

# **JOGOS DOS SERVIDORES ESTADUAIS**

## **REGULAMENTO 2024**

**Secretário de Estado de Esporte e Lazer**  
*Rudson Rosa Guerra*

**Secretário de Estado da Administração**  
*Alan Farias Tavares*

## ***Comissões dos Jogos dos Servidores Estaduais 2024***

✓ ***Comissão Organizadora***

Renata Bilego Bello / Mário Kanashiro / Richardson Marques / Kattia Daniel / Cristiane Xavier

✓ ***Comissão Credenciamento (Inscrições), Abertura e Encerramento***

Bruna Emilly / Mônica Barbosa / Isabella Gomes / Cléber da Cruz / Cássio Coutinho

✓ ***Comissão Administrativa e Apoio Logístico***

Aledino Montes / João Pedro / Alan Junio / José Victor / Adauri Alves / Vinicius Sandivilli / Firmino Lisboa

✓ ***Comissão Publicidade e Divulgação (Relações Públicas)***

Luís Gustavo / Kattia Daniel

✓ ***Comissão Técnica, Regulamento e Disciplinar***

Bernardo Bahia / João Ricardo / Paulo Duarte / Fidêncio / Marcus Tondato

✓ ***Comissão Arbitragem***

Cássio Guimarães / Roner Soares / Leonardo Cardoso

✓ ***Comissão Informática***

Milton Oliveira / Cleiton de Sá / Renan Queiroz

✓ ***Comissão Segurança e Infraestrutura***

Nilton Cezar e Equipe

✓ ***Comissão Médico-Hospitalar***

Tessália Cristina e Equipe

✓ ***Comissão Alimentação e Arrecadação de Alimentos***

GDP e Equipe / Edna de Fátima / Aurélia Christiane / Gilmar Januário

✓ ***Comissão Gincanas e Entretenimento***

Natal de Oliveira / Equipe do Lazer

## **APRESENTAÇÃO**

Idealizada para promover a integração entre servidores de todos os órgãos do estado, a primeira edição dos Jogos dos Servidores Públicos será realizada nos espaços esportivos jurisdicionados pela Secretaria de Estado de Esporte e Lazer (SEEL), em uma única fase, disputados em oito modalidades, individuais e coletivas, em equipes femininas, masculinas e mistas; entre órgãos do estado de Goiás.

## **JUSTIFICATIVA**

A realização do evento vai ao encontro dos esforços que têm sido feitos para valorização dos servidores do Estado de Goiás, promovendo integração entre servidores, lazer, compartilhamento de experiências e divulgação dos serviços prestados ao cidadão.

Os jogos proporcionam o desenvolvimento do sentimento de pertencimento à classe de servidores públicos, aumentando o engajamento e, conseqüentemente, maior produtividade em função do bem-estar das pessoas.

## **OBJETIVO**

Promover a integração entre servidores por meio do esporte e disponibilizar espaço para divulgação dos serviços ofertados ao cidadão.

## **METODOLOGIA**

O projeto inicial será elaborado pela equipe técnica da SEEL e submetido à Secretaria de Estado da Administração (Sead), para realizar as contribuições pertinentes.

Após validação do projeto por todos os envolvidos, serão iniciados os trabalhos de divulgação do evento, para envolver todos os órgãos do estado e o máximo de servidores possível. Esta divulgação se dará por todos os canais disponíveis no estado: SEI, e-mail, Teams, redes sociais, etc.

O processo licitatório para contratação de arbitragem, coletes e aquisição de equipamentos/materiais esportivos será realizado pela SEEL e pela Sead.

As tabelas de jogos serão elaboradas pela SEEL/SEAD e disponibilizadas no site da SEEL ( <https://goias.gov.br/esporte/> )

## REGULAMENTO DOS JOGOS DOS SERVIDORES ESTADUAIS

### CAPÍTULO I – DAS FINALIDADES

**ART. 1º** - Os Jogos dos Servidores do Estado de Goiás tem por finalidade promover o intercâmbio esportivo entre os servidores do estado.

**ART. 2º** - Os Jogos dos Servidores do Estado de Goiás é uma promoção do Governo de Goiás, por meio da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer (SEEL), em parceria com a Secretaria de Estado da Administração (Sead) e apoio do SESC Goiás.

### CAPÍTULO II – DOS OBJETIVOS

**ART. 3º** - São objetivos dos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás, previstos neste Regulamento:

- Promover a integração esportiva e social entre os servidores do Estado de Goiás;
- Estimular o desenvolvimento esportivo dos servidores do Estado.

### CAPÍTULO III – DA ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E EXECUÇÃO

**ART. 4º** - Os Jogos dos Servidores serão organizados e dirigidos pela Secretaria de Estado de Esporte e Lazer (SEEL) em parceria com a Secretaria de Estado da Administração (Sead) e apoio do SESC Goiás.

