cerimônia de abertura constará:

I - Concentração das equipes em local a ser designado e a critério da Comarca Sede;

II - Desfile de entrada das equipes, a critério da Comarca Sede;

III - Hasteamento das Bandeiras Nacional, do Estado, do Município e do SINJUSC;

IV - Entrada do Fogo Simbólico e acendimento da Pira Olímpica; a critério da Comarca Sede;

V - Juramento do atleta com os seguintes dizeres: "JURO PARTICIPAR DOS JOGOS DO JUDICIÁRIO CATARINENSE COMPROMETENDO-ME com o espírito de coletividade entre os trabalhadores e trabalhadoras, enaltecendo a solidariedade entre os companheiros e as companheiras, COMPETINDO de forma LEAL, RESPEITANDO OS DEMAIS COMPETIDORES E AS NORMAS QUE REGEM A COMPETIÇÃO E, PRINCIPALMENTE, PROMOVENDO A INTERAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES";

VI - Saudações de Representantes de entidades convidadas;



VII - Saudações do Presidente do SINJUSC;

VIII - Saudações de outras autoridades a critério da CCO.

Art. 36 A cerimônia de encerramento constará de:

I - Saudação do Presidente do SINJUSC;

II - Entrega de troféus.

XVI - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 37 Os jogos serão realizados segundo as disposições deste Regulamento e as regras oficiais de cada modalidade esportiva, prevalecendo aquelas sobre estas, ou seja, equipamentos oficiais e/ou profissionais. Não sendo permitido equipamentos fora dos padrões.

Parágrafo único: As tabelas e os quadros de horários aprovadas no Congresso Técnico (art. 20) são partes integrantes deste regulamento.

Art. 38 Se, por qualquer motivo alheio à vontade das equipes, uma partida for encerrada antes do final previsto, tendo já transcorrido 2/3 (dois terços) do tempo regulamentar ou da prorrogação, considerar-se-á como resultado do jogo o do momento da paralisação. Se o período de jogo for inferior a 2/3 (dois terços), realizar-se-á nova partida, por inteiro, desprezando-se o resultado e demais efeitos da partida inacabada, exceto as penalidades aplicadas aos jogadores.

Parágrafo único: Somente poderão participar da nova partida os atletas que reuniam condições de jogo na partida suspensa.

Art. 39 Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e em outras instruções complementares, bem como de locais e horários de jogos, já que programas e eventuais alterações serão antecipadamente divulgados pela CCO.

Art. 40 Os casos omissos e as dúvidas serão decididos pela CCO, ouvida a Coordenadoria Disciplinar.

XVII - DAS ALTERAÇÕES DO REGULAMENTO

Art. 40 Esse regulamento é um documento do SINJUSC, elaborado por uma comissão indicada pela Diretoria Executiva do SINJUSC e poderá ser alterado sempre que houver necessidade, nas edições posteriores dos jogos.

Art. 41 As regras específicas de disputa cada modalidade, as forma de classificação (chaveamento e/ou critérios de desempate), entre outros aspectos específicos da competição serão divulgadas após a finalização de todas as etapas de inscrição, considerando a quantidade de atletas, duplas ou equipes inscritas e a viabilidade da estrutura no local de realização dos jogos. O prazo limite para apresentação dessas informações será a data do Congresso Técnico.



01 – REGULAMENTO TÉCNICO DE ATLETISMO

Art. 1º - A Competição de atletismo será realizada de acordo com as normas e regras oficiais previstas pela Federação Internacional de Atletismo (IAAF), World Para Athletics e o que dispuserem os Regulamentos Geral e Técnico dos Jogos.

Art. 2º - As provas a serem realizadas, serão:

I - 100 (cem) metros rasos;

II - 400 (oitocentos) metros rasos;

III - Salto em distância;

IV – Arremesso de peso, sendo 3kg para o feminino e 4kg para o masculino;

Parágrafo único - Todas as provas terão as categorias: adulto (masculino e feminino) e máster (40+ masculino e feminino);

Art. 3º - As provas de 100m e 400m rasos serão final por tempo.

