REGULAMENTO GERAL

VII JOCOBRAS

JOGOS DOS CONTABILISTAS BRASILEIROS

RECIFE • PE • 2023

IDEALIZAÇÃO:

FECONBRAS

REALIZAÇÃO:

SESCAP/PE
SISTEMA FENACON

AESCON | PE

SUMÁRIO

TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....02
TÍTULO II – DOS OBJETIVOS 02
TÍTULO III – DA ADMINISTRAÇÃO E DA ORGANIZAÇÃO ADMINISTRATIVA
CAPÍTULO I – DA ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA.....02
CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA
SEÇÃO I – DA COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL.....03
SEÇÃO II – DO ORGÃO JUDICANTE.....04
CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES E CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR
SEÇÃO I – DAS INSCRIÇÕES.....05
SEÇÃO II – DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR.....06
CAPÍTULO IV – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS.....06
CAPÍTULO V – DA ESTRUTURA TÉCNICA DAS DISPUTAS DOS JOGOS.....08
CAPÍTULO VI – DA FASE FINAL.....08
CAPÍTULO VII – DA IDENTIFICAÇÃO.....08
CAPÍTULO VIII – DO CERIMONIAL DE ABERTURA.....08
CAPÍTULO IX – DA PREMIAÇÃO 09
CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS.....10
ANEXO I – DAS MODALIDADES.....12

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições dos Jogos dos Contabilistas do BRASIL - JOCOBRAS.

Art. 2º Os Contabilistas que participarem dos Jogos dos Contabilistas do Brasil são por força da lei vigente no País, considerados conhecedores da legislação desportiva aplicável e das disposições contidas neste regulamento e igualmente, dos demais atos administrativos.

Art. 3º É de competência da Federação dos Contabilistas do Estado organizar através de seu representante, comissão do JOCOBRAS e mais três representantes das Federações presentes nos jogos, fazer cumprir este regulamento e resolver os casos omissos.

TÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 4º São objetivos do JOCOBRAS, decorrentes da política desportiva da Federação organizadora.

I) Promover a integração e o congraçamento de Contabilistas através da participação dos representantes dos Sindiconts, oferecendo as mesmas condições de participação a todas as Federações do Brasil, independente de idade e sexo ou localização geográfica.

II) Estimular a prática de atividades esportivas entre os Contabilistas, objetivando a preservação de saúde e bem-estar.

TÍTULO III
DA ADMINISTRAÇÃO E DA ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA

CAPÍTULO I
DA ADMINISTRAÇÃO DESPORTIVA

Art. 5º O VII JOCOBRAS é idealizado pela FECONBRAS e será realizado pelo SESCAP/PE e coordenado pela Comissão de Esportes, com apoio de entidades da classe e profissão, Sindicatos de Contabilistas Filiados do Estado de Pernambuco, e iniciativa privada.

Parágrafo único: Para os efeitos do disposto neste artigo, entende-se por realização a ação adotada, desenvolvida e executada que evidenciam o caráter esportivo social e cultural do JOCOBRAS.

CAPÍTULO II
DA ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA

Art. 6º O JOCOBRAS é administrado através das seguintes comissões e órgãos, que são reconhecidos e aceitos pelos participantes:

I) COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL

II) ORGÃO JUDICANTE

SEÇÃO I
DA COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL

Art. 7º A Comissão Organizadora Local será formada por um coordenador local e por membros designados pela comissão do JOCOBRAS, competindo-lhes:

a) coordenar e supervisionar diretamente os trabalhos executados nos jogos;
b) decidir sobre questões próprias da administração e organização do JOCOBRAS;
c) elaborar a programação da competição;
d) designar os locais da competição de conformidade com a programação elaborada:
e) fiscalizar e cumprir este regulamento da legislação vigente e das regras oficiais desportivas em vigor, para cada modalidade;
f) providenciar árbitros e demais ofícios para as diversas modalidades;
g) providenciar junto à secretaria dos jogos a programação das partidas a realizar;
h) prestar esclarecimentos e tomar decisões em assuntos referentes a questões técnicas;
i) providenciar e verificar a qualidade dos materiais esportivos utilizados na competição;
j) elaborar o relatório técnico detalhado para cada modalidade esportiva disputada;
k) homologar os resultados e a classificação do JOCOBRAS e proclamar o campeão e o vice-campeão, 3º e 4º lugares de cada modalidade:
l) expedir atos administrativos, a fim de disciplinares questões pertinentes aos jogos;

m) decidir quanto à consequência técnica das interrupções das partidas determinadas pelo árbitro;
n) proceder à convocação das diversas modalidades, estabelecendo as datas, horários e locais;
o) prestar ao Órgão Judicante as informações de natureza técnica quando solicitadas;
p) informar ao Órgão Judicante imediatamente toda e qualquer irregularidade constatada durante a realização do evento;
q) proceder à análise e exame da documentação apresentada pelas delegações participantes de acordo com as normas definidas neste regulamento e nos atos normativos subsequentes;
r) aferir e verificar adequadamente as inscrições de modo geral;
s) aprovar e divulgar os resultados das partidas oficiais;
t) conferir, nominalmente, a participação das delegações, no cerimonial da abertura do JOCOBRAS.
u) providenciar todas as instalações esportivas para o desenvolvimento dos jogos e competições;
v)Encaminhar às Federações participantes, regulamentos, fichas de inscrição e demais materiais;
w) organizar o cerimonial de abertura e encerramento do evento;
x) exercer outras atribuições correlatas.

SEÇÃO II
DO ORGÃO JUDICANTE

Art. 8º O Órgão Judicante será formado pelo Coordenador Geral dos Jogos e por 01 (um) membro de cada federação, sendo eleitos em Congresso Técnico, competindo-lhes:
a) julgar todos os atos de indisciplina praticados pelos participantes dos JOCOBRAS;
b) aplicar as penalidades com base nas normas definidas no CÓDIGO DE ORGANIZAÇAO DA JUSTIÇA e neste regulamento.