**Parágrafo Único** – Os Jogos dos Servidores do Estado de Goiás serão executados por uma Comissão Geral Organizadora, formada por membros designados pelos secretários, com a competência sobre todos os aspectos técnicos e administrativos dos jogos.

### CAPÍTULO IV – DA PROGRAMAÇÃO E LOCAIS DE COMPETIÇÕES

**ART. 5º** - Os Jogos dos Servidores do Estado de Goiás serão disputados ***nos dias 08, 09 e 10 de novembro de 2024***, no **SESC FAIÇALVILLE e Kartódromo**.

**ART. 6º** O ***Congresso técnico*** será realizada dia ***05 de novembro de 2024, às 16h30 (via Teams)***, sendo obrigatória a participação dos ***representantes das secretarias (importante a participação do responsável pelas inscrições de sua secretaria)*** que tenham inscritos nos jogos.

**Parágrafo Único** – Os locais de competições serão:

- ✓ SESC FAIÇALVILLE - Av. Ipanema, Qd. 234/236, nº. 1.600 - St. Faiçalville, Goiânia - GO, 74350-575
- ✓ Kartódromo - Av. Ayrton Senna - Alphaville Araguaia, Goiânia – GO.

*(As secretarias que tiverem interesse em fazer seletiva, podem entrar em contato com o Kartódromo para agendar, sendo que os custos com as locações e demais despesas para seletiva e/ou treinamentos ficarão a cargo de cada secretaria ou servidor; a SEEL/Sead será responsável pelos custos nos dois dias de evento, durante a competição).*

*Contato RC Racing Kartódromo de Goiânia 62 99501 – 0047 – Para Agendamentos e confirmação de Valores.*

## **CAPÍTULO V – DAS CATEGORIAS, NAIPES E MODALIDADES**

**ART. 7º** - Os Jogos dos Servidores do Estado de Goiás serão disputados nas categorias Aberta e 50+, dependendo das modalidades, conforme descritivo abaixo:

**Parágrafo Único** – As modalidades que serão contempladas nos Jogos dos Servidores Estaduais de Goiás, são:

**Futebol Soçate** – Feminino Livre, Masculino (livre e 50+)

**Vôlei** – Misto (3x3)

**Sinucão** – Feminino e Masculino individual Livre

**Natação** – Feminino e Masculino (50m 04 estilos, Revezamento 4 X 50m livre - Equipe mista 2x2);

**Kart** – Feminino e Masculino (Livre e 50+)

**Truco** – Feminino e Masculino

**Tênis de Mesa** – Feminino e Masculino

**Gincana (Provas Surpresas)** – Equipes Mistas (06 integrantes)

## **CAPÍTULO VI – DA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÕES**

**ART. 8º** – As equipes farão suas inscrições e confirmações nos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás, por meio das fichas de inscrições no SEI referente aos Jogos; as inscrições poderão ser **realizadas de 23 de outubro a 1º de novembro de 2024.**

§1º – as inscrições nos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás serão confirmadas através do preenchimento da planilha Excel de inscrições, que serão disponibilizadas via anexo no SEI, indicando as modalidades, número de atletas e número servidores que irão participar, bem como o seu representante. Cada secretaria poderá inscrever suas equipes por cada naipe e cada categoria, conforme quadro abaixo:

<b>Modalidade</b>	<b>Quantidade de Inscritos</b>
Futebol Soçaite – Feminino Livre, Masculino (livre e 50+)	03 equipes por secretaria (02M/01)
Vôlei – Misto (3x3)	01 equipes por secretaria (mista)
Sinucão – Feminino e Masculino Individual Livre	02 equipes por secretaria (01M/01F)
Natação – Feminino e Masculino (50m livre), Revezamento 50m livre (Equipe mista 2x2);	08 inscritos por secretaria (04 M/04F)
Kart – Feminino e Masculino (Livre e 50+)	08 inscritos por secretaria (02M /02F / 02F50+02M50+)
Truco – Feminino e Masculino	02 duplas por secretaria (01 M/01 F)
Tênis de Mesa – Feminino e Masculino	02 inscritos por secretaria (01 M/01 F)
Gincanas Surpresas – Equipes Mistas	04 inscritos por secretaria (02 M/02 F)
<b>M – Masculino / F – Feminino</b>	

§2º – Será realizada, nos dias dos Jogos, uma campanha de **Arrecadação de Alimentos não perecíveis**, que serão encaminhados, posteriormente, para a **Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (SEDS)**. A comissão de Alimentação e Arrecadação de Alimentos será a responsável por receber os alimentos por secretaria e, ao final dos Jogos, teremos a classificação para as secretarias que mais arrecadaram alimentos, conforme quadro de pontuação desse regulamento, conforme Artigo 13º do Capítulo VIII.

