

REGULAMENTO

GERAL



ANO 2017

VERSÃO 01/08/2017

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
DOS PARTICIPANTES	3
DA DIVISÃO DAS EQUIPES.....	4
DAS INSCRIÇÕES.....	4
MODALIDADES DA CATEGORIA "A".....	5
MODALIDADES DA CATEGORIA "B"	6
SISTEMA DE DISPUTA.....	7
DA ORGANIZAÇÃO E GESTÃO DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS	10
DO CONGRESSO TÉCNICO.....	110
DA CLASSIFICAÇÃO E CONTAGEM DE PONTOS.....	11
DAS COMPETIÇÕES.....	16
DOS PROTESTOS.....	16
DA COMISSÃO JULGADORA	177
DAS NORMAS DISCIPLINARES	18
DAS PREMIAÇÕES	18
DISPOSIÇÕES GERAIS	20
ANEXO I - MANUAL DE REGRAS.....	22

INTRODUÇÃO

Art. 1º - As disputas serão regidas pelas regras constantes no manual de regras (anexo I deste regulamento) e pelas regras oficiais, para as modalidades cujas regras não estiverem contidas neste manual.

Art. 2º - O Presente regulamento, define o funcionamento da fase estadual do Evento Integração e Motivação Pessoal. Podendo ser utilizado nas fases locais e regionais, com as devidas adaptações necessárias, aprovadas pelos presidentes e/ou diretores de esportes das associações e/ou grêmios envolvidos, porém, o anexo I – Manual de regras, deve ser seguido na íntegra, evitando que a forma de disputa seja diferente entre as fases.

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º- Somente poderão participar do Evento Integração e Motivação Pessoal, os associados e seus dependentes, sejam eles empregados da SANEPAR, FUNDAÇÃO SANEPAR, Aposentados pela SANEPAR e ASSESA sede, com no mínimo 90 dias de contratação, obedecendo às limitações contidas no artigo 6º.

§ Primeiro – Caso seja infringido o artigo, mediante denúncia, a equipe será eliminada da modalidade.

Art. 4º - Todos participantes deverão ser associados da associação da sua unidade regional de trabalho. Para disputar o Evento Integração e Motivação Pessoal por outra associação ou região, deverá cumprir o artigo 59º.

§ Único – Antes de início de cada partida, será obrigatório a apresentação de um documento com foto, que será devolvido no final da partida ao técnico ou representante da delegação, quando solicitado pela comissão julgadora, deverá ser apresentado documento que comprove vínculo e/ou dependência.

DA DIVISÃO DAS EQUIPES

Art. 5º - As equipes que disputarão este Evento Integração e Motivação Pessoal serão divididas da seguinte forma:

REGIÃO	ASSOCIAÇÕES / GRÊMIOS
NOROESTE	AESCAM, AESP, AESU e AMES.
NORTE	AESCOPRO, AESLO, AREPA, AFUSARE e ASSERA.
OESTE	AESAC, AESBEL, AESTO, AFUSFI, ARES e OESTE CLUBE.
SUDESTE	AESBI, AGUAS, ARESAN e ASTEB.
SUL	AESC, AREFS e LITORAL.

§ Único – Da junção das Sedes Regionais para a disputa do Evento Integração e Motivação Pessoal Estadual, fica a critério das mesmas, a escolha dos atletas.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - Será necessário o envio da relação dos atletas. A data para envio será definida pela diretoria de esportes da ASSESA. A participação das modalidades e quantidades de equipes previstas neste regulamento na Fase Estadual é obrigatória.

§ Primeiro – A Delegação que não inscrever a equipe na categoria A e ou deixar de inscrever a quantidade de equipes previstas na categoria B, perderá 5 pontos na classificação geral.

Art. 7º - As quantidades de participantes por modalidades coletiva, em duplas e individuais, será limitado em 02 modalidades por atleta, independentemente de coletiva ou individual, excluindo atividade de técnico e a modalidade de revezamento 4 x 50 da natação, serão as seguintes:

MODALIDADES DA CATEGORIA “A”

MODALIDADE	QUANTIDADE	LIMITAÇÃO DE DEPENDENTES
Futsal Livre	1 Equipe – 10 atletas	0
Futsal Seniores	1 Equipe – 10 atletas	0
Futebol Sete Livre	1 Equipe – 12 atletas	0
Futebol Sete Seniores	1 Equipe – 12 atletas	0
Futebol Sete Master	1 Equipe – 12 atletas	0
Futebol Sete super Master	1 Equipe – 12 atletas	0
Futebol Sete Feminino	1 Equipe – 12 Atletas	12
Basquete Masculino	1 Equipe – 10 atletas (podendo na súmula a inscrição de até 12 atletas)	0
Voleibol Masculino	1 Equipe – 10 atletas (podendo na súmula a inscrição de até 12 atletas)	0
Voleibol Feminino	1 Equipe – 12 atletas	6
Gincana	1 Equipe – 8 Atletas (4 feminino e 4 masculino)	0
Voleibol Dupla Masculino	1 Equipe – 3 atletas	0
Voleibol Dupla Feminino	1 Equipe – 3 atletas	1
Peteca Masculino	1 Equipe – 3 atletas	0
Peteca Feminino	1 Equipe – 3 atletas	1

MODALIDADES DA CATEGORIA “B”

MODALIDADE	QUANTIDADE	LIMITAÇÃO DE DEPENDENTES
Atletismo:		
Feminino 100m – Livre	1 Atleta	0
Feminino 100m – Sênior	1 Atleta	0
Masculino 100m – Livre	1 Atleta	0
Masculino 100m - Sênior	1 Atleta	0
Feminino 1.500m – Livre	1 Atleta	0
Masculino 1.500m – Sênior	1 Atleta	0
Masculino 5.000m - Livre	1 Atleta	0
Gincana Técnica	1 Atleta	0
Natação		
Masculino 50m-estilo livre	1 Atleta	0
Masculino 50m-estilo livre Sênior	1 Atleta	0
Feminino 50m-estilo livre	1 Atletas	0
Revezamento misto 4X50m-estilo livre	4 Atletas – 2 femininos e 2 masculinos (obrigatório ser os mesmos atletas) (ver § quarto)	0
Bocha (livre)	2 Duplas (podendo na súmula a inscrição de até 3 atletas por dupla)	0
Malha (livre)	2 Duplas (podendo na súmula a inscrição de até 3 atletas por dupla)	0
Damas Masculino	2 Atletas	1
Damas Feminino	2 Atletas	1

Dominó Masculino	2 Duplas	2
Dominó Feminino	2 Duplas	2
Sinuca (livre)	2 Atletas	0
Tênis de Mesa Masc.	2 Atletas	0
Tênis de Mesa Feminino	2 Atletas	2
Truco (livre)	2 Duplas	0
Xadrez (livre)	2 Atletas	1
Tranca (livre)	2 Duplas	2

§ Primeiro – A idade mínima para dependentes será de 14 anos completos no ano da competição.

§ Segundo - Caso seja identificada a participação de algum atleta em mais de duas modalidades, a equipe será punida com a perda de pontos da modalidade que ocorreu a infração e o atleta será eliminado da competição do ano que ocorreu a infração.

§ Terceiro – Nas modalidades da Categoria “B”, não poderá haver alteração de equipe inscrita, ou seja, os atletas que se inscreverem na modalidade devem disputá-la até o final da competição, salvo em caso de contusão, caso seja identificado o não cumprimento deste parágrafo, a equipe será punida com a perda dos pontos da modalidade que ocorreu a infração.

§ Quarto – A modalidade de revezamento natação 4 x 50m estilo livre será composta dos três atletas que participaram das outras modalidades de natação e a segunda colocada feminina da fase regional.

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 8º - Nas modalidades de Categoria “A” (Futsal, Futebol Sete, Voleibol e Basquete) o sistema de disputa será da seguinte forma:

1. Realiza-se em assembléia geral, sorteio para definir qual região folga na 1ª rodada “chapéu”, este sorteio será direcionado, ou seja, cada região ficará no “chapéu” em duas modalidades em diferentes categorias.
2. Na primeira rodada, realiza-se duas partidas (jogo 1 e jogo 2) entre as equipes que não ficaram no “chapéu”, obedecendo a ordem de classificação do ano anterior, sendo sempre os melhores colocados, contra os piores colocados, as equipes vencedoras destas duas partidas, disputarão uma semifinal (jogo 3), os perdedores jogarão entre si numa partida eliminatória (jogo 4).
3. Na segunda rodada serão realizadas duas partidas:
 - I. A primeira partida (jogo 3), entre as equipes que venceram na primeira rodada, o Vencedor desta partida estará classificado para a Final, e o perdedor irá disputar uma partida de semifinal (jogo 6), contra a equipe que vencer a partida entre o Chapéu e a que venceu a disputa entre as que perderam na 1ª rodada (jogo 4).
 - II. A segunda partida desta rodada será entre as duas equipes que perderam na 1ª rodada (jogo 4), a equipe que perder esta partida será a 5ª colocada na competição, o vencedor desta partida disputará uma partida eliminatória contra a equipe que ficou no chapéu (jogo 5).
4. Na terceira rodada, serão realizados duas partidas
 - I. O primeiro (jogo 5), entre a equipe que ficou no sorteio e o vencedor do jogo 4 entre as equipes que perderam na 1ª rodada. A equipe que perder esta partida será a 4ª colocada na competição. O vencedor desta partida fará uma semifinal (jogo 6) com a equipe que perdeu o jogo 3.