Parágrafo único: As Federações que estiverem no processo de julgamento não terão direito a voto.

Art. 9º Serão realizados Congressos Técnicos do JOCOBRAS, a fim de deliberar acerto das questões definidas neste regulamento, antes da abertura oficial da competição na sua fase inicial.

Parágrafo único - Cada Federação inscrita, deverá obrigatoriamente representar-se por uma pessoa devidamente credenciada.

Art. 10 Os Congressos Técnicos constarão de:

a) Parte solene e técnica, dirigida pelo Coordenador Geral, competindo-lhe:

b) Sorteio e composição dos grupos e modalidades;

c) Prestar esclarecimentos sobre questões relativas aos jogos.

CAPÍTULO III
DAS INSCRIÇÕES E CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR

SEÇÃO I
DAS INSCRIÇÕES

Art. 11 As inscrições obedecerão aos seguintes critérios:

a) As inscrições acontecerão no período de 11/05/2023 até 15/08/2023 e serão realizadas de forma online onde cada responsável pelo seu respectivo Estado informará as modalidades e as quantidades de equipes por modalidade.

b) cada responsável pelo seu respectivo Estado tem até 31/08/2023 para enviar a relação dos participantes contendo nome, CPF e número do CRC, bem como cópia scaneada do documento comprobatório de identificação (RG, CNH ou Carteira do CRC) e Certidão de Habilitação Profissional emitida pelo Conselho Regional de Contabilidade de seu respectivo Estado para controle da organização e confecção de crachás, de acordo com a necessidade da organização local.

c) serão permitidas substituições na relação de atletas até as 18h do dia da abertura dos jogos. As substituições deverão ser feitas na CCO.

d) com definição através de congresso técnico, fica estabelecido que o valor de cada inscrição tem que estar 100% (cem por cento) pago até o último dia das inscrições de cada lote. Será cobrada taxa de inscrição em 1º lote até 30/06/2023 os seguintes valores:

R$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) por cada atleta participante;
R$ 200,00 (duzentos reais) por cada acompanhante;

Após 30/06/2023 e até 15/08/2023, as taxas de inscrições em 2º lote obedecerão aos seguintes valores:

R$ 300,00 (trezentos reais) por cada atleta participante;
R$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais) por cada acompanhante;

d) para o almoço de encerramento a equipe participante deverá manter no mínimo 50% (cinquenta por cento) de seus atletas.

SEÇÃO II
DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR

Art. 12 As condições para participar obedecerão às seguintes normas e critérios:

a) na equipe formada pela Federação, todos os atletas deverão estar devidamente habilitados no CRC com registro ativo ou jubilado até o dia do início dos jogos.

b) cada atleta poderá inscrever-se livremente nas modalidades esportivas, sendo que lhe é permitido substituir qualquer outro atleta inscrito 10 (dez) minutos antes do início de cada rodada.

c) atletas aposentados poderão participar dos jogos desde que comprovem o exercício da profissão contábil na data de sua aposentadoria.

d) o contabilista poderá participar nos jogos exclusivamente pela Federação de seu Estado.

CAPÍTULO IV
DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 13 As modalidades esportivas que serão disputadas nos jogos e o número máximo de equipes e/ou atletas por modalidade são os seguintes:

MODALIDADES

Futebol Suíço Sênior	2 equipes por Federação
Futebol Suíço Master	2 equipes por Federação
Futsal	2 equipes por Federação
Beach Tennis (Livre)	Até 3 duplas por Federação
Canastra (Livre)	Até 6 duplas por Federação
Voleibol Feminino de Quadra	2 equipes por Federação
Vôlei Praia Dupla Masculina	2 equipes por Federação
Vôlei Praia Dupla Feminina	2 equipes por Federação
Tênis de Campo (Livre)	Até 4 (quatro) atletas por Federação
Tênis de Mesa (Livre)	Até 6 (seis) atletas por Federação
Truco (Livre)	Até 6 duplas por Federação
Corrida Rústica 3000Mts Sênior Feminina	Até 8 (oito) atletas por Federação

Corrida Rústica 5000Mts Sênior Masculina	Até 8 (oito) atletas por Federação

A) As modalidades consideradas livres no quadro acima poderão participar atletas de sexo masculino e feminino;

B) No Futebol Suíço Sênior somente poderão participar atletas que tenham completado ou venham completar 35 (trinta e cinco) anos, no ano de realização dos jogos;

C) No Futebol Suíço Master somente poderão participar atletas que tenham completado ou venham completar 50 (Cinquenta) anos, no ano de realização dos jogos;

D) Na Corrida Rústica Sênior somente poderão participar atletas que tenham completado ou venham completar 35 (trinta e cinco) anos, no ano de realização dos jogos;

E) Na modalidade Truco, duas duplas da mesma equipe por Federação deverão ganhar para prosseguir na competição, sendo que a equipe por Federação que participar apenas com 2 (duas) duplas, estas obrigatoriamente deverão ganhar os dois jogos, pois a terceira dupla da outra Federação, já é considerada ganhadora por não ter adversário;

F) Para efeito de pontuação em todas as modalidades as equipes classificadas em 1° até 6º (sexto lugar), receberão as seguintes pontuações:

1º lugar - 10 pontos
2º lugar - 06 pontos
3º lugar - 04 pontos
4º lugar - 03 pontos
5º lugar - 02 pontos
6º lugar - 01 ponto

G) Para as modalidades que estiverem a partir de três duplas/atletas ou mais da mesma federação (Canastra, Truco, Beach Tennis, Tênis de Campo, Tênis de Mesa e Corrida Rústica), somente pontuará para a classificação geral os dois melhores classificados.

