

## **JOJUFE 2019 REGULAMENTO GERAL E DAS MODALIDADES**

**Art. 1º** O evento esportivo JOJUFE 2019 - “Jogos do Judiciário Federal do Paraná” - tem por finalidade o conagraçamento entre servidores, magistrados, funcionários e estagiários da Justiça Federal e Eleitoral do Paraná, incluindo seus familiares e outros órgãos convidados, e será realizado no período de 1 a 9 de junho, na cidade de Curitiba.

**Art. 2º** As competições serão reguladas, genericamente, pela legislação vigente aplicável nas diversas modalidades esportivas em disputa e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento.

§ 1º A organização do evento será incumbência da comissão de servidores constantes do documento 4550165 do Processo SEI nº 0001032-74.2019.4.04.8003.

§ 2º À comissão organizadora caberá a responsabilidade e o encargo de organizar o evento, sem fazer jus a qualquer remuneração para tanto, bem como realizar, ao término do evento, a devida prestação de contas detalhada às entidades colaboradoras e patrocinadoras.

§ 3º A comissão organizadora poderá convidar e/ou contratar outras pessoas físicas e/ou jurídicas para colaborarem na realização do evento.

### **Das MODALIDADES ESPORTIVAS**

**Art. 3º** O evento esportivo reunirá a disputa nas seguintes modalidades:

- a) Futebol Society Masculino e Feminino
- b) Tênis de Quadra Masculino e Feminino
- c) Vôlei de Quadra Misto
- d) Tênis de Mesa Masculino e Feminino
- e) Natação
- f) Pebolim em duplas
- g) Xadrez
- h) Kart
- i) Poker

Parágrafo Único - Serão excluídas da programação as provas e/ou modalidades nas quais não for atingido o número mínimo de 03 (três) atletas, duplas ou equipes inscritas (exceto o Futebol Feminino, cujo mínimo deverá ser de 02 (duas) equipes).

## Da PARTICIPAÇÃO e INSCRIÇÕES

**Art. 4º** Poderão participar dos jogos:

**a) Servidores e magistrados da Justiça Federal e Eleitoral do Paraná, ativos ou aposentados;**

**b) Servidores e magistrados da Justiça Federal e Eleitoral do Paraná que tenham feito parte do quadro de servidores/magistrados da instituição nos últimos 02 (dois) anos;**

**c) estagiários e funcionários da Justiça Federal e Eleitoral do Paraná, desde que vigente o contrato na data limite das inscrições;**

**d) familiares (pais, filhos(as), enteados(as) e irmãos(ãs)) e cônjuge ou companheiro(a) designado(a) dos magistrados e servidores referidos na alínea “a”;**

§ 1º Equiparam-se aos participantes descritos na alínea “a”, os servidores e magistrados lotados na Turma Regional Suplementar do Paraná;

§ 2º Não será admitida a participação de menores de 16 anos nas modalidades coletivas (futebol e vôlei), devendo os menores entre 16 e 18 anos estarem devidamente autorizados por seus responsáveis legais;

§ 3º A participação de servidores, magistrados, estagiários e funcionários descritos nas alíneas “b” e “c”, bem como dos familiares descritos na alínea “d” está restrita às modalidades em dupla ou coletivas e de acordo com o limite previsto para cada modalidade, conforme previsão deste regulamento;

§ 4º A participação de companheiro(a) referida na alínea “d” do presente artigo é condicionada à comprovação de inscrição/dependência em plano de saúde ou imposto de renda, ou ainda, de união estável, a ser apresentada à comissão organizadora junto com a respectiva ficha de inscrição no evento;

§ 5º A comprovação do vínculo de parentesco será realizada mediante apresentação de documento de identidade, certidão de casamento ou de qualquer outro documento com fé pública.

**Art. 5º** A garantia de participação no evento esportivo se dará com a inscrição prévia, que somente se efetiva com o preenchimento do formulário próprio e encaminhamento do comprovante de pagamento da taxa de inscrição (prevista no regulamento das modalidades) para o email [jogos@jfpr.jus.br](mailto:jogos@jfpr.jus.br), até o dia **20/05/2019**, mediante depósito na conta bancária aberta exclusivamente para os jogos (**Banco CAIXA ECONÔMICA FEDERAL, Agência 0650, conta poupança nº 3459-9, operação 013, CPF 003.693.389-95 – SIMONE YUMI TAKINAMI**).

§ 1º Além das disputas esportivas, haverá um almoço de confraternização e encerramento dos jogos no dia 09 de junho, por adesão, sujeito ao pagamento de **R\$ 70,00 (setenta reais)** por pessoa, mediante preenchimento de formulário próprio durante o período de inscrições dos jogos. Estarão incluídas a refeição e bebidas não alcoólicas. Cardápio e local serão definidos após confirmação do número de participantes. Se o almoço de confraternização não for realizado, o valor da taxa de adesão será integralmente devolvido.

§ 2º Não haverá devolução do valor da taxa de inscrição nas modalidades, salvo se ocorrer alguma das seguintes hipóteses:

- a) Cancelamento do evento por motivo de força maior;
- b) cancelamento de prova ou competição em função das condições meteorológicas;
- c) cancelamento de prova ou competição em função de não ter sido atingido o quórum mínimo de atletas ou de equipes definido no regulamento geral dos Jogos;
- d) excesso de inscritos nas modalidades em que há limitação de participantes;
- e) indeferimento da inscrição por critérios estabelecidos neste regulamento.

§ 3º A taxa de inscrição paga por atleta que desistiu de participar do evento poderá ser revertida para a inscrição de outro atleta, desde que para substituição dele na mesma dupla ou equipe, mediante requerimento do primeiro ou do representante da equipe que encaminhou o comprovante de depósito bancário.

§ 4º Nas modalidades em que houver limitação de participantes, inclusive por delegação, será respeitada a ordem cronológica de efetivação da inscrição (**preenchimento do formulário E envio do comprovante de pagamento**).

§ 5º O montante arrecadado com as taxas de inscrição será integralmente utilizado para custeio das despesas com a realização do evento.

**Art. 6º** Será permitida a inscrição e participação de um mesmo atleta em várias modalidades coletivas e/ou individuais, cabendo ao mesmo a responsabilidade decorrente de eventuais problemas de incompatibilidade de horários e locais das disputas, não sendo possível a espera por retardatários para a realização de determinada prova ou partida, sob o pretexto de que o atleta está em outra competição.

**Art. 7º** É vedada a participação de um mesmo atleta em mais de uma equipe, na mesma modalidade esportiva.

§ 1º O atleta infrator será automaticamente eliminado da respectiva competição.

§ 2º A equipe infratora perderá os pontos relativos à partida em que utilizar atleta que já participou da competição por outra equipe.

**Art. 8º** Nas competições “em equipes” e “em duplas”, a composição das mesmas será de livre escolha dos participantes, isto é, somente serão recebidas inscrições de equipes/duplas já formadas.

**Art. 9º** Os participantes serão considerados conhecedores da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento.

**Art. 10.** Antes do início de cada partida e nos balizamentos da natação, os atletas deverão dirigir-se à mesa e comprovar sua identificação mediante apresentação de um documento oficial de identidade, com foto, preferencialmente a Carteira Funcional.

Parágrafo único. A comissão organizadora ou o coordenador da modalidade poderá dispensar a comprovação documental referida no Caput ante a notoriedade da regular situação funcional do magistrado ou servidor da Justiça Federal e Eleitoral do Paraná.