II. O Segundo (jogo 6), entre a equipe vencedora do (jogo 5) e a que perdeu o (jogo 3), o perdedor deste jogo será o 3º colocado e o vencedor fará a final contra a que venceu (jogo 3).

5. Na quarta rodada, será realizado uma partida (jogo 7), a decisão do 1º e 2º lugares, entre a equipe que venceu o jogo 3 e a que venceu o jogo 6.

§ Primeiro – O tempo de jogo para o Futebol Sete será de 25 minutos corridos cada tempo com intervalo de 5 minutos, podendo cada equipe solicitar uma parada técnica por tempo de jogo, devendo esta ser feita até o vigésimo minuto do tempo em questão, acrescentando este no final do período.

§ Segundo – O tempo de jogo para Futsal será de 25 minutos corridos cada tempo com intervalo de 5 minutos, podendo cada equipe solicitar uma parada técnica por tempo de jogo, acrescentando este no final do período.

§ Terceiro – nas modalidades de Voleibol, Voleibol dupla e peteca, a definição de tempo entre cada set, permanece o definido na regra oficial de cada modalidade.

§ Quarto - O Basquete será disputado em 4 tempos de 10 minutos corridos, cada tempo, conforme regra oficial da modalidade.

§ Quinto – Nas modalidades de Voleibol dupla masculino e feminino, peteca masculino e feminino, será realizado em grupo único, jogando todos contra todos.

Art. 9º - Nas modalidades de Gincana e Gincana Técnica, a disputa será realizada em grupo único, onde as equipes realizarão o mesmo tipo de prova, sagrando-se vencedora a que obtiver o maior número de pontos na soma das modalidades.

Art. 10º - Nas modalidades de damas, sinuca, tênis de mesa, truco, tranca, dominó, malha e bocha, o sistema de disputa será com as equipes divididas em 2 (dois) grupos, jogando entre si dentro de seu grupo e classificando as 2 (duas) primeiras de cada grupo. Na fase final será realizado cruzamento olímpico (1º colocado de um grupo contra o segundo do outro e os vencedores disputam o título).

§ Primeiro - Na modalidade de Xadrez, a forma de disputa será por meio de emparelamento Swiss Perfect e será utilizado o relógio, sendo limitada a partida em 1 hora.

§ Segundo - Na modalidade de Damas, caso seja necessário será utilizado cronômetro, devendo a peça ser movimentada em no máximo 2 minutos.

Art.11º - A quantidade de Sets/Partidas a ser aplicado por modalidades são os seguintes:

§ Primeiro: Melhor de três nas modalidades de Voleibol (Masculino e Feminino), Voleibol (dupla), Peteca (Masculino e Feminino), Damas (Masculino e Feminino), Dominó (Masculino e Feminino), Bocha, Malha, Sinuca e Truco, uma dupla/atleta vencendo as duas primeiras partidas/sets, não é necessário à realização do terceiro.

§ Segundo: A modalidade de Tênis de Mesa (Masculino e Feminino) será disputado em melhor de 5 sets, tendo um dos atletas vencido 3 sets, a partida é dada como encerrada.

§ A Modalidade de tranca será disputada em 1 partida de 4.000 pontos.

Art. 12º - Na modalidade de NATAÇÃO masculina serão disputadas as seguintes provas: prova de 50 metros nos estilo livre masculino, nas categorias livre e sênior (sendo considerado sênior o atleta que completar no ano da competição 35 anos); prova de 50 metros estilo livre feminino na categoria livre; prova de revezamento 4 x 50 metros estilo livre na categoria mista.

Art. 13º - Na modalidade de ATLETISMO serão disputadas as seguintes provas: prova de 100 metros, masculino e feminino, nas categorias livre e sênior (sendo considerado sênior o atleta que completar no ano da competição 35 anos); prova de 1.500 metros, masculino na categoria sênior e feminino na categoria livre; prova 5.000 metros, masculino na categoria livre.

DA ORGANIZAÇÃO E GESTÃO DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS

Art. 14º - A organização e a gestão das Atividades Esportivas do evento será realizado de forma compartilhada entre a ASSESA e Empresa vencedora do processo licitatório, sendo as responsabilidades definidas no edital de licitação e contrato assinado com a SANEPAR.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 15º - No primeiro semestre de cada ano, será realizado congresso técnico, para a realização do sorteio para as modalidades da Categoria “A” qual região irá folgar na primeira rodada “Chapéu”, de acordo com o previsto no Art. 7º..

§ único – Nas modalidades em que são permitidas as inscrições de duas equipes/ duplas/atletas por região, o sorteio será dirigido, evitando que equipes de uma mesma região joguem entre si na 1ª fase.

DA CLASSIFICAÇÃO E CONTAGEM DE PONTOS

Art. 16º - A contagem de pontos será computada separadamente por modalidade e obedecerá a seguinte tabela de pontuação:

MODALIDADES DA CATEGORIA “A”

MODALIDADE	PONTOS
1º Lugar	20
2º Lugar	14
3º Lugar	10
4º Lugar	8
5º Lugar	6

MODALIDADES DA CATEGORIA "B"

MODALIDADE	PONTOS
1 ° Lugar	10
2 ° Lugar	7
3 ° Lugar	5
4 ° Lugar	4
5 ° Lugar	3

Art. 17º - A contagem de pontos do item anterior será decrescida caso ocorra punição por indisciplina, os pontos negativos serão lançados conforme tabela a seguir, na modalidade onde ocorrer(am) a(s) falta(s) .

OCORRÊNCIA	PONTOS
Cartão Amarelo	0,5
Cartão Vermelho	1,5
W x O categoria "A" (1 equipe)	10
W x O categoria "B" (1 equipe)	5
Atitude Indisciplinar em jogos (por julgamento)	Até a totalidade dos pontos da modalidade
Participação na palestra e/ou abertura em número inferior a 100 pessoas	6 pontos
Atitude Indisciplinar fora de jogos (por julgamento)	Até 20 pontos a ser retirado do total de pontos
Participação de um atleta em mais de 2 modalidades	A perda dos pontos da última modalidade que o atleta tenha participado de forma irregular
Não inscrição de equipe (s) na quantidade(s) prevista(s) nas categorias A e/ou B	A perda de 5 pontos na classificação geral

Art. 18º - Nas modalidades da categoria B, a pontuação para fins de classificação geral será de acordo com a classificação real da modalidade.

Art. 19º - Na exclusão, desistência de uma equipe em alguma modalidade específica e/ou do Evento Integração e Motivação Pessoal, os pontos por ela obtidos serão cancelados, subindo as demais equipes na ordem da classificação.

Art. 20º - Nas modalidades da categoria “A”, ocorrendo W X O da equipe em uma partida esta será considerada eliminada da competição e na pontuação na modalidade, nas modalidades da categoria “B”, a equipe que perdeu por W X O será eliminada da competição, as partidas por elas disputadas serão consideradas nulas ou seja será concedido W X O para todas as disputas que ela tenha realizada, mas a outra equipe que continuar na competição marcará os pontos que obter na disputa.

Art. 21º - Nas modalidades das Categorias A e B, se uma equipe não comparecer, será anotado em súmula o placar favorável para a equipe que compareceu conforme abaixo:

MODALIDADE	PONTUAÇÃO DA SÚMULA
Basquete	10 X 0 por partida
Voleibol de Quadra	25 X 0 – por set
Voleibol de Areia	21 X 0 – por set.
Peteca	12 X 0 – por Set.
Bocha	24 X 0 – por set.
Malha	24 X 0 - por set.
Damas	2 X 0 – na partida
Dominó	100 X 0 – na partida
Tênis de mesa	11 X 0 – por set.
Truco	12 X 0 – por set.
Tranca	4.000 pontos na partida
Xadrez	2 X 0 – por partida

Art. 22º - Em caso de empate na classificação geral final, serão consideradas campeãs as delegações envolvidas.

Art. 23º - Na Categoria "B" haverá disputa final entre os primeiros 4 lugares (1º, 2º, 3º e 4º), os demais serão classificados por estimativa (o 5º lugar será o terceiro da chave do Campeão e assim por diante).

Art. 24º - A Classificação de cada modalidade será por pontos ganhos, obedecendo as seguintes pontuações:

XADREZ E DAMAS

Vitória	1 ponto
Empate	0,5 ponto
Derrota	0 ponto

VOLEIBOL DUPLA / TRUCO / DOMINÓ / BOCHA / PETECA / SINUCA / MALHA / TÊNIS DE MESA / TRANCA

Vitória	1 ponto
Derrota	0 ponto

Art. 25º - Em caso de empate na classificação das modalidades de VOLEIBOL DE AREIA E PETECA, os critérios de desempate, sendo sempre os seguintes:

ENTRE DUAS (2) EQUIPES

- Confronto direto;

ENTRE MAIS DE DUAS (2) EQUIPES

- Saldo de sets entre as equipes envolvidas;

- Saldo de Pontos entre as equipes envolvidas;
- Equipe mais Disciplinada na modalidade.

Art. 26º - Em caso de empate na classificação das modalidades de BOCHA, DAMA, DOMINÓ, MALHA, SINUCA, TRUCO e TÊNIS DE MESA, os critérios de desempate considerarão todas as partidas disputadas na fase, sendo sempre os seguintes:

ENTRE DUAS (2) PESSOAS OU DUPLAS

- Confronto direto;

ENTRE MAIS DE DUAS (2) PESSOAS OU DUPLAS

- Saldo de partidas / pernas entre as equipes envolvidas;
- Saldo de pontos das partidas entre as equipes envolvidas; (Ocorrendo ainda o empate entre duas equipes, é considerado confronto direto entre as mesmas);
- Saldo de pontos marcados entre as equipes envolvidas;
- Saldo de pontos sofridos entre as equipes envolvidas;
- Equipe mais Disciplinada na modalidade.