H) Será declarada Campeã Geral do JOCOBRAS a Federação que obtiver o maior número de pontos, finda a competição.

I) Se ao findar a competição duas ou mais equipes estiverem empatadas na pontuação dos jogos, será declarada mais bem classificada aquela que

obtiver o maior número de primeiros lugares se ainda persistir o empate, observar-se-á os segundos lugares, terceiros e assim sucessivamente até que haja o melhor classificado.

CAPÍTULO V
DA ESTRUTURA TÉCNICA DAS DISPUTAS DOS JOGOS

Art. 14 O JOCOBRAS será disputado de dois em dois anos. A escolha da cidade sede será através de voto secreto, do representante de cada Federação, caso haja inscrição de mais de uma Federação.

a) Os jogos não serão por eliminatórias simples, obedecendo as chaves por modalidade coletivas.
b) As modalidades terão suas regras definidas pelo regulamento oficial de cada Modalidade, observando os requisitos técnicos disponíveis na sede da Federação.
c) Nas modalidades por chaves as equipes serão formadas por sorteio observando que quando houver duas equipes elas deverão estar em chaves separadas.

CAPÍTULO VI
DA FASE FINAL

Art. 15 O Estado sede do JOCOBRAS deverá disponibilizar listagem de hotéis e alojamentos para acomodação dos atletas, das Federações participantes, para que estes tenham a facilidade na escolha.

Art. 16 Aos participantes do JOCOBRAS, busca-se propiciar o mínimo possível de despesas com hospedagens, refeições e transportes.

CAPÍTULO VII
DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 17 Os dirigentes e técnicos serão identificados da mesma forma adotada para os atletas. O cadastramento das pessoas de que trata o artigo 11 será feito até 10 (dez) minutos antes do início dos jogos.

Parágrafo único - Somente será permitida a participação de atletas em qualquer partida, mediante a apresentação do crachá de identificação, juntamente com documento oficial com foto.

CAPÍTULO VIII
DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 18 O JOCOBRAS acontecerá no período de 12 a 14/10/2023 na cidade do Recife/PE e será iniciado pela Sessão Solene de Abertura a partir das

19h, do qual deverão participar obrigatoriamente, todas as delegações devidamente uniformizadas, identificadas pelas Federações.

Art. 19 O cerimonial de abertura constará de:

a) concentração das delegações em local e horário a serem designados pela Comissão Organizadora local;
b) desfile e entrada das delegações;
c) hasteamento da Bandeira Nacional, do Estado, da Cidade Sede, da Federação e do **VII JOCOBRAS**, ao som do Hino Nacional;
d) entrada do fogo simbólico e acendimento da Pira Olímpica;
e) declaração de abertura do JOCOBRAS pelo Presidente da Federação de Contabilistas anfitriã;
f) juramento do atleta: "Nós competidores / prometemos que no **VII Jogos Abertos dos Contabilistas do Brasil** / Disputaremos de forma Leal / respeitando os regulamentos que o regem / participando com espírito de integração e amizade / que marcam a história dos jogos / Tudo para a glória do esporte e honra de nossas equipes / Assim juramos".
g) pronunciamento de autoridades;
h) confraternização e retirada das delegações;
i) encerramento;
j) haverá uma pontuação para efeito de classificação geral, quanto ao número de participantes no Desfile de Abertura e Encerramento, conforme segue:
• Delegação que participar com:
• Mais de 50% dos atletas inscritos - 05 pontos;
• Menos de 50 % dos atletas inscritos - 02 pontos;
• não desfilar - 00 ponto.

CAPÍTULO IX
DA PREMIAÇÃO

Art. 20 A Federação Sede ou Patrocinador oferecerá troféu de posse transitória e definitiva aos campeões, vice-campeões e 3º lugares de cada modalidade.

Parágrafo único - O Troféu da Posse Transitória será dado à Federação que fizer o maior número de pontos no JOCOBRAS, ficando em definitivo após sagrar-se campeão por 03 (três) vezes consecutivas ou por 05 (cinco) vezes alternadas.

Art. 21 A Federação Sede ou Patrocinador oferecerá medalhas a todos os atletas e técnicos classificados em primeiros, segundos e terceiros lugares em todas as modalidades esportivas, inclusive suplentes.

Art. 22 Serão premiados com medalhas os artilheiros, goleiros menos vazados, atleta mais velho e outros a critério da Federação Organizadora.

Art. 23 Será premiada a delegação que tiver o maior número de atletas/dirigentes/técnicos inscritos, com exceção da cidade sede.

Art. 24 Será também premiada a Federação mais disciplinada no geral.

Parágrafo único - A premiação será entregue no Almoço de Encerramento do JOCOBRAS.

CAPÍTULO X
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 25 Caso as cores dos uniformes, de origem a confusões nas disputas de modalidades coletivas, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar de uniforme.

Art. 26 Para fins disciplinares, na modalidade individual, cada atleta é considerado distinto dos demais, e as irregularidades constatadas com um atleta, não prejudicarão os demais.

Art. 27 Somente serão realizados os jogos nas modalidades em que houver equipes competidoras.

Art. 28 A equipe ou atleta que não se apresentar para a disputa de uma partida, no local, dia e horário determinado na programação ou apresentar-se irregularmente, ou ainda sem condições de atuação será declarado perdedor por W x O.

Parágrafo único: Se a Federação se inscrever em alguma modalidade, e não comparecer com número mínimo de atletas para jogar, a Equipe não poderá mais jogar naquela modalidade, eliminando todos os seus resultados na fase, além de perder 05 (cinco) pontos na contagem geral.

Art. 29 Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos jogos.

Art. 30 A participação dos Contabilistas nos jogos é exclusiva. Portanto, não será admitida, em hipótese alguma, a inclusão em quaisquer condições de pessoas que não se enquadram como tal.