**ART. 9º** – Os atletas participantes serão identificados pela Carteira de Identidade, expedida por Secretaria da Segurança Pública Estadual ou pelos Ministérios do Exército, Marinha, Aeronáutica ou da Defesa e, ainda, documentos expedidos pela Polícia Federal, Civil, no seu original, Carteira de Trabalho, Carteira de Habilitação e Identidade de Conselho Profissional.

§1º - Um atleta poderá participar de várias modalidades, tanto coletivas quanto individuais, mas nenhuma competição deverá ser paralisada em função de um (a) atleta que esteja em outra modalidade.

§ 2º - Caso a secretaria não tenha número suficiente para montar suas equipes, a mesma poderá se juntar com outra, porém terão que montar todas as equipes com essa secretaria, ou seja, sendo parceiras em todas as modalidades.

## **CAPÍTULO VII – DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS**

**ART. 10º** – Caberá exclusivamente à Comissão Geral Organizadora dos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás determinar locais, datas, horários e arbitragem dos jogos e competições.

**ART. 11º** - Nas modalidades coletivas, nas partidas que abrem as rodadas caberá uma tolerância de 15 (quinze) minutos.

§1º - Os casos de W X O serão tratados de acordo com o Regulamento específico de cada modalidade.

§ 2º - Toda equipe que, após ter disputado uma partida em cada uma das fases, provocar uma situação que possa levar ao W X O, será automaticamente eliminada.

§ 3º - Não será aceita nenhuma justificativa para o W X O.

**ART. 12º** - No banco de reservas somente poderão ficar os atletas reservas, o técnico e um auxiliar;

**Parágrafo Único** – Fica proibido o uso de qualquer material com manifestação que contenha conteúdo discriminatório político, homofóbico, xenofóbico, filosófico, bebidas alcoólicas, cigarros ou outros produtos que induzam ao vício.

## **CAPÍTULO VIII – DAS PREMIAÇÕES**

**ARTIGO 13º** - Serão premiadas as equipes **1º, 2º e 3º colocadas** das modalidades coletivas em seus respectivos naipes, com medalhas e troféus; nas modalidades de dupla ou individuais serão premiadas com troféus.

§1º - Serão premiadas as **Secretarias 1º, 2º e 3º colocadas** considerando a pontuação geral dos jogos.

§2º - Segue abaixo as pontuações pela campanha de arrecadação de alimentos e para as modalidades esportivas:

### ***As pontuações para Arrecadação de Alimentos:***

1º Colocada em Arrecadação de Alimentos – 200 pontos

2º Colocada em Arrecadação de Alimentos – 150 pontos

3º Colocada em Arrecadação de Alimentos – 100 pontos

Todas as secretarias que arrecadaram alimentos, mas não ficaram entre as três primeiras colocadas terão 50 pontos pela participação na campanha.

*Importante: Os alimentos deverão serem entregues nos dias 08 no Kartódromo e nos dias 09 e 10 no SESC Faiçalville onde teremos responsáveis por cadastrar as quantidades recebidas por cada secretarias e lançar as devidas pontuações na classificação da competição.*

**Pontuação pela Inscrição e Participação Esportiva** – 10 pontos (por cada modalidade que tiver representante);

**Pontuação das Equipes considerando sua Classificação:**

1º Colocados – 100 pontos

2º Colocados – 70 pontos

3º Colocados – 40 pontos

4º Colocados – 20 pontos

5º Colocados – 10 pontos

§3º - A comissão técnica será a responsável pela emissão dos boletins com resultados, com o acompanhamento e lançamento das pontuações nas modalidades esportivas e da arrecadação de alimentos.

## **CAPÍTULO IX – DA JUSTIÇA, DISCIPLINA E PENALIDADES**

**ART. 14º** – Será criada uma Comissão Disciplinar, integrada por 03 (três) membros, para aplicação imediata e em procedimento sumário de sanções decorrentes de infrações cometidas antes, durante e após as disputas e constantes nas súmulas ou documentos similares dos árbitros, delegados ou coordenadores.

§ 1º - Será competente para oferecer denúncia por infração junto à Comissão Disciplinar, o representante de cada equipe, em até uma (01) hora após a realização do jogo ou competição, com a devida comprovação do fato em questão.

§ 2º - Das decisões da Comissão Disciplinar não caberão recursos (somente apresentação de provas).