Art. 27º - Em caso de empate nas modalidades de ATLETISMO e NATAÇÃO, fazendo o mesmo tempo, serão considerados vencedores os que atingirem o primeiro lugar, pontuando igualmente.

Art. 28º - Para efeito de interpretação dos critérios de desempate, entre mais de duas (s) pessoas ou duplas, ao analisar cada modalidade, aplicar-se-á o critério para ela estabelecido, eliminando a cada item a(s) equipe(s) pior(es) classificada(s) e ficando apenas as que persistirem empatadas no critério analisado, após as análises de todos os critérios seqüencialmente, retorna-se ao critério imediatamente anterior.

Art. 29º - Nas modalidades de futebol Sete e Futsal em que houver empate no final da partida a decisão será nos pênaltis, iniciando com 3 séries alternadas devendo ser atletas diferentes a executar a batida e não havendo vencedor, uma série alternada até que se conheça o vencedor, não podendo repetir o batedor até que todos que terminaram a partida em campo, tenham efetuado a cobrança. No caso de ter ocorrido expulsão de atleta(s) de alguma equipe a outra equipe a seu critério, deverá excluir a mesma quantidade de atleta (s) expulsos da outra equipe. da cobrança de penalidades.

Art. 30º - Na modalidade de BASQUETE MASCULINO, se acontecer empate em uma partida em disputa, será feita a prorrogação regulamentar de 5 minutos, tantas quantas forem necessárias, até estabelecer-se o vencedor da partida.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 31º - Os jogos terão horários fixados pelos organizadores, com uma tolerância máxima de 15 minutos para o primeiro jogo da rodada programada, não havendo para as demais, mesmo que ocorrer W x O na partida anterior.

DOS PROTESTOS

Art. 32º - Aos Técnicos e capitães das equipes, é facultativo PROTESTAR contra irregularidades verificadas durante as competições, sempre que puderem comprovar que alguma equipe deixou de cumprir qualquer exigência da presente regulamentação.

§ primeiro - Os protestos devem ser lançados em súmula ou com o preenchimento de formulário específico com as devidas assinaturas e anexados a ela até 4 horas após o término da partida alvo da reclamação, exceto na rodada realizada no último dia, quando o protesto deverá ser realizado em até 15 minutos após a realização da partida.

§ segundo – Os protestos devem ser fundamentados com provas circunstanciais ou fatos que possam evidenciar a irregularidade e redigidos em termos adequados.

§ Será disponibilizado no CCO, formulário específico para formulação do protesto, porém, o mesmo pode ser formulado em outro tipo de papel, no caso de impossibilidade de acesso do reclamante, porém, deve ser colocado no formulário o ciente do Diretor Regional de Esportes ou Diretor Regional da Região reclamante.

DA COMISSÃO JULGADORA

Art. 33º - Será de competência da COMISSÃO JULGADORA apreciar os protestos e recursos interpostos pelos participantes.

Art. 34º - A COMISSÃO JULGADORA será composta por cinco membros e, um mínimo de três membros para estarem legalmente constituídas.

Art. 35º - A COMISSÃO JULGADORA será constituída por profissionais disponibilizados pela empresa vencedora do processo licitatório.

Art. 36º - Caberá ao presidente da COMISSÃO JULGADORA, organizar a sessão, escolhendo entre os participantes um secretário, determinar início dos trabalhos solicitando a um dos membros executar a leitura dos casos levados a julgamento.

§ primeiro – O presidente concederá o tempo que julgar necessário para as partes se pronunciarem, apresentando as suas ponderações e respectivas provas.

§ segundo – As equipes envolvidas devem ser representadas por uma única pessoa devidamente credenciada, que poderá apresentar testemunhas previamente arroladas, em no máximo DUAS (2) para cada parte.

Art. 37º - A votação será iniciada imediatamente depois de encerrada a instrução do processo devendo os votos serem fundamentados e, o presidente somente votará em caso de empate no julgamento.

Art. 38º - Encerrado o julgamento, apurado o resultado, será feita, a leitura da decisão e aplicada a sanção, sendo as mesmas publicadas no Boletim Oficial do

Evento Integração e Motivação Pessoal em seguida, não cabendo recurso em nenhuma instância da decisão da COMISSÃO JULGADORA.

DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 39º - As normas disciplinares desta competição obedecerão às disposições desta regulamentação.

Art. 40º - Ficarão suspensos por UMA (1) partida:

- O atleta que for punido com DOIS(2) CARTÕES AMARELOS;
- O atleta que for expulso de UMA (1) partida.

Art. 41º - Vai para julgamento:

- O atleta que agredir fisicamente o árbitro da partida, o adversário ou companheiro;
- O Atleta que originar tumulto, no período de realização do Evento Integração e Motivação Pessoal;
- A Equipe que originar tumulto antes, durante ou após a partida, e
- O atleta que for expulso DUAS (2) vezes consecutivas ou não.

Art. 42º - O atleta e/ou equipe que for julgado culpado, poderá ser suspenso de quaisquer atividades esportivas patrocinadas pela ASSESA, por período definido pela comissão julgadora.

DAS PREMIAÇÕES

Art. 43º - Nas modalidades coletivas serão premiados os 1º, 2º e 3º colocados com troféus e medalhas e o técnico da equipe campeã, com 1 medalha.

Art. 44º - No FUTSAL e no FUTEBOL SETE, será premiado com 1 medalha o artilheiro e uma medalha para goleiro menos vazado da final, no BASQUETE, será premiado com 1 medalha o cestinha e no voleibol o Atleta destaque.

Art. 45º - Nas modalidades da Categoria “B”, serão premiados com medalhas os 1º, 2º, e 3º lugares.

Art. 46º - A equipe que se sagrar CAMPEÃ GERAL terá direito a UM (1) Troféu de Posse Definitiva e um troféu de posse transitória por 10 anos, sendo que neste será afixado identificação da região que ganhou o troféu geral em cada ano e no final de 10 anos a região que mais vezes venceu a competição seja de forma seqüencial e/ou intercalada, ficará com este troféu de forma definitiva.

Art. 47º - Fica instituído o Troféu Disciplina, destinado a premiar a equipe que for a mais disciplinada da competição de acordo com os pontos do artigo 15º.

Art. 48º - Fica instituído o troféu Solidariedade, destinada a equipe que obter a maior quantidade de arrecadação de alimentos, sendo premiada também as demais equipes com um troféu simbólico pela participação.

Art. 49º - A coordenação Técnica é de competência da ASSESA e da Empresa vencedora do processo licitatório de acordo com o contido no artigo 14º. Para auxílio nas atividades, cada região deverá indicar 2 (duas pessoas) para trabalhar junto a organização, além dos já convocados pela ASSESA.

Art. 50º - Caberá à COORDENAÇÃO TÉCNICA o seguinte:

- Elaborar a tabela de jogos;
- Determinar as datas, locais e horários dos jogos;
- Cancelar em comum acordo entre os interessados, os jogos que não influam na decisão da competição;

- Divulgar amplamente os resultados dos jogos;
- Aplicar e fiscalizar o cumprimento dos regulamentos vigentes e,
- Dirimir dúvidas referentes à parte técnica da competição.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 51º - A escala do pessoal de arbitragem ficará sob responsabilidade da Coordenação Técnica.

Art. 52º - As reuniões de representantes serão realizadas em horário e local designado previamente pela Coordenação Técnica.

Art. 53º - O órgão oficial de comunicação e informação será o BOLETIM OFICIAL DO EVENTO INTEGRAÇÃO E MOTIVAÇÃO PESSOAL.

Art. 54º - Poderão participar das modalidades de FUTEBOL SETE SÊNIOR, FUTSAL SÊNIOR, NATAÇÃO E ATLETISMO 100 metros e 1500 metros SENIOR, todo atleta que tiver completos TRINTA E CINCO (35) anos, ou completar até o final do ano da competição.

Art. 55º - Poderão participar das modalidades de FUTEBOL SETE MASTER, todo atleta que tiver completos QUARENTA E CINCO (45) anos, ou completar até o final do ano da competição.

Art. 56º - Poderão participar das modalidades de FUTEBOL SETE SUPER MASTER, todo atleta que tiver completos CINQUENTA (50) anos, ou completar até o final do ano da competição.

Art. 57º - Durante a realização da disputa da modalidade, não será permitido fumar e/ou consumir bebida alcoólica. O Atleta/dupla que infringir esta regra será punido na primeira advertência com a perda de 1 ponto na modalidade, no caso de reincidência o atleta/dupla será eliminado da modalidade, podendo, a critério do arbitro ou responsável pela modalidade ser encaminhado para a comissão Julgadora.

Art. 58º - Durante a disputa das modalidades (tranca, truco, dominó, xadrez e damas), só serão permitidas nas salas a presença dos atletas envolvidos na disputa, arbitro e responsável pela modalidade.

Art. 59º - As delegações deverão ser compostas por atletas que trabalhem na área de abrangência da região para a fase estadual e ou associação para a fase regional. Somente poderá disputar no Evento Integração e Motivação Pessoal por outra região no caso da fase estadual, ou associação no caso da fase regional, caso este seja sócio da associação da cidade de lotação na Sanepar e obter autorização oficial desta. A Associação/Região que não cumprir este artigo será punido com a perda dos pontos da modalidade e o atleta poderá receber as penalidades previstas no estatuto da ASSESA.