Art. 31 Só será permitida na quadra de jogo (área específica da competição) a presença do pessoal devidamente credenciado e que estejam participando na partida, de acordo com as regras das modalidades e/ou com autorização da Comissão Organizadora Local.

Art. 32 Só será permitida a propaganda de empresas patrocinadoras durante a realização dos JOCOBRAS.

Art. 33 Para as empresas patrocinadoras de cada Federação de origem, é permitido material de propaganda.

Art. 34 Este regulamento não poderá ser modificado, em hipótese alguma, durante a realização de cada JOCOBRAS.

Art. 35 Para alteração do Regulamento Geral a partir de 2010, será necessária apresentação de sugestão proposta por uma Federação, devidamente apoiado por mais de 50% (cinquenta por cento) das Federações participantes. Em se tratando de mudanças nos Regulamentos das Modalidades a proposta deverá ser encaminhada com apoio de mais de 50% (cinquenta por cento) dos Estados participantes da modalidade, no JOCOBRAS anterior.

Art. 36 Os casos omissos do presente regulamento serão decididos pela COMISSÃO JUDICANTE.

Art. 37 Fica aprovado e passa a fazer parte integrante deste Regulamento o **ANEXO I** que trata das **MODALIDADES DO JOCOBRAS.**

Recife/PE, 13 de fevereiro de 2023.

Idealização:

FECONBRAS
UNIÃO DAS FEDERAÇÕES DOS PROFISSIONAIS DA CONTABILIDADE DO BRASIL

Realização:

ANEXO I – DAS MODALIDADES

MODALIDADE CANASTRA (LIVRE)

As disputas da Canastra serão de forma livre e individual e cada equipe será representado por uma dupla. Sistema de Disputa será definido a partir do momento da confirmação das duplas inscritas. Poderá jogar com dupla única ou com até 06 duplas, mas só pontuará geral os dois primeiros de cada federação.

Regulamento:

1) Participantes: As equipes de canastra deverão ser formadas por duplas, devendo todos serem contabilistas, com registro profissional e contribuição sindical quitada.

2) **REGRAS DO JOGO:**

2.1) Início: serão distribuídas 13 (treze cartas, de uma a uma, para cada jogador, não contemplando morto.)

2.2) Contagem dos Pontos:

a) dos 3 (três) aos 7 (sete) -05 pontos

b) dos 8 (oito) ao Rei -10 pontos

c) os Ás -15 pontos

d) coringas -20 pontos

• utiliza-se os 02 (dois) e os 04 (quatro) coringões.

2.3) trincas: só serão permitidas trincas de Ás, sendo estas sem coringa.

2.4) O Jogo:

a) Pontuação para abertura:

a.1) Abertura 45 (quarenta e cinco) pontos;

• Primeira queimada sobe para 60 (sessenta) pontos;

• Segunda queimada sobe para 75 (setenta e cinco) pontos;

a.2) 1.000 (mil) ou mais pontos, abertura com 75 (setenta e cinco pontos;

• Primeira queimada sobe para 90 (noventa) pontos;

• Segunda queimada sobe para 105 (cento e cinco) pontos;

a.3) caso haja queimada, a nova pontuação vale para a dupla;

a.4) Para completar a pontuação necessária, no caso de levar o bolo (sobras da mesa), considera- se a última carta jogada.

b) Para pegar o bolo (sobras na mesa), o jogador deverá ter no mínimo 2 (duas) cartas na mão e estas deverão formar trinca ou sequência com a última carta jogada, ou a carta jogada deverá ser colocada diretamente e, no caso de carta pré-colocada (retida na mão) deverá – se levar – abrir jogo novo. O jogador que ficar com somente 1 (uma) carta na mão, não poderá levar o bolo (sobras na mesa) mesmo que a última carta jogada seja colocada diretamente.

c) Quando não houver opção para descarte, ou mesmo por motivo estratégico, poderá ser jogado o coringa, que fecha a mesa para o próximo jogador, em qualquer situação, mesmo que o coringa seja uma carta colocada, ou seja, entre no lugar dele mesmo, como 2 (dois).

3) **TIPOS DE CANASTRA**:

a) Natural ou Limpa: formada sem coringas, ou com o coringa 2 (dois) no lugar dele mesmo (como dois). Vale 200 (duzentos) pontos.

b) Suja: formada com coringa de naipe diferente, ou do mesmo naipe quando não estiver no lugar dele. Valor 100 (cem) pontos.

c) Canastra de Ás a Ás (Ás, 1, 2, 3, Q, K, Ás). Valor 500 (quinhentos) pontos.

d) W.O - Valor 2.000 (dois mil) pontos.

4) Batida: Para bater, a dupla deverá ter no mínimo uma canastra fechada. Valor 100 (cem) pontos. As cartas não descartadas passarão para os adversários.

5) Desempate: Caso haja empate no número de vitórias ao final de uma fase, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

5.1) Confronto direto;

5.2) Saldo de pontos (de todas as partidas);

5.3) Sorteio.

6) Proibições:

6.1) Não será permitido o acesso ao recinto dos jogos, às pessoas que não participarem dos mesmos, incluindo-se os participantes dos jogos encerrados.

6.2) Não será permitido fumar durante a realização dos jogos, na mesa de jogos ou no recinto onde estiverem ocorrendo os mesmos.