Art. 4º - Na prova de salto em distância, cada atleta executará dois saltos.

Parágrafo único - Na prova de salto em distância a medição será feita do ponto de queda mais próximo, feito por qualquer parte do corpo na caixa de areia, não haverá exigência da batida de pé na tábua de impulsão, será livre, marcando no início da caixa de areia.

Art. 5º - Na prova de arremesso de peso, cada atleta executará dois arremessos.

Art. 6º - Serão premiados com medalhas os 03 (três) primeiros colocados de cada prova, categoria e naípe.

Art. 7º - Para efeito de classificação geral, serão atribuídas as seguintes contagens de pontos:

1º lugar: 06 (seis) pontos;

2º lugar: 04 (quatro) pontos;

3º lugar: 02 (dois) pontos;

4º lugar: 01 (um) ponto.

Parágrafo Único - No caso de empate, na contagem geral a melhor classificação reverterá em favor da Comarca que obtiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

Art. 8º - Cada atleta deverá estar com uniforme de sua Comarca.

Art. 9º - Os organizadores da modalidade não se responsabilizam por acidentes de qualquer natureza aos participantes.



Art. 10 - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

2 – REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA

Art. 1º - Os jogos de canastra serão disputados segundo as seguintes regras:

I - No início, distribuirá as cartas quem, por sorteio, escolher a maior;

II - Aquele que estiver à sua esquerda embaralha;

III - Aquele que estiver à esquerda do embaralhador separará as cartas dos "mortos", cada um contendo 11 (onze) cartas;

IV - As cartas serão distribuídas no sentido anti-horário, uma por vez; cada jogador iniciará o jogo com 11 (onze) cartas;

VI - As cartas devem ser mantidas sobre a mesa ou na mão, no nível da mesa, sob pena de a dupla perder a partida;

VII - É vedado aos jogadores, durante a "queda":

a) Comentar o jogo;

b) Fazer sinais;

c) Pedir cartas;

d) Sugerir jogadas.

VIII - Para o score ficam estabelecidos os seguintes valores:

a) Qualquer carta -10 (dez) pontos;

b) Canastra "real" ou "limpa" - 300 (trezentos) pontos;

c) Canastra "suja" ou "simples" - 200 (duzentos) pontos;

d) Batida final - 100 (cem) pontos;

e) "Morto" - 100 (cem) pontos;

f) Canastra de curingas 500 pontos.

IX - A dupla que pegar o "morto" e conseguir descartá-lo contará os pontos; a que não pegá-lo, ou não descartá-lo, terá os pontos respectivos descontados (- 100 pontos);

X - Serão permitidas trincas somente de azes, reis, damas e valetes;



XI - É facultado o uso de 02 (dois) curingas na mesma canastra, desde que um seja do mesmo naipe e esteja na função do 02 (dois);

XII - Fica excluído o "curingão". A canastra suja poderá se tornar limpa, desde que o curinga seja do mesmo naipe e ocupe o lugar da carta 2 (dois). Isto só poderá ocorrer se o curinga estiver em seu lugar antes de se colocar qualquer carta superior a 08 (oito). Portanto, se a carta 09 (nove) for colocada na sequência de cartas, antes da carta 2 (dois) estar em seu lugar, não há mais como limpá-la;

XIII - Quando uma dupla atingir 1.500 (mil e quinhentos) pontos, somente poderá baixar as cartas com 80 (oitenta) pontos na obrigada ("castigo", "buraco" ou "artigo"). A canastra conta apenas com 07 (sete) cartas, portanto não é válida para baixar na obrigada;

XIV - Se no "castigo", por qualquer irregularidade, o jogo for baixado com menos de 80 (oitenta) pontos, este será desfeito, só voltando a ser baixado, pela dupla, com 110 (cento e dez) pontos;

XV - Caso a dupla não baixe o jogo no "buraco", será penalizada com 200 (duzentos) pontos;

