

REGULAMENTO GERAL / TÉCNICO

Realização:



Instituto Décio Mertz

Apoio:



REGULAMENTO GERAL – JOCOVEL - ATUALIZADO - 2018

TITULO I **DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Artigo 1º - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições dos Jogos dos Contabilistas da área de abrangência do SINCOVEL – Sindicato dos Contabilistas de Cascavel – JOCOVEL tendo como organizador o INSITUTO DÉCIO MERTZ.

Artigo 2º - Os Contabilistas que participarem dos JOCOVEL 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.

Artigo 3º - É de competência do Instituto Decio Mertz, através de seu presidente, do Sindicato dos Contabilistas de Cascavel, também através de seu presidente, do diretor de esportes do SINCOVEL, e da comissão temporária criada especificamente para cada edição dos jogos, fazer cumprir este regulamento e resolver os casos omissos.

TITULO II DOS BJETIVOS:

Artigo 4º - São objetivos dos **JOCOVEL**, decorrentes das políticas desportivas do SINCOVEL:

- I. Promover a integração e o conagraçamento dos profissionais da área contábil, estudantes de contabilidade, oferecendo as mesmas condições de participação a todos os membros pertencentes a área de atuação do SINCOVEL, 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.

TITULO III **DA ADMINISTRAÇÃO E DA ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA:**

CAPÍTULO I **DA ADMINISTRAÇÃO DESPORTIVA:**

Artigo 5º - Os **JOCOVEL** são realizados pelo IDM – Instituto Decio Mertz, organizados e coordenados pelo Sindicato dos Contabilistas de Cascavel e SINCOVEL, com apoio FECOPAR – Federação dos Contabilistas do Estado do Paraná, Conselho Regional de Contabilidade do Paraná — CRC/PR, demais entidades 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 dos **JOCOVEL**.

CAPÍTULO II **DA ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA:**

Artigo 6º - Os **JOCOVEL** são administrados através das seguintes comissões e órgãos, que são reconhecidos e aceitos pelos participantes:

- I. COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL
- II. ÓRGÃO JUDICANTE

SEÇÃO I **DA COMISSÃO ORGANIZADORA LOCAL**

Artigo 7º - A Comissão Organizadora Local será formada por um coordenador local e por membros designados pelo IDM e SINCOVEL, competindo-lhes:

- a) Coordenar e supervisionar diretamente os trabalhos executados nos jogos;
- b) Decidir sobre questões próprias da administração e organização do JOCOVEL;
- 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 **JOCOVEL** e proclamar o campeão, vice-campeão e demais classificados de cada modalidade;
- l) Expedir atos administrativos, a fim de disciplinar as questões pertinentes aos jogos;
- m) Decidir quanto à consequência técnica das interrupções das partidas determinadas pelo árbitro;
- n) Proceder a 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 a 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) Providenciar todas as instalações esportivas para o desenvolvimento dos jogos e competições;

- u) Deixar disponível na Sede do SINCOVEL os regulamentos, fichas de inscrição e demais materiais;
- v) Organizar o cerimonial de abertura e encerramento do evento;
- w) Exercer outras atribuições correlatas.

SEÇÃO II

DO ORGÃO JUDICANTE

Artigo 8º - O Órgão Judicante será formado por:

02 (dois) representante indicado pelo IDM;

02 (dois) representante indicado pelo SINCOVEL;

03 (três) representantes escolhido dentre os participantes dos jogos, competindo-lhes:

a) Julgar todos os atos de indisciplina praticados pelos participantes dos **JOCOVEL**;

b) Aplicar as penalidades com base nas normas definidas no CÓDIGO DE ORGANIZAÇÃO DA JUSTIÇA E DISCIPLINA DESPORTIVA da Secretaria de Estado do Esporte e Turismo do Paraná e neste regulamento.

c) Toda e qualquer decisão do Órgão Judicante será considerada definitiva, não cabendo nenhum tipo de recurso ou apelação.

Parágrafo Único - Além de sete coordenadores efetivos, o Órgão Judicante contará com três suplentes, que substituirão os efetivos, caso em que a equipe ou o atleta, estejam em julgamento.

Artigo 9º - Serão disponibilizados na sede do SINVOVEL, meios para que as equipes e atletas possam deliberar acerca das questões definidas neste regulamento, antes da abertura oficial da competição na sua fase inicial.

Artigo 10º - Não serão realizados Congressos Técnicos antes de cada edição, devendo cada participante procurar informações junto ao SINCOVEL sobre questões relativas aos jogos, modalidades e calendário.

CAPÍTULO III

DAS INSCRIÇÕES E CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR

SEÇÃO I

DAS INSCRIÇÕES

Artigo 11º - As inscrições obedecerão aos seguintes critérios:

a) Cada atleta, individualmente e ou através de representante, fará as inscrições encaminhando-as a Comissão Organizadora Local.

▫ **FICHA DE INSCRIÇÃO POR MODALIDADE** que deverá ser entregue até a data estipulada pela organização de cada **JOCOVEL**.

▫ **RELAÇÃO DOS PARTICIPANTES** contendo nome completo, CPF, RG, número do CRC quando possuir, declaração de matrícula atualizada para os estudantes, declaração identificada, inclusive com função/cargo, de empresa a qual o participante trabalhe

b) Serão permitidas substituições na relação de atletas, até as **1h00** da abertura dos jogos, sendo descartada a possibilidade de inscrições após este prazo. As

substituições deverão ser feitas na CCO;

c) Será cobrada taxa de inscrição por atleta participante de R\$ 20,00 (Vinte Reais) o valor será pago até no dia da abertura dos jogos, porém antes de iniciar a modalidade.

d) Para o almoço no dia do evento a equipe/atleta participante deverá custear por sua conta.

e) O atleta contabilista, para poder inscrever-se, deverá apresentar junto a CCO: Fotocópia da sua Carteira de Identidade, que ficará à disposição de todos os atletas participantes para conferência, caso necessário.

SEÇÃO II **DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAR**

Artigo 12º - As condições para participar obedecerão às seguintes normas e critérios:

a) Todos os atletas deverão estar devidamente habilitados e com documentos regulares com data do ano da realização dos jogos. Para quem possuir carteira profissional junto ao CRC ativo e com validade, este servirá como documento hábil em substituição aos demais.

b) Cada atleta poderá inscrever-se livremente nas modalidades esportivas, sendo de responsabilidade de cada atleta observar os horários de cada modalidade, devendo, em caso de conflito e horário entre modalidades, optar por apenas uma.

c) Atletas Aposentados poderão participar dos jogos desde que comprovem o exercício da profissão na data de sua aposentadoria (data de baixa do CRC).

d) Para os estudantes do curso de Ciências Contábeis, estes deverão participar dos jogos pela instituição a que o referido pertence, sendo permitido somente através de documento de "AUTORIZAÇÃO" formal, assinado pelo Presidente da Atlético da instituição a que pertence o aluno, para jogar para outra instituição. Tal autorização deve ser encaminhada para a Comissão Organizadora, até o dia anterior ao início dos jogos.

e) Somente poderão participar dos JOCOVEL, os atletas que fazem parte da base territorial do SINCOVEL.

f) Caso algum atleta inscrito não obedeça aos critérios do Artigo 11º, letras "A", "B" e "E" e do Artigo 12º, letras "A", "B", "C", "D", "E" e "F" ou qualquer outra irregularidade julgada pelo Órgão Judicante nos artigos desse regulamento, a equipe/atleta será desclassificada da (s) modalidade (s) que o atleta participou.

CAPÍTULO IV **DAS MODALIDADES ESPORTIVAS**

Artigo 13º - As modalidades esportivas serão as seguintes:

MODALIDADES (ORDEM ALFABÉTICA)	
Atletismo Masculino 5000m	Individual
Bocha (livre)	Por Dupla
Bolão (livre)	Individual
Canastra/Tranca (livre)	Em dupla
Futebol Suíço Masculino	Em equipe

Natação (livre)	Individual
Sinuca (livre)	Individual
Truco (livre)	Em dupla
Vôlei de areia Feminino	Em dupla
Vôlei de areia Masculino	Em dupla

Obs.: Para que a modalidade possa ser realizada será necessário uma quantidade mínima de 04 equipes/atletas para cada modalidade.

CAPÍTULO V **DA ESTRUTURA TÉCNICA DAS DISPUTAS DOS JOGOS**

Artigo 14º - Os **JOCOVEL** serão disputados anualmente.