CORRIDA RÚSTICA

1) Na corrida rústica sênior somente poderão participar atletas que tenham completado ou venham completar 35 (trinta e cinco) anos, no ano de realização dos jogos;
2) Somente pontuará geral apenas dos dois melhores classificados de cada Federação;
3) As distâncias da prova serão de 5km masculino e 3km feminino podendo sofrer alteração para ajuste do percurso.
4) O percurso, horários e demais informações estarão disponíveis no site oficial assim que definidos.
5) A cada competidor será fornecido um número que deve ser usado visivelmente no peito, sem rasura ou alterações, durante toda a realização da prova, sendo passíveis de desclassificação os participantes que não cumprirem esta exigência.
6) É obrigação do participante da prova ter conhecimento do percurso, que estará disponível no site oficial.
7) O (a) atleta deverá observar o trajeto, não sendo permitido qualquer meio auxiliar para alcançar qualquer tipo de vantagem. Igualmente, não será permitido o acesso às áreas do evento utilizando-se de caminhos sem serem os sinalizados para tal situação, sendo proibido pular as grades, faixas ou cavaletes que delimitam estas áreas para entrar na pista em qualquer momento da prova. O descumprimento destas regras causará a desclassificação do(a) atleta.
8) O posicionamento escolhido pelo(a) atleta no local de largada disponível no evento ou disponibilizado pela organização, é de única e exclusiva responsabilidade do(a) participante.
9) O(a) atleta que protagonizar qualquer tipo de ato hostil frente a outro competidor será sumariamente excluído da prova.
10) O(a) atleta que voluntariamente deixar a pista não poderá retornar para a corrida.
11) O(a) atleta deverá retirar-se imediatamente da corrida se assim for determinado por um membro da equipe médica oficial indicada pela Comissão Organizadora.

12) Os(as) atletas serão classificados na ordem em que qualquer parte do corpo/tronco atingir a linha de chegada.
13) O tempo limite para completar o percurso é de 1 hora e 30 minutos.
14) O(a) atleta assume que participa por livre e espontânea vontade, isentando de qualquer responsabilidade os organizadores, realizadores e patrocinadores, em seu nome e de seus sucessores.
15) O (a) competidor (a) é responsável pela decisão de participar da prova, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição.
16) Pode o diretor de prova, seguindo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.
17) Haverá para atendimento emergencial aos participantes, um serviço de apoio médico com ambulância para prestar o primeiro atendimento e eventuais remoções. A continuidade do atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência como de qualquer outra necessidade, será efetuada na rede pública, sob responsabilidade desta. A organização não tem responsabilidade sobre as despesas médicas que o participante venha a ter após a Prova. O (a) participante ou seu (sua) acompanhante responsável poderá se decidir por outro sistema de atendimento médico (remoção/transferência, hospital, serviço de emergência e médico, entre outros), eximindo a organização de qualquer responsabilidade, direta ou indireta, sobre as consequências desta decisão. (Se o 15 ficar, esse também fica).
18) Ao longo do percurso da prova haverá postos de hidratação com água.

MODALIDADE FUTEBOL SUÍÇO SÊNIOR E MASTER

1) Cada equipe será composta de 15 atletas, na composição das equipes, fica estabelecido o seguinte: O Estado organizador do evento, em função do tamanho dos campos e dos costumes locais, é quem irá estabelecer o número de atletas participantes, tendo como opção:

a) Goleiro, sete jogadores de linha e sete reservas;

b) Goleiro, seis jogadores de linha, e oito reservas.

2) Para início ou continuação de uma partida, a equipe deverá ter no mínimo 5 atletas em campo. Se a equipe ficar com 4 atletas no decorrer do jogo, e estiver ganhando ou empatando, o placar será revertido em 1x0 para o adversário, se ela estiver perdendo, o placar permanece o mesmo.

3) O número de substituições é ilimitado, sendo que o jogador substituído poderá voltar quantas vezes achar necessário, a troca de atletas será feita sempre ao lado do mesário área técnica.

4) Qualquer atleta poderá trocar de posição com o goleiro, desde que o árbitro seja informado e autorize a troca sempre com a bola fora de jogo.

5) O atleta poderá ser punido com:

• Cartão Amarelo -continua jogando a partida; porém, se na próxima levar outro cartão amarelo, ficará fora da partida subsequente da sua equipe:

• Cartão Vermelho — sai do jogo, sem ser substituído, ficando uma partida subsequente da sua equipe sem jogar.

6) O árbitro da partida é considerado "Corpo Neutro" logo se a bola bater no mesmo, estando ele dentro do campo a partida terá sequência normal como se nada tivesse ocorrido.

7) Critérios de desempate:

a) Confronto direto;

b) Saldo positivo de gols;

c) Número de gols marcados;

d) Número de gols sofridos;

e) Equipe melhor disciplinada em número de cartões;

f) Sorteio;

8) Critério de Avaliação Disciplinar:

a) Cartão Amarelo: 02 pontos

b) Cartão Vermelho: 05 pontos

9) O tempo de duração de uma partida é de 40 minutos corridos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada, será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos atletas, o direito de solicitar o pedido máximo de 2 tempos, um em cada período da partida, sendo de 1 minuto a duração de cada tempo solicitado, com o cronômetro;

10) A duração de qualquer dos tempos deverá ser prorrogada para permitir a execução de uma penalidade máxima, uma vez esgotado o tempo regulamentar.

11) Para efeito de classificação, aplicar-se-á o seguinte:

a) 03 (três) pontos por vitória;

b) 01 (um) ponto por empate.

AÇÃO DO GOLEIRO (TIRO LIVRE INDIRETO)

1) Após a cobrança de um tiro de meta executado pelo goleiro exclusivamente com o uso das mãos ou por um jogador com o uso dos pés, o goleiro só poderá receber a bola em devolução, com as mãos desde que não sejam devolvidos com os pés.

2) O goleiro não deve utilizar artifícios que visivelmente retardem o andamento normal da partida.

3) Para repor a bola em jogo, tanto no tiro de meta como no recuo o goleiro ou atleta terá no máximo 06 (seis) segundos.