XVI - Para a batida final é necessário que a dupla tenha pelo menos 1 (uma) canastra, "suja" ou "real";

XVII - O jogador que ficar com uma carta só, ou seja, "pica-pau", não poderá juntar o "lixo", cabendo-lhe apenas comprar no "monte";

XVIII - Se as cartas do "monte" acabarem, o jogo será encerrado com o descarte do comprador efetuando-se a contagem dos pontos;

XIX - A contagem dos pontos após a batida final deverá ser acompanhada pela dupla adversária;

XX - A partida encerra quando uma dupla atingir o mínimo de 3.000 (três mil) pontos ou quando a partida atingir o tempo limite de 1 hora e 30 minutos;

XXI - Vence a partida a dupla que chegar primeiro a 3.000 (três mil) pontos ou quem estiver com a maior pontuação ao atingir o tempo limite de 1 hora e 30 minutos;

XXII - Não é permitida a presença de pessoas estranhas próximas à mesa;

XXIII - Fica vedado o uso de objetos que reflitam as cartas.

XXIV - Após iniciar o jogo fica proibido a troca de lugares dos jogadores.

XXV - A dupla ausente será declarada eliminada dos jogos e perdedora de todas as partidas da fase por WO. Nesse caso, a dupla presente será declarada vencedora, sendo contemplada com 3000 (três mil) pontos;

Art. 2º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

I - Empate entre duas duplas:

a) Confronto direto;

b) Maior número de vitórias;



- c) Maior número de pontos feitos na fase;
- d) Saldo de pontos na fase;
- e) Sorteio.

II - Empate entre três ou mais duplas:

- a) Maior número de vitórias entre si;
- b) Maior número de pontos feitos na fase entre si;
- c) Saldo de pontos na fase entre si;
- d) Sorteio.

Art. 3º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

03 – REGULAMENTO TÉCNICO DA CORRIDA RÚSTICA

Art. 1º - Da Finalidade:

§ 1º - Integração e confraternização dos participantes dos Jogos do Judiciário.

§ 2º - O percurso será de aproximadamente 05 (cinco) quilômetros, conforme croqui estabelecido pela Comarca Sede.

Art. 2º - Das categorias:

§ 1º - A corrida será dividida nas categorias abaixo:

- a) IDADE: 18 a 35 anos (masculino e feminino);
- b) IDADE: 36 a 45 anos (masculino e feminino);
- b) IDADE: 46 anos ou mais (masculino e feminino);

§ 2º - Será obrigatório à apresentação de documento que comprove a idade.

§ 3º - Os organizadores do evento não se responsabilizam por qualquer tipo de acidente que possa acontecer entre os participantes.

§ 4º - É de responsabilidade do participante a sua condição Clínica/médica, assumindo suas condições físicas.

§ 5º - Será desclassificado todo atleta que se utilizar meios não permitidos nas regras da corrida.

Art. 3º - Para efeito de classificação geral, serão atribuídas as seguintes contagens de pontos:



SINJUSC

1º lugar: 06 (seis) pontos;

2º lugar: 04 (quatro) pontos;

3º lugar: 02 (dois) pontos;

4º lugar: 01 (um) ponto.

Parágrafo Único - No caso de empate, na contagem geral a melhor classificação reverterá em favor da Comarca que obtiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

Art. 4º - Da premiação:

§ 1º - Receberão medalhas os 03 (três) primeiros classificados por categoria, masculino e feminino.

§ 2º - Receberão medalhas os 05 (cinco) primeiros colocados, filiados ao SINJUSC, independente da categoria, nas modalidades masculino e feminino (esta premiação não contará para fins de classificação geral).

Art. 5º - Das disposições finais:

§ 1º - Cada atleta receberá um número que deverá ser afixado na frente da camiseta, para identificação na chegada.

§ 2º - Cada competidor deverá utilizar roupa e calçado adequado para a prática da modalidade.