**ART. 15º** – **Compete à Comissão Geral Organizadora interpretar e resolver os casos omissos no presente Regulamento Geral.**

**Art. 16º.** Os integrantes das delegações dos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás, devidamente representados por quem de direito, através da adesão ao presente Regulamento, que se comprova com a efetiva participação dos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás, autorizam, em caráter universal, gratuito, irrevogável e irretroatável, o Governo do Estado de Goiás

ou terceiros por estes devidamente autorizados, a fotografar, captar e fixar sua imagem e voz durante todo o período de realização das dos Jogos dos Servidores do Estado de Goiás, seja durante as competições, durante os aquecimentos, em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, podendo utilizá-los a seu exclusivo critério, a qualquer tempo, no Brasil e/ou no exterior, em número ilimitado de vezes, podendo, inclusive, fixá-los em películas Cinematográficas de qualquer bitola, CD ROM, CD-I, "home vídeo", DAT (Digital Áudio Tape), DVD (Digital Vídeo Disc), mídias sociais (como Facebook e Instagram) e suportes de computação gráfica em geral, ou armazená-los em banco de dados, podendo também disseminá-los, transmiti-los, exibi-los e ré exibi-los por meio de projeção de tela, em casas de frequência coletiva ou em locais públicos, via televisão de qualquer espécie, internet, satélite, rádio, livros, jornais, revistas, telefonia fixa e móvel, ou por qualquer outra forma, podendo o Governo do Estado de Goiás, ainda, ceder os direitos ora adquiridos a quaisquer terceiros, gratuita ou onerosamente.

**§ Único** – Governo do Estado de Goiás, nos mesmos termos dispostos acima, fica expressamente autorizado a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes dos Jogos dos Servidores do Estado.

## **ANEXO 1 - REGULAMENTOS**

### **KART**

#### **1 – Do Regulamento:**

- 1.1 Os certames serão realizados observando-se regras e normas homologadas e contidas no: Regulamento Nacional de KRT – 2024 e Código Desportivo do Automobilismo – CDA 2024 da Confederação Brasileira de Automobilismo – CBA, este Regulamento e seus adendos.

#### **2 – Do Campeonato:**

2.1 A Competição será realizada dia 08 e 09 de novembro 2024, para as Categorias Rental Masculino e Rental Feminino em karts de 15hp.

2.2 Este calendário estará sujeito a eventuais alterações por imprevistos, como também as regras e adendos, conforme determina o RNK.

##### **2.1.2- Campeonato dos Servidores Estaduais:**

##### **2.2- Categorias:**

**Kart Rental Masculino**

**Kart Rental Feminino**

**50+ Masculino e Feminino**

##### **2.3- Regras Gerais.**

**2.3.1-** Toda reclamação somente poderá ser analisada e considerada, quando apresentada:

- a) Por escrito em até 30 minutos após divulgação do resultado oficial das classificações ou provas;
- b) De acordo com as disposições contidas no CDA.

**2.3.2-** Será terminantemente proibida a entrada na pista, de qualquer pessoa não autorizada/credenciada, sob pena de incorrer nas sanções previstas nos regulamentos.

**2.3.3-** Será de total responsabilidade do piloto e de seu representante legal, a conduta de qualquer membro do time, cabendo-lhes simultaneamente, as sanções previstas nos regulamentos.

**2.3.4-** Somente terá acesso à pista para quaisquer atividades os karts equipados com sensor da cronometragem e com a numeração no kart.

**2.4-** Receberão sinalização, com bandeira preta, os pilotos que não cumprirem a determinação acima.

#### **3 – DA INSCRIÇÃO:**

**3.1**– As inscrições serão efetuadas conforme definido no capítulo VI, Artigo 8º a confirmação na secretaria da prova, observadas as condições previstas a seguir.

#### **4– DA TOMADA DE TEMPO:**

**4.1**– Será feita por sorteio.

#### **5– DA LARGADA:**

**5.1**- Na largada os karts serão dispostos dois a dois, para a saída parada, conforme classificação em sorteio.

#### **6– DA CLASSIFICAÇÃO, PONTUAÇÃO e PREMIAÇÃO NA ETAPA:**

**6.1**– Somente fará jus à classificação o piloto que completar **50%** do número de voltas percorridas pelo vencedor da categoria, independentemente de ter recebido a bandeirada final.

#### **7 – DA PREMIAÇÃO**

**7.1** Serão entregues troféus aos **03** primeiros colocados somados os pontos de cada rodada.

#### **8 – DO PESO E DO LASTRO:**

**8.1**- O peso mínimo do piloto considerado será de **95Kg para Homem e 85Kg para mulher**, caso o piloto necessite os lastros serão de responsabilidade do kartódromo.

#### **9– DA INDUMENTÁRIA**

**9.1**- Será obrigatório o uso de calça comprida, camiseta, luvas, capacete, protetor de costelas e balaclava. Os acessórios serão cedidos pelo kartódromo. Em caso de cabelos longos será disponibilizado uma blusa específica.