**Art. 11.** A equipe que utilizar atleta sem estar regularmente inscrito junto à Comissão Organizadora deste evento será considerada perdedora da partida que esse vier a participar, com os pontos sendo revertidos para a equipe adversária. No caso de provas/disputas individuais, o atleta irregular será desclassificado da competição.

**Art. 12.** As substituições e/ou inclusões de atletas nas equipes poderão ser efetuadas, mediante contato do responsável pela equipe com a Comissão

Organizadora, pelo respectivo grupo de Whatsapp da modalidade até o dia 29 de maio para as modalidades realizadas entre 01 e 02 de junho de 2019 e até o dia 05 de junho para as modalidades realizadas entre 08 e 09 de junho de 2019.

**Art. 13.** Durante a realização do evento, a Comissão de Justiça e Disciplina (CJD) será exercida pelos membros da Comissão Organizadora do evento.

Parágrafo único. Os membros de modalidade em que a equipe da qual participa estiver implicada em protesto, não tomarão parte da CJD.

**Art. 14.** Compete à Comissão de Justiça e Disciplina:

- a) apreciar e julgar as infrações cometidas pelos participantes do evento;
- b) fazer cumprir o regulamento do evento e as regras das modalidades, tomando as decisões cabíveis;
- c) julgar os recursos e protestos oriundos da competição e de casos omissos.

**Art. 15.** As decisões da CJD produzirão efeito imediato, sem possibilidade de recurso, ficando os agentes sujeitos à desclassificação da modalidade e/ou eliminação da competição, conforme a gravidade do caso.

**Art. 16.** No caso de alguma equipe sentir-se prejudicada por qualquer irregularidade, poderá realizar um protesto através de seu representante, devendo dirigir-se ao Coordenador da modalidade, formalizando-o por escrito, no respectivo grupo de Whatsapp da modalidade, em prazo não superior a 30 (trinta) minutos após a realização da partida e/ou prova.

§ 1º É vedada a utilização da súmula de jogo para efetuar protestos de qualquer natureza.

§ 2º Os protestos serão julgados pela Comissão de Justiça e Disciplina, imediatamente após a formalização dos mesmos e suas decisões repassadas exclusivamente aos representantes das equipes envolvidas.

## Do SISTEMA DE COMPETIÇÕES

**Art. 17.** A organização das competições, os sistemas de disputa das modalidades e os balizamentos serão elaborados de acordo com o número de atletas e equipes inscritas, observando-se o período de tempo disponível para sua realização.

**Art. 18.** Após o encerramento do prazo de inscrição, a Comissão Organizadora do evento elaborará a forma de disputa de cada modalidade e as respectivas tabelas de jogos, que serão encaminhadas aos responsáveis das equipes pelo grupo de Whatsapp de cada modalidade.

Parágrafo único. Nas modalidades coletivas, apenas o capitão de cada equipe integrará o grupo de Whatsapp específico de cada modalidade, ficando responsável por acompanhar e repassar os comunicados aos demais integrantes da equipe.

#### Da ARBITRAGEM

**Art. 19.** Os árbitros das competições coletivas serão contratados e designados pela Comissão Organizadora do evento, não sendo admitido qualquer tipo de veto por parte dos atletas e equipes participantes do evento.

#### Da PREMIAÇÃO

**Art. 20.** Cada equipe campeã, vice-campeã e 3º lugar nas modalidades de futebol e voleibol receberá um troféu e uma medalha para cada atleta.

**Art. 21.** Nas demais modalidades, individuais ou em duplas, somente aos campeões serão conferidos troféus, enquanto que aos vice-campeões e terceiros lugares serão conferidas medalhas.

**Art. 22.** Será concedido ainda um troféu à delegação campeã dos jogos. Para o efeito de classificação geral serão consideradas as seguintes pontuações:

a) nas modalidades coletivas: 5 pontos para o time campeão, 4 pontos para o time vice-campeão, 3 pontos para o time terceiro colocado, 2 pontos para o time quarto colocado e 1 ponto para os demais times participantes;

b) nas modalidades em dupla: 5 pontos para a delegação a que fizer parte a dupla campeã, 4 pontos para a delegação a que fizer parte a dupla vice-campeã, 3 pontos para a delegação a que fizer parte a dupla terceira colocada, 2 pontos para a delegação a que fizer parte a dupla quarta colocada e 1 ponto para a delegação a que fizer parte qualquer dupla participante.

c) nas modalidades individuais: 5 pontos para a delegação a que fizer parte o atleta campeão, 4 pontos para a delegação a que fizer parte o atleta vice-campeão, 3 pontos para a delegação a que fizer parte o atleta terceiro colocado, 2 pontos para

a delegação a que fizer parte o atleta quarto colocado e 1 ponto para a delegação a que fizer parte qualquer atleta participante.

d) nas modalidades que tenham mais de uma categoria, a coordenação fará uma média de todas as categorias para estabelecer a delegação campeã, vice, terceira e quarta colocada da modalidade, sendo que as demais delegações participantes receberão 1 ponto.

Parágrafo único. Não contarão pontos para a delegação os atletas/duplas que sejam da mesma delegação de outros que tenham obtido classificação melhor na modalidade.

#### Das DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 23.** Aos atletas participantes caberá a responsabilidade de averiguar suas próprias capacidades físico-orgânicas para a prática desportiva.

**Art. 24.** Os deslocamentos para os locais de competição e também para o Almoço de Confraternização serão de exclusiva responsabilidade dos participantes, que deverão atentar para os endereços e horários informados no regulamento de cada modalidade.

**Art. 25.** As equipes das modalidades coletivas deverão se apresentar devidamente uniformizadas, com pelo menos camisas idênticas e numeradas.

Parágrafo único - Sempre que o seu uniforme for igual ao da equipe adversária ou apresentar semelhanças a ponto de ensejar eventual confusão, a definição de qual equipe deverá utilizar os coletes a serem fornecidos pela Coordenação da modalidade será feita pelo árbitro da partida, mediante sorteio.

**Art. 26.** Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e pela Coordenação da modalidade na qual surgir o impasse.

# Das NORMAS TÉCNICAS DE CADA MODALIDADE

## **1. FUTEBOL SOCIETY**

**Categorias/Provas = Masculino e Feminino**

**Valor da inscrição: R\$ 300 por equipe**

**Data e horário = 08 de junho, início às 9h00 ou 14h00 (a depender do número de inscritos)**

**Local = Arena Amigos da Bola, Rua Estados Unidos, 2.851, Boa Vista, Curitiba/PR**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 3 inscritos por equipe**

**Equipes compostas por no mínimo 6 e no máximo 12 jogadores**

**Art. 1º** A competição de Futebol Society será disputada de acordo com as regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser o presente regulamento.

**Art. 2º** O Futebol Society será disputado nas categorias MASCULINO e FEMININO.

Parágrafo Único - A concretização da disputa na categoria MASCULINO está condicionada à inscrição de um número mínimo de 3 (três) equipes, e na categoria FEMININO à inscrição de um número mínimo de 2 (duas) equipes.

**Art. 3º** Será permitida a inscrição de, no máximo, 12 (doze) atletas em cada equipe.

§ 1º Na categoria FEMININO, as equipes poderão inscrever atleta(s) não enquadrada(s) nas alíneas “a”, “b”, “c” e “d” do Art. 4º do REGULAMENTO GERAL deste Evento, a(s) qual(is) somente poderá(ão) atuar na posição de GOLEIRA.

§ 2º A(s) atleta(s) inscrita(s) na condição do § 1º entrará(ão) na contagem do limite de 3 (três) atletas a que se refere o § 3º do Art. 4º do REGULAMENTO GERAL deste Evento.