Art. 6º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

04 – REGULAMENTO TÉCNICO DO DOMINÓ

Art. 1º - Os jogos serão disputados segundo as seguintes regras:

I - Na primeira e segunda fases, cada partida será decidida num único jogo de 150 (cento e cinquenta) pontos; a fase final será disputada em 01 (uma) partida de 200 (duzentos) pontos;

II - Todos os pontos obtidos na queda deverão ser anotados e totalizados, em razão dos critérios de desempate;

III - A dupla ausente será declarada eliminada dos jogos e perdedora de todas as partidas, da fase por WO. Nesse caso, a dupla presente será declarada vencedora, sendo contemplada com 150 (cento e cinquenta) pontos;

IV - As partidas seguintes serão realizadas imediatamente após o encerramento da partida anterior, para todas as fases dos Jogos;

V - O jogador que virar a maior será o saídor.

VI - As pedras devem ser misturadas pelo jogador que antecede o saídor;



- VII - Nas quedas seguintes, as pedras serão misturadas pelo saidor da queda anterior;
- VIII - Misturadas as pedras, cada jogador recolherá as suas, sem misturá-las novamente, sendo o misturador o último a pegá-las;
- IX - O jogador deverá jogar com qualquer número de pedras doubles;
- X - Uma vez arrumadas, as pedras só poderão ser tocadas para efetuar as jogadas ou uní-las, quando necessário, sem mudá-las de posição;
- XI - As mãos deverão ficar embaixo do nível da mesa durante a queda;
- XII - Caso o jogador da vez toque em uma das pedras, esta deverá ser jogada;
- XIII - A confirmação de que a pedra tocada não serve no jogo deverá ser dada pelo jogador adversário posterior. Nesse caso, o jogador terá o direito de escolher outra pedra, prosseguindo normalmente o jogo;
- XIV - No início da queda, se uma pedra for acidentalmente derrubada, a dupla adversária optará pela redistribuição das pedras ou continuação do jogo;
- XV - Caso aconteça o "gato", a dupla infratora perderá 30 (trinta) pontos e a queda será encerrada;
- XVI - Se um jogador passar com uma pedra na mão, constatado no ato ou a posteriori, serão computados 30 (trinta) pontos para a dupla adversária, encerrando-se a queda;
- XVII - Em caso de fechamento do jogo, considerar-se-á vencedor da rodada a dupla que tiver menos pontos na mão. Os pontos da dupla perdedora serão creditados à vencedora. Em caso de empate no fechamento, os pontos serão computados à dupla adversária;
- XVIII - Durante a "queda" não será permitida a circulação de jogadores ou de pessoas alheias ao torneio no ambiente dos jogos;
- XIX - Fica vedado o uso de objetos que reflitam as pedras;
- XX - Fica proibido qualquer sinal produzido com o uso de objetos, tais como: bonés, relógios, pulseiras, óculos e outros assemelhados. Caso ocorra, cabe à dupla adversária comunicar imediatamente ao árbitro;
- XXI - Caso ocorra o confronto de duplas da mesma Comarca, obrigatoriamente elas deverão jogar entre si.
- XXII- Após iniciar o jogo fica proibido a troca de lugares dos jogadores.
- Art. 2º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:
- I - Empate entre duas duplas:
- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;



- c) Maior número de pontos feitos na fase;
- d) Saldo de pontos na fase;
- e) Sorteio.

II - Empate entre três ou mais duplas:

- a) Maior número de vitórias entre si;
- b) Maior número de pontos feitos na fase entre si;
- c) Saldo de pontos na fase entre si;
- d) Sorteio.

Art. 3º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

05 – REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL SUÍÇO OU SOCIETY

Art. 1º - As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do futebol suíço da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, naquilo em que este regulamento é omissivo.

Art. 2º - A modalidade será realizada somente no naípe masculino, nas categorias aberto e máster.

Art. 3º. As partidas terão duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 4º - Fica estabelecida a seguinte pontuação para a classificação:

- I - Vitória: 03 (três) pontos;
- II - Empate: 01 (um) ponto;
- III - Derrota: 00 (zero) ponto;

§ 1º - A equipe perdedora por WO estará eliminada da competição e à equipe vencedora fica estabelecido o placar de 5x0.