CAPÍTULO VI **DA IDENTIFICAÇÃO**

Artigo 15º - Os dirigentes e técnicos serão identificados da mesma forma adotada para os atletas. O cadastramento das pessoas de que trata o artigo 11º será feito até o início dos jogos em sua fase inicial, e nenhum outro membro da delegação poderá ser inscrito após esta data.

Parágrafo Único - Somente será permitido à participação de atletas em qualquer partida, mediante a apresentação de identificação, acompanhado de um documento de Identificação Original que contenha foto (CRC, RG, CNH). Devendo constar na súmula o nome e sobrenome legível dos atletas e dirigentes.

CAPÍTULO VII **DO CERIMONIAL DE ABERTURA**

Artigo 18º - Os **JOCOVEL** serão iniciados pela Sessão Solene de Abertura, do qual poderão participar todos os atletas/equipes.

Artigo 19º - O cerimonial de abertura constará de:

- a) Concentração das delegações em local e horário a serem designados pela Comissão Organizadora local;
- b) Hasteamento da Bandeira Nacional, ao som do Hino Nacional;
- c) Declaração de abertura do **JOCOVEL** pela maior autoridade da Classe Contábil presente;
- d) Juramento do atleta:

“Nós competidores / prometemos que nesta 3ª edição do JOCOVEL / 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 individual do atleta e de nossas equipes / Assim juramos”.

- e) Pronunciamento de autoridades;
- f) Confraternização e retirada das delegações;
- g) Encerramento.

CAPÍTULO IX

DA PREMIAÇÃO

Artigo 20º - O IDM, o SINCOVEL ou PATROCINADOR oferecerá troféu de posse definitiva aos campeões, vice-campeões e 3º lugares de cada modalidade.

Parágrafo Único - A premiação será entregue no encerramento dos **JOCOVEL**.

CAPÍTULO X **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITORIAS**

Artigo 21º - Caso as cores dos uniformes, de origem a confusões nas disputas de modalidades coletivas, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar de uniforme.

Artigo 22º - Para fins disciplinares, na modalidade individual, cada atleta é considerado distinto dos demais, e as irregularidades constatadas com um atleta, não prejudicará os demais.

Artigo 23º - Somente serão realizados os jogos nas modalidades em que houver equipes competidoras em número superior a 4 (quatro).

Artigo 24º - 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 eliminado da modalidade.

Artigo 25º - Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos jogos.

Artigo 26º - A participação dos Contabilistas nos jogos é exclusiva, sendo apenas admitindo que empresas patrocinadores da atual edição do JOCOPAR participem como convidados.

Artigo 27º - 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.

Artigo 28º - Só será permitida a propaganda de empresas patrocinadoras durante a realização do **JOCOVEL**, respeitado as que já estiverem expostas no local da realização dos jogos, as quais são de responsabilidade e direito do proprietário do imóvel.

Artigo 29º - Este regulamento não poderá ser modificado, em hipótese alguma, durante a realização de cada **JOCOVEL**.

Artigo 30º - Para alteração do Regulamento Geral, será necessária apresentação de sugestão proposta com antecedência de 90 dias antes da realização do evento.

Artigo 31º - Os casos omissos do presente regulamento serão decididos pela COMISSÃO JUDICANTE;

Realização: IDM – Instituto Decio Mertz

REGULAMENTO

TÉCNICO DAS MODALIDADES

ATLETISMO (regras do JOCOPAR)

- 1) Participando deste evento, o atleta assume a responsabilidade por seus dados fornecidos, aceita totalmente o Regulamento.
- 2) A segurança do evento receberá apoio dos órgãos competentes e haverá monitores para a orientação dos participantes.
- 3) Recomendamos rigorosa avaliação médica prévia e a realização de teste ergométrico a todos os atletas.
- 4) É proibido entrar na pista após o momento da largada.
- 5) A organização do evento, bem como seus patrocinadores e apoiadores, não se responsabiliza por prejuízos ou danos causados pelo atleta inscrito no evento, a terceiros ou outros participantes.
- 6) Qualquer reclamação sobre o resultado extraoficial da competição deverá ser feita, por escrito, ao diretor técnico do evento, até 30 minutos após a divulgação.
- 7) Poderá os organizadores/realizadores suspender o evento por questões de segurança pública, atos públicos, vandalismo e/ou motivos de força maior.
- 8) O atleta que em qualquer momento deixe de atender às regras descritas neste regulamento, ou por omissão deixe de comunicar (com registro por escrito e devidamente recebido pelos organizadores) a organização qualquer impedimento de sua parte, poderá a qualquer tempo ser desclassificado deste evento.
- 9) Todo atleta tem a obrigação de preencher corretamente, assinar e entregar à Organização a ficha de inscrição do evento.
- 10) O número de peito deverá ser fixado na frente da camiseta, sendo que qualquer mutilação de tal número implicará na desclassificação do atleta.
- 11) As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela comissão organizadora de forma soberana.
- 12) Prova com distância de 5.000 (cinco mil) metros no atletismo Masculino.
- 13) Local e horário da largada será determina pela comissão organizadora e repassada para todos os atletas competidores.

TORNEIO DE BOCHA (regras do JOCOPAR)

- 1) O campeonato de Bocha será disputado de acordo com as regras Oficiais Mundiais de Bocha, conforme Canchas em vigor, exceto;
- 2) Serão obrigatórios o uso de sapatilhas ou tênis com sola branca;
- 3) As Duplas não terão direito ao reconhecimento de cancha (passeio);
- 4) As partidas serão disputadas até 12 (doze) pontos para disputas em canchas de piso sintético ou carpete e 18 (dezoito) pontos para canchas em piso de areia;
- 5) Só se permitirá substituição na dupla, durante a partida, podendo ter até um reserva para cada dupla;
- 6) Para o início do jogo, as equipes deverão estar presentes no local da partida, obrigatoriamente com o mínimo de duas duplas em condições regulares de participação;
- 7) A forma de disputa será a de chaves para a primeira fase, sendo efetuado ranking dos últimos três jogos, sendo cabeças de chave os três primeiros colocados, juntamente com a cidade-sede. Após esta fase, todas as subsequentes serão em sistema de play-offs (mata-mata), até que se conheça o campeão;
- 8) Nas fases eliminatórias onde os municípios sedes tiverem números de canchas suficientes, as competições da modalidade de Bocha, deverão ser realizadas em canchas de piso sintético ou carpete. Caso o município sede não possua cancha com este tipo de piso ou possua em número insuficiente para a realização das disputas, as mesmas poderão ser realizadas em canchas com pisos de areia.

TORNEIO DE BOLÃO (regras do JOCOPAR)

1) O Campeonato de Bolão será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Bolão, obedecendo as normas contidas neste regulamento.

2) A modalidade de Bolão será disputada em uma fase, dividida em 02 dias de disputa.

3) A pontuação da equipe será a contagem dos pontos dos 05 (cinco) melhores jogadores classificados, somando-se os pontos dos 02 dias de disputa.

4) O sistema de desempate, para a classificação nas duas fases será a seguinte:

- a) Maior número de 180 (cento e oitenta) pinos, na fase, b) Maior número de 45 (quarenta e cinco) pinos, na fase, c) Maior número de 09 (nove) pinos, na fase, d) Sorteio

5) Cada equipe será composta no máximo por 10 (dez) jogadores.

6) Será permitido o uso de bolas próprias com medidas máximas de vinte e três centímetros de diâmetro e com peso máximo de onze quilogramas. As mesmas poderão ser aferidas pelo árbitro da partida no momento que o atleta adentrar a cancha.

7) As pistas de rolamento das bolas obedecerão às seguintes medidas:

7.1. – 6,50 Metros para a área de corrida e lançamento da bola.

7.2. – 18,00 Metros para a área de rolamento da bola, medida esta que deverá se contar do risco de limite de lançamento até o primeiro pino, ou seja, o pino número 1.

8) Cada jogador terá direito a cinco arremessos em cada pista. Porém se na primeira bola de cada pista, o jogador não derrubar os 09(nove) pinos, esta bola não será marcada e o jogador fará 05(cinco) arremessos seguintes a que tem direito, considerando-se aquela bola como bola de reconhecimento. Porém, se derrubar os nove pinos com a primeira bola, esta será válida e marcada na súmula, fazendo então os quatro arremessos a que tem direito naquela pista.

Parágrafo Único- Em cancha de duas (02) pistas, esta norma será aplicada somente na primeira série de lançamentos.

9) Os arremessos deverão ser obrigatoriamente com o assentamento da bola antes do risco indicador da zona máxima de lançamento (a bola deverá passar rolando sobre a linha máxima).