**Art. 4º** As partidas serão realizadas com duração mínima de 30 minutos corridos, divididos em 2 (dois) tempos de 15 minutos, sem intervalo e sem “tempo técnico”.

Parágrafo Único. A depender do número de equipes inscritas na competição, a duração das partidas poderá ser ampliada a critério da Comissão Organizadora, assim como poderão ser adicionados intervalo e “tempo técnico”.

**Art. 5º** Cada equipe deverá, sob sua própria responsabilidade, apresentar-se aos jogos vestida com uniforme (camisas ou coletes) devidamente NUMERADO.

Parágrafo Único. Calções e meiões não necessitarão observar qualquer tipo de padronização.

**Art. 6º** Cada equipe contará em campo com 6 (seis) atletas, sendo 1 (um) goleiro e 5 (cinco) atletas de linha.

§ 1º Se durante a partida o número de jogadores de uma equipe ficar inferior a 4 (quatro), a mesma será encerrada e tal equipe será considerada perdedora do jogo.

§ 2º Se a equipe considerada vencedora estiver com a vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, ou de empate, a equipe infratora perderá o jogo por 2x0.

§ 3º Uma partida declarada interrompida pelo árbitro por qualquer motivo a que nenhuma das equipes tenha dado causa, tendo já transcorrido 75% ou mais do tempo regulamentar, será considerada conclusa.

§ 4º Uma partida suspensa ou interrompida antes dos 75% do tempo regulamentar, por qualquer dos motivos previstos no parágrafo anterior, será continuada em outro horário, a ser marcado pela Comissão Organizadora.

**Art. 7º** Uma equipe perderá o jogo por “WO” (desistência) se no horário programado para o início da partida, quando chamada pelo árbitro, a equipe não estiver presente no campo de jogo com o número mínimo exigido de jogadores prontos para jogar.

§ 1º A equipe poderá iniciar a partida com o número mínimo de 4 (quatro) atletas, podendo completá-la até o final da partida, comunicando ao anotador.

§ 2º Os atletas que chegarem após o início da partida, desde que regularmente inscritos, poderão normalmente compor o banco de reservas e entrar em jogo.

§ 3º A vitória por "WO" equivalerá ao escore de 2x0.

**Art. 8º** Será adotada a seguinte contagem de pontos:

- a) Vitória (inclusive WO) = 3 (três) pontos;
- b) Empate = 1 (um) ponto;
- c) Derrota = 0 (zero) ponto.

§ 1º O critério de desempate (índice técnico), quando necessário, será sempre apurado na fase em questão e levará em conta:

- 1º. Confronto direto (exceto em caso de 3 ou mais equipes empatadas);
- 2º. maior número de vitórias;
- 3º. saldo de gols;
- 4º. maior número de gols pró.

§ 2º Persistindo o empate, será adotado o critério da “melhor campanha” na competição, levando em conta a ordem dos critérios estabelecidos no § 1º deste artigo. Se tal critério não for suficiente para dirimir o empate, serão adotados os seguintes:

- 1º. Menor número de cartões vermelhos;
- 2º. menor número de cartões amarelos;
- 3º. sorteio.

§ 3º Nas partidas que terminarem empatadas em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, será procedida a cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas, de forma alternada, com atletas diferentes. Persistindo o empate, continuarão as cobranças (com atletas diferentes), de uma em uma penalidade, até surgir o vencedor.

**Art. 9º** O responsável pela equipe, indicado na ficha de inscrição, será o porta-voz do grupo durante a competição, servindo de contato com a Coordenação da modalidade e com a Comissão Organizadora do Evento.

**Art. 10.** O calçado a ser utilizado nas competições será o tênis comum ou o tênis/chuteira apropriado para o Futebol Society, sendo vedada a entrada em campo de jogador calçando chuteira com travas ou descalço.

**Art. 11.** Não haverá limite para o número de substituições.

Parágrafo Único. As substituições serão efetuadas sem precisar informar os árbitros, bastando comunicar ao mesário.

**Art. 12.** A reposição da bola ao campo de jogo em caso de saída pela linha lateral deverá ser realizada com o pé, com a bola parada posicionada sobre a linha no local de sua saída.

**Art. 13.** Não haverá, como punição à equipe que cometer determinado número de faltas coletivas por período, a cobrança de tiro livre direto sem barreira pela equipe adversária.

**Art. 14.** O atleta expulso de uma partida terá que cumprir suspensão automática (uma partida), independente da fase em que se encontra a disputa.

§ 1º Os atletas ou equipe que apresentarem conduta disciplinar inadequada poderão ser eliminados da competição, conforme julgamento da Comissão Disciplinar.

§ 2º As equipes que forem julgadas pela Comissão Disciplinar e eliminadas do campeonato terão validados seus jogos anteriormente disputados e, também, os posteriores, para efeito de pontos, para as equipes adversárias, sendo que estes terão como resultado o escore de 2x0.

§ 3º A equipe que, através de seu capitão ou representante, a pedido do árbitro, não providenciar, em 2 (dois) minutos, a retirada de atleta expulso do jogo, ou ainda se recusar a iniciar ou reiniciar um jogo suspenso por qualquer motivo, será considerada vencida.

§ 4º Os cartões amarelos não terão caráter suspensivo.

§ 5º A equipe que utilizar atleta com cartão vermelho, sem que o mesmo tenha cumprido a suspensão prevista no caput deste artigo, perderá os pontos para a equipe adversária.

## **2. VÔLEI DE QUADRA MISTO**

**Categorias/Provas = Modalidade Coletiva (mista)**

**Data e horário = 08 de junho, 14h00**

**Valor da inscrição: R\$ 300 por equipe**

**Local = Associação da Caixa Econômica (APCEF), Rua Capitão Leônidas Marques, 3020, Jardim Centauro, Uberaba, Curitiba/PR**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 3 inscritos por equipe**

1. A inscrição da equipe contará com no mínimo 6 e máximo 12 atletas.
2. As equipes serão mistas e nenhuma equipe poderá manter menos do que três atletas do sexo feminino em quadra durante todo o decorrer de cada partida disputada, sob pena de desclassificação.
3. As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets, sendo os dois primeiros em 25 (vinte e cinco) pontos, e o terceiro, se necessário, em 15 (quinze) pontos, com virada em 8 (oito), sempre sem intervalo. Após o vigésimo terceiro ponto, nos dois primeiros sets, ou após o décimo terceiro ponto no último set, a equipe vencedora deverá obter dois pontos de vantagem.
  - 3.1. Os dois primeiros sets poderão ser reduzidos para um limite de 21 (vinte e um) pontos, a critério da Comissão Organizadora e a depender da quantidade de equipes inscritas. Tal alteração terá finalidade de adequação ao espaço e ao tempo disponível, e será reportada aos capitães das equipes antes do início da competição.
4. O set será disputado na forma tie-break (cada saque realizado valerá um ponto).
5. Na eventualidade de ocorrer inscrição de grande número de equipes, a dificultar a realização de todas as partidas no sistema previsto no 'item 3', a Comissão Organizadora poderá determinar que os jogos sejam disputados em set único de 30 (trinta) pontos, com virada em 15 (quinze) e necessidade de dois pontos de vantagem a partir do vigésimo oitavo ponto.
6. Nas disputas em sistema de rodízio, dentro das chaves, a vitória somará 2 (dois) pontos ganhos. A derrota atribui 1 (um) ponto à equipe perdedora, ao passo que o não comparecimento (WO) em quadra resulta em 0 (zero) ponto.
7. A altura da rede na parte superior será de 2,30m.