Art. 60º - Cada delegação deverá ser composta com o máximo de 176 atletas para a disputa das modalidades.

Art. 61º - As equipes deverão se apresentar obrigatoriamente com uniformes completos para as modalidades Futebol Sete e Futsal, sendo: camiseta, calção e meião, de cores idênticas entre todos os atletas (Vôlei e Basquete mesma cor camiseta e calção/legging)

Art. 62º - Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela comissão julgadora da competição, ouvidos os interessados, desde que necessário como decisão final não cabendo recurso em nenhuma instância.

Anexo I

MANUAL DE REGRAS

INTRODUÇÃO

O presente manual tem o objetivo de agrupar as regras da maioria das modalidades disputadas no Evento Integração e Motivação Pessoal, possibilitando que as mesmas sejam utilizadas nas fases local, regional e estadual.

Para a formatação deste manual, foi solicitado aos Diretores de Esportes Regionais, a ampla divulgação e levantamento de sugestões para as regras de cada modalidade, junto aos atletas que disputam as mesmas, possibilitando uma participação democrática que busque atender as expectativas dos atletas.

Desta forma é fundamental que tanto na fase local como na regional e estadual, sejam utilizadas as mesmas regras, para que os atletas tenham conhecimento destas e não seja realizada a competição de forma diferente entre as fases do Evento Integração e Motivação Pessoal.

REGRAS DE ATLETISMO

1. Na modalidade de atletismo serão disputadas as seguintes provas:
 - Prova de 100 metros na categoria livre, feminino e masculino;
 - Prova de 100 metros na categoria Sênior, feminino e masculino;
 - Prova de 1.500 metros na categoria livre feminino e na categoria sênior no masculino.
 - Prova de 5.000 metros na categoria livre na modalidade masculino.
2. Arbitragem irá informar aos competidores os comandos de largada: “as suas marcas, preparar”, apito do arbitro.
3. As provas serão realizadas individualmente e na sequência, compete ao árbitro definir a ordem das mesmas.
4. O atleta que iniciar a prova e não concluí-la será eliminado da modalidade, não marcando pontuação para sua região.

REGRAS DE BOCHA

1. A modalidade será disputada em partida única de 24 pontos com cada bocha valendo 2 pontos.
2. A disputa será em cancha oficial de vinte e quatro (24) metros de comprimento, por quatro (4) metros de largura.
3. Será feito uma demarcação em linha de quatro (4) metros, podendo os atletas fazer o lançamento do bolim até risca, que serve apenas para lançar, ir a ponto ou rafar, podendo o atleta pisar na mesma, mas não sobrepassá-la.

4. Será ainda demarcada com uma linha a seis (6,5) metros e meio, onde o atleta poderá pisar, mas não sobrepassar com o pé adiantado, isto apenas para fazer a bochada; para o primeiro pique da jogada de rafada e indicar a distância mínima para o bolim que foi lançado e deverá ficar totalmente ultrapassado esta marca.
5. Zona de rafa ou Zona livre – nome dado a dos (2) metros das cabeceiras e determinam a área.
6. Quando o bolim estiver na Zona de Jogo, o espaço entre dois (2) metros da cabeceira será Zona de Rafa e todas as jogadas deverão ser cantadas.
7. Quando o bolim for impulsionado e parar no espaço entre dois (2) metros da cabeceira, Zona será Zona Livre.
8. Poderá ser umedecida a bocha com panos molhados, mas nunca com saliva (cuspir no bocha), sendo castigado com a desclassificação da referida bocha e anulada seus efeitos.
9. Os jogadores deverão ficar distantes daqueles atletas que forem fazer a jogada, evitando assim, dificultar a sua ação.
10. A punição a atleta que venha a cometer infrações será apenada pelo juiz com perda do bocha, perda de pontos e/ou até a perda da partida, por decisão do juiz, que fará o julgamento que mais lhe convir.
11. Durante a partida os parceiros não podem sair da cancha de jogo, sem a autorização do juiz. A saída será permitida por necessidade imperiosa e por no máximo três (3) minutos, sendo que decorrido este tempo, suspenderá as suas bochas, ficando com duas (2) bochas menos até que ele volte.
12. Cada jogador terá direito a duas (2) bochas, já que a competição é em dupla.
13. Será permitida a substituição de atletas, sendo que os atletas que iniciarem uma partida deverão permanecer até o final da mesma, podendo realizar a troca para as demais partidas entre os três inscritos.

14. Somente começará uma partida de dupla com a presença dos dois (2) atletas, sendo vetado começar com apenas um (1) atleta.
15. É estritamente proibido fumar, tanto juizes quanto para os atletas, ficando a punição determinada com a expulsão do atleta infrator e remoção do árbitro infrator.
16. Para iniciar a partida será feito um sorteio dos bochas, com o ganhador iniciando a partida, lançando o bolim pela primeira vez.
17. Depois de iniciada a partida as bochas não poderão ser substituídas, a não ser por defeito comprovado.
18. Antes de iniciar a partida será permitido para as duplas fazerem uma jogada de cada lado para recolhimento de cancha.
19. O bolim ao ser lançado em direção à tábua deverá parar a mais de um (1) metro da cabeceira aposta e, pelo menos vinte (20) centímetros das laterais.
20. Poderá a dupla que ganhou ter o direito de fazer um segundo arremesso do bolim, para deixá-lo nas condições legais; caso não consiga colocá-lo na posição correta, a dupla adversária terá direito a uma (1) tentativa e, se não conseguir colocar a bola no local correto, o juiz o fará usando as mãos.
21. Se depois de jogado o bolim, o mesmo parar em local permitido, não será permitido movê-lo.
22. Sempre quem lança o bolim deverá lançar a primeira bola, não necessariamente o mesmo jogador, mas a dupla (um dos dois parceiros) deverá fazer o lançamento.
23. Desde a saída, não será permitido jogar a bocha ou bolim apoiado nas tábuas laterais, em pessoas, piso, parede ou objeto, com qualquer parte do corpo, nem tampouco será permitido apoiar a bocha ou bolim no piso, parede ou objeto, com qualquer parte do corpo, nem tampouco será permitido apoiar a bocha ou bolim no piso, sendo punido com anulação do bocha ou bolim e seus efeitos.

24. Se ao jogar a primeira bocha a mesma for desclassificada, deverá a mesma dupla continuar jogando até fazer o primeiro ponto.
25. Se uma equipe declara que não tem mais bola para jogar e, a equipe adversária inicia a jogada e, se verifica que ainda tem bola, estas serão desclassificadas.
26. Se for usado um bocha do adversário ou uma terceira de sua dupla, perderá um bocha; se for do adversário, se anulará a jogada e seus efeitos, desclassificando a bocha do infrator e devolvendo-se a bola do adversário; se for a terceira de sua dupla, se anulará a jogada e seus efeitos com a desclassificação do bocha lançada.
27. O jogador não poderá ter outro bocha nas mãos no momento de jogar um bocha, sendo punido com a desclassificação e anulado os seus efeitos.
28. Quando um bocha estiver em movimento e for jogada outra bola, esta será anulada e seus efeitos também.
29. Se ao jogar um bocha a mesma cair numa zona de quatro (4) metros ou nos seis e meio (6,5) metros, não será considerada jogada, isto se o jogador não ultrapassar essas linhas; já se ultrapassar, será considerado jogada.
30. As bochas devem ser jogadas com intervalos de no máximo um (1) minuto, sendo que o juiz poderá advertir o jogador e, na reincidência, poderá suspender uma (1) bocha do jogador infrator até o final da partida.
31. Quando um jogador atrapalhar intencionalmente um outro atleta, este infrator será penalizado com quatro (4) pontos no jogo de duplas.
32. Se o bolim ou bola forem desviadas pelo juiz, outro jogador ou corpo estranho ao jogo, sem a intenção, deverá ser repetida a jogada; já se for intencional, haverá penalização conforme item anterior.
33. As medições durante cada partida será feito pelo juiz da partida, que dará o veredicto e sua decisão será inapelável. A ação para medir uma bola será determinada pelo juiz da partida.

34. Se ao medir acontecer um empate, deverá jogar a dupla que jogou por último, na tentativa de fazer o ponto.
35. Não poderão ser removidas as bochas, não há definição do total de pontos pelo juiz; quem incorrer nesta infração, perderá quatro (4) pontos em favor do adversário.
36. A bocha poderá ser jogada a PONTO, RAFA ou TIRO (bochada), devendo cada jogada seguir o que determina a Regra Oficial.
37. Para o PONTO, deverá fazer rodar a bocha pelo piso, não podendo sobrepassar com o pé avançando a linha de quatro (4) metros, nem adiantar o outro pé antes da bocha lançada tocar o piso. A infração neste caso será a desclassificação da bocha e seus efeitos.
38. Para o RAFA, consiste em golpear com ou sem auxílio do terreno, uma determinada bochas adversária, própria ou bolim.
39. A jogada de RAFA deverá ser cantada para o juiz e poderá ser pisada até alinha de quatro (4) metros da saída, podendo pisá-la sem transpô-lo e, seu primeiro pique deverá ser depois dos 6, 5 metros, saída como mínimo e o fundo da cancha como máximo, devendo ainda ser cantada para o juiz.
40. Para o TIRO (bochada), o atleta poderá sobrepassar, mas sem pisar na linha de 6,5 metros da saída antes de soltar a bocha, podendo dar quantos passos ou saltos lhe convier, antes da linha de 6,5 metros, devendo o tiro ser cantado para o juiz.
41. As medidas constantes nesta regra poderão ser alteradas proporcionalmente ao tamanho da quadra.