Parágrafo Único- Se a bola for lançada além da linha de arremesso, o jogador será advertido pela arbitragem e o ponto será marcado em súmula, e na reincidência em qualquer pista naquela partida, será penalizado com zero ponto, tantas quantas forem aquelas infrações.

10) Todo jogo iniciado e por motivo de força maior, tiver a sua paralisação, deverá ser reiniciado do ponto que ocorreu a paralisação, considerando-se as bolas já arremessadas e os pontos obtidos, bem como a manutenção dos mesmos atletas.

11) Quando houver necessidade de utilizar mais de um local para a modalidade/sexo, haverá um sorteio prévio para oficializar a programação.

12)O Sindicato que não possuir 05 (cinco) atletas contará a somatória de todos os seus atletas.

13)A pista estará disponível às delegações, das 08h00min às 20h00min horas do dia definido pela comissão organizadora da modalidade. Entretanto para garantir o direito de jogar, faz-se obrigatório a presença dos atletas a das delegações até as 18h00min horas do mesmo dia da disputa no local dos jogos.

TORNEIO DE CANASTRA / TRANCA (regras do JOCOPAR)

TITULO I - DOS OBJETIVOS

Artigo 1º - Fica estabelecido como objetivo do torneio o conagraçamento de todos os participantes.

TÍTULO II - DA ORGANIZAÇÃO E ARBITRAGEM

Artigo 2º - A arbitragem e a organização do evento estarão a cargo de Equipe especializada, a ser contratada pelo Sindicato sede do evento.

TITULO III - DAS NORMAS GERAIS

Artigo 3º - Não haverá um limite para a idade mínima.

Artigo 4º - Haverá uma tolerância de 15(quinze minutos) para o início da primeira partida de cada dupla.

Artigo 5º - Em caso de dúvidas surgidas durante o transcorrer das partidas, os árbitros deverão ser consultados no momento para esclarecer as mesmas.

Artigo 6º - Caso se comprove trapaça de um dos jogadores, a dupla faltosa será considerada perdedora e o respectivo jogador eliminado da competição, podendo ser substituído na fase seguinte.

Parágrafo Único - Não serão permitidos sinais, caso isto venha ocorrer o árbitro deverá ser comunicado, o jogador faltoso, advertido e caso venha reincidir o atleta deverá ser eliminado e a dupla considerada perdedora naquela rodada.

TITULO IV - DA FORMA DE DISPUTA

Artigo 7º - Em todas as fases, haverá disputa na melhor de 03 (três) partidas. Cada dupla jogará as partidas até que atinja 2.000 (dois mil pontos). O Sindicato que obtiver duas duplas vencedoras seguirá adiante no Campeonato.

Artigo 8º - Não será permitida próxima a mesa, a presença de pessoas que não estiverem jogando.

Artigo 9º - Depois de abaixar os jogos, os mesmos não poderão ser alterados.

Artigo 10º - Serão utilizadas 52 (cinquenta e duas) cartas de dois jogos totalizando 104 (cento e quatro) cartas.

Artigo 11º - A sequência das cartas é a seguinte: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (valete), Q (dama) e K (rei).

Artigo 12º - Toda carta 2 (dois) é "Coringa"

Artigo 13º - O "coringa" torna a canastra "suja".

Artigo 14º - É permitido somente 1 coringa para cada sequência ou trinca.

TITULO V - DOS JOGOS

Artigo 15º - No início, se a primeira carta comprada da mesa não servir pode comprar outra.

Artigo 16º - Antes de iniciar o jogo, os jogadores verificarão se estão de posse de 03 (três) vermelho (bom) e os depositarão na mesa tendo direito de comprar do baralho uma carta para cada 03 vermelho, na ordem com que foram dadas as cartas.

Artigo 17º - Será permitido “lavadeira” somente de ÁS e Rei, podendo ser usado “coringa”.

Artigo 18º – 03 (três) pretos (ruim) e 02 (dois) coringas trancarão a mesa.

Artigo 19º - A mesa poderá ser apanhada somente com 02 (duas) cartas na mão, abrindo um novo jogo.

Artigo 20º - Não poderá ciscar a mesa.

Artigo 21º - Para o bate final, somente é possível se tiver canastra formada.

Artigo 22º - Acabando todas as cartas da mesa termina-se na pessoa seguinte, jogando com o descarte da anterior somente se a mesma lhe servir.

Artigo 23º - Poderá “abaixar” cartas somente com um mínimo de 03 (três).

Artigo 24º - Se acabar o baralho e ninguém conseguir bater, os jogadores entregarão as cartas da mão ao adversário.

Artigo 25º - Quando da batida as cartas que ficaram na mão devem ser entregues à dupla adversária para serem somadas em seus pontos.

Artigo 26º - As cartas devem estar sempre à vista dos jogadores, sempre acima da mesa, no caso de um dos jogadores desejarem descansar as mãos as cartas deverão ser colocadas abertas sobre a mesa.

Artigo 27º - Não é permitido comentários entre as duplas sobre o jogo.

Artigo 28º - Quando houver somente uma carta na mão do jogador, este não poderá pegar a mesa, mesmo para o “bate” - “pica-pau”.

Artigo 29º - O “coringa” poderá ser baixado isoladamente em qualquer situação.

TITULO VI - DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS

Artigo 30º - Dará as cartas quem retirar por sorteio no início do jogo, a maior carta, procede-se no sentido anti-horário, sempre executando o corte o jogador anterior.

Artigo 31º - Inicia-se pelo jogador da direita de quem deu as cartas.

Artigo 32º - Serão distribuídas 13 cartas para cada jogador.

Artigo 33º - Não haverá morto.

Artigo 34º - Se as duplas em disputa chegarem ao mesmo número de pontos ao final de uma partida, deverá ter mais um lance (carteada) para saber a dupla vencedora;

TITULO VII - CONTAGEM DE PONTOS

Artigo 35º - A contagem dos pontos obedecerá a seguinte ordem: A) Canastra “limpa” com 07 cartas vale 200 (duzentos) pontos.

B) Canastra “limpa” com mais de 07 cartas vale 100 (cem) pontos para cada carta além da 7ª (sétima)

- C) Canastra “suja” com 07 cartas ou mais vale 100 (cem) pontos.
D) 03 (três) vermelho (bom) valem 100 (cem) pontos cada, quando tiver canastra. Caso não tenha canastra não haverá computação de pontos.
E) 03 (três) preto (ruim) valem 100 (cem) pontos cada para a dupla adversária. F) O coringa, carta 2 (dois) vale 50 (cinquenta) pontos cada.
G) “ÁS” vale 20 (vinte) pontos cada.
H) Demais cartas valem 10 (dez) pontos cada. I) Batida vale 100 (cem) pontos.

TÍTULO IX - DA SUBSTITUIÇÃO

Artigo 36º - Somente poderá substituir um jogador para cada dupla em disputa, devendo ser efetuada somente no término de cada partida, ou seja, após atingir os dois mil pontos;

Artigo 37º - Somente poderá substituir a dupla (dois jogadores), se a equipe conseguir passar para a fase seguinte;

TÍTULO X - DOS CASOS OMISSOS

Artigo 38º - Serão resolvidos pela Coordenação do Torneio.

TORNEIO DE FUTEBOL SUIÇO (regras do JOCOPAR)

DISPOSIÇÕES GERAIS

1) Cada equipe será composta de 15 atletas, em virtude das diferenças regionais na composição das equipes, fica estabelecido o seguinte:

1.1 - O Sindicato organizador do evento, em função do tamanho dos campos e dos costumes locais, é quem estabelecerá o número de atletas participantes, tendo como opção:

1.1.1 – Goleiro, sete jogadores de linha e sete reservas;

1.1.2 – 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 a mesma 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, devendo a substituição ocorrer na área

demarcada para tal, sem necessidade de a bola estar fora de jogo.

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, desde que obedecidos o artigo 13º do capítulo IV, letras “B”, “C” e “D”.

5) Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa (cartão vermelho) ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.

5.1 - A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da Competição, ainda que decorrente da aplicação do segundo cartão amarelo

5.2 - Se o mesmo atleta em determinado momento da Competição, acumular simultaneamente 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (duas) partidas.

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) Na 1ª fase da Competição, os jogos deverão ter vencedores, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

7.1 - A decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.