8. No caso de empate entre equipes ao final do rodízio, o desempate será feito levando em consideração os seguintes critérios, nesta ordem:

- a) saldo de sets em todas as partidas dentro do grupo ('Sets average');
- b) saldo de pontos em todas as partidas dentro do grupo ('Pontos average');
- c) confronto direto entre as equipes empatadas (caso haja empate entre apenas duas equipes);
- d) saldo de sets nas partidas entre as equipes empatadas (caso o empate seja entre mais de duas equipes);
- e) saldo de pontos nas partidas entre as equipes empatadas (caso o empate seja entre mais de duas equipes);
- f) sorteio.

9. Todas as equipes deverão jogar devidamente uniformizadas, com pelo menos camisetas iguais e numeradas, não sendo permitida a participação de pessoas trajando vestimentas não adequadas à prática esportiva.

10. O participante poderá integrar a equipe após iniciado o jogo, desde que se apresente à mesa e receba autorização dos árbitros.

11. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o(a) participante que for desqualificado.

12. Regras não especificadas neste regulamento seguirão as normas adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, inclusive quanto às penalidades.

### **3. TÊNIS DE QUADRA**

**Categorias/Provas = Masculino Individual, Feminino Individual e Duplas**

**Valor da inscrição = R\$ 50,00 por pessoa**

**Limitação de inscrições = 16 atletas para Masculino Individual**

**12 atletas para Feminino Individual**

**8 Duplas**

**Data e horário = 01 de junho, 14h00**

**02 de junho, 8h00**

**Local = Academia de Tênis Figueiredo, Rua Brasília Cuman, 1324, São Braz, Curitiba/PR**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 1 inscrito por dupla**

#### **1. CONTAGEM NO GAME**

A contagem padrão é chamada sempre com o escore do sacador primeiro:

Sem ponto - “Zero”

Primeiro ponto - “15”

Segundo ponto - “30”

Terceiro ponto - “40”

Quarto ponto - “Game”

1.1. No caso de empate no terceiro ponto (40 iguais), vencerá o game o jogador que marcar o próximo ponto (“Game”), ou seja, não existe “Vantagem”.

#### **2. CONTAGEM NO SET**

O primeiro jogador que ganhar seis games ganha o “Set”, desde que abra dois games de vantagem.

2.1. Havendo empate em 5 a 5, o set vai a 7.

2.2. Havendo empate em seis a seis, o set será decidido em “tie-break” de 7 pontos.

2.3. Durante o tie-break, os pontos são chamados assim: “Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O jogador que ganhar primeiro 7 pontos ganha o “Set”, independentemente de abrir dois pontos de vantagem.

2.4. No tie-break, o jogador que tem a vez de sacar é o sacador no primeiro ponto do tie-break. Os seguintes dois pontos deverão ser servidos pelo oponente. Após este, cada jogador deve servir alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tie-break.

### 3. CONTAGEM NO JOGO:

O jogo será disputado em melhor de 3 sets (o jogador precisa vencer 2 sets para ganhar a partida).

3.1 Caso haja um número muito grande de jogadores inscritos, a organização poderá fazer com que os jogos (principalmente as primeiras rodadas) tenham duração de apenas um set profissional (até 6, 7, 8 ou 9 games). Neste caso, havendo empate em 5 a 5, 6 a 6, 7 a 7 ou 8 a 8, será realizado um tie-break até 7, na forma acima já especificada.

### 4. EM CASO DE EMPATE

Ocorrendo empate de sets o jogo será decidido no “Super Tie-Break”.

4.1. Durante o “Super Tie-Break”, os pontos são chamados assim:

“Zero”, “1”, “2”, “3”, etc. O jogador que ganhar primeiro dez (10) pontos ganha o Set e o jogo, independentemente de abrir dois pontos de vantagem.

4.2. O jogador que tem a vez de sacar é o sacador no primeiro ponto do tie-break. Os seguintes dois pontos deverão ser servidos pelo oponente. Após este, cada jogador deve servir alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tie- break.

### 5. SACADOR E RECEBEDOR

Os jogadores ficam em lados opostos à rede. O sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O recebedor é o jogador que está pronto para retornar a bola servida pelo sacador.

### 6. TROCA DE LADO E SERVIÇO

A troca de lados e a escolha do sacador ou recebedor no primeiro “game” do jogo deve ser decidida por sorteio antes do aquecimento. O jogador que vencer o sorteio pode escolher:

a) O direito de sacar ou receber no primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente pode escolher o lado da quadra para o primeiro game do jogo; ou b) O lado da quadra para o primeiro game do jogo, neste caso o seu oponente(s) pode escolher entre sacar e receber no primeiro game do jogo; ou c) Requerer que seu oponente faça uma das escolhas acima.

### 7. TROCA DE LADOS

Os jogadores devem trocar de lado ao fim do primeiro, terceiro, e cada subsequente “game” ímpar de cada set. Os jogadores também devem trocar de lado ao final de cada set. Durante o “Tie-break”, os jogadores devem trocar de lado após quatro pontos.

### 8. A BOLA EM JOGO

A não ser por uma falta ou “let” chamado, a bola está em jogo desde o momento que o sacador golpeia a bola, e ela se mantém em jogo até o ponto ser decidido.

### 9. A BOLA TOCA A LINHA

Se a bola toca a linha, é considerada como se ela tocasse a quadra marcada por esta linha.

### 10. A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO PERMANENTE

Se a bola em jogo toca uma instalação permanente após ter tocado na quadra correta, o jogador que golpeou a bola ganha o ponto. Se a bola em jogo toca uma instalação permanente antes de tocar o solo, o jogador que golpeou a bola perde o ponto.

## 11. ORDEM DE SERVIÇO

Ao final de cada game, o recebedor então será o sacador e o sacador será o recebedor do próximo game. Esta rotação continua até o final do set.

## 12. O SERVIÇO

Imediatamente antes de começar o serviço, o sacador deve estar parado com ambos os pés atrás da linha de base e entre a linha imaginária do centro da quadra e a linha lateral. O sacador deve lançar a bola com a mão em qualquer direção e golpear a bola com a raquete antes que ele toque o solo. O movimento do serviço é completado quando a raquete do jogador golpeia a bola. O jogador está apto a usar a raquete para lançar a bola com a raquete se ele tem somente um braço.

## 13. SERVINDO

Quando servindo no jogo padrão, o sacador deve ficar atrás alternadamente de cada metade da quadra, começando da metade direita da quadra em cada game. No tie-break, o serviço deve ser atrás alternadamente de metade da quadra, com o primeiro sacador sacando da metade direita da quadra. O serviço deve passar sobre a rede e tocar a quadra de serviço diagonalmente oposto, antes de o recebedor efetuar o retorno.

## 14. FOOT FAULT (FALTA DE PÉ)

O sacador, durante a execução do serviço não poderá: a) Mudar a sua posição andando ou correndo. Pequenos movimentos dos pés são permitidos; ou b) Tocar a linha de base da quadra com qualquer pé; ou c) Tocar a área fora da linha lateral imaginária da extensão da quadra com qualquer pé; ou d) Tocar a extensão imaginária da marca central com qualquer pé. Se o sacador quebra esta regra é um "FootFault"

## 15. FALTA DE SERVIÇO

O serviço é uma falta se: a) O sacador quebra as regras 12,13 e 14; ou b) O sacador erra a bola no ar na tentativa de golpeá-la; ou c) A bola sacada toca uma instalação permanente, paus de simples ou poste da rede antes de tocar no solo; ou d) A bola servida toca o sacador ou o companheiro do sacador, ou qualquer coisa que o sacador ou o companheiro do sacador use ou carregue.