## REGULAMENTO DE FUTEBOL SOÇAITE

1 - A competição de Futebol 7 Soçaite será realizada de acordo com as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.

2 – A competição será realizada no sistema de grupos *(a depender do número de inscritos teremos adequação na forma de disputa, a ser definido no congresso técnico)*.

3 - No caso de W x O, o placar final será de 01x00 para a equipe vencedora.

4 - O tempo de duração da partida será de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos cada, com 05 (cinco) minutos de intervalo. O cronômetro de jogo NÃO deverá ser travado em nenhum momento de jogo *(a depender do número de inscritos teremos adequação no tempo de jogo, na forma de disputa a serem definidas no congresso técnico)*.

5 - No caso de terminar empatada uma partida, a decisão será por meio de 01 (uma) cobrança de penalidade máxima por equipe, batidas alternadamente. Caso persista o empate, serão cobradas penalidades alternadamente até que seja conhecida a equipe vencedora em sequência de 1x1, por jogadores diferentes que estejam relacionados na súmula daquele referido jogo. Caso opte, a equipe poderá substituir o goleiro durante as penalidades.

6 - Será suspenso automaticamente da partida seguinte o atleta, o técnico ou auxiliar que receber:

- ✓ 01 (um) cartão vermelho;
- ✓ 02 (dois) cartões amarelos.
- ✓ A quantidade de cartões recebidos independe de comunicação oficial, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes, o seu controle.

7 - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida.

8 - A numeração dos atletas será livre.

9 - O aquecimento do atleta não poderá de forma alguma contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora da quadra.

10 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade.

## REGULAMENTO DE NATAÇÃO

1 - A competição de Natação será realizada de acordo com as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Natação, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.

2 – A competição será realizada nas provas (50m livre), Revezamento livre 50m (2x2) sendo em baterias, conforme balizamento anexo.

## REGULAMENTO DE VOLEIBOL

1 - A competição de Voleibol será realizada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.

2 - A competição será realizada no sistema de eliminatória simples.

3 - Em todos os jogos, o número de sets disputados será de 02 (dois) sets vencedores (melhor de três). Cada set é disputado utilizando o sistema “ponto por rally” (conforme regra). Havendo necessidade de 3º set, este será disputado em forma de “Tie Break” (10 pontos). No primeiro e no segundo set, o jogo terminará impreterivelmente quando uma das equipes atingir o 15º (Decimo quinto) ponto. No set decisivo (3º set), a partida encerrar-se-á quando uma das equipes atingir o 10º (décimo quinto) ponto.

4 - No caso de ausência (W x O), o placar final será de 02x00 (15x00 e 15x00) para a equipe vencedora.

5 - O aquecimento dos atletas não poderá de forma alguma contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora da quadra. Somente será permitido na quadra, o aquecimento de rede, que terá a duração máxima de 06 (seis) minutos.

6 - A altura de rede será de 2,43 m.

7 - A numeração dos atletas será de acordo com as Regras Oficiais.

8 – As equipes deverão ser compostas por 3 homens e 3 mulheres.

9 - Estaremos analisando o número de inscritos, *a depender do número, teremos adequação nas pontuações, números de sets para definir os vencedores a serem validadas no congresso técnico*).

10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Geral Organizadora.

## REGULAMENTO DE SINUCA - ABERTO

### *Regulamento Técnico da Sinuca (Bola 08)*

A competição de Sinuca dos Servidores Estaduais de Goiás, será regida pelas regras oficiais de Sinuca Mata 8 de acordo com a CBBS, Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca. Salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.

*A competição será disputada na categoria masculina e feminina acima de 18 anos.*

*Será permitida a inscrição de 1 (um) atleta por naipes e secretaria.*

### **Regras Sinuca Mata 8**

Regras simplificadas da modalidade Pool dentro das normas nacionais e são complementadas pelo Regulamento dos esportes de bilhar. Não aplicáveis em mesas que retêm as bolas encaçapadas.

#### **Artigo 1º – Mesa**

1. Não existindo os tamanhos oficiais da mesa, o ideal é que a largura seja equivalente a 50% do comprimento.
2. No centro, ao longo do comprimento da mesa e identificada como longitudinal, uma linha imaginária divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas imaginárias entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.
3. Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa, em seu comprimento, divide o campo de jogo em superior, no lado usado para saídas das partidas, e inferior no lado oposto.
4. As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos.
5. A partir do canto direito do campo de jogo superior, no sentido anti-horário as caçapas são identificadas por numeração crescente, de 1 a 6.
6. As tabelas laterais são identificadas como direita e esquerda, segundo o campo adjacente. São identificadas como inferior e superior as tabelas adjacentes que delimitam o comprimento dos respectivos campos de jogos.
7. Exatamente no centro do campo de jogo inferior um ponto é assinalado e identificado como marca inferior, orientando a posição do conjunto de bolas para início de partidas. 8. No exato centro do campo de jogo superior outro ponto é identificado como marca superior, ou da bola branca.