8) Na 2ª fase, semifinal e final da Competição, os jogos deverão ter vencedores, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

8.1 - Serão efetuadas cobranças de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;

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

9) O sistema de desempate dentro do grupo adotado para a 1ª fase da Competição,

que for disputada pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

- 9.1 - Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- 9.2 - Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- 9.3 - Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 9.4 - Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;
- 9.5 - Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- 9.6 - Ataque mais positivo de todos os jogos do grupo na fase;
- 9.7 - Defesa menos vazada de todos os jogos do grupo na fase;
- 9.8 - Sorteio.

Observação 01: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no **item “a”**.

Observação 02: Serão computados para o resultado final de cada partida os gols do tempo normal de jogo e mais um gol resultante da disputa de pênaltis, portanto, o gol aferido para equipe vencedora na disputa de pênaltis deve ser utilizado nos critérios de desempate quando houver necessidade. Exemplo: Placar ao término do tempo regulamentar 04x04, após decisão de pênaltis, será conferido o seguinte placar a equipe vencedora - 05x04.

10) Critério de Avaliação Disciplinar:

a) Cartão amarelo: 02 pontos b) Cartão vermelho: 07 pontos

11) O tempo de duração de uma partida é de 30 minutos corridos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, sem intervalo para descanso. A partir da segunda fase, o tempo de jogo passa a ser de 40 minutos, divididos em 2 tempos de 20.

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

13) - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

a. 03 pontos por vitória no tempo regulamentar; b. 00 ponto por derrota no tempo regulamentar; c. 03 pontos por vitória nos pênaltis;

d. 00 ponto por derrota nos pênaltis;

e. Para a equipe vencedora nos pênaltis será computado mais um gol no placar final.

ACÇÃO 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, sem bater em atleta adversário, exclusivamente, com os pés, salvo em caso de recuo com a cabeça, peito.

2) O goleiro, após receber a bola em recuo dentro de sua área de meta, de um atleta de sua equipe, ao repor a mesma novamente em jogo com os pés, somente poderá receber a bola recuada novamente de seus companheiros, após bater em um atleta adversário ou a bola ultrapassar o meio de campo, considera-se como infrator o atleta que fez a devolução vedada de bola ao goleiro.

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

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

5) O Goleiro ao segurar a bola com as mãos, não poderá repor a bola através de balão.

MEDIDAS PUNITIVAS

- 1) 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.
- 2) O número de faltas acumulativas volta a zero por ocasião do intervalo da partida.
- 3) Caberá ao representante informar ao árbitro e atletas através da exibição de placa nº 5 a quinta falta de cada tempo cometido pelas equipes.
- 4) 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

- 1) 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.
- 2) Para execução de um tiro livre direto, com formação de barreira os jogadores da equipe adversária devem manter uma distância mínima de 05 (cinco) metros da bola.
- 3) Qualquer atleta em campo poderá desferir os tiros livres, inclusive o goleiro.
- 4) 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.
- 5) Quando da cobrança do tiro livre direto sem barreira os outros jogadores deverão estar posicionados atrás da linha de meio de campo no campo de defesa da equipe executante da cobrança.
- 6) Nas cobranças de lateral só será válido o gol se a bola bater em qualquer atleta no campo exceto o goleiro.

FORMA DE DISPUTA

- 1) A forma de disputa será a de chaves para a primeira fase, sendo que após esta fase, todas as subseqüentes, serão em sistema de play-offs (mata-mata) até que se conheça o campeão.
- 2) Não haverá partida para disputa de 3º e 4º colocados, o campeão e vice-campeão puxarão 3º e 4º colocados.
- 3) Na 2ª fase, semifinal e final da Competição, os jogos deverão ter vencedores, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:
 - 3.1 - Serão efetuadas cobranças de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;
 - 3.2 - Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.
 - 3.3 - Nas cobranças de pênaltis, as equipes deverão estar com números iguais de atletas, caso uma equipe esteja com maior número de atletas inscritos deverá descartar o excedente.

TORNEIO DE FUTSAL (regras do JOCOPAR)

O Torneio de FUTSAL 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 subseqüentes, serão em sistema de play-offs (mata-mata) até que se conheça o campeão.

4) Na 1ª fase da Competição, os jogos deverão ter vencedores, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

4.1) A decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.

5) Na 2ª fase, semifinal e final da Competição, os jogos deverão ter vencedores, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

5.1) - Serão efetuadas cobranças de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;

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

6) - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

6.1 - 03 pontos por vitória no tempo regulamentar;

6.2 - 00 ponto por derrota no tempo regulamentar;

6.3 - 03 pontos por vitória nos pênaltis;

6.4 - 00 ponto por derrota nos pênaltis;

6.5 - Para a equipe vencedora nos pênaltis será computado mais um gol no placar final

7) O sistema de desempate dentro do grupo adotado para a 1ª fase da Competição, que for disputada pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

7.1 - Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

7.2 - Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

7.3 - Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

7.4 - Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;

7.5 - Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;

7.6 - Ataque mais positivo de todos os jogos do grupo na fase;

7.7 - Defesa menos vazada de todos os jogos do grupo na fase;

7.8 - Sorteio.

Observação 01: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no **item “a”**.

Observação 02: Serão computados para o resultado final de cada partida os gols do tempo normal de jogo e mais um gol resultante da disputa de pênaltis, portanto, o gol aferido para equipe vencedora na disputa de pênaltis deve ser utilizado nos critérios de desempate quando houver necessidade. Exemplo: Placar ao término do tempo regulamentar 04x04, após decisão de pênaltis, será conferido o seguinte placar a equipe vencedora - 05x04.

8) O atleta que for punido:

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

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

O atleta eliminado, não poderá jogar mais naquela modalidade, até o final do

JOCOPAR.

AVALIAÇÃO DISCIPLINAR

a) Cartão amarelo - 02 pontos;

b) Cartão vermelho - 07 pontos.

TORNEIO DE NATAÇÃO (regras do JOCOPAR)

O Torneio de NATAÇÃO será regido pelas regras da CBDA, exceto o especificado neste regulamento.

CATEGORIA NATAÇÃO LIVRE

- 1) O Torneio se constituirá em 01 (uma) prova de 50 metros nado LIVRE.
- 2) Cada Sindicato, poderá inscrever 01 (um) atleta para a prova e 01 (um) reserva.

CATEGORIA NATAÇÃO MASTER

- 1) O Torneio se constituirá em 01 (uma) prova de 50 metros nado LIVRE.
- 2) Cada Sindicato, poderá inscrever 01 (um) atleta para a prova e 01 (um) reserva.
- 3) Para participar, o atleta contabilista deverá ter ou completar 42 anos, no ano da respectiva realização do **JOCOPAR**.

FORMA DE DISPUTA

- 1) A disputa será dividida em fase classificatória e final. Classificam-se para as finais os 08 (oito) atletas que obtiverem os melhores tempos na primeira fase.
- 2) Na fase final, os 08 (oito) melhores classificados competirão no mesmo horário e local.
- 3) Caso a piscina a ser utilizada possua menos de 08 (oito) raias, os participantes da final serão classificados de acordo com o número de raias disponíveis para a realização da prova final.

TORNEIO DE SINUCA (regras do JOCOPAR)

DISPOSIÇÕES GERAIS

Estas regras respeitam normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos Esportes do Bilhar, cuja integração e conhecimento são obrigatórios, sendo adotados os conceitos nele contidos.

Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDA

1) Definições sobre jogo, partida, ação e tempo de ação, tacada e tacada contínua, tabela de mesa e tabela de jogo e outras aqui não abordadas, respeitam as normas do Regulamento dos Esportes do Bilhar.

2) As partidas são disputadas por dois ou mais jogadores usando uma bola branca e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.

3) A branca é identificada como “tacadeira”. A bola de menor valor em jogo é identificada como “bola da vez” e as demais como “coloridas”.

4) A finalidade da partida é, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco, encaçar as bolas da vez e coloridas em sequência ordenada crescente.

5) Quando visadas em jogada, são consideradas como:

A) “Bola livre”, quando não há penalidade por não ser encaçada; e

B) “Bola com castigo”, quando determinará penalidade se não convertida.

6) A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é “livre” de penalidade, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a “castigo”.

7) Encaçada uma colorida em início de tacada, em seguida é visada obrigatoriamente a bola da vez.

8) Convertida a bola da vez, obrigatoriamente no ataque pode ser jogada uma colorida livre que, encaçada, oferece opção de jogar outra colorida, também no ataque e sujeita a “castigo” se não convertida. Encaçando-as, é 8 jogada obrigatoriamente a bola da vez, e assim sucessivamente até o final da partida.