REGRAS DE DAMAS

DO INÍCIO

1. O tabuleiro coloca-se de forma que a casa escura do canto do tabuleiro fique à esquerda do jogador.
2. No início da partida, as pedras são colocadas nas casas escuras, nas primeiras travessas do lado de cada jogador.
3. Antes da disposição das pedras faz-se o sorteio para saber quem fica com as pedras brancas.
4. O primeiro lance é sempre das brancas.
5. A execução de cada lance deve ser feito em no máximo 2 minutos, caso um dos atletas ultrapasse este tempo o mesmo será punido com a retirada de uma de suas pedras que estiver na fileira mais avançada a critério do adversário, que terá a vez de jogar.

DO MOVIMENTO

6. A dama desloca-se para frente e para trás quantas casas quiser nas diagonais onde estiver.
7. Na sua vez de jogar o jogador é obrigado a movimentar a pedra que tocar, salvo se houver a tomada obrigatória.

DA TOMADA

8. A tomada é obrigatória.
9. A pedra toma tanto para frente quanto para trás.

10. A tomada denomina-se simples se toma apenas uma peça e em cadeia se captura mais de uma peça no mesmo lance.
11. Se no mesmo lance existir mais de uma forma de tomar, é obrigatório obedecer à "Lei da Maioria", ou seja, fazer o lance que tome o maior número de peças.
12. Numa tomada em cadeia, a peça pode passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, mas é proibido tomar a mesma peça mais de uma vez.
13. As peças tomadas só serão retiradas do tabuleiro depois de terminado o lance da tomada.
14. A pedra e a dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada.
15. Quando a tomada for feita com a dama, a mesma pode ser posicionada em qualquer casa posterior à da pedra que foi tomada.

DA COROAÇÃO

15. A pedra que chegar à última travessa será coroada dama. A coroação é assinalada colocando-se sobre a pedra coroada outra pedra da mesma cor.
16. Não será coroada a pedra que, numa tomada, apenas passe pela travessa de coroação.

DA VITÓRIA

17. Ganha a partida o jogador que capturar todas as peças adversárias ou as deixar sem movimento possível.
18. A partida é considerada ganha quando o adversário abandona ou se recusa a cumprir o regulamento.

DO EMPATE

19. O jogador interessado pode exigir o empate, quando:

- A partir de qualquer ponto do jogo se ocorrer 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedras comuns; ou
- Ocorrer 5 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedras, nas seguintes situações; ou
- Restar duas damas contra duas damas; ou
- Restar duas damas contra uma dama; ou
- Restar duas damas e uma pedra contra uma dama, ou uma dama e uma pedra.

REGRA DE DOMINÓ

1. A partida será disputada em uma única partida de 100 pontos.
2. Para iniciar o jogo ou o raio (rodada) as pedras deverão ser embaralhadas por todos os jogadores. Nos raios subsequentes mexerá o jogador que iniciou a partida anterior.
3. Para que seja conhecido o jogador que dará início à partida todos os jogadores deverão tirar uma pedra, após estas estarem embaralhadas, e aquele que tirar a pedra maior começa o jogo.
4. Mesmo com um jogador pegando os setes doubles, o jogo seguirá normalmente.
5. Os jogadores não poderão segurar as pedras na mão, devendo colocá-las na mesa, ou no suporte para dominó caso a organização forneça o mesmo.

6. Na sua vez de jogar, o jogador deverá tocar somente a pedra a ser jogada, na seqüência poderá reposicionar suas pedras.
7. Uma vez tocada ou ameaçada, a pedra deverá ser jogada. Se ela não couber, o jogador perderá a vez de jogo, acrescentando 10 pontos como penalização.
8. O jogador que “cortar” a vez do seu adversário, será punido com 10 pontos e só poderá jogar a pedra se ela couber, após a jogada do adversário cuja vez foi cortada.
9. O jogador deverá jogar uma pedra por vez, mesmo que o jogo esteja ganho. Ele deverá esperar o sinal do adversário que passou, caso contrário, será acrescentados 10 pontos como penalização.
10. Em caso de fechamento de jogo serão contados os pontos das pedras que cada jogador tem, a dupla que somar menos pontos terá o raio ganho, devendo ser marcado os pontos apenas da equipe perdedora;
11. Em caso de empate na soma dos pontos, deverá ser disputado novo raio, devendo iniciar o mesmo jogador que iniciou o raio anterior.
12. O jogador que conseguir encaixar todas suas pedras no jogo primeiro, respeitando sua vez de jogar e toda a norma do regulamento será o vencedor da partida.
13. Não é permitido o atleta passar, possuindo pedra que se encaixa no jogo, caso isso ocorra, a equipe prejudicada deverá solicitar a punição à mesma, que será de 20 pontos e caso esta jogada irregular tenha originado a vitória da equipe no raio, deverá aplicado a punição, cancelado o raio e dado início a um novo raio, a ser iniciado pelo mesmo atleta que iniciou o raio cancelado.
14. Cada jogada deverá ser realizada em no máximo 1 (um) minuto, caso algum atleta não cumpra o prazo, perderá a vez de jogar, passando a jogada para o atleta seguinte, não podendo o seu parceiro bater na mesma rodada.

15. Durante as partidas, os jogadores não poderão conversar sobre o valor das pedras, podendo fazê-lo logo após o seu término, até que seja iniciada uma nova partida.
16. O jogador que desacatar ou desrespeitar com palavras, gestos ou atitudes seu(s) adversários ou o árbitro da partida, terá como punição a perda dos pontos da partida, sendo estes passados para seu adversário.
17. Após o final de cada rodada (raio) os pontos serão marcados para a equipe perdedora;
18. Os pontos de cada rodada (raio) serão contados, e perderá a partida a dupla que atingir 100 pontos.

FUTEBOL SETE

1. A equipe é composta por 7 (sete) atletas e as substituições serão livres por partida e deverão ser realizadas em local previamente determinado, para o início da partida a equipe deverá estar com no mínimo 6 atletas, sendo um o goleiro e não poderá no decorrer da partida ficar com menos de 5 atletas, caso isto ocorra a equipe infratora perderá a partida;
2. Sendo necessário jogar no campo de sintético a equipe será composta por 6 (seis) atletas e as substituições serão livres por partida e deverão ser realizadas em local previamente determinado, para o início da partida a equipe deverá estar com no mínimo 5 atletas, sendo um o goleiro e não poderá no decorrer da partida ficar com menos de 4 atletas, caso isto ocorra a equipe infratora perderá a partida;
3. Tempo de jogo será de 25 minutos corridos cada tempo com 5 minutos de intervalo;
4. Cada equipe poderá solicitar um tempo técnico de 1 minuto por tempo de jogo, devendo este ser solicitado até o vigésimo minuto de cada tempo.

Acrescentando este no final do período;

5. Somente será permitido o uso de tênis de solado apropriado para a modalidade, bem como, a obrigatoriedade do uso de caneleira;
6. Será feito uma área delimitadora, para ação do goleiro e as faltas cometidas dentro da mesma, será efetuado cobrança de pênalti numa distância de 8 metros;
7. O Goleiro não poderá tocar a bola com as mãos fora da área delimitadora;
8. Todo recuo de bola, inclusive a cobrança de lateral para o goleiro, não poderá ser tocada com as mãos, caso isto ocorra, será cobrado tiro livre indireto, no local que ocorreu a infração;
9. A saída de bola do goleiro deverá ser feito sempre com as mãos;
10. Toda cobrança de lateral deverá ser feito com as mãos;
11. Toda cobrança de escanteio deverá ser feita com os pés;
12. As faltas cometidas serão cobradas, em tiro livre direto, tendo validade o gol, caso aconteça, sendo opcional a equipe infratora a formação ou não de barreira, devendo esta ser feita a 5 metros;
13. Após a quinta falta coletiva (cumulativa) por tempo de jogo, ou seja, na sexta falta da equipe, será cobrado um tiro livre direto sem barreira. A bola será colocada pelo arbitro numa posição central do campo a 10 metros de distância da linha de fundo da equipe infratora, independente do local que a mesma ocorreu;
14. Na quarta falta individual (cumulativa) durante todo o jogo, o atleta deverá ser substituído e não poderá retornar na partida;

15. Ao ser aplicado os cartões de punição fica definida as seguintes advertências: **CARTÃO AMARELO** – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, independente de ter sofrido ou não gol durante este período;

16. **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deverá deixar o campo pela zona de substituição, e não poderá permanecer no banco de reservas, sua equipe ficará com 01 atleta a menos e só poderá se recompor com outro somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro, independente de ter sofrido ou não gol durante este período;

17. Havendo empate no final da partida a decisão será nos pênaltis, iniciando com 3 séries alternadas devendo ser atletas diferente a executar a batida e não havendo vencedor, uma série alternada até que se conheça o vencedor, não podendo repetir o batedor até que todos que terminaram a partida em campo, tenham efetuado a cobrança. No caso de ter ocorrido expulsão de atleta(s) de alguma equipe a outra equipe a seu critério, deverá excluir a mesma quantidade de atleta (s) expulsos da outra equipe da cobrança de penalidades;

18. Os casos não contemplados na presente regra serão definidos pela arbitragem.

REGRAS DE MALHA

1. A partida termina quando uma dupla atingir vinte e quatro (24) pontos ou mais;
2. A saída será sorteada para saber-se quem sairá jogando, na partida seguinte começa jogando a dupla adversária; na terceira partida, se houver, será realizado um novo sorteio;