#### **Artigo 2º – Bolas**

1. Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e 15 (quinze) bolas coloridas, sendo uma identificada como “de jogo” separadas em dois grupos:
  - a. a bola numerada como 8 (oito) é considerada a bola “de jogo”;
2. um conjunto, com números de 1 a 7 sobre cores lisas, é identificado como grupo das bolas lisas;

3. outro conjunto, com números de 9 a 15 sobre cores listradas, é identificado como grupo das bolas listradas.
4. a separação em “grupo das bolas lisas” e “grupo das bolas listradas” organiza melhor os conjuntos e possibilita fácil, rápida e eficiente identificação.

### **Artigo 3º – Saídas**

1. Para a saída da partida as 15 (quinze) bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente, em formato triangular, tendo no centro a bola 8 e nos dois cantos inferiores, uma bola de cada grupo. A bola do vértice, qualquer uma, terá seu centro posicionado sobre a marca inferior.
  2. A branca é colocada na marca superior e a jogada de saída pode visar qualquer bola, sem precisar avisar qual.
2. A saída de primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa. Nas partidas seguintes começa o vencedor da anterior, que pode passar a vez ao adversário, também sem direito à recusa.
3. A bola encaçapada na saída identifica o grupo do jogador ativo, ficando o outro grupo para o adversário.
4. Se duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas na saída, o jogador da tacada deve escolher quais serão as suas, declarando a opção antes da tacada seguinte. Nenhuma das bolas retorna ao jogo e o adversário fica com o grupo que sobrou.
5. Não converter bola na tacada de saída faculta ao oponente escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que será feita a partir das posições atuais.
6. Retorna ao jogo em sua marca a tacadeira encaçapada, ou lançada fora do campo de jogo, na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s). Neste caso a ação é transferida ao adversário, que joga com as bolas nas posições atuais, antes escolhendo e identificando o grupo de bolas. Voltam ao jogo as bolas do grupo imposto ao penalizado, eventualmente encaçapadas.

### **Artigo 4º – Ação em jogo**

1. Por meio técnico, na saída de partida os dois grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores.
2. A bola de jogo, 8, só pode ser visada diretamente após convertidas todas as bolas do grupo de cada jogador.
3. Tirando a tacada de saída, cada jogador visa obrigatoriamente bola de seu grupo.
4. Não existindo evidência, é obrigatória a identificação da bola visada, por meio de cantada prévia.
5. Sem falta na ação, a conversão da bola visada é válida em qualquer caçapa.
6. Não é necessário cantar o desvio na direção da tacadeira por uso de tabela, para depois atingir bola visada de seu grupo de domínio.
7. Só é evidente a jogada que visa bola claramente direcionada, não existindo outras próximas do mesmo alinhamento que possam ser visadas.
8. Não havendo cantada e em dúvida sobre evidência, o jogador em ação pode ser questionado sobre sua intenção.
9. É válida a jogada que encaçapa:

10. bola do próprio grupo, mesmo quando entre a visada e a convertida ocorre transferência de movimento por bola do próprio grupo ou do oponente;
11. mais de uma bola do próprio grupo.
12. Encaçapar bola mantém o jogador com direito a jogar.
13. Perde o direito da ação, transferindo-a ao adversário, o jogador que:
14. não encaçapa bola;
15. encaçapa bola não evidente ou não cantada como visada se assim exigido;
16. encaçapa bola do grupo do oponente; ou
17. comete qualquer falta.
18. Vence a partida quem primeiro encaçapa a bola 8, de jogo:
19. após ter convertido todas as bolas do seu grupo, ou
20. a qualquer momento, convertendo-a por transferência de movimento de bolas, movimentadas por bola licitamente visada.
21. Vence o jogo quem primeiro completa o número predeterminado de vitórias em partidas.