9) Exceto a da vez convertida lícitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçadas com falta, inclusive a da vez.

10) Convertida a bola da vez e em seguida a colorida de valor unitário imediatamente superior, esta é considerada como colorida se convertida ou como da vez quando não encaçada ou jogada em defesa.

11) Demarcadas no campo de jogo ou subentendidas:

A) A marca da bola vermelha é localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal coincidente com a marca da bola 6, equidistante entre esta e a tabela lateral superior direita; e

B) O ponto neutro é localizado no arco do semicírculo “D”, coincidindo com a linha longitudinal.

Artigo 2º - DA SAÍDA

1) Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 a 7 são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como “bola na mão”, colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo “D”.

2) A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e o vencedor joga ou transfere a ação, sem direito de recusa. São alternadas as saídas das

partidas seguintes.

3) Na saída é jogada a bola 1, sendo repetida sem penalidade se: A) For encaçada;

B) For cometida falta; ou

C) Impedido por bico de tabela ou outras bolas, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar (“tirar fino”) ambos os lados da bola1.

4) Na condição da alínea “c” do inciso “3” anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

Artigo 3º - DA SINUCA

1) Existe situação de sinuca quando o jogador está impedido de impulsionar a tacadeira direta e naturalmente para atingir a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, tangenciando ambos os lados.

2) A situação de sinuca é caracterizada como:

A) “Total”, quando impossível movimentar a tacadeira para atingir direta e naturalmente qualquer ponto da bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo de outra (s) bola (s) que não a “da vez” e/ou “bico de tabela”.

B) “Parcial”, quando a bola visada pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em um único ponto.

3) Mesmo se accidental, a sinuca é lícita quando originada em jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

4) Exceto seu “bico”, tabela delimitadora do campo de jogo não é considerada como obstáculo para avaliação de situação de sinuca.

Artigo 4º - DA RECUSA

1) Jogador com direito à ação pode recusar a jogada, “passando-a” ao adversário sem direito de recusa, após este: A) Cometer falta;

B) Jogar bola colorida sem encaçar, livre ou não.

Artigo 5º - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

1) Antes de jogada não evidente, são cantadas a bola e a caçapa visadas.

2) Sem necessidade de identificar quantidade de toques, deve ser cantada a jogada que pretende atingir a bola visada depois de toque da tacadeira em tabela, exceto quando evidente.

3) Jogada evidente é dispensada da cantada.

4) É evidente a jogada direta ou indireta claramente direcionada, que não tenha próximas ou no mesmo alinhamento outras bolas que possam ser visadas.

5) A decisão sobre evidência em jogada cabe exclusivamente ao árbitro, ou substituto que, julgando necessário, pode solicitar esclarecimento sobre a intenção planejada, mesmo interrompendo ação.

6) É considerada como de defesa a jogada em bola da vez não evidente e sem cantada.

7) É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola ou caçapa visada.

8) Antes da tacada, o jogador pode modificar a cantada. Pode também indagar ao árbitro, e será respondido, se a tacadeira está ou não “colada” a outra, ou se está corretamente posicionada na área do semicírculo “D” para saída ou retorno ao jogo.

9) Retornando ao jogo como “na mão”, a tacadeira tem posicionamento limitado pelo semicírculo “D” e/ou sobre sua linha e pode ter posição e cantada alteradas antes da tacada. A condição permanece quando a jogada é transferida ao oponente.

Artigo 6º - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA

- 1) Obstruída sua marca, a bola que ao jogo retorna é colocada na marca desocupada de outra bola de maior valor. Se todas ocupadas, é colocada no “ponto neutro”.
- 2) Retornando simultaneamente ao jogo duas ou mais bolas, tem preferência de colocação a de maior valor.

Artigo 7º - DA PENALIDADE

- 1) Pontos que penalizam por faltas são creditados ao adversário.
- 2) Penas por faltas são:
 - 2.1) Após falta técnica;
 - 2.1.1) Pena de 7 pontos;
 - 2.1.2) O penalizado perde direito à tacada;
 - 2.1.3) O beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao penalizado, sem direito de recusa.
 - 2.2) Após falta disciplinar;
 - 2.2.1) Em primeira ocorrência, pena de 7 pontos e enquadramento como advertência;
 - 2.2.2) Em reincidência, desclassificação com derrota no jogo.
 - 2.3) Após falta grave:
 - 2.3.1) Pena de 7 pontos; e
 - 2.3.2) Desclassificação com derrota no jogo.
- 3) Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação.
- 4) Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica.

Artigo 8º - DA FALTA

- 1) Praticadas sem dolo são faltas técnicas:
 - 1.1) Encaçapar a bola branca (“suicidar”);
 - 1.2) Dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”).
 - 1.3) Conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada (“carretão”);
 - 1.4) Jogar bola colorida em defesa;
 - 1.5) Acidentalmente lançar bola fora da mesa;
 - 1.6) Acidentalmente originar salto da tacadeira sobre outra bola que não a visada;
 - 1.7) Jogar em, ou com bola errada;
 - 1.8) Jogar com bola em movimento ou retornando ao jogo;
 - 1.9) Jogar com qualquer parte do taco que não a ponteira;
 - 1.10) Jogar sem ter contato com o piso;
 - 1.11) Jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar “na mão”;
 - 1.12) Encaçapar bola não visada;
 - 1.13) Converter duas ou mais bolas na mesma tacada;
 - 1.14) Converter bola em caçapa não cantada ou evidenciada;
 - 1.15) Não converter bola colorida sujeita a “castigo”;
 - 1.16) Não tocar primeiramente na bola visada, exceto quando cantado ou evidente o uso de tabela;

- 1.17) Não cantar jogada não evidente;
- 1.18) Tocar indevidamente em qualquer bola.
- 2) São falta disciplinares e/ou disciplinares grave:
 - 2.1) Intencionalmente praticar falta; ou
 - 2.2) Praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

Artigo 9º - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

- 1) A partida é encerrada quando:
 - A) É definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos favoráveis;
 - B) Um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
 - C) Estão em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos entre os jogadores atinge valores maiores que:
 - I. 46 pontos, com a bola 5 como a da vez;
 - II. 27 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou
 - III. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.
- 2) Se a situação da alínea “c” do inciso “1” anterior é atingida por crédito de pontos por falta do oponente, o vencedor não é obrigado a continuar a partida. Atingida em tacada contínua, é realizada a jogada seguinte.
- 3) Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, retornando ao jogo a bola 7 em sua marca, a branca como “na mão”;
 - A) A saída é decidida por sorteio, independentemente da sequência anterior, que permanece a mesma; e
 - B) O vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário.

Artigo 10 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO

- 1) O jogo é encerrado quando:
 - A) É atingido número predeterminado de vitórias em partidas; B) Um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
 - C) É aplicada penalidade por segunda falta disciplinar ou uma falta grave; D) O jogador é desclassificado.
- OBS 01 - As imagens com ilustração dos detalhes da mesa de jogo estão nos anexos do Regulamento dos Esportes do bilhar.
- OBS 02) - A marca da bola 7 (sete), diferentemente do Snooker e da Sinuca Mista, é aposta sobre a linha longitudinal com afastamento de 1/8 do campo de jogo (35,5 cm) da tabelasuperior.
- OBS 03) - Estas Regras da Sinuca (Snooker) são complementadas pelo Regulamento da Sinuca e pelas Normas para Árbitros, cuja leitura e integração são necessárias e importantes.

DAS PARTIDAS

- Artigo 1º** - Dois ou mais jogadores realizarão as partidas individualmente ou em conjunto, usando treze, dezessete ou vinte e duas bolas, sendo:

A) Uma bola branca, denominada “tacadeira”, e doze, dezesseis ou vinte e uma bolas, identificadas como “da vez e/ou “numeradas”, com valores determinados segundo suas cores, que serão: seis, dez ou quinze vermelhas valendo 1 ponto cada, uma amarela, 2 pontos; uma verde, 3; uma marrom, 4; uma azul, 5; uma rosa, 6 e uma preta, 7 pontos.

Artigo 2º - A quantidade de bolas vermelhas a tirar, com 6, 10 ou 15 unidades dependerão da determinação prevista no regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos e segundo o equipamento disponível, conforme o primeiro do Artigo 7º do Regulamento da Sinuca.

Artigo 3º - A (s) bola (s) de menor valor em jogo será (ao) sempre identificada (s) como ‘bola (s) da vez’ e as demais como “numeradas”.