• MEDIDAS PUNITIVAS

A partir da quinta falta cometida pela mesma equipe a ocorrência de todas as faltas posteriores (num mesmo tempo da partida) determinarão uma cobrança de um tiro livre direto sem barreiras a ser cobrado pela equipe adversária a 15 (quinze) metros da meta adversária. O número de faltas acumulativas volta a zero por ocasião do intervalo da partida. Caberá ao representante informar ao árbitro e atletas através da exibição de placa nº 5 a quinta falta de cada tempo cometido pelas equipes. Quando da execução da cobrança do tiro sem barreira todos os atletas, exceto o goleiro, devem posicionar-se atrás da linha de meio de campo.

• TIRO LIVRE INDIRETO E DIRETO

O tiro indireto é aquele que para resultar em gol precisa necessariamente a bola ser tocada antes de entrar na meta por qualquer outro jogador que não aquele que executou o chute. Para execução de um tiro livre direto, com formação de barreira os jogadores da equipe adversária devem manter uma distância mínima de 5m (cinco metros) da bola. Qualquer atleta em campo poderá desferir os tiros livres, inclusive o goleiro. Para cobrança do tiro livre indireto não é necessária a autorização do árbitro. Para a cobrança do tiro livre direto sem barreira é necessária a autorização do árbitro. Quando da cobrança desta falta os outros jogadores deverão estar posicionados atrás da linha de meio de campo no campo de defesa da equipe executante da cobrança. Nas cobranças de lateral só será válido o tempo se a bola bater em qualquer atleta no campo exceto o goleiro.

• FORMA DE DISPUTA

A forma de disputa será a de chaves na primeira fase, nas outras fases será através de Cruzamento Olímpico.

MODALIDADE FUTSAL

O Torneio de Futsal poderá ser inscritos até 12 atletas sendo 5 titulares e 7 reservas e será regido pelas regras da CBFS, EXCETO O ESPECIFICADO NESTE REGULAMENTO.

1) O tempo de duração de uma partida é de 30 minutos, corridos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, sem intervalo para descanso. Sendo que o último minuto de cada tempo será cronometrado.

2) Será concedido às equipes disputantes, objetivando dar instruções aos atletas, o direito de solicitar o pedido máximo de 2 tempos, um em cada período da partida, sendo de 1 minuto a duração de cada tempo solicitado, com o cronômetro também parado.

3) A forma de disputa será a de chaves para a primeira fase, sendo que após esta fase, todas as subsequentes, serão em sistema de play-offs (mata-mata) até que se conheça o campeão.

4) Caso ocorra empate no tempo regulamentar na partida final ou no cruzamento olímpico, aplicar-se-á o seguinte:

a) Cobrança de 03 (três) tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida.

b) Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 01 (um) tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.

5) Para efeito de classificação no grupo, serão contados os números de pontos conforme segue:

a) 03 (três) pontos por vitória;

b) 01 (um) ponto por empate.

6) O atleta que for punido:

a) com 03 (três) cartões amarelos, após o terceiro cartão, não poderá jogar a partida subsequente.

b) com 01 (um) azul e 01 (um) amarelo, não poderá jogar a partida subsequente.

c) com 01 (um) cartão vermelho, não poderá jogar a partida subsequente.

d) O atleta eliminado, não poderá jogar mais naquela modalidade, até o final do JOCOBRAS;

MODALIDADE TÊNIS DE CAMPO (LIVRE)

1) O campeonato de tênis será regido pelas regras oficiais da Federação Internacional de Tênis, obedecendo as normas desse regulamento.
2) O campeonato de Tênis será disputado individualmente, com mínimo de 1 atleta e máximo de 4 atletas por federação. A substituição só poderá ser feita depois de uma partida nunca durante a mesma em andamento.
3) A disputa será realizada por 2 confrontos individuais, havendo empate será efetuado uma partida de dupla para o desempate.
4) Não será permitida a substituição após o início de cada encontro.

5) Todas as partidas serão disputadas na melhor de dois sets vencedores, sendo utilizado o sistema "Tie Break" em qualquer dos sets para a quebra de empate.

5.1) por motivo de força maior, o arbitro poderá que as partidas sejam disputadas em set profissional (9 games -8x8-tié break). 5) O aquecimento não deverá passar de 5 minutos de cada partida.

6) Intervalo para descanso entre as partidas.
6.1) quando o jogo anterior demorar menos de 60 minutos -descanso de 30 min.
6.2) quando o jogo anterior demorar entre 60 e 90 minutos -descanso de 60 min.
6.3) quando o jogo anterior demorar mais de 90 minutos -descanso de 90 min.
• OBS: O critério do arbitro geral e em comum acordo entre os atletas poderá ser alterados os tempos para intervalos entre os jogos.

7) as punições seguirão as seguintes ordens:

7.1) Advertência

7.2) Ponto (perda)

7.3) Desclassificação

• OBS: O atleta poderá ser desclassificado, sem obrigatoriedade antes de ter sido advertido.

8) Das formas de disputa:

8.1) 5 a 8 equipes

8.1.1) Fase classificatória

8.1.1.1) 2 (dois) grupos (A e B) disputam pelo sistema "Round Robin". Classifica o primeiro e o segundo colocado de cada grupo da fase final.

8.1.2) Fase final

8.1.2.1) 1º Grupo A x 1º Grupo B (Decisão de 1º e 2º lugares)

8.1.2.2) 2º Grupo A x 2º Grupo B (Decisão de 3º e 4º lugares)

8.2) 9 ou mais equipes

8.2.1) será disputado no sistema de duplas eliminatória.

9) Critério de desempates

9.1) Entre duas equipes.

9.1.1) Confronto direto.

9.2) Entre 3 ou mais equipes

9.2.1) Maior número de sets nos jogos realizados entre si

9.2.2) Maior número de games nos jogos realizados entre si

9.2.3) Saldo de games nos jogos realizados entre si.