3. Sempre fará arremesso na “mão” seguinte, a dupla que marcar os pontos em cada rodada de arremesso;
4. Cada malha que estiver mais próximo do pique, dentro do círculo, valerá dois pontos e a derrubada do pique valerá seis pontos, a pontuação de cada malha é computada quando os atletas estiverem arremessado todas as suas malhas, no entanto a derrubada do pique é computada no momento que ocorre;
5. Ao atingir 18 (dezoito) pontos, se a dupla que estiver com esta pontuação derrubar o pique, estará também encerrada a partida;
6. Em caso de ser considerada empatada as malhas, nenhuma dupla marcará pontos e teremos então o arremesso sendo feito lado oposto, na seqüência de quem arremessou na rodada empatada;
7. Nenhum integrante poderá ultrapassar a marca de sinalização para fazer o arremesso, sendo considerado queimada a malha atirada e não marcará pontos;
8. Ao atingir uma malha sua, colocando-a em melhor posição, através de uma jogada queimada também serão anulados os pontos desta malha já arremessada;
9. Logo à frente de cada pique teremos uma linha de três (3) metros de extensão, sendo um metro e meio para cada lado do pique;
10. Esta linha de três metros será o ponto máximo para que os participantes façam o arremesso da malha em direção ao pique do outro lado;
11. Será feito um círculo com 1,5 m de raio, onde o centro será o local do pique, somente serão validas as malhas que estiverem dentro deste círculo;
12. O atleta que pisar nesta linha ao arremessar a malha, perderá a mesma, não marcando os pontos consignados por ela.
13. Será permitida a substituição de atletas, sendo que os atletas que iniciarem uma partida deverão permanecer até o final da mesma, podendo realizar a troca para as demais partidas entre os três inscritos.

REGRAS DE NATAÇÃO

1. Na modalidade de natação serão disputadas as seguintes provas:
 - Prova de 50 metros no estilo livre, nas categorias feminino e masculino;
 - Prova de 50 metros na categoria sênior masculino, sendo considerado sênior o atleta que completar no mínimo 35 anos no ano da competição;
 - Prova de revezamento 4 x 50 metros misto no estilo livre, com dois atletas masculinos (01 livre e 01 sênior) e 02 femininos.
2. As provas 50m masculino, feminino e sênior serão realizadas individualmente, competindo ao árbitro definir a ordem das mesmas.
3. Na sequência, será realizada a prova de revezamento 4 x 50 metros estilo livre, onde é obrigatória a participação dos atletas que participaram das três provas anteriores e mais à atleta feminina classificada em segundo lugar na fase regional.

§ primeiro – Como é obrigatório a participação dos atletas, somente nesta prova não contará como modalidade de participação, permitindo que o atleta participe ainda de mais outra modalidade.
4. O atleta que iniciar a prova e não concluí-la, tocar pés no chão, terminar andando será eliminado da modalidade, não marcando pontuação para sua região.

REGRAS DE PETECA

1. A Peteca é um esporte praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia dividida em dois campos por uma rede.
2. Antes de cada jogo as equipes se apresentarão à mesa de comissão, para o respectivo registro da presença dos atletas e indicação dos seus capitães.

Somente os capitães e/ou técnicos terão direito de dirigir-se ao árbitro e seus auxiliares, para pedido de tempo ou qualquer explicação a respeito do jogo

3. Os atletas poderão ser substituídos, no desenrolar de cada set.
4. A Partida é disputada em melhor de 3 sets.
5. Os sets são disputados no sistema de contagem continua (Tie-Break), onde um ponto é marcado cada vez que uma equipe vence um “rally”.
6. O set é vencido pela equipe que marca primeiro 12 pontos. No caso de empate, 11 x 11, o jogo continua até que uma equipe alcance uma diferença de 2 pontos no limite de 16.
7. A escolha da quadra obedecerá a seguinte ordem:

1º set.: os capitães tirarão a sorte para opção de escolha da quadra ou do saque.

2º set: O saque pertencerá à equipe que não iniciou sacando no 1º set.

3º set: o árbitro principal procederá a novo sorteio para escolha da quadra ou do saque.
8. Troca de quadra: automática logo que uma das equipes atinja 06 (seis) em cada set.
9. Os pontos serão assinalados pelo árbitro principal e seus auxiliares, quando a base da peteca atingir os limites demarcatórios da quadra.
10. O pedido de tempo: por solicitação da equipe, o árbitro principal poderá conceder uma interrupção de jogo, com a duração máxima de 30 (trinta) segundos, quando a peteca estiver fora de jogo. Cada equipe poderá pedir, no máximo, 02 (dois) tempos em cada set.
11. Nos sets de cada jogo, será permitido o rodízio entre os 03 (três) atletas de uma mesma equipe, podendo haver, no máximo 04 (quatro) substituições em cada

set., não sendo considerada as que forem feitas entre os sets. As substituições só serão permitidas quando a peteca estiver fora de jogo.

12. Em todos os jogos será concedido pelos árbitros um intervalo de 02 (dois) minutos entre os sets.
13. Nas situações imprevistas, a critério do árbitro, o jogo poderá ser interrompido e o ponto em disputa será reiniciado, sendo o saque pertencente à equipe detentora da última tomada.
14. No caso de circunstâncias imprevisíveis interromperem a partida, o primeiro árbitro, o organizador e o Comitê de Controle, se houver, devem decidir sobre as medidas necessárias para o restabelecimento das condições normais, e a forma de realização da partida restabelecida.
15. Saque é a colocação da peteca em jogo, que deverá ser batida (tocada) com uma das mãos e enviadas por cima da rede ao campo adversário.
16. Para o saque o atleta se coloca fora da quadra, atrás da linha de fundo, dentro dos limites das linhas laterais.
17. Na preparação do saque, se a peteca cair da mão sem ter sido tocada (batida), o saque deverá ser repetido.
18. O saque poderá ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.
19. A peteca poderá tocar na fita superior da rede, mesmo no caso de saque.
20. O saque pertencerá sempre a equipe vencedora do rally disputado.
21. O saque será revertido ao adversário:
 1. Quando a peteca passar por baixo da rede.
 2. Quando a peteca passar por fora das linhas laterais.

3. Quando cair fora dos limites da quadra.
 4. Quando for empurrada ou lançada (carregada ou conduzida).
 5. Quando o atleta sacar dentro dos limites da quadra.
 6. Quando tocar a rede, não ultrapassando sua fita superior.
 7. Quando tocar no atleta da mesma equipe antes de passar ao campo adversário.
22. Em qualquer circunstância no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada (batida) com uma das mãos, de uma vez e por um único atleta.
23. Faltas registradas que contam pontos a favor da equipe adversária:
- α) A passagem das mãos por cima da rede (invasão superior);
 - β) O toque na peteca com duas mãos (dois toques);
 - χ) A peteca carregada ou conduzida;
 - δ) A ultrapassagem total da linha central com um ou ambos os pés;
 - ε) A invasão do corpo, ultrapassando a projeção de rede sobre a linha central.
24. Faltas técnicas registradas, que contam pontos a favor da equipe adversária:
- α) Quando o atleta chutar a peteca;
 - β) Qualquer ato de desrespeito ao árbitro e seus auxiliares, adversários e público presente;
 - χ) Conduta antiesportiva a critério do árbitro.
25. Em todas as faltas técnicas o infrator será passível das seguintes punições:
- a) Advertência (cartão amarelo);

- b) Expulsão do jogo (cartão vermelho).
26. O atleta expulso poderá ser substituído. Não podendo haver a substituição, será considerada vencedora do set. a equipe adversária pelo placar máximo de 12 x 0 (doze a zero). Para o set. seguinte, se houver, o jogo terá seqüência normal sem a participação do atleta expulso, que ficará, automaticamente, suspenso por 01 (um) jogo.
27. Quadra - Será de 16,0 metros por 8,0 metros.
28. Rede: Altura Padrão: 2,43 metros para jogos da categoria masculino e 2,24 metros para o feminino.

REGRAS DE SINUCA – BOLA 8

1. A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numerada de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).
2. O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
3. As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), sendo a bola 8 disposta na mesa, colada na tabela contrária a que foi arrumada as bolas coloridas e posicionada atrás da bola branca (bola de jogo).
4. Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas.
5. Se encaçapar uma bola sendo essa numerada de 9 a 15, essas serão as bolas a ser encaçapadas por ele.