§ 2º - No caso da equipe não completar a partida, fica a equipe que permanecer em quadra/campo com o placar de 5x0 ou o resultado do jogo caso seja superior a este placar.

Art. 5º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

- I - Jogos da primeira fase:
 - a) Empate entre 02 (duas) equipes:
 - 1º - Confronto direto na fase;



2º - Maior número de pontos ganhos;

3º - Maior número de vitórias;

4º - Menor número de gols sofridos;

5º - Maior número de gols marcados;

6º - Saldo de gols;

7º - Sorteio.

b) Empate entre 03 (três) equipes:

1º - Maior número de pontos ganhos entre si;

2º - Maior número de vitórias entre si;

3º - Menor número de gols sofridos entre si;

4º - Maior número de gols marcados entre si;

5º - Saldo de gols entre si;

6º - Sorteio.

II - Nas fases semifinal e final, em caso de empate no tempo normal de jogo, serão adotados os seguintes critérios:

a) Permanecendo empatado, serão cobradas 05 (cinco) penalidades máximas alternadas entre os jogadores de cada equipe que permaneceram na partida, incluindo o goleiro;

b) Persistindo o empate ao término da série, continuará a disputa com os demais atletas que permaneceram em campo quando do término da partida, em séries alternadas de 01 (uma) penalidade para cada equipe, sagrando-se vencedora a equipe que ganhar a série.

Art. 6º. Qualquer informação pertinente ao jogo só será prestada pelo anotador ou coordenador da modalidade ao treinador ou ao capitão da equipe.

Art. 7º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

06 – REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTSAL

Art. 1º. As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do futsal da Confederação Brasileira de Futsal.

Art. 2º - A modalidade será realizada no naipe masculino aberto.

Art. 3º. A forma de disputa dos jogos será estabelecida no congresso técnico.



Art. 4º. Cada partida terá duração de 40 (quarenta) minutos, dividida em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Parágrafo único: Em cada etapa da partida, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar 01 (um) tempo técnico de 01 (um) minuto.

Art. 5º - Fica estabelecida a seguinte pontuação para a classificação:

I - Vitória: 03 (três) pontos;

II - Empate: 01 (um) ponto;

III - Derrota: 00 (zero) ponto;

§ 1º - A equipe ausente será declarada perdedora por WO. Nesse caso, a equipe presente será declarada vencedora, sendo o resultado do jogo 05x00.

§ 2º - No caso da equipe não completar a partida fica a equipe que permanecer em quadra/campo com o placar de 5x0 ou o resultado do jogo caso seja superior a este placar.

Art. 6º - A forma de disputa dos jogos será estabelecida no congresso técnico.

II - Na final e na disputa de terceiro lugar, em caso de empate no tempo normal de jogo, serão adotados os seguintes critérios:

1. serão cobradas 03 (três) penalidades máximas alternadas entre os jogadores de cada equipe que permaneceram na partida, incluindo o goleiro;

c) Persistindo o empate ao término da série, continuará a disputa com os demais atletas que permaneceram em campo quando do término da partida, em séries alternadas de 01 (uma) penalidade para cada equipe, sagrando-se vencedora a equipe que ganhar a série.

Art. 7º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

07 – REGULAMENTO TÉCNICO DA NATAÇÃO

Art. 1º - As provas serão disputadas no estilo livre:

I - 25 (vinte e cinco) metros, masculino e feminino;

II - 50 (cinquenta) metros, masculino e feminino;

Parágrafo único: Cada atleta deverá trazer sua touca para a realização das provas.

Art. 2º - Cada prova só será realizada se forem inscritas no mínimo 02 (dois) atletas, com confirmação no momento da prova.

Art. 3º - O acesso às dependências da piscina será restrito aos atletas.



Art. 4º - É necessário o uso de toca para todos, sunga ou similar para o masculino e maiô para o feminino.

Art. 5º - Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados de cada prova e naipe.