## 16. SEGUNDO SERVIÇO

Se o primeiro serviço é uma falta, o sacador deve servir novamente sem atraso atrás do mesmo lado da quadra o qual a falta prévia foi servida, a não ser que o serviço tenha sido executado do lado errado da quadra.

## 17. QUANDO SERVIR E RECEBER

O sacador não deve efetuar o serviço se o recebedor não está pronto. Entretanto, o recebedor deve jogar no passo razoável do sacador e estar pronto para receber quando o servidor estiver pronto para sacar. O recebedor que tenta devolver o serviço é considerado como pronto para iniciar o ponto. Se é demonstrado que o recebedor não está pronto, não se pode chamar uma falta de serviço.

#### 18. O "LET" DURANTE O SERVIÇO

O serviço é um let se: a) A bola servida toca a rede, faixa ou banda, e de qualquer maneira é boa; ou, após bater na rede, faixa ou banda, toca o recebedor ou o parceiro do recebedor ou qualquer coisa que ele use ou carregue antes de bater no solo; ou b) A bola é servida quando o recebedor não está pronto. No caso do serviço ser um let, o saque em particular não conta, e o servidor deve servir novamente, mas um let de serviço não cancela uma falta prévia.

#### 19. O LET

Em todos os casos que o let é chamado, exceto quando um let no segundo serviço é chamado, todo o ponto deve ser repetido.

#### 20. O JOGADOR PERDE O PONTO

O Jogador perde o ponto se: a) O jogador serve duas faltas consecutivas; ou b) O jogador não consegue retornar a bola em jogo antes que ela pique duas vezes consecutivamente; ou c) O jogador retorna a bola em jogo e ela toca o solo, ou um objeto fora da quadra correta; ou d) O jogador retorna a bola e, antes que ela pique, a bola toca uma instalação permanente; ou e) O jogador deliberadamente toca ou apanha a bola em jogo com sua raquete ou deliberadamente toca com sua raquete mais de uma vez na bola; ou f) O jogador ou sua raquete, na sua mão ou não, ou qualquer coisa que ele use ou carregue toque a rede, os postes da rede, os paus de simples, corda ou cabo de metal, faixa ou banda, ou a quadra de seu oponente em qualquer tempo enquanto a bola esteja em jogo; ou g) O jogador golpeia a bola antes que ela passe a rede; ou h) A bola em jogo toca o jogador ou qualquer coisa que ele esteja usando ou carregando, exceto sua raquete; ou i) A bola em jogo toca a raquete quando o jogador não está segurando-a; ou j) O jogador deliberadamente e materialmente muda a forma de sua raquete enquanto a bola esteja em jogo.

#### 21. UM BOM RETORNO

É um bom retorno se: a) A bola toca a rede, o poste da rede, os postes de simples, a corda ou metal, a faixa ou banda, e desde que passe por um ou passe por cima destes e toque o solo da quadra correta; exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou b) Após a bola em jogo tocar o solo no lado correto e com efeito voltar sobre a rede, o jogador alcance a bola sobre a rede e joga a bola na quadra correta desde que não quebre a regra 24; ou c) A bola é retornada por fora dos postes da rede, mesmo acima ou abaixo da altura da rede, mesmo que toque o poste da rede e desde que toque na quadra correta, exceto como está na Regra 2 e 24 (d); ou d) A bola passa abaixo da rede entre os postes de simples e o adjacente poste de duplas sem tocar a rede, o cabo da rede, o poste da rede e tocar no solo da quadra correta; ou e) O jogador retorna a bola em jogo, a qual bate em outra bola na quadra do seu adversário.

#### 22. DEMAIS SITUAÇÕES

Regras não especificadas neste regulamento seguirão as regras da Confederação Brasileira de Tênis, inclusive quanto às penalidades.

## **4. TENIS DE MESA**

**Categorias/Provas = Masculino Individual, Feminino Individual e Duplas livres**

**Data e horário = 08 de junho, 14h00**

**Valor da Inscrição = R\$ 30,00 por pessoa**

**Local = Arena Amigos da Bola, Rua Estados Unidos, 2851, Boa Vista, Curitiba/PR**

Tênis de Mesa e Pingue-Pongue têm regras semelhantes, sendo que o primeiro constitui-se em algo organizado e mais competitivo, enquanto o segundo é o esporte mais descontraído. É a brincadeira, é o lazer.

### **1. A MESA**

Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

### **2. A REDE**

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir as suas parte superior branca e as malhas maiores do que 7,5mm quadrados até no máximo 12mm quadrados.

### **3. A BOLA**

Deve ser feita de celulóide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

### **4. A RAQUETE**

4.1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

4.2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.

4.3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.

4.4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.

4.5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

## 5. A PARTIDA

5.1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

5.2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

5.3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

## 6. O SAQUE

6.1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

6.2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

6.3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

6.4 - Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

6.5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6.6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

## 7. UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

7.1 - O saque "queimar" a rede.

7.2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

7.3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

7.4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

## 8. UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

8.1 - Errar o saque.

8.2 - Errar a resposta.

8.3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

8.4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

8.5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

8.6 - Movimentar a mesa de jogo.

8.7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8.8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

## 9. CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a seqüência foi interrompida.

Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

## 10. JOGOS DE DUPLAS

Valem as mesmas regras, sendo que:

10.1 - O saque tem que ser feito do lado direito do sacador para o lado direito do recebedor.

10.2 - Cada atleta só pode bater uma só vez na bola.

10.3 - A ordem do saque é estabelecida no início do jogo e a seqüência será natural:

Atleta A saca para o X

Atleta X saca para o B

Atleta B saca para o Y

Atleta Y saca para o A que, saca para o X e assim, sucessivamente, cada atleta vai dando 2 saques.

No empate 10-10, cada um só dá 1 saque por vez.

10.4 - Se a bola do saque tocar a rede (queimar), e cair no lado esquerdo do recebedor - além da linha central - o sacador deverá perder o ponto.

## **5. NATAÇÃO**

**Categorias/Provas = Masculino Individual (50 e 200m), Feminino Individual (50m e 200m) e Revezamento Misto 4x50m (2H e 2M)**

**Valor da inscrição: R\$ 30,00 por pessoa**

**Data e horário = 02 de junho, 8h00**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 1 inscrito por revezamento**

**Local = Clube URCA, Rua Albano Reis, 170, Ahu, Curitiba/PR**

1. As competições de NATAÇÃO serão regidas pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos e pelo que dispuser o presente regulamento, sempre levando em consideração o espírito de integração e as adequações compatíveis com as condições especiais em que será realizada a competição.

2. As provas programadas para as competições de natação são as seguintes:

a) Feminino: 50m livres; 200m livres.

b) Masculino: 50m livres; 200m livres.

c) Revezamento 4 x 50m livres misto, composto necessariamente por 2 participantes do gênero masculino e 2 do gênero feminino.

§ 1º Serão excluídas do programa as provas em que não for atingido o número mínimo de 3 atletas inscritos.

3. Cada delegação poderá inscrever até 3 competidores por prova (nas individuais) e 1 equipe de revezamento.

4. Cada série contará com 3 raias. Havendo mais de 3 participantes por prova, serão distribuídos em quantas séries forem necessárias, respeitando-se o tempo de inscrição para o balizamento e a classificação será por tempo.

## **6. KART**

**Categorias/Provas = Masculino até 85 kg, Masculino acima 85 kg e Feminino**

**Data e horário = 01 de junho, 14h00**

**Local = RA Kart, Rodovia BR 116, nº 15.560, Fanny, Curitiba/PR, CEP 81.690-200, telefone (41) 3053-5414**

**Valor da inscrição: R\$ 90,00**

**Limite de Inscrições: 22 inscrições para Masculino até 85 kg**

**11 inscrições para Masculino acima 85 kg**

**11 inscrições para Feminino**

### 1. Cronograma

Início: 14 horas (briefing - informações) - prova feminina

14hs e 20 minutos - tomada de tempo, com duração de 05 (cinco) minutos.