Artigo 4º - A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas da vez e numeradas, respeitando as normas, em seqüência ordenada segundo as regras, usando a impulsão da tacadeira.

Artigo 5º - Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar

todas as bolas da vez enumeradas, segundo as regras. E considerado como jogo, um conjunto predeterminado de partidas.

Artigo 6º - Entende-se por tacada o ato do atleta impulsionar a tacadeira e/ou a seqüência completa da primeira à última bola encaçapada (s) e/ou jogada (s) continuamente.

Artigo 7º - As posições geométricas das marcas das bolas no campo de jogo estão determinadas no anexo A do Regulamento da Sinuca.

Artigo 8º - A (s) bola (s) “da vez”, a “bola livre” (Free Ball) e/ou as numeradas, quando

em tacada lícita, poderão ser jogadas no ataque ou defesa.

Artigo 9º - “Bola livre” (Free Ball) é a bola numerada que, após ocorrência de falta que resulte em situação de sinuca ao adversário, o atleta beneficiado opcionalmente identifica, elege e joga como se fosse a bola da vez em jogo, conforme previsto nos Artigos 54 e seguintes.

Artigo 10º - Toda tacada será iniciada sempre por uma bola da vez e encaçapando a bola vermelha, a tacada será continuada jogando em qualquer bola numerada. Encaçapada esta, será jogada outra vermelha e assim sucessivamente; terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes serão jogadas em seqüência numérica crescente, respeitando o previsto nos Artigos II e seguintes.

Artigo 11º - Qualquer bola numerada encaçapada imediatamente após uma bola vermelha retornará ao jogo em sua marca original, ou segundo os Artigos 34 e seguintes: as bolas numeradas encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, sem faltas, iniciando pela bola dois e ou seguintes, não retornarão ao jogo: bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retomarão ao jogo, exceto as vermelhas, respeitadas as exceções previstas nos Artigos 39 e seguintes.

Artigo 12º - Encaçapada a última bola vermelha em jogo e jogada em seguida a bola 2, esta será considerada como numerada se encaçapada, portanto retornando ao jogo.

Artigo 13º - Serão consideradas como encaçapadas em jogada normal as bolas: da vez, vermelha ou não, e/ou “bola livre” (Free Ball), em jogada em que forem encaçapadas isolada ou simultaneamente, efetivada em bola da vez ou na “bola livre” (Free Ball), mesmo quando entre a bola visada e a encaçapada ocorra ação de

bola numerada.

Artigo 14º - Quando encaçapadas simultaneamente em tacada lícita as bolas vermelhas inclusive quando com a “bola livre”, creditarão ao jogador o valor igual a um (1) ponto por bola. Quando encaçapada simultaneamente com bola da vez não vermelha, não serão contados os pontos da “Bola livre”.

Artigo 15º - Salvo nas exceções previstas nos Artigos 39 e seguintes, as bolas vermelhas nunca retomam ao jogo, mesmo quando dele excluídas com falta. Quando encaçapada, sempre retornará ao jogo a “bola livre” (Free Ball).

DAS SAÍDAS

Artigo 16º - Para a saída de partida as bolas 2 a 7 serão colocadas em suas respectivas marcas, e as seis, dez ou quinze bolas vermelhas serão colocadas unidas entre si, entre as bolas 6 e 7 em suas marcas, compondo formato “piramidal”. A bola vermelha do vértice da “pirâmide” ficará na linha longitudinal (ver o item 1º do Artigo 2º do Regulamento da Sinuca), entre as bolas 7 e 6 e muito próximo desta última, sem tocá-la. A “base da pirâmide” ficará com alinhamento perpendicular à linha longitudinal, que alinha as bolas 6 e 7 e voltada para esta última. A tacadeira ficará em situação de “bola na mão”, podendo ser colocada em qualquer ponto limitado pelo semicírculo “D”. A tacada inicial poderá ser executada em jogada de ataque ou defesa.

Artigo 17º - A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio realizado pelo árbitro, e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

Artigo 18º - Se na seqüência uma saída for repetida por um mesmo jogador. Não havendo alternância e verificada a falha não tiver sido praticada a tacada seguinte, de qualquer dos oponentes, a partida será reiniciada sem penalidade. Se verificado o erro a tacada seguinte já ocorreu, a saída será validada, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova seqüência, isto é a próxima saída será do outro jogador.

DA SINUCA

Artigo 19º - Considera-se como sinucado (Snookered), quando o atleta não puder impulsionar a bola tacadeira em movimento direto e natural, de forma que permita tangenciar (“tirar fino”) primeiramente os dois lados de bola da vez por impedimento de obstáculo originado por “bico de tabela” ou por outra bola que não seja da vez.

Artigo 20º - Para efeito do Artigo 19º, bola da vez e/ou tabela da mesa (delimitadoras de campo de jogo não são consideradas como obstáculo para sinuca).

Artigo 21º - A sinuca e recurso técnico e estratégico, utilizado em tacada de defesa (“de segurança executada a partir da “bola livre”), respeitando o Artigo 56º, “bola da vez” ou “bola numerada”, podendo também ocorrer acidentalmente. Quando originada em jogada enquadrada como falta, possibilita ao adversário opções adicionais, previstas nos Artigos 53º e seguintes.

DO JOGO CANTADO

Artigo 22º - Toda bola numerada e “bola livre” visada tem que ser cantada. Salvo quando claramente evidente ao arbitro e/ou nas exceções previstas nos Artigos 25º a 27º.

Artigo 23º - É desnecessário cantar desvio (s) na direção da tacadeira originados por toques nas tabelas da mesa, para posteriormente atingir a bola visada.

Artigo 24º - As bolas jogadas regularmente e convertidas, serão consideradas

válidas

e corretas mesmo que a conversão ocorra em caçapa não visada originalmente.

Artigo 25º - As jogadas claramente evidentes ao árbitro que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola visada, serão consideradas corretas e válidas.

Artigo 26º - Para efeito dos Artigos 22º e 25º serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e que não tenham outras bolas próximas, coladas e/ou no mesmo alinhamento.

Artigo 27º - A decisão sobre a evidência em uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo que, quando julgar necessário, poderá e deverá solicitar esclarecimentos prévios sobre a cantada ou jogada pretendida.

Artigo 28º - Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier.

Artigo 29º - Na condição de “bola na mão”, quando a tacadeira retorna ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo “D” e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até efetuar sua tacada. Esta condição permanece quando essa jogada é “passada” ao oponente.

DA BOLA COLADA

Artigo 30º - Quando a bola branca interromper seu movimento e permanecer “colada” (Touching) a outra bola será caracterizada: uma tacada seguinte normal se for indicada como visada qualquer outra bola, que não a colada; uma tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, na qual, será considerado que a bola colada já foi e está “tocada” pela tacadeira e, a tacada deverá movimentar a bola branca de forma e orientação que não origine novo toque na “bola colada” (Touching Ball).

Artigo 31º - Uma bola será considerada como “colada” somente quando o árbitro do jogo assim o declarar e este o fará quando esta situação ocorrer, se pertinente ao jogo, pronunciando o termo “bola colada” (Touching Ball).

Artigo 32º - Quando lhe convier o atleta poderá indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não colada à outra, e este deverá informá-lo.

Artigo 33º - Não haverá falta quando uma bola colada à tacadeira se movimentar involuntariamente, por defeito de mesa ou pano, quando esta receber a tacada, situação comum junto às marcas das bolas.

DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS

Artigo 34º - Respeitadas as exceções de retorno às posições originais com situações específicas, a bola que retorna ao jogo será colocada na sua marca respectiva, sem tocar em outra bola. Se estiver ocupada. Será colocada na marca desocupada “de maior valor”.

Artigo 35º - Se todas as marcas estiverem ocupadas, total ou parcialmente, a bola que retorna ao jogo será colocada no ponto mais próximo possível de sua própria marca, sem tocar em outra bola, com orientação em direção à tabela superior e: sobre a linha longitudinal, quando as bolas 4, 5, 6 e 7; sobre a linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, para as bolas 2 e 3.

Artigo 36º - Se for impossível a colocação segundo os Artigos 34º e 35º por impedimento da tabela superior, escolhe-se o ponto que resultar mais próximo da marca original, em igual colocação e alinhamento, com orientação em direção a tabela inferior.

Artigo 37º - Se retornam ao jogo simultaneamente duas ou mais bolas, as impedidas

de voltar à marca original serão recolocadas com preferência pela (s) de maior valor.