Art. 6º - Para efeito de classificação geral, serão atribuídas as seguintes contagens de pontos:

1º lugar: 06 (seis) pontos;

2º lugar: 04 (quatro) pontos;

3º lugar: 02 (dois) pontos;

4º lugar: 01 (um) ponto.

Parágrafo Único - No caso de empate, na contagem geral a melhor classificação reverterá em favor da Comarca que obtiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

Art. 7º - As regras adotadas serão as oficiais da Confederação de Natação;

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

08 – REGULAMENTO TÉCNICO DE BEACH TENNIS

Art. 1º - Os jogos serão disputados de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Beach Tennis e pelo que dispuser este regulamento, observadas as disposições seguintes:

I - A modalidade será disputada na categoria dupla mista;

II - Cada Comarca poderá inscrever no máximo 08 (duplas) de atletas;

III - A partida será disputada em um set simples até 6 games (a dupla precisa vencer com 2 games de vantagem). Se empatar 5x5, vai a 7 e se empatar 6x6, disputa-se um tie-break de 7 pontos.

IV – Considerando que a modalidade será disputada com duplas mistas o saque do homem deverá ser obrigatoriamente por baixo.

V - O tie break deve ser disputado para decidir a partida que empatar em 6x6. A dupla que vencer primeiro 7 (sete) pontos vencerá o tie-break e a partida desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s);

VI - A dupla que atua o 1º game de um lado é obrigada a atuar no lado contrário no game seguinte, durante um tie break, os jogadores mudam de lado a cada três pontos;

VII - O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa, ficha de duas cores), sendo que a dupla que começou a sacar no 1º game começará recebendo no 2º game e assim sucessivamente;



VIII - A dupla ausente será declarada perdedora por 6 a 0.

Art. 3º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

a) Empate entre 02 (duas) equipes:

1º - Confronto direto na fase;

b) Empate entre 03 (três) equipes:

1º - Saldo dos games/sets;

2º - Game average (soma dos games ganhos divididos pela soma dos games jogados)

3º - Sorteio;

Art. 4º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

09 – REGULAMENTO TÉCNICO DO BOLICHE

Art. 1º Os jogos serão disputados de acordo com as regras convencionais, observadas as disposições seguintes:

I - O boliche consiste em derrubar 10 (dez) pinos em 01 (um) ou 02 (dois) lançamentos, com uma bola de aproximadamente 21 (vinte e um) centímetros de diâmetro e 03 (três) a 7,5 (sete vírgula cinco) quilogramas, sendo que a mesma possui 03 (três) furos;

II - A partida é constituída de 10 (dez) jogadas, cada uma com 02 (dois) lançamentos. A décima jogada será de 03 (três) lançamentos, caso o jogador faça um strike ou um spare;

III - Strike significa "derrubar todos os pinos no primeiro lançamento, não havendo, neste caso, o segundo lançamento";

IV - Spare significa "derrubar todos os pinos em 02 (dois) lançamentos";

V - O strike vale 10 (dez) pontos mais os pontos dos 02 (dois) lançamentos seguintes. A pontuação máxima de um strike é 30 (trinta) pontos;

VI - O spare vale 10 (dez) pontos mais os pontos do lançamento seguinte. A pontuação máxima de spare é 20 (vinte) pontos;

VII - O número mínimo de lançamentos numa partida é 12 (doze), ocorre tal situação caso o jogador consiga o strike em todos os lançamentos. Pode-se atingir o máximo de 300 (trezentos) pontos;

VIII - O número máximo de lançamentos é de 20 (vinte) bolas, quando não se consegue nenhum strike;

IX - A dupla que atingir o maior número de pontos vencerá a partida;



X - A reposição dos pinos será por meio eletrônico;

XI - O registro dos pontos será conferido pelo árbitro;

XII - Se o número de pinos derrubados for superior ao acusado eletronicamente, far-se-á a devida correção, manualmente. Se for inferior ao acusado, valerá o registro eletrônico;

XIII - Se após o primeiro lançamento a máquina devolver para o segundo quantidade de pinos incorretamente, prevalecerá à marcação eletrônica;

XIV - Se a bola, após entrar na canaleta, retornar à pista e derrubar pinos, os pontos não serão computados;

XV - Se a bola, após atingir o poço, retornar à pista e derrubar pinos, estes não serão computados.