14hs e 25 min - corrida feminina.

14hs e 30min - (briefing - informações) - 1ª prova masculina até 85kg

14hs e 45 min - término da corrida feminina.

14hs e 50 min - tomada de tempo - 1ª prova masculina até 85kg.

14hs e 55 min - 1ª corrida masculina até 85 kg

15hs - (briefing - informações) - 2ª prova masculina até 85kg

15hs e 15min - término da 1ª prova masculina até 85kg

15hs e 20min - tomada de tempo - 2ª prova masculina até 85kg.

15hs e 25min - 2ª prova masculina até 85 kg.

15hs e 30min - (briefing - informações) - prova masculina acima de 85kg.

15hs e 45 min - término da 2ª prova masculina até 85kg.

15hs e 50 min - tomada de tempo - prova masculina acima de 85kg

15hs e 55 min - corrida masculina acima de 85kg

16hs e 15 min - término da prova masculina acima de 85kg

16hs e 20min - tomada de tempo - final - prova masculina até 85kg (reunindo os 5 primeiros colocados das duas primeiras provas masculinas até 85kg).

16hs e 25 min - corrida - final - prova masculina até 85kg (reunindo os 5 primeiros colocados das duas primeiras provas masculinas até 85kg)

16hs e 45 min - término da final da prova masculina até 85kg.

## 2. Premiação

A premiação será dada aos três primeiros colocados de cada uma das três categorias: a) feminino; b) masculino até 85kg e c) masculino acima de 85kg. Primeiros colocados receberão troféus, enquanto que os demais (segundos e terceiros) receberão medalhas.

## 3. Inscrição/valor da inscrição

3.1. No ato de preenchimento do formulário de inscrição, deverá o participante informar, além de seus dados pessoais e whatsapp para contato, **o seu peso atual** e, em consequência, a categoria escolhida.

3.2. A inscrição para participação na prova de kart será no valor de R\$ 90,00 (noventa reais).

3.3. As categorias feminino e masculino acima de 85kg terão o limite máximo de 11 (onze) participantes, enquanto que a categoria masculino até 85kg terá um limite de 22 participantes, divididos, a critério da comissão organizadora, em dois grupos de 11 (onze) participantes.

3.4. Somente serão admitidos pilotos maiores de 18 (dezoito) anos, com plenas condições físicas e mentais.

3.5. O uso de tênis (calçado fechado) é obrigatório para a participação nas provas.

3.6. Será exigido um número mínimo de 6 participantes para a realização da prova feminina e de 7 participantes para a prova masculino acima de 85kg.

3.6.1. Caso não seja atingido o número mínimo de participantes nas categorias feminino e masculino acima de 85kg, não ocorrerão as provas, sendo os valores devolvidos aos inscritos.

3.6.2. A realização de duas provas na categoria masculino até 85kg está condicionada a inscrição do número mínimo de interessados na categoria feminino e masculino acima de 85kg.

3.6.3. Caso não se atinja o número mínimo previsto no item 3.3 nas duas modalidades, somente ocorrerá uma única prova no masculino até 85kg, limitada aos 11 (onze) primeiros inscritos, sendo devolvido aos demais os valores depositados, por ocasião da inscrição.

3.7. Somente será permitida a inscrição em uma única categoria.

3.8. O participante deverá escolher a modalidade mais próxima de seu peso real.

3.9. Será desconsiderados na pesagem os pesos referentes ao macacão, luvas, balaclava e capacete.

## 4. Da Prova (pista externa)

4.1. Os karts terão lastreamento nas categorias masculino acima de 85kg e na final masculino até 85kg.

4.1.1. Será dispensado o lastreamento se não houver peso disponível pela R.A Kart.

4.1.2. Somente serão admitidos pesos fornecidos pela R.A Kart.

4.1.3. Poderão ser utilizados pesos de até 20kg, a critério da R.A Kart e da comissão organizadora.

4.2. A prova poderá ocorrer mesmo em caso de chuva durante o horário de sua realização.

4.2.2. A condição da pista será analisada pela equipe da R.A Kart. Havendo risco à segurança dos competidores o evento poderá ser retardado. Após 1 (uma) hora de retardo e não havendo melhoras na condição da pista, o evento será cancelado.

4.3. Caso ocorra a impugnação por algum dos participantes acerca do peso de outro piloto, a comissão poderá solicitar a pesagem do piloto impugnado. Se houver negativa de pesagem

ou constatação de que o peso diverge de modo significativo, ou seja extrapolando a tolerância de peso indicada no item 4.3.1, o piloto será desclassificado.

4.3.1. Caso ocorra desclassificação na final, será convocado a participar desta prova o piloto seguinte na ordem de classificação, que tiver pertencido ao grupo daquele desclassificado.

4.3.2. Será tolerada diferença de até 3kg, entre o valor informado no ato de inscrição e aquele aferido por ocasião de eventual impugnação.

4.4. Em duas categorias serão utilizados lastros de até 20 kg nos karts: categoria masculino acima de 85kg e masculino até 85kg.

4.5 A comissão e a R.A Kart farão a pesagem dos pilotos nas categorias descritas no item 4.4. Tal fato, contudo, não desobriga o participante em declarar, no ato da inscrição, seu peso.

4.6. Será obrigatório o uso de sensor de cronometragem fornecida pela R.A Kart, bem como dos equipamentos de segurança obrigatórios, tais como capacete, macacão, luvas e balaclava (fornecidos pela R.A Kart).

4.7. Será permitido o uso de luvas, macacão, balaclava e capacete (com viseiras fechadas) de propriedade do participante, caso não tenha interesse em utilizar as disponibilizadas pelo R.A Kart.

4.8. Os pilotos com cabelos compridos deverão prendê-los e colocá-los para dentro do macacão, por questão de segurança e sob responsabilidade do piloto.

4.9. A tomada de tempo será cronometrada, sem volta de aquecimento. A melhor volta de cada um dos participantes definirá o grid de largada.

4.10. A tomada de tempo será conjunta (com todos pilotos da categoria na mesma prova) e terá a duração de 5 (cinco) minutos.

4.11. A largada será feita próxima à torre de cronometragem.

4.12. Não será admitida qualquer ajuda externa por ocasião da largada.

4.13. A corrida será dividida em duas partes.

4.14. Caso não admitida a divisão em duas partes pela R.A Kart, a corrida terá 5 (cinco) minutos de tomada de tempo e 20 (vinte) minutos de corrida, sem interrupções e trocas de karts, excepcionadas as hipóteses de quebra.

4.15. A primeira parte consiste em tomada de tempo, com 5 (cinco) minutos de duração e corrida, com 10 (dez) minutos de duração.

4.16. A segunda parte terá 10 (dez) minutos de duração.

4.17. Na segunda parte, os pilotos largarão em posição inversa à ordem de chegada na primeira parte. A inversão somente ocorrerá entre os pilotos, mantendo a posição de chegada de cada kart. Exemplo: o piloto que chegou em 1º lugar, largará em último na segunda parte, com o kart que chegou em último.

4.17.1. Os pilotos largarão na posição inversa mantendo-se o seu lastro respectivo.

4.18. Os karts serão sorteados, pela R.A Kart, antes da tomada de tempo e sua utilização valerá para a tomada de tempo e primeira parte de cada corrida, caso admitida a divisão da corrida em duas partes.