Parágrafo primeiro - As bolas que, por falha de arbitragem, retomaram indevidamente ao jogo e nele ainda estão presentes quando constatado o erro, serão sumariamente retiradas, a qualquer tempo e independentemente da seqüência de valores das bolas em jogo.

Parágrafo segundo - As bolas que, por falha de arbitragem não retornarem ao jogo, quando constatado o erro serão recolocadas sumariamente, a qualquer tempo.

Parágrafo terceiro - As ocorrências previstas nos parágrafos anteriores, por se tratarem de falhas de arbitragem, não resultarão em penalidades e não modificarão os resultados já efetivados até o momento da correção.

Artigo 38º - As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão após o encaçapamento, por imperfeição de caçapa, serão consideradas como não convertidas.

DAS JOGADAS RETORNÁVEIS

Artigo 39º - Exceto quando restarem em jogo apenas a tacadeira e a bola 7, se um atleta praticar jogada que não atinja a bola visada de forma que demonstre ao árbitro não ter aplicado o melhor de sua habilidade técnica, estando ou não em situação de sinuca, além de puni-la como falta o árbitro enquadrará a tacada como passível de retorno e para a repetição voltará a (s) bola (s) movimentada (s) á (s) sua (s) posição (ões) original (is). O mais fielmente possível e exigirá a repetição da jogada tantas vezes quantas necessárias, até a realização plena ou de forma admitida como aceitável, observando; considerando a tacada como passível de repetição, o árbitro assim se manifesta, pronunciando o termo "falta e retorno"; aguarda a manifestação do adversário, que poderá optar por: jogar a bola da vez, ou a "bola livre" se houver, passar a tacada ou aceitar a repetição;

A repetição da tacada, quando aceita, será executada na forma escolhidas pelo

jogador ativo, respeitadas as regras; cada repetição executada com falta será penalizada, mesmo quando não punida com novo retorno.

Parágrafo primeiro - Se o retorno for determinado em consequência de jogada onde existia passagem livre e direta da tacadeira para tocar qualquer ponto da bola visada ou de outra bola da vez, a terceira repetição sequencial com falta será enquadrada como falta técnica agravada, determinando o encerramento da partida com a derrota do penalizado.

Parágrafo segundo - Na situação prevista no parágrafo anterior, antes de autorizar a tacada a ser repetida o árbitro deverá alertar o atleta da possibilidade de receber a penalidade agravada sem a perda da partida.

Artigo 40º - A repetição de jogada, estabelecida no Artigo 39º, não será aplicada quando restarem em jogo somente a tacadeira e a bola 7; o atleta penalizado por não atingir a bola visada, conseguiu praticar tacada que permita ao árbitro considerá-la como satisfatória, por apresentar como resultado parâmetros aceitáveis na velocidade, distância de aproximação e trajeto aplicados à tacadeira para atingir a bola visada, segundo os níveis de dificuldades apresentados pela situação original e levando em conta o nível técnico do evento e do melhor entre os atletas envolvidos; as posições das bolas originem situação em que, comprovadamente, o atleta esteja totalmente impedido de tentar sair da sinuca e esteja antecipadamente demonstrado ao árbitro que não há outra solução, a não ser a de obrigatoriamente

cometer falta.

Artigo 41º - Ao praticar a tacada, na situação prevista na alínea 3 do artigo 40º o atleta deverá impulsionar a tacadeira na direção, direta ou indireta, da bola que deveria estar sendo visada e com a força necessária para atingi-la.

Artigo 42º - O retorno de jogada prevista nos artigos 39º e seguintes, será integral e rigorosamente aplicado nos jogos de eventos enquadrados como nacionais, de supervisão e fiscalização direta da CBBS e nos eventos estaduais quando integrados por atletas participantes de categorias de “topo”, isto é, de nível técnico superior.

Os demais eventos regulamentarão a prática de maior flexibilidade e condescendência no uso daquelas normas, por meio do regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos.

Artigo 43º - A (s) bola (s) vermelha (s) encaçapada (s) em tacada que será repetida, segundo os Artigos 39º e seguintes, também voltará (ao) à (s) sua (s) posição (ões) original (is).

Artigo 44º - Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente contra a intenção do jogador, o árbitro retornará a (s) bola (s) à sua (s) posição (ões) original (ais), o mais fielmente possível, dará prosseguimento normal à partida, ignorando a ocorrência, e não permitirá a alteração da cantada e/ou intenção inicialmente proposta.

Artigo 45º - Se uma bola movimentada parar na boca de "caçapa" e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas: se não foi caracterizada a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso; caracterizada a transferência de direito a tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, o árbitro a recolocará em sua posição original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente; se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola 'na boca', e esta (s) vier(em) a cair antes da branca tocá-la, o árbitro recolocará as bolas em suas posições originais, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este atleta retomará sua jogada regularmente.

Artigo 46º - O direito a tacada passa a ser do oponente quando o atleta demonstra ao árbitro ter finalizado sua ação por: iniciar o afastamento da mesa de jogo e/ou:

expressar atitude que permita esse enquadramento.

Artigo 47º - Para definir claramente a alternância de direito à tacada, ao observar e enquadrar o fato, o árbitro poderá e deverá se manifestar, declarando que a tacada é do outro atleta.

DAS FALTAS E PENAS

Artigo 48º - As seguintes situações são consideradas como faltas:

- 1) Encaçapar a bola tacadeira (“Suicidar-se”);
- 2) Dar mais de um toque na bola tacadeira (“bitoque”);
- 3) “Conduzir” a bola tacadeira (“carretão”);
- 4) Tocar ou movimentar indevidamente uma bola já colada à tacadeira;
- 5) Jogar com qualquer bola ainda em movimento;

- 6) Jogar enquanto é recolocada em jogo pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo;
- 7) Jogar com qualquer parte do taco, que não seja a sua ponteira;
- 8) Jogar sem ter contato com o chão;
- 9) Jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar com ela “na mão”;
- 10) Lançar qualquer bola para fora do campo de jogo;
- 11) Encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada ou encaçapar bola não visada, exceto quando envolvendo e combinando bolas vermelhas, ou jogando as “bolas livres” combinada com a bola da vez, observando os Artigos 13º e seguintes;
- 12) Encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa;
- 13) Não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando a jogada envolva apenas bolas vermelhas;
- 14) Tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, salvo quando entre vermelhas e/ou “bola livre” e bola da vez;
- 15) Originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a “bola livre”, respeitada a exceção prevista no Artigo 56º;
- 16) Saltar com a tacadeira sobre qualquer bola, salvo em ocorrência acidental e tocando-a primeiramente, antes de qualquer desvio;
- 17) Deixar de cantar a bola numerada visada e/ou a “bola livre”, salvo nas exceções previstas nos Artigos 22º e seguintes;
- 18) Tocar indevidamente em qualquer bola, com o taco, cruzeta, corpo, roupa, etc.

Parágrafo primeiro - Pena para as alíneas 1 a 18 anteriores, com o mínimo de quatro

(4) pontos, ou que resultar maior entre:

a) O valor da bola visada que resultou na falta ou: da bola de “maior valor” diretamente envolvida na ocorrência, mesmo que não visada.

Parágrafo segundo - A bola de “maior valor” envolvida na jogada será identificada pelo primeiro contato da tacadeira. Os contatos subsequentes são indiferentes, salvo quando vierem a provocar nova falta, sujeita à maior penalidade.

1) Jogar bola da vez ou numerada fora da seqüência obrigatória determinada;

2) Jogar com bola errada;

3) Durante a partida, usar outra (s) bola (s) para qualquer propósito de jogo;

4) Cometer falta após encaçapar bola vermelha e antes de cantar ou evidenciar a bola numerada a ser jogada;

5) Usar tempo excessivo, acima da média considerada normal, na execução de sua tacada;

6) Praticar atos previstos no Artigo IX do Regulamento da Sinuca, em sua alínea “B”, considerados como falta disciplinar, ou alínea “C” enquadrados como falta grave.

Parágrafo terceiro - Pena para as alíneas 19 a 24 anteriores:

a) O valor de sete (7) pontos e/ou os agravamentos estabelecidos nas regras.

Parágrafo quarto - A falta prevista na alínea 23 deste artigo determina o enquadramento do atleta em falta disciplinar.

Parágrafo quinto - As penalidades impostas em pontos não são acumulativas.

Artigo 49º - A falta não observada e/ou não declarada pelo árbitro e não reclamada pelo adversário antes de efetivada a tacada imediatamente seguinte de qualquer dos jogadores, será desconsiderada e a penalidade não será aplicada.