### **Artigo 5º – Retorno e posição de bolas**

1. A bola branca, tacadeira, retorna em sua marca quando convertida durante a partida, lançada fora da mesa ou retirada do jogo irregularmente.
2. Quando a marca superior estiver total ou parcialmente ocupada, impedindo a colocação da bola, a tacadeira retorna ao jogo sobre a linha longitudinal, entre a sua marca e a tabela superior.
3. Quando previa e opcionalmente convencionado pelos jogadores, se o campo de jogo contiver a delimitação de espaço identificado como “D”, usado nos jogos de Sinuca, Sinuca Mista e/ou Snooker, essa área pode ser usada para a colocação da tacadeira nos retornos ao jogo. As saídas de partidas sempre usarão a marca neutra.
4. Exceto a tacadeira, bolas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora quando do grupo do oponente. Voltam ao jogo quando do grupo do penalizado.
5. A bola que ao jogo retorna é colocada colada:
6. no ponto central da tabela junto à caçapa usada, na direita de quem as retira, ou o mais próximo possível dele sem tocar outras bolas, preferivelmente em direção da caçapa usada;
7. quando impossibilitada por obstrução de outras bolas, retorna na tabela à esquerda; c. se impedida a colocação nas opções anteriores, a bola retorna junto à primeira tabela livre da direita de quem as retira;
8. quando mais de uma bola retornam ao jogo, são colocadas em iguais posições e unidas entre si.
9. Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.
10. Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.
11. Bolas movimentadas por árbitro ou terceiros, por falta técnica, disciplinar ou por vibrações involuntárias na mesa, quando solicitado pelo beneficiado com a ação, são repostas nas posições originais, o mais fielmente possível, e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior:
12. quando originada por árbitros ou terceiros, a partida é considerada nula e outra é iniciada, sem penalidades, ou
13. quando originada por falta técnica ou disciplinar, a partida é encerrada com derrota do penalizado.

## **Artigo 6º – Faltas**

1. É falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem prejudicar os jogadores.
2. É falta disciplinar: a falta premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não originem agravantes severos.
3. É falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal a pessoas, oponentes, autoridades, entidades ou bens.
4. Quando sem dolo são faltas técnicas:
5. converter bola do grupo do oponente;
6. converter a tacadeira (“suicídio”);
7. conduzir a tacadeira (“carretão”);
8. dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”);
9. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
10. acidentalmente provocar “salto” de bola, quando não tocando primeiramente na bola visada;
11. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
12. jogar em bola do grupo oponente;
13. tocar indevidamente em qualquer bola;
14. jogar sem ter contato com o piso;
15. jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo;
16. jogar com a tacadeira fora da sua marca ou posição correta, na saída ou quando retorna ao jogo;
17. usar na tacada outra bola que não a tacadeira;
18. fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo;
19. usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo;
20. ingerir e/ou usar ou portar bebidas, cigarros e produtos proibidos pelas normas desportivas, durante ação de jogo;
21. deixar giz e outros materiais na mesa de jogo, após encerrada a ação; e
22. praticar qualquer contrariedade às regras e normas, sem dolo.
23. Conforme a gravidade do ato, é falta disciplinar e/ou disciplinar grave:
24. intencionalmente praticar falta; ou
25. praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.
26. Não há falta quando bola colada à tacadeira se movimenta involuntariamente, por defeito da mesa ou pano.
27. Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim julgar conveniente.

## **Artigo 7º – Penas**

1. Na ocorrência de qualquer falta, à sua escolha o oponente favorecido retira do jogo uma bola do seu grupo de domínio e, adicionalmente: a. o beneficiado joga normalmente; ou b. o favorecido passa a tacada ao adversário, sem direito de recusa.
2. Quando sem dolo, encaçapar bola do adversário é enquadrado como falta, porém, não é retirada de jogo uma bola do beneficiado.
3. A falta gerada por erro na bola visada, com ausência de toque em outras bolas, permite ao beneficiado a opção de jogar com a tacadeira na posição resultante ou deslocando-a para sua marca.
4. As faltas por “bitoque”, “condução” e/ou disciplinar determinam que duas bolas do beneficiado sejam retiradas do jogo, à sua escolha.

### **Artigo 8º – Final de partida**

1. A partida termina quando:
2. após converter todas as bolas de seu grupo de domínio, o jogador encaçapa licitamente a bola 8, visando-a diretamente;
3. a qualquer momento é convertida a bola 8, por transferência de movimento originada por outra bola visada licitamente pelo jogador em ação, podendo existir interferência de bolas do grupo do oponente;
4. a bola 8 é convertida com falta ou lançada para fora da mesa, a qualquer momento, impondo derrota ao penalizado;
5. a bola 8 é convertida na tacada de saída, sem faltas, com vitória do jogador em ação; ou
6. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

### **Artigo 9º – Final de jogo**

1. O jogo termina quando:
2. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas; (**Número de vitórias será definido após número de inscritos na modalidade**);
3. um dos jogadores comete a segunda falta disciplinar ou uma falta disciplinar grave; ou
4. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo.

**Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.**

## **REGULAMENTO DO TÊNIS DE MESA**

1 - A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.

2 – As partidas serão jogadas em melhor de três (03) sets – vence quem ganhar dois (02) sets. Um set é disputado até 11 (onze) pontos, e um jogador deve vencer por pelo menos dois (02) pontos de diferença, (*a depender do número de inscritos teremos adequação nas pontuações, números de sets e forma de disputa a serem definidas no congresso técnico*).

3 – O sistema de disputa a ser adotado será apresentado no início da competição. Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora.