4.19. O piloto não poderá correr com o mesmo kart que correu a primeira parte, com exceção do piloto que terminar em posição exatamente intermediária em prova de número ímpar de participantes. Exemplo: corrida com 11 pilotos, o 6º colocado não fará a troca de karts e nem de posição.

4.20. Após terem transcorrido 10 (dez) minutos de corrida, da segunda parte, haverá o encerramento da prova.

4.21. O campeão das categorias feminino e masculino acima de 85kg será definido por aquele que obtiver a maior pontuação nas duas partes da corrida, ou, caso não admitido este tipo de disputa, por aquele que chegar em primeiro lugar em caso de eventual corrida ininterrupta.

4.22. A prova terá a seguinte pontuação: 1º lugar - 26 pontos; 2º lugar – 22 pontos; 3º lugar – 20 pontos; 4º lugar – 17 pontos; 5º lugar – 15 pontos; 6º lugar – 12 pontos; 7º lugar – 10 pontos; 8º lugar – 8 pontos; 9º lugar – 6 pontos; 10º lugar – 4 pontos e 11º lugar – 3 pontos.

4.23. Havendo empate, com exceção da regra prevista no item 4.24, o critério de desempate será o melhor resultado na primeira parte da corrida.

4.24. Na final da categoria masculino até 85kg, o primeiro critério de desempate será a melhor classificação na etapa classificatória. Caso persista o empate, terá vantagem no critério de desempate, o piloto que tiver maior peso. Por último, será adotado o critério de sorteio.

4.25. Será considerado campeão na categoria masculino até 85kg aquele que obtiver a maior pontuação nas duas partes da corrida final, ou, caso não admitida este formato de corrida, aquele que chegar em primeiro lugar na corrida ininterrupta.

4.26. Em caso de paralisação por bandeira vermelha, o tempo não será repostado.

4.27. Caso seja feita interrupção da prova, o seu reinício será dado como uma nova largada, de acordo com a classificação da última volta registrada antes da parada, sendo desconsideradas as diferenças de tempo anteriormente existentes entre os pilotos.

4.28. No caso de paralisação, os karts deverão ficar na reta principal, onde permanecerão até que seja autorizado o reinício da prova, não sendo admitida qualquer manutenção ou mesmo reabastecimento.

4.29. Não caberá recurso contra qualquer decisão de interrupção ou encerramento da prova.

4.30. Em caso de quebra de kart na pista ou de abandono, durante a corrida, não será autorizada a devolução de valores.

4.31. Será permitida somente uma substituição do kart (caso existente para substituição) em caso de algum problema mecânico nele existente.

4.32. A escolha dos karts será feita por sorteio, não sendo admitida a escolha pelos pilotos.

4.33. O acesso à pista será controlado, sendo que somente pilotos, funcionários da R.A Kart e membros da comissão realizadora da prova de kart poderão nela ingressar.

4.34. Será disputada uma prova final na categoria masculino até 85 kg.

4.35. A prova final será disputada com 10 karts, sendo que serão classificados apenas os cinco primeiros de cada grupo do masculino até 85 kg.

4.36. Será admitida apenas uma troca de kart, por piloto, em caso de quebra, a depender da disponibilidade, podendo, inclusive, ser utilizado karts , eventualmente, dispensados por outros pilotos.

4.37. Caso o piloto tenha efetuado a troca de kart durante o treino classificatório, não será permitida outra troca durante a mesma corrida, seja na primeira ou segunda parte da corrida.

## 5. Sinalização/advertências

5.1. Os pilotos deverão ter o máximo cuidado durante as provas e a tomada de tempo, com respeito a integridade dos demais e aos sinais de sinalização que serão indicados por ocasião do briefing.

5.2. Bandeira amarela - significa perigo na pista. Portanto, a pista pode encontra-se parcial ou totalmente obstruída, razão pela qual os pilotos devem diminuir a velocidade e não realizar ultrapassagens.

5.3. Bandeira vermelha - a prova ou tomada de tempo foi interrompida, razão pela qual os pilotos devem diminuir a velocidade, sendo a ultrapassagem proibida.

5.4. Bandeira azul - significa que karts mais rápidos se aproximam, portanto o piloto deve facilitar a ultrapassagem.

5.5. Bandeira branco e preta - significa conduta anti-desportiva. Duas advertências com esta bandeira na mesma corrida, ainda que aplicada em partes distintas da mesma prova, ocasionam a eliminação do piloto do restante da competição.

5.6. Bandeira preta - desclassificação - depois de advertido o piloto continua agindo de modo desleal. Deve parar seu kart e abandonar a prova, pois estará desclassificado da competição.

5.7. Bandeira branca - última volta da corrida.

5.8. Bandeira quadriculada - final de prova.

5.9. É proibido, de modo proposital, durante a prova e tomada de tempo efetuar "totó" (bater no kart da frente), dar fechada, fazer zigue-zague, dar "cavalo de pau" durante ou após a corrida, desrespeitar bandeiras e sinalizações, sair do kart em caso de batida, queimar a largada etc.

5.10. Casos de quebras e de disparidade de tempos poderão ocorrer durante a realização das provas, não sendo admitidas recursos em razão de tais fatos.

5.11. Não será admitida a participação de quem estiver, visivelmente, embriagado.

5.12. O chefe de prova com a equipe da R.A Kart poderá aplicar penalidades aos participantes, inclusive, a desclassificação por condutas antidesportivas, previstas no item 5.9

5.13. As sinalizações, por meio de bandeiras, advertências e penalidades aplicadas pela equipe e pelo chefe de prova da R.A Kart não serão passíveis de recurso.

5.14. Será obrigatória a assinatura do termo de responsabilidade na R.A Kart.

5.15. A negativa de assinatura do termo de responsabilidade resultará na desclassificação do participante e não ensejará a devolução de valores.

5.16. Não serão tolerados atrasos dos participantes. Em caso de atraso serão considerados desclassificados.

5.17. Poderão haver atrasos por parte da administração R.A Kart, devendo ser reservado pelos pilotos um tempo razoável para a realização de sua prova.

5.18. Os pilotos deverão comparecer com 20 (vinte) minutos de antecedência.

## 6. Disposições gerais

6.1. A organização do evento poderá, com o auxílio de funcionários da R.A Kart, avaliar e julgar qualquer ocorrência não prevista neste regulamento.

6.2. O ato de inscrição implica no respeito e acolhimento das regras dispostas neste regulamento.

6.3. A comissão organizadora poderá inserir novas regras não previstas neste regulamento com a intenção de garantir maior segurança a todos os participantes das modalidades, ocasião em que informará previamente.

## **7. POKER**

**Categorias/Provas = Categoria única**

**Valor da inscrição = R\$ 50,00**

**Data e horário = 07 de junho, 20h30**

**Local = Batel Poker Clube, Rua Coronel Dulcídio, 918, Batel, Curitiba/PR**

**Limite de Inscrições: 20 inscrições**

1. A competição de POKER será regida pelas regras aplicáveis à modalidade Texas Hold'em, por meio de ingresso único, sem possibilidade de reingresso (rebuy).
2. A estrutura do torneio (quantidade inicial de fichas, valor e duração de cada blind, p. ex.) dependerá do total de inscritos e será oportunamente encaminhada por meio de grupo próprio de whatsapp, conforme previsto no art. 18 do Regulamento Geral.
3. O valor da inscrição para esta modalidade compreende a taxa para o dealer (R\$ 15,00 por jogador) e a aquisição do stack inicial - Buy-in (R\$ 35,00), o qual irá compor, ao final, a premiação, que será divulgada após a confirmação do total de participantes.
4. Cada mesa será presidida por um dealer. Havendo mais de uma mesa, estes darão as cartas, em sistema de rodízio, e conduzirão as disputas, observando, em cada rodada, a correta aplicação das regras oficiais da modalidade texas hold'em, sob a fiscalização de integrantes da comissão organizadora.

