

# **REGULAMENTO DO VII TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO**

## **TÍTULO I**

### **FINALIDADES**

1. As atividades desportivas são partes integrantes da programação social do XVII CONAFISCO - Congresso Nacional do Fisco Estadual e Distrital e têm como finalidade principal incentivar o lazer e a prática de algumas modalidades esportivas e de jogos de salão, objetivando integrar os Servidores Públicos Fiscais Tributários filiados aos sindicatos pertencentes a FENAFISCO e serão realizadas no dia 28 de novembro de 2016- segunda-feira, na Sede Campestre do clube Assembleia Paraense, na Avenida Almirante Barroso, 4614, bairro Souza, Belém - PA.

## **TÍTULO II**

### **PARTICIPANTES**

2. Participarão das atividades os membros do grupo Servidores Públicos Fiscais Tributários filiados aos sindicatos que a FENAFISCO representa, e que constituirão delegações correspondentes a cada uma das entidades sindicais ou indicarão nomes de atletas para composição de times.

2.1. No ato da inscrição, os participantes das modalidades deverão apresentar atestado de capacidade física, para a prática esportiva ou assinar termo assegurando sua condição física para o esporte,

2.2. A realização das competições nas modalidades esportivas previstas está condicionada ao preenchimento de no mínimo três equipes em modalidades coletivas ou três atletas em modalidades individuais.

3. Compete aos sindicatos:

3.1 Escalar, treinar e inscrever as equipes ou atletas que participarão das modalidades de jogos de salão e esportivas.

3.2 Organizar o transporte, a alimentação e a hospedagem dos integrantes de sua equipe, de acordo com as normas da Comissão Organizadora e a Subcomissão de Eventos Sociais do XVII CONAFISCO - Congresso Nacional do Fisco Estadual e Distrital.

3.3 Indicar um representante para compor a Subcomissão de Esportes do evento, que somente poderá ser substituído por motivo de força maior ou caso fortuito.

### **TÍTULO III**

#### **ORGANIZAÇÃO**

4. O acompanhamento e o controle das atividades necessárias ao atingimento dos objetivos ficarão sob a responsabilidade da Subcomissão de Esportes e da Comissão Organizadora e da Subcomissão de Eventos Sociais.

5. Compete à Subcomissão de Eventos Sociais:

5.1. A promoção de atividades correlatas, dentro do que oferece a infraestrutura do local do evento, como recreação, aulas de dança, dentre outros.

5.2. A organização e coordenação da parte esportiva, visando cumprir a tabela de jogos, segundo a formação de equipe com os atletas inscritos para disputa dos jogos.

5.3. Tomar medidas necessárias à consecução das atividades esportivas.

5.4. Dirimir as divergências que ocorrerem durante as disputas desportivas, aceitando e analisando recursos, quando for o caso.

5.5. Eleger o Atleta Destaque do VII Torneio Desportivo da FENAFISCO.

6. A responsabilidade pelo cumprimento de todas as normas deste regimento durante o evento caberá à Comissão Organizadora e a Subcomissão de Esportes.

## **TÍTULO IV**

### **MODALIDADES ESPORTIVAS/JOGOS DE SALÃO**

7. Serão disputadas as seguintes modalidades esportivas e jogos de salão, em sistema de campeonato simples, com times completos inscritos pelos sindicatos ou times mistos formados por atletas de vários sindicatos, todos inscritos pela respectiva entidade sindical.

7.1. VÔLEI DE AREIA;

7.2. TÊNIS DE QUADRA;

7.3. FUTEBOL SOCIETY;

7.4. DOMINÓ;

7.5. SINUCA;

7.6. TÊNIS DE MESA.

## **TÍTULO V**

### **PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO.**

8. A pontuação nas modalidades esportivas ou jogos de salão, excetuado o previsto no item 8.1, será atribuída ao sindicato a que pertencer a equipe, na seguinte forma:

- a) 20 pontos para o primeiro colocado;
- b) 10 pontos para o segundo colocado;
- c) cinco pontos para o terceiro colocado

8.1. Para a modalidade futebol society a pontuação será:

- a) 30 pontos para o primeiro colocado,
- b) 15 pontos para o segundo colocado,
- c) oito pontos para o terceiro colocado.

8.2. No caso de equipe em que participem integrantes de mais de um sindicato, os pontos conquistados serão divididos pelos integrantes que ativamente competiram na

modalidade, proporcionalmente aos pontos do item e subitem anterior e somando-se individualmente para o sindicato que é filiado.

8.3. O campeão geral será o sindicato que, ao final da disputa, somar o maior número de pontos.

9. Se ao final das competições duas ou mais delegações somarem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

9.1. A que tiver obtido a maior quantidade de primeiros lugares nas modalidades;

9.2. A que tiver obtido a maior quantidade de segundos lugares nas modalidades;

10. Os Sindicatos Campeão Geral, vice-campeão e 3º lugar geral, receberão troféu.

11. Aos atletas campeões, vice-campeões e 3º lugar de cada modalidade esportiva ou jogos de salão serão atribuídas medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente.

12. O