9.2.4) Sorteio

• OBS: Quando o empate entre 3 (três) equipes, restarem 2 (duas) equipes ainda empatadas e havendo a necessidade mais de uma equipe prevalecerá o critério de desempata entre duas equipes.

TÊNIS DE MESA (LIVRE)

A modalidade TÊNIS DE MESA será realizada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação de Desportos Terrestre e pelo que dispuser este regulamento:

a) Os jogos serão disputados em 03 sets vencedores de ONZE (11) pontos cada; (Melhor de cinco sets) – 30;
b) Os jogos serão disputados individualmente;
c) Os atletas deverão comparecer munidos de raquetes e bolinhas;
d) Em caso de empate em 10 a 10, o set só será encerrado com o número mínimo de dois pontos de diferença independente do qual for o placar;
e) Em caso de WO, será considerado, para efeito de saldo de pontos, o placar simbólico de 3x0 em favor da equipe/ atleta que compareceu, com parciais de 11x0 para cada set.

TRUCO (LIVRE)

As disputas de Truco serão de forma livre e individual e cada equipe será representado por uma dupla. Poderá jogar com dupla única ou com até 06 duplas, mas só pontuará geral os dois primeiros de cada federação.

Sistema de Disputa será definido a partir do momento da confirmação das duplas inscritas.

O jogo será disputado em duplas:

a) O baralho usado será do tipo COMUM;
b) O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas de até 12 (doze) pontos;
c) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior;
d) Se, na distribuição das cartas, venha a virar uma carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro;
e) O jogo será desenvolvido pelo método "tombo da última carta";
f) É permitido o desfiamento das cartas na mão (ao embaralhar);
g) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, uma a uma, até 3 (três) para cada jogador, e o tombo na décima terceira carta (virada);
h) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); se cortadas as cartas, estas deverão ser distribuídas por baixo;
i) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo;
j) O cortador poderá ver a 1ª carta antes de passá-la para o companheiro;
k) O carteiro poderá ver uma das cartas antes de passá-la ao companheiro;

l) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente;
m) Na primeira "vaza", ninguém pode encobrir cartas;
n) Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto; passa-se o maço para frente;
o) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando-se o seguinte: - Quem truca ou retruca "carta exposta", perde em caso de empate. - Quem truca ou retruca no "escuro", joga pelo empate;
p) Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca "carta exposta" perde em caso de empate;
q) Na "última vaza", joga pelo empate quem "matou" a primeira vaza, respeitando-se o disposto na letra "q".
r) Nenhum jogador poderá ver a "boca" do baralho ou carta de cima;
s) A dupla com 11 pontos poderá olhar suas cartas mutuamente, para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente;
t) A dupla com 11 pontos, se jogar e não vencer, perderá 3 (três) pontos;
u) Não serão permitidas "delongas" durante o jogo, isto é, "namorar" o baralho;
v) Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizem vantagem para a dupla, tais como: "mata a primeira", "joga a mais alta", "não tenho nada", "vou para lá", etc., sendo permitidos sinais (não-verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 1 (um) ponto se não houver trucada, ou 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houve o "truco" ou o "retruco";
w) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade;
x) Quando as duas duplas estiverem em "mão de 11", será decidido na "escurinha";

a.a) Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser a sua vez de jogar, perderá a partida;

a.b) Estando uma das duplas com 11 (onze) pontos, e um dos jogadores de qualquer das duplas trucar o jogo, perderá a partida.

a.c) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

a.d) Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes: ▪ Duas equipes: - Confronto direto. ▪ Três ou mais equipes: - Saldo de quedas nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate. - Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate. - Saldo de quedas em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate. - Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate. - Sorteio.

a.e) Qualquer situação não prevista no Regulamento Técnico desta modalidade deverá ser decidida no Congresso Técnico.

MODALIDADE VOLEIBOL FEMININO DE QUADRA

1) Somente participarão dos jogos atletas do sexo feminino, contabilistas e dependentes, a equipe poderá inscrever até 12 atletas, sendo 6 (seis) titulares e 6 (seis) suplentes. As atletas dependentes devem ter uma identificação na manga (ex. uma fita, faixa) para sua devida identificação.

2) O Torneio de Voleibol será disputado por duas equipes por Federação.

3) As equipes serão compostas por 6 atletas, podendo ter até 2 (duas) atletas dependentes (Esposa ou Filha com idade mínima de 16 anos ou venha a completar no ano dos jogos) em quadra mediante comprovação e o profissional devidamente com registro ativo no CRC.

4) Serão jogados 2 (dois) setes e 1 (um) *tiebreak*, no caso de empate.

5) Será premiada com troféu a melhor colocada e medalhas aos atletas.

6) **CRITÉRIO DE DESEMPATE:**

I) Entre 2 (duas) equipes:

a) Confronto direto;

Sets "*average*";

c) Pontos "*average*";

d) Sorteio.

II) Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) Sets "*average*";

b) Pontos "*average*";

c) Sorteio.

MODALIDADE VOLEIBOL DE AREIA DUPLA MASCULINA

O campeonato de Voleibol de Areia será regido pelas Regras da C.B.V (Confederação Brasileira de Voleibol), obedecendo as normas contidas nesse regulamento.

1) Cada equipe participará 2 (dois) atletas do sexo masculino podendo ser substituído pelo mesmo sexo.

2) Numero de set e pontos: Desde a classificação até a final, os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 18 (dezoito) pontos, sendo que para vencer deverá ter 2 (dois) pontos de diferença. Em caso de 3º set esse será disputado em sistema de "*TIEBREAK*" até quinze pontos. Se as equipes chegarem empatas em 14x14, o set se estenderá sem limites de pontos, até que uma das equipes abra uma diferença de dois pontos sobre a outra.