## **REGULAMENTO DE TRUCO**

MODALIDADE TRUCO RAIZ MORRINHENSE:

1. Cada PARTIDA será constituído por 03 (três) RODADAS.
2. Cada RODADA será constituída de MÃOS jogadas até que o vencedor atinja 12 (doze) pontos.
3. Cada MÃO será constituída de 03 (três) JOGADAS. REGRAS INICIAIS DO JOGO:

Cada PARTIDA compreende uma melhor de 03 (três) RODADAS, sendo que 12 (doze) pontos completam uma RODADA. Se a dupla vencer os dois primeiros jogos (RODADAS), não haverá

disputa do terceiro e ela será declarada vencedora da PARTIDA. Estaremos analisando o número de inscritos, *a depender do número de termos adequação nas pontuações, e números de rodadas para definir os vencedores a serem definidas no congresso técnico).*

4. O valor das cartas será por ordem decrescente: Quatro de Paus, Sete de Copas, Ás de Espada, Sete de Ouro, Três, Dois, Ás, Rei, Valete e Dama.
5. O jogador/dupla que for flagrado marcando ou escondendo cartas, tentando ludibriar a organização do torneio e/ou a dupla adversária, perderá três pontos (tentos) e na reincidência será desclassificado.
6. O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito através da escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco.

### **REGRAS DE EMBARALHAMENTO:**

7. O encarregado de dar as cartas poderá embaralhá-las a seu dispor, fazendo o jogo com todas as cartas sem, contudo, olhar o valor das mesmas (baralho fechado).
8. O cortador por sua vez poderá cortar ou serrar o baralho apenas três vezes, não lhe sendo permitido olhar as cartas. Tanto o embaralhamento como o corte e a dada de cartas deverá ser feito sobre a mesa de jogo.
9. As cartas serão distribuídas 3 (três) a 3 (três) sempre para a direita, no sentido anti-horário, e somente poderão ser dadas por baixo do baralho. Caso algum jogador receba duas ou quatro cartas, em qualquer circunstância, a MÃO é anulada e o baralho segue.
10. Quando na distribuição das cartas acontecer de uma ou mais cartas virarem, essas cartas, obrigatoriamente, serão desprezadas e dá-se prosseguimento.
11. Ao Cortador será concedido retirar antecipadamente as suas 03 (três) cartas e a de seu parceiro, em qualquer das partes do baralho que resultar do corte.
12. No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá, em hipótese alguma, olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

### **REGRAS DAS PARTIDAS:**

13. Na primeira JOGADA de cada MÃO, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
14. Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema solicitamos aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.
15. Havendo empate na primeira JOGADA, vence a dupla que ganhar a segunda JOGADA. Ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda JOGADA, mesmo com trucada. Se empatar também na segunda JOGADA, a mão terminará na terceira JOGADA, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três JOGADAS, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.
16. No caso de a primeira e segunda JOGADAS serem ganhadas uma por cada time, e houver empate na terceira JOGADA, vence o time que ganhou a primeira JOGADA da MÃO. • 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.

17. Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a RODADA e, sendo a “nega”, perderá a PARTIDA.
18. A dupla que estiver em mão de onze e TRUCAR, perderá a RODADA. REGRAS DA COMPETIÇÃO:
19. O Torneio será disputado em Eliminatória Simples e cada PARTIDA será disputada em melhor de 03 (três) RODADAS, com 12 (doze) pontos cada.
20. A dupla que perder uma PARTIDA estará automaticamente eliminada da competição.
21. A dupla que não perder nenhuma PARTIDA será declarada vencedora (1º lugar) do Torneio de Truco do 1º Jogos Abertos da STI, e a que perder apenas para a dupla vencedora, será declarada vice-campeã (2º lugar).
22. As duplas perdedoras do penúltimo confronto, irão disputar entre si o 3º e 4º lugar. • Serão disponibilizadas 04 (quatro) mesas para os jogos, sendo 4 (quatro) times por mesa, totalizando 16 (dezesesseis) times e 32 (trinta e dois) jogadores.
23. Em cada mesa, haverá 02 (duas) PARTIDAS iniciais, cada uma com 02 (dois) times, sendo que as duplas vencedoras de ambas as PARTIDAS iniciais, jogarão uma terceira e última PARTIDA para definir o campeão da mesa.
24. As 04 (quatro) duplas campeãs das mesas, irão disputar mais uma PARTIDA entre si (Campeões Mesa 01 x Mesa 02 e Campeões Mesa 03 x Mesa 04), sendo que ao final sobrarão 02 (duas) duplas que participarão do confronto final.
25. As 02 (duas) duplas perdedoras da penúltima partida, irão disputar mais uma PARTIDA entre si, para definir as 3º e 4º colocações.