6. Encaçapando uma bola de numeração 1 a 7 essas serão as bolas que deverão ser por esse encaçapadas,
7. Encaçapando mais bolas, se uma maior e outra menor, este prosseguirá na jogada podendo ainda escolher uma nova sequência de bolas;
8. Se a bola de jogo encaçar ou saltar fora da mesa, esta deverá ser colocada no ponto de início da partida e a jogada será continuada pelo adversário.
9. Ao encaçar uma bola da sequência escolhida o jogador terá direito a uma nova tacada.
10. Ao atirar numa bola colorida e esta rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.
11. Encerrará suas jogadas o jogador que encaçar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.
12. Após encaçar a série de bolas de sua série, a próxima bola será a bola 8, que será encaçada obedecendo o seguinte:
13. Se o jogador encaçar a bola 8 e vier a encaçar a bola branca - "suicidar", esta deverá ser colocada no ponto de início da partida, devendo ser retirado a bola de menor valor do adversário que terá o direito de continuar a jogada e caso encaçe todas as bolas de sua sequência ganhará o jogo;
14. Ao encaçar a uma das bolas de sua série, mesmo que seja a última e encaçar simultaneamente a bola 8, perderá a partida.
15. Ao atirar na bola 8 e a bola de jogo cair fora da mesa o jogador adversário dará sequência a jogada.
16. Estando os dois atletas na disputa pela bola 8, se a bola de jogo errar a bola, o atleta que efetuou a jogada perderá a partida;

17. A bola de jogo caindo fora da mesa ou sendo encaçapada (Suicídio), voltará a marca e o será retirada a menor bola da série do adversário que continuará a jogar.
18. As mãos, o taco, as vestimentas dos jogadores fazem parte do jogo portanto uma bola deslocada não deve ser repostada, por nenhum dos jogadores;
19. A sinuca somente será validada desde que a bola de jogo caminhou mais de 20cm (sujinha não vale).
20. A bola colorida que cair fora da mesa, retornará a esta em ponto contrario à saída e colada na tabela, desde que não seja a bola 8, que ao cair fora da mesa, dará ao adversário a vitória da partida.
21. Em nenhuma hipótese poderá um jogador atirar em bola que não seja a de sua série, se tal ocorrer perderá uma bola para o adversário e se for na disputa pela bola 8, este perderá a partida.
22. Ao errar uma bola o jogador pagará a menor da série do adversário, desde que não seja a bola 8, que se errada permitirá a vitória ao adversário.
23. Se o jogador encaçapar a bola 8 e ao mesmo tempo encaçapar uma ou mais bolas do adversário, deverá ser retirado a bola de menor valor da seqüência do adversário e se esta for a última, será considerado vitória do adversário e caso tenha mais bolas na mesa, o adversário deverá continuar a jogada e derrubando todas as bolas, será o vencedor da partida.
24. Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.

REGRAS DE TENIS DE MESA

A PARTIDA

1. Constitui-se de sets de 11 pontos, e será jogada em melhor de cinco sets. No caso de empate em 10 pontos o vencedor será aquele que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
2. O jogador que atua o 1o. set em um lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3. Na partida quando houver “negra” (2 a 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 5 pontos.

O SAQUE

4. A bola deve ser lançada para cima (16 cm no mínimo) da palma da mão, na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro o campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
5. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou na extensão imaginária desta, bem como, não pode ultrapassar na linha lateral da mesa ou na extensão imaginária desta.
6. Após cada 2 pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 pontos, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.
7. O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o jogador que começou a sacar no 1º. set começará recebendo no 2º.set e assim sucessivamente.

OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

8. A partida deve ser interrompida quando:
9. O saque queimar a rede;
10. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola);
11. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;
12. Forem as condições de jogo perturbadas (barulho, a bola quebrar).

UM PONTO

13. A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde ponto quando:
14. Errar o saque;
15. Errar a resposta;
16. Tocar na bola duas vezes consecutivas;
17. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas;
18. Bater com o lado de madeira da raquete;
19. Movimentar a mesa de jogo;
20. Tocar a rede ou seus suportes com a raquete ou qualquer parte do corpo;
21. Sua mão livre tocar a mesa durante a sequência.

CORREÇÃO DA HORA DE SACAR, RECEBER OU LADO

22. Se um jogador der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois. Ex.: 5 a 5, o saque mudou em 6 a 5; o jogador que sacar terá apenas 1 saque.
23. Se no ultimo set possível, os jogadores não trocaram de lado quando deveriam fazê-lo, deverão trocar, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.
24. Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser confirmados.

REGRAS DA TRANCA

GENERALIDADES

1. A disputa será em 1 (uma) partida de 4.000 pontos;
2. Cada partida de tranca será jogada entre duas duplas, ou seja, quatro pessoas;
3. Em cada partida serão usados dois baralhos, cada um com 52 cartas, sendo suprimido o coringão;
4. A carta de nº 2 só funcionará como coringa. Assim o numero total de coringas no jogo será de 8. Cada coringa poderá ocupar o lugar de qualquer carta;
5. A carta de nº 3 vermelha somente será usada para contagem de pontos (100 pontos). O jogador que sair com a carta de nº 3 vermelha terá que baixa-la imediatamente (na sua vez de jogar) e em seguida terá o direito de comprar outra carta para substitui-la;
6. A carta de nº 3 preta somente será usada para trancar o lixo e conseqüentemente o jogador seguinte não poderá fazer o uso do mesmo.

7. Quando da batida final todas as cartas que estiverem na mão deverão ser passadas para o adversário, que as contará e acrescentará em sua pontuação, inclusive o 3 preto, que será acrescido 100 pontos cada um na pontuação do adversário.
8. Não é permitido esconder cartas com o intuito de utiliza-las posteriormente, caso haja denúncia e seja certificada a infração, a dupla será eliminada da competição e será considerado W X O para todas as partidas por ela disputada.
9. Não será permitido ausentar-se da mesa sem a autorização do árbitro e em comum com a dupla adversária. Salvo o caso de extrema necessidade.
10. Não será permitido utilizar utensílios, objetos particular das equipes (tolha de mesa, baralho....), nem fumar e consumir bebida alcoólica durante a partida.

DA DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS:

11. Espalhada as cartas sobre a mesa, cada jogador tirará uma carta a fim de determinar-se os respectivos lugares e quem serão o primeiro distribuidor, pela sorte. O distribuidor, aquele que tirou a carta mais alta (AS será considerada a carta de maior valor e a 2 de menor), embaralha, manda cortar à esquerda e distribuir as cartas pela direita, de uma em uma, até o final de 11 cartas para cada jogador. A distribuição do “morto” em duas porções de 11 cartas, será feita pelo jogador que cortou o baralho. As cartas restantes serão colocadas no centro da mesa.

DO INÍCIO DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO

12. O primeiro a jogar é quem está à direita do distribuidor e procede do seguinte modo: “ Comprar uma carta no baralho que está no centro da mesa. Se a carta não lhe servir, o primeiro jogador pode descartá-la e comprar outra no baralho, tendo a seguir a obrigação de descartar mais uma carta;

13. Antes do descarte definitivo, o jogador tem o direito de estender na mesa uma sequência mínima de três cartas do mesmo Naípe, com ou sem coringa, ou então uma trinca (cartas iguais) limitada a AS e QUATRO, com ou sem coringa;
14. Fica desobrigado do descarte o jogador que estender todas as cartas na mesa, em jogo baixado de uma só vez ou não, considerando-se assim, o jogo batido (para apanhar o morto, pode haver batida sem canastra, porém, para a batida final deverá ter no mínimo uma canastra limpa.);
15. A partir do segundo jogador (o que está à direita do primeiro), o jogo prossegue da seguinte forma: “o jogador tem o direito de comprar no baralho ou na mesa desde que a primeira carta do lixo lhe sirva para baixar um novo jogo formado com as cartas de sua mão.
16. Comprando na mesa, o jogador será obrigado a comprar todas as demais cartas do lixo. O descarte será sempre exigido, fazendo exceção toda vez que ocorrer o disposto no item anterior, ou seja, é possível bater mesmo pegando o lixo”;
17. Todas as cartas do lixo deverão ficar uma sobre a outra com apenas a carta superior visível, por ordem de descarte, não será permitido a qualquer jogador mexer nas cartas, sob qualquer pretexto;
18. Diz-se que um jogador bateu, quando baixou todas as cartas de seu jogo, de uma vez ou não, com ou sem descarte, apoderando-se em seguida do "morto".
19. Tendo descartado uma carta, o jogador que bateu só poderá jogar com o morto após os outros três jogarem naquela mão;
20. No caso do jogador bater sem descarte (direto), ele apanhará o “ morto” jogando imediatamente, sem, contudo ter o direito de compra no baralho, exceto a troca do 3 vermelho. Os descartes sempre obedecerão ao disposto nos itens anteriores;
21. Perderá 100 (cem) pontos a dupla que não apanhar o “morto” ou que mesmo tendo batido para apanhá-lo, não conseguir jogar com o mesmo;
22. A carta de número 3 “preto” que estiver na mão será repassado ao adversário que acrescerá 100 (cem pontos cada);

23. Havendo uma última carta a ser comprada e esta for um 3 (três) vermelho, a mesma deverá ser baixada e valerá 100 pontos (positivo ou negativo), sem a necessidade de troca, sendo considerado o jogo encerrado.
24. Cada jogador poderá colocar cartas nos jogos baixados pelo seu parceiro sendo obrigado a indicar o local em que as cartas serão colocadas, não se permitindo sugestões por parte do parceiro;
25. Uma vez baixado o jogo, esse não poderá ser recolhido. Igualmente se procede quando se coloca uma ou mais cartas no jogo do parceiro;
26. Caso acabe as cartas da mesa, e uma ou as duas duplas ainda não tenham pego o morto. Um dos mortos deverá ser colocado no centro da mesa para compra e sequencia da partida, caso acabe as cartas novamente e será colocado o segundo morto e deverá ser descontados 100 pontos da dupla que não pegou o morto.

DO VALOR DAS CARTAS

27. Para a contagem dos pontos que se segue à batida final, todas as cartas terão o mesmo valor, ou seja, 10 pontos, exceto os três vermelhos e pretos que tem valor específico.

DAS CANASTRAS

28. São consideradas “CANASTRAS” as sequências de sete cartas do mesmo naipe, (excluindo-se as cartas de nº 3, que são baixadas isoladamente), ou sete cartas iguais (limitado a AS e QUATRO). A canastra pode ser real (limpa), quando não houver coringa ou não Real (suja) quando houver a entrada de coringa. A canastra pode ser baixada de uma só vez ou parceladamente com auxílio do parceiro. São atribuídos 200 (duzentos) pontos para canastra real e 100(cem) pontos para a não real, Independente do número de cartas baixadas na canastra real, esta valerá somente 200 pontos.