3) Somente será permitida a substituição do atleta no intervalo de um set para o outro, desde que o atleta esteja devidamente inscrito.

4) **CRITÉRIO DE DESEMPATE**:

I) Entre 2 (duas) equipes:

a) Confronto direto;

b) Sets "average";

c) Pontos average;

d) Sorteio.

II) Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) Sets "average";

Pontos "average";

c) Sorteio.

5) Para efeito de classificação cada equipe marcará:

5.1) 2 (dois) pontos por vitória e

5.2) 1 (um) ponto por derrota

MODALIDADE VOLEIBOL DE AREIA DUPLA FEMININA

O campeonato de Voleibol de Areia será regido pelas Regras da C.B.V. (Confederação Brasileira de Voleibol), obedecendo às normas contidas nesse regulamento.

1) Cada equipe participara 2 (duas) atletas do sexo feminino podendo ser substituído pelo mesmo sexo.

2) Numero de set e pontos: Desde a classificação até a final, os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 18 (dezoito) pontos, sendo que para vencer deverá ter 2 (dois) pontos de diferença. Em caso de 3º set esse será disputado em sistema de "TIE BREAK" até quinze pontos. Se as equipes chegarem empatas em 14x14, o set se estender-se-á sem limites de pontos, até que uma das equipes abra uma diferença de dois pontos sobre a outra.

3) Somente será permitida a substituição do atleta no intervalo de um set para o outro, desde que o atleta esteja devidamente inscrito.

4) **CRITÉRIO DE DESEMPATE:**

I) Entre 2 (duas) equipes:

a) Confronto direto;

b) Sets "average";

c) Pontos "average";

d) Sorteio.

II) Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) Sets "average";

b) Pontos "average";

c) Sorteio.

Para efeito de classificação cada equipe marcará:

5.1) 2 (dois) pontos por vitória e

5.2) 1 (um) ponto por derrota

6) será premiada com troféus e medalhas as atletas, conforme Artigo 21 do Capitulo IX, não havendo contagem de pontos para a classificação geral.

MODALIDADE BEACH TENNIS (LIVRE)

A modalidade será disputada pelas regras oficiais da modalidade.

A modalidade poderá ser disputada no sistema de grupos, eliminatória simples ou dupla eliminatória, conforme a coordenação técnica definir.

Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

Regras do Beach Tennis

A bolinha, sempre deve estar no ar, e o ponto é consolidado finalizado quando a bola quica dentro da quadra adversária, quando o oponente rebate a bolinha na rede ou rebate a bolinha para fora do espaço delimitado.

Tamanho da quadra

Nas regras do Beach Tennis existem dois tamanhos distintos para as quadras. De acordo com a Confederação Brasileira de Tênis, nas partidas de simples, jogada por duas pessoas em lados opostos da rede, a quadra mede 16 metros de comprimento e 4,5 metros de largura. Já nas quadras em partidas de duplas a medida é de 16 metros de largura por 8 metros de comprimento.

As linhas são marcadas através de uma fita, parecida com o que é visto nos esportes de praia, como vôlei de praia e beach soccer. A fita mede 2,5 centímetros e 5,0 centímetros de largura, exceto as linhas de base que poderão ter entre 5,0 cm e 10,0 cm de largura. As linhas nas extremidades da quadra são chamadas de linhas de base e as linhas nas laterais da quadra são chamadas de margem ou laterais.

Rede

De acordo com as regras do Beach Tennis, a rede deve ter exatamente 1,7 metros de altura. As redes do Beach Tennis se assemelham as redes do tênis de quadra, evitando que a bolinha atravesse por entre os buracos da rede. Então, atenção: Não utilize redes de vôlei de praia.

Bolinha

As bolas de Beach Tennis são, digamos, mais murchas do que as bolas de tênis convencionais. De acordo com as normas da ITF (International Tennis Federation), elas são despressurizadas em 50% na comparação com as usadas no tênis de quadra. A ITF avalia e indica essas bolas, chamadas pela Federação como 'Stage 2'.

Nas regras do Beach Tennis, a bolinha também conta com uma coloração diferente, para facilitar a visualização em locais com grande exposição de luz.

Metade da bolinha é pintada de laranja, facilitando a vida dos atletas e expectadores.

Pontuação

A pontuação, nas regras do Beach Tennis, segue o tênis de quadra. A diferença principal é não ter vantagem em caso de empate no game. A pontuação, segundo a CBT, são as seguintes:

– "Love" ou zero – Nenhum ponto

– "15" – Primeiro ponto

– "30" – Segundo ponto

– "40" – Terceiro ponto

– "Game" – Quarto ponto

Exceto que, se cada equipe ganhou três pontos cada, a pontuação é "iguais" e um ponto de decisão deve ser jogado. O time que vencer o ponto decisivo vence o "game".

Os sets são divididos de duas formas: simples e longos. No simples, a contagem é a mesma do tênis de quadra. Quem fizer primeiro 6 games, leva o set. Em caso de empate em 5×5, o sete vai para quem abrir 7×5. Se nenhum dos oponentes abrir a vantagem de dois sets, no caso 6×6, o set se define com um tie-break de 7 pontos. No caso dos sets longos, as regras do Beach Tennis dizem que a definição vem da mesma forma. Em caso de 7×7, o set vai a 9. Em empate em 8×8, o tie-break decide.

O jogo é definido em melhor de três sets, quem vencer dois leva a vitória.

Saque

O sacador, diferentemente do tênis tradicional, pode escolher onde sacar, andando sempre atrás da linha de fundo. O saque, pode ser feito por cima ou por baixo. A única exceção ocorre em partidas de duplas mistas, onde o homem obrigatoriamente saca por baixo.

A cada game deve ser trocado o sacador. Nas partidas de duplas, existe uma rotação, sendo que o sacador de uma determinada dupla nunca pode ter serviço de forma consecutiva.