Art. 2º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate na modalidade de boliche:

I - Empate na partida:

a) Será considerada vencedora a dupla que:

1º - Fizer maior número de strikes;

2º - Fizer maior número de spares;

3º - Persistindo o empate, cada dupla efetuará uma jogada, consistindo esta no lançamento de duas bolas para cada jogador, sendo considerada vencedora a que obtiver maior número de pontos. Se ocorrer um strike, a segunda bola não será lançada. Repetir-se-á o confronto até que se conheça a vencedora.

II - Empate entre duas duplas:

a) Confronto direto;

b) Maior número de vitórias;

c) Maior número de pontos feitos na fase;

d) Saldo de pontos na fase;

e) Sorteio.

III - Empate entre três ou mais duplas:

b) Maior número de vitórias entre si;

d) Maior número de pontos feitos na fase entre si;

d) Saldo de pontos na fase entre si;

e) Sorteio.



Art. 3º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

10 – REGULAMENTO TÉCNICO DA SINUCA

Art. 1º - A modalidade de sinuca (BOLA 8) será realizada de acordo com a seguinte regulamentação:

I - A modalidade de sinuca será disputada em duplas;

II - O jogo será decidido em melhor de 03 partidas (duas partidas vencedoras);

III - A dupla ausente será declarada eliminada dos jogos e perdedora de todas as partidas da fase por WO. Nesse caso, a dupla presente será declarada vencedora, sendo o resultado 02x00.

IV - A saída será feita pelo vencedor do sorteio. As demais saídas serão feitas de forma alternada (salvo na partida decisiva);

V - A bola 8 ficará fora da mesa até que uma equipe mate todas as bolas sendo que a equipe adversária escolhe o local onde colocá-la, não podendo ser em sinuca, na frente de outra bola, ou na boca de uma caçapa, devendo sim ser colocada em uma das tabelas da mesa;

VI - Caso a outra equipe venha a matar todas as suas bolas terá também a responsabilidade de matar a 8;

VII - Suicídio do bolão: será eliminada a menor bola do adversário;

VIII - Bater primeiro em bola que não seja a sua, será eliminada a menor bola do adversário;

IX - Erro em bola. Sairá a menor bola do adversário;

X - Se em uma mesma jogada cair à sua bola e a do adversário, não importando a sequência, a jogada passará para o adversário;

XI - Caso a decisão da partida esteja pela bola 8, e o atleta da vez suicidar-se, matar a 8 e suicidar o bolão, ou vice-versa, a vitória será dada à equipe adversária;

XII - Caso uma equipe esteja pela bola 8 e a outra não, se o atleta matar a bola 8 e mesmo assim cometer suicídio, será considerado vencedor, não importando o número de bolas do adversário;

XIII - Quando um atleta estiver efetuando uma jogada os demais deverão ficar afastados pelo menos 01 (um) metro de distância da mesa. Caso o adversário interfira na jogada a equipe será penalizada com a retirada da menor bola da equipe da vez;

XIV - Caso ao efetuar uma jogada uma bola cair fora da mesa, a mesma deverá ser colocada na tabela onde ocorreu a saída, passando a vez para a equipe adversária, sem prejuízo para a equipe;

XV - Bolão fora da mesa: o bolão será colocado no ponto de saída, passando a vez para a equipe adversária, sem prejuízo para esta;



XVI - Não será permitido a efetivação de jogadas aéreas, ou seja, passar por cima da bola;

XVII - A definição das bolas será pela primeira bola morta. Caso caia duas ou mais, não perdendo a vez da jogada, bem como não estará definida a sequência de bola, ou seja, será definida na tacada seguinte;

XVIII - Será permitido a Sinuca desde que a bola branca corra mais de 20 CENTIMETROS.