DA BATIDA

29. Não existe batida final sem que a dupla tenha canastra limpa;
30. Para pegar o morto ou batida final, não poderão ser usados dois ou mais coringas em uma só carta para bater, o jogador deverá sujar a canastra ou jogar o coringa fora.
31. Quando for descartado o coringa pelo adversário só poderá ser pego pelo adversário com um par na mão.

DA DURAÇÃO DA PARTIDA

32. A dupla vencedora será a que alcançar primeiro a marca de 4.000 (Quatro mil) ou o maior número de pontos por partida.
33. A dupla que atingir a soma de 2.000 (Dois mil) pontos, será considerada “vulnerável” e a sua primeira descida só poderá ser efetuada com o mínimo de 70 (setenta) pontos.
34. Quando vulnerável o jogador poderá utilizar-se da primeira carta do lixo para completar os 70 (setenta) pontos exigidos.
35. Fica estipulada a multa inicial de 10 (dez) pontos e as subseqüentes em dobro, para a dupla que infringir o item de baixa de carta vulnerável.
36. Após a batida final as cartas que sobrarem com os atletas, deverão ser repassadas para os adversários que farão a contagem das mesmas, acrescentando o resultado na sua pontuação.
37. Para a contagem dos pontos que se segue à batida final, todas as cartas terão o mesmo valor, ou seja, 10 pontos.
38. Tendo acabado as cartas da mesa, após a utilização dos dois mortos, sem que nenhum das duplas tenha batido, haverá troca de cartas entre as duplas que acrescentarão as mesmas na sua pontuação, inclusive os 3 (três) pretos, exceto se um dos atletas tiver pego o morto, quando este pagará apenas 100 pontos do morto não utilizado.

39. Após a batida final, a contagem da pontuação deve ser feita por um dos atletas da dupla, devendo um atleta da outra dupla fiscalizar a contagem, havendo discordância da pontuação deverá ser chamado o responsável pela modalidade, para fazer a conferência.

REGRAS TRUCO

CARTEADA

1. O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas serão feitas pela escolha de uma carta do baralho, com valor das cartas seguindo a ordem do truco, em ordem decrescente a partir do três de paus.
2. Na primeira vaza (carteada) de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
3. No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima.
4. Na trucada não será permitido a troca de cartas entre os companheiros, caso ocorra a dupla perderá o ponto.
5. Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando (matando) a carta jogada pelo adversário e a carta de cima será a torna.
6. As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última carta, a 13ª.
7. Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem na mesa, podendo o jogador do corte serrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim desejar.
 - a. O Cortador deve, além de tudo efetuar um corte rápido, sem “namorar” o maço, devendo o baralho ser entregue com as 40 cartas ao pé.
8. As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

9. Após término de uma mão (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte.
10. Se houver incorreção na distribuição das cartas, o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa.
11. É proibido trucar com duas ou quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa.

EMPATE

12. Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o baralho para frente.
 - a. Observe –se ainda:
 - b. Quem TRUCA ou RETRUCA em carta exposta perde em caso de empate.
 - c. Quem TRUCA ou RETRUCA no escuro ganha em caso de empate.
13. Se cada uma das duplas ganhou uma vaza, em caso de empate na terceira vaza ganhará quem fez a primeira.
14. Tendo uma das duplas feito a primeira, terá vantagem nas mãos seguintes, mesmo trucando sobre carta vista.

MÃO DE ONZE

15. Só é permitida olhar as cartas do parceiro a dupla que já tem onze pontos. A dupla que ainda não alcançou os onze pontos não terá direito de olhar as cartas.
16. Se ambas as duplas tiverem 11 pontos, a jogada será no escuro, porém, todos os atletas poderão olhar suas cartas, mesmo antes do descarte do mão.

17. Se houver 3 empates, na mão de onze, ganhará os pontos a dupla que não tiver onze pontos, caso as duas duplas tiverem onze pontos, será considerada nula a rodada e a distribuição de cartas passa para a dupla seguinte.

CONVERSA

18. O Jogo de Truco deverá ser disputado por meio de sinais e gestos, sendo terminantemente proibidas conversas e palavreados que possa intervir na disputa da jogada. Ocorrendo tal situação, a rodada será encerrada, passado o baralho ao próximo carteador e a perda dos pontos em disputa naquela rodada. Qualquer dúvida ou divergências, fica a critério da coordenação do evento ou arbitro da partida tomada de decisão.

GINCANA CULTURAL

1. A equipe deve ser composta por 08 atletas.
2. Serão realizadas provas surpresas sob responsabilidade da equipe designada pela Diretoria da ASSESA para tal fim, que definirá também, as regras para realização de cada prova.

GINCANA TÉCNICA

1. O objeto em competição será a simulação de execução de uma ligação de água em um cavalete modelo padrão Sanepar $\frac{3}{4}$ em bancada.

2. O atleta deverá executar a ligação iniciando a montagem e ajuste do cavalete com as peças disponibilizadas sobre a bancada, finalizando com o preenchimento completo dos principais itens do A.S..

2.1 – Deverá ser preenchido no A.S:

Equipe, Data Execução, horários de execução, códigos de serviço, descrição do serviço, informações do HD, descrições de peças no verso, nome componente equipe, croqui.

3. Para o início da prova, todos os competidores, em suas bancadas alinhadas, receberão o sinal para começar, onde será cronometrado individualmente cada executor até o momento em que o mesmo informar a conclusão total da execução da ligação.

4. Após o término, o fiscal de prova verificará os itens do check-list.

5. Os padrões de execução da ligação devem ser executados de acordo com o código de MOS, versão 4, disponível na intranet/site da Sanepar.

6. As faltas apontadas terão as seguintes penalizações:

6.1 – Aplicação veda rosca (excesso ou pouco) – 10 segundos;

6.2 – Hidrômetro invertido – 30 segundos;

6.3 – Não colocação de guarnições – 10 segundos;

6.4 – Posição do kit e firmeza nas conexões – 20 segundos;

6.5 – Posição incorreta dos tubetes – 20 segundos;

6.6 – Inversão das extremidades (pés do cavalete) – 30 segundos;

6.7 – Não aplicação de peças – 30 segundos;

6.8 – Posição registro cavalete errado – 10 segundos;

6.9 - Registro cavalete aberto – 10 segundos;

6.10 – Limpeza do local – 10 segundos;

6.11 – Não preenchimento do A.S. - 100 segundos; (adiciona-se ainda todos os descontos dos itens 6.12 e 6.13 – total 70 segundos)

6.12 – Preenchimento do A.S. incompleto (algum campo dos exigidos em branco, exceto materiais) – 20 segundos.

6.13 – Lançamento material incorreto ou não lançado, sendo:

6.13.1 – Descrição kit cavalete – 10 segundos;

6.13.2 – Adaptador sem registro – 10 segundos

6.13.3 – Tubo Polietileno – 10 segundos

6.13.4 – Te de Serviço – 10 segundos.

6.13.5 – Hidrômetro – 10 segundos.

6.14 - Descrição corretas dos materiais que deve estar no verso do A.S.:

- Kit cavalete padrão Sanepar pol. 3/4

- Adaptador PP junta de compressão para p.e.a.d. com rosca macho DE 20 pol. $\frac{3}{4}$

- Tubo polietileno DE 20

- Te de serviço PP com adaptador e registro broca DN 50 DE 20

- Hidrômetro monojato classe B

7. Será considerado vencedor atleta que executar a ligação completa em menor tempo, já considerando as aplicações de punições.

8. Check-list para ser usado na avaliação de execução:

Delegação:			
Nome:			
Check-list (assinalar sim ou não conforme a execução)			
SIM	NÃO		
		6.1 – Aplicação veda rosca (entre 8 e 12 voltas é o correto)	10
		6.2 – Hidrômetro invertido	30
		6.3 – Não colocação de guarnições	10
		6.4 – Posição do kit e firmeza nas conexões	20
		6.5 – Posição incorreta dos tubetes	20
		6.6 – Inversão das extremidades (pés do cavalete)	30
		6.7 – Não aplicação de peças	30
		6.8 – Posição registro cavalete errado	10
		6.9 - Registro cavalete aberto	10
		6.10 – Limpeza do local	10
		6.11 – Não preenchimento do A.S. - (somar todos os descontos dos itens 6.12 e 6.13)	100
		6.12 – Preenchimento do A.S. incompleto (algum campo dos exigidos em branco, exce	20
		6.13 – Lançamento material incorreto ou não lançado, sendo:	XXXX
		6.13.1 – Descrição kit cavalete	10
		6.13.2 – Adaptador sem registro	10
		6.13.3 – Tubo Polietileno	10
		6.13.4 – Te de Serviço	10
		6.13.5 – Hidrômetro	10
		Total:	
Tempo de execução:			
Tempo final com descontos:			

REGRAS DAS OUTRAS MODALIDADES

1. Para as modalidades cujas regras não constam neste regulamento serão utilizadas as regras oficiais;
2. Com exceção, para a modalidade de Voleibol trio, na qual serão permitidas até 4 substituições por set.
3. Os Casos omissos que surgirem durante a disputa da modalidade que a regra não contemple será definido pela arbitragem que estiver mediando a competição ou se essa considerar que deve levar para uma instancia superior esta será a Coordenação técnica, conforme prevê o Regulamento dos Jogos.