Artigo 50º - Não ocorrendo outra falta, não haverá penalidade por uma bola jogada licitamente, que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retoma ao campo de jogo, ou é encaçada sem interferência estranha. Entretanto, se esta parar sobre a

tabela ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

DAS PENALIDADES

Artigo 51º - Nas faltas, as penalidades aplicadas serão:

a) Para falta técnica (Artigo 18º alínea “A”, do Regulamento da Sinuca): O penalizado perderá o direito a tacada; o beneficiado receberá crédito de pontos segundo os valores estabelecidos no Artigo 48 e seguintes e; o beneficiado poderá jogar em bola da vez, ou “bola livre” se houver, ou ainda “recusar” a tacada, “passando-a” ao penalizado.

b) Para falta técnica agravada (Parágrafo primeiro do artigo 39 destas Regras) perda da partida.

c) Para falta disciplinar (Artigo 18º, alínea “B”, do Regulamento da Sinuca): Quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta: em reincidência, perda do jogo.

d) Para falta grave (Artigo IX, alínea “C” do Regulamento da Sinuca): perda do jogo.

Artigo 52º - Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo: serão consideradas válidas as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o encerramento do jogo e; o infrator estará ainda sujeito às sanções estabelecidas nas normas específicas e no Código de Justiça Desportiva.

DAS OPÇÕES PÓS FALTA

Artigo 53º - Após o adversário cometer falta o jogador poderá: executar sua tacada em bola da vez, ou “bola livre” se houver, em continuidade normal da partida, recusar a jogada, “passando-a” ao penalizado, ou: aceitar o “retorno” da jogada, se declarado possível pelo árbitro.

Artigo 54º - Se a falta cometida resultar em situação de sinuca, segundo o Artigo 19º e seguintes: o árbitro deve informar a possibilidade de o jogador exercer a opção de jogar uma “bola livre”, pronunciando o termo “bola livre” (Free Ball) e; além das opções do Artigo 53º o jogador poderá escolher e “eleger” uma bola numerada como sendo “bola livre” (Free Ball), e assim joga-la em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas.

Artigo 55º - Encaçapando a numerada jogada como “bola livre” (Free Ball). O atleta terá como crédito o valor de ponto (s) igual ao de uma bola da vez em jogo.

Artigo 56º - A numerada jogada como "bola livre" (Free Ball) Não poderá se tornar o primeiro obstáculo para situação de sinuca na tacada do adversário, exceto quando estiverem em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7. A ocorrência, salvo na exceção citada, será enquadrada como falta e penalizará pelo valor da "bola da vez", com o mínimo de quatro (4) pontos.

Artigo 57º - Para enquadramento do artigo 56º, "primeiro obstáculo" 'é a primeira bola, ou bico de tabela, interposta entre a tacadeira e a (s) bola (s) da vez, que esteja obstruindo a passagem da bola branca para tangenciar qualquer dos lados da (s) bola (s) da vez.

DO TERMINO DE PARTIDA

Artigo 58º - A partida terminará quando;

A) For definitivamente encaçapada a bola 7, com vantagem de pontos para um dos jogadores;

B) Um dos atletas cometer qualquer falta, estando em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e a diferença entre eles for inferior a sete (7) pontos;

C) Um dos atletas cometer falta técnica agravada, prevista no parágrafo primeiro do Artigo 39º;

D) Um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;

E) Existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que:

□ 25 pontos, com as bolas 5, 6 e 7 em jogo;

□ 20 pontos, com as bolas 6 e 7 em jogo;

□ 7 pontos, com a bola 7 em jogo.

Artigo 59º - Quando a situação da alínea "E" do Artigo 58º for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Se for atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte.

Artigo 60º - As normas da alínea "E" do Artigo 58º poderão ser excluídas integralmente, ou usadas parcialmente, segundo determinação prevista no regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos.

Artigo 61º - Quando restar em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e vier a ocorrer empate de pontos, por encaçapamento da 7 ou falta, voltarão ao jogo: A bola 7 colocada em sua marca, e a bola branca na situação de "bola na mão", e; o atleta que vencer sorteio feito pelo árbitro executará a saída ou a passara ao adversário, independentemente da seqüência normal das saídas do jogo e da continuidade da partida empatada; A saída será considerada e executada como em uma partida normal, adaptando-se o que necessário; Será considerado vencedor o atleta que primeiro encaçapar a bola 7, em jogada lícita, ou; Será considerado vencido o atleta que primeiro praticar qualquer falta, independentemente da penalidade cabível.

Artigo 62º - quando a situação da alínea 4 do artigo 61º ocorrer, o vencedor não precisará continuar a partida.

Artigo 63º - Em circunstâncias de final de partida, atitudes como: guardar o taco; tocar ou manusear bolas; cumprimentar o adversário pela vitória; abandonar o ambiente de seu jogo e/ou outras similares, caracterizam admissão de partida perdida, com o enquadramento na alínea "D" do artigo 58º.

Artigo 64º - Ao ocorrer situação de "impasse" (Parágrafo segundo do Artigo 18º do Regulamento da Sinuca) na seqüência da partida, o árbitro deverá:

1. Advertir aos jogadores de que, se a situação tiver continuidade determinará a nulidade da partida;

2. Continuando a mesma situação, após a terceira jogada de cada atleta deverá considerar a partida nula e providenciar seu reinício imediato, sem outras penalidades, independentemente de situação e/ou vantagem da partida anulada.

DO FINAL DE JOGO

Artigo 65º - O jogo estará terminado quando: Um dos atletas atingir o número mínimo de vitórias de partidas, estabelecido para consagrar um vencedor, ou; um dos jogadores for considerado vencido, por praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave.

FORMULA DE DISPUTA

Artigo 66º - Será definida no Congresso Técnico do Jocopar, de acordo com as condições a serem oferecidas e número de participantes.

TORNEIO DE TRUCO (regras do JOCOPAR)

O Torneio de Truco será regido pelas regras da Federação Paranaense de Truco, exceto o especificado, por este regulamento.

1) O corte é livre, podendo se quiser, retirar a carta, olhar e entregar para seu parceiro.

2) O carteador faz a distribuição das 03 (três) cartas, uma a uma, sempre por baixo, excetuando-se aquela carta que foi entregue no corte. Se quiser, poderá também olhar uma carta de seu parceiro.

3) Quando houver trucada, os adversários poderão olhar as cartas para decidirem se vão ou não.

4) O jogo é efetuado em melhor de 03 (três) partidas de 12 (doze) pontos cada.

5) Mão de onze:

a) Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.

b) Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas, podendo olhar somente as suas cartas, não será preciso chegar a sua vez para olhar. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.

c) Se houverem três empates na mão de onze ganhará 03 (três) pontos a dupla que não tiver os onze pontos.

d) Se houverem três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

TORNEIO DE VOLEIBOL DE AREIA (regras do JOCOPAR)

O campeonato de Voleibol de Areia será regido pelas Regras da C.B.V. (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLLEY-BALL), obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

- 1) Cada equipe poderá substituir os atletas por reservas da mesma categoria.

- 2) Número de sets e pontos:
 - 2.1) Desde a classificação até as finais, os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 18 (dezoito) pontos, sendo que, para vencer deverá ter 02 (dois) pontos de vantagem. Em caso de necessidade de realização do 3º set, este será disputado pelo sistema "Tie-Break", até 15(quinze) pontos. Se as equipes chegarem empatadas em 14 x 14, o set 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 de atletas no intervalo de um Set para outro, desde que o atleta substituto esteja devidamente inscrito.

- 4) Critérios de desempate:
 - 4.1) Confronto direto,
 - 4.2) Saldo de sets, em todos os jogos do grupo da fase,
 - 4.3) Saldo de pontos, em todos os jogos do grupo na fase
 - 4.4) Sorteio.

- 5) Para efeito de classificação cada equipe marcará:
 - 02 (dois) pontos por vitória
 - 01 (um) ponto por derrota.

TORNEIO DE XADREZ (regras do JOCOPAR)

- 1) A modalidade de xadrez será disputada pelas regras oficiais da modalidade;

- 2) Cada equipe será formada por 03 (três) jogadores;

- 3) Cada equipe nomeará um capitão que responderá por todos os atos da equipe e será porta voz de qualquer reclamação que por ventura existir;

- 4) A ordem de tabuleiro será a critério de cada equipe, e informada antes do início da competição;

5) As disputas serão realizadas através do emparelamento suíço estipulado pelo coordenador da modalidade, bem como a duração das partidas.