Art. 2º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

I - Empate entre duas duplas:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Saldo de partidas feitos na fase;
- d) Sorteio.

II - Empate entre três ou mais duplas:

- a) Maior número de vitórias entre si;
- b) Saldo de partidas na fase entre si;
- c) Sorteio.

Art. 3º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

11 - REGULAMENTO TÉCNICO DO TRUCO

Art. 1º - Os jogos de truco serão disputados segundo as seguintes regras:

I - Cada partida será disputada numa melhor de 03 (três) partidas até 12 (doze) pontos, será considerado vencedor, portanto o jogador que vencer 02 (duas) partidas.

II - A dupla ausente será declarada eliminada dos jogos e perdedora de todas as partidas da fase por WO. Nesse caso, a dupla presente será declarada vencedora por 02x00 (sendo as partida 12x00 / 12x00).

III - O carteiro começará a distribuir as cartas sempre pelo mão (adversário a direita) a quem caberá jogar a primeira carta;

IV - Tanto o carteiro como o cortador poderão ver apenas a primeira carta a ser dada ao parceiro;

V - Não será permitida a retirada de carta para o parceiro e para o VIRA do meio do baralho;



VI - Estando a partida 11X11 as cartas não podem ser antecipadamente vistas pelo carteiro e pelo parceiro do mão, bem como, os jogadores apenas poderão ver suas cartas quando de suas respectivas mãos;

VII - A distribuição de cartas ao iniciar o jogo será feita por quem tirar a carta de maior valor;

VIII - O carteiro embaralha a vontade, porém sem poder ver as cartas e consequentemente sem poder fazer o maço;

IX - Na rodada seguinte o mão é quem será o carteiro;

X - O baralho deve ser embaralhado pelo saidor anterior;

XI - As cartas serão distribuídas de uma a uma sempre por baixo, quando houver corte, virando-se a última em qualquer hipótese do jogo;

XII - Quem estiver sentado à esquerda do carteiro fará o corte, um corte somente (corte seco), tirando para o parceiro sempre a carta debaixo do corte;

XIII - Se algum dos contendores TRUCAR a dupla opositora poderá olhar suas cartas para verificação, devolvendo-se (sem trocar), em seguida. Caso os oponentes elevem a parada, os trucadores poderão fazer o mesmo (ver as cartas).

XIV - Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto, passa-se o maço para frente;

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

a) Em caso de empate na primeira vaza, a próxima sem empate decidirá a jogada;

b) Quem truca ou retruca perde em caso de empate;

XVI - Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca perde em caso de empate

Art. 2º - Ficam estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

I - Empate entre duas duplas:

a) Confronto direto;

b) Maior número de vitórias;

c) Maior saldo de partidas na fase;

d) Maior número de pontos feitos na fase;

e) Saldo de pontos na fase;

f) Sorteio.

II - Empate entre três ou mais duplas:



- a) Maior número de vitórias entre si;
- b) Maior saldo de partidas na fase;
- c) Maior número de pontos feitos na fase entre si;
- d) Saldo de pontos na fase entre si;
- e) Sorteio.

Art. 3º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

12 – REGULAMENTO TÉCNICO DO VOLEIBOL

Art. 1º - A partida de exibição será regida de acordo com as regras oficiais do voleibol da Confederação Brasileira de Voleibol.

Art. 2º - A modalidade será realizada somente no naipe feminino.

Art. 3º - A partida será disputada em 03 (três) sets; sendo o primeiro e o segundo de 25 (vinte e cinco) pontos e o terceiro de 15 (quinze).

§ 1º - Em cada set, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar o tempo técnico de 01 (um) minuto, duas vezes.

§ 2º – A equipe ausente será declarada perdedora por WO. Nesse caso, a equipe presente será declarada vencedora, sendo o resultado do jogo 02x00 (parciais de 25x00 / 25x00).

Art. 4º - Qualquer informação pertinente ao jogo só será prestada pela mesa ao treinador ou ao capitão da equipe.

Art. 5º - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.