## **8. XADREZ**

**Categorias/Provas = Individual e Equipes (2 masculino e 1 feminino)**

**Valor da Inscrição = R\$ 30,00 por pessoa**

**Regra = Xadrez Rápido (10 minutos + 5 segundos por lance)**

**OBS: medalha para o destaque feminino**

**Data e horário = 08 de junho (sábado), 9h**

**Local = Clube do Xadrez de Curitiba, Rua XV de Novembro, 266, 9º andar, Centro, Curitiba/PR**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 1 inscrito por equipe**

Regulamento Técnico de Xadrez

1. A competição será disputada na categoria absoluto, com premiação ofertada nas categorias individual e por equipes, inclusive com premiação à melhor jogadora no individual.
2. A competição será regida pelas regras oficiais da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) adotadas pela Federação de Xadrez do Paraná – FEXPAR, salvo o disposto neste regulamento técnico.
3. O ritmo de jogo será de 10 (dez) minutos para a partida com acréscimo de 05 (cinco) segundos por lance em relógio digital para cada jogador.
4. O sistema de emparelamento e o número de rodadas da competição nas 3 fases serão estabelecidos pelos seguintes critérios:
  - 4.1 – De 03 a 08 jogadores, sistema schuring em turno único;
  - 4.2 – Com 09 ou mais jogadores, sistema suíço com 6 rodadas.
5. Os critérios de desempate para as competições disputadas pelo Sistema “SUÍÇO” serão nesta ordem:
  - a) Confronto direto; (resultado do confronto entre os enxadristas com a mesma pontuação);
  - b) Buchholz (com descarte apenas do pior resultado);
  - c) Buchholz totais;

d) Sonnenborn – Berger;

e) Sorteio.

6. Para as competições disputadas pelo Sistema “SCHURING”, os critérios de desempate serão nesta ordem:

a) Confronto direto;

b) Sonnenborn – Berger;

c) Sorteio.

7. A numeração inicial das fichas de emparelamento será determinada a partir da titulação FIDE, rating FIDE, rating CBX e rating FEXPAR, respectivamente, individual de cada jogador, e depois pela ordem alfabética do último sobrenome. A critério da arbitragem as numerações iniciais podem ser determinadas de outra forma.

8. A pontuação correspondente ao resultado de cada partida será:

a) 01(um) ponto para vitória;

b) 0,5 (meio) ponto para empate;

c) 0,0 (zero) ponto para derrota.

9. O tempo de tolerância é correspondente ao tempo de reflexão da partida. O(a) jogador(a) que se apresentar após o esgotamento do tempo será declarado ausente, e conseqüentemente perdedor da partida por W x O.

10. Em caso de perda por ausência em uma das rodadas, o(a) jogador(a) emparelado(a) ausente estará automaticamente eliminado(a) da competição.

10.1 No sistema de disputa Suíço, o(a) atleta eliminado(a) da competição por W x O terá a sua pontuação mantida para fins de utilização dos critérios de desempate.

10.2 No sistema de disputa Schuring o (a) atleta eliminado (a) da competição por W x O terá a sua pontuação mantida para fins de utilização dos critérios de desempate se o (a) mesmo (a) tiver jogado no mínimo 50% do número de rodadas. Caso o(a) atleta não tenha alcançado esse percentual, suas partidas serão anuladas, assim como os pontos correspondentes.

11. Os atletas poderão formar equipes para contagem de pontuação para a classificação geral dos JOJUFÉ.

11.1 As equipes serão de três jogadores, dos quais ao menos um de cada gênero (masculino/feminino).

11.2 Os integrantes de uma equipe deverão representar uma única delegação dos Jogos e, não sendo formadas equipes espontaneamente pelos participantes, a organização considerará os três mais bem colocados de cada delegação, dos quais ao menos um de cada gênero, para fins de classificação coletiva da modalidade.

11.3 Na hipótese de os 3 integrantes de uma equipe não serem da mesma delegação, deverão escolher uma única para representar e pontuar na classificação geral dos Jogos.

12. Marcarão pontos para suas equipes, para efeito de classificação geral por equipes da modalidade, os 15 primeiros colocados, da seguinte forma:

a) 15 pontos para a(o) campeã(o);

b) 14 pontos para a(o) vice-campeã(o);

c) 13 pontos para o(a) 3<sup>o(a)</sup> colocado(a), e assim sucessivamente.

12.1 A pontuação total da equipe compreenderá o somatório da pontuação de seus três representantes no campeonato individual.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **9. PEBOLIM**

**Categorias/Provas = Duplas livres (mistas ou não)**

**Valor da inscrição = R\$ 30,00 por dupla**

**Data e horário = 08 de junho, 14h**

**Local = Arena Amigos da Bola, Rua Estados Unidos, 2.851, Boa Vista, Curitiba/PR**

**Participação alíneas “b”, “c” e “d” art. 4º = limitada a 1 inscrito por dupla**

1. A disputa do pebolim será em duplas, mistas ou não, vencendo a partida a dupla que marcar 10 gols primeiro, podendo ser uma melhor de 3 jogos a depender da quantidade de inscritos.
2. Decide-se no par-ou-ímpar quem sai com a bola ou escolhe o lado da mesa. A bola pode ser lançada pelo buraco lateral da mesa com efeito ou não, e também pode ser colocada com a mão no boneco central da barra de meio campo e inicia o jogo assim que tiver certeza que o time oposto está pronto para jogar.
3. A dupla que sofreu um gol sai com a bola no meio de campo (jogada entre os jogadores centrais das duas duplas). Uma bola que entra e sai do gol, conta como gol normal. Quando a bola parar fora do alcance dos jogadores, deve ser colocada com a mão, na defesa que estiver mais próxima. Se a bola parar no meio de campo, sai com o time que tiver menos pontos. Se a bola sair da mesa, o time que serviu a bola pela última vez, serve novamente, sempre obedecendo a Regra 2.
4. Os parceiros da dupla podem trocar de posição quantas vezes quiserem entre um gol e outro, ou entre partidas.
5. São proibidas durante as partidas as seguintes condutas: a) girar as barras mais do que 1 volta completa, também conhecido como “ventilador”, ou “roletada”; b) bater, sacudir ou levantar a mesa; c) colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento. Os gols que resultarem em jogadas proibidas serão anulados.

## FORMULÁRIOS DE INSCRIÇÃO

ALMOÇO DE CONFRATERNIZAÇÃO

<https://forms.gle/wfxZCkCJEtPCci3H9>

FUTEBOL SOCIETY

<https://forms.gle/vbk6DvKgeDCn6iYC9>

VOLEIBOL

<https://forms.gle/RuU7pXFqno5a48fD9>

TÊNIS DE QUADRA

<https://forms.gle/gBiZdQwpPFR8iuzx9>

TÊNIS DE MESA

<https://forms.gle/L7XBv5eZne3VdmpF8>

NATAÇÃO

<https://forms.gle/KV8aeB5x2yP8mD9D8>

KART

<https://forms.gle/KP2SB1ybC8GnMD4x7>

POKER

<https://forms.gle/QVhB4Gf94jfSDukt6>

PEBOLIM

<https://forms.gle/BkPcJ7BuLb23sob28>

XADREZ

<https://forms.gle/beZNckUn6xos1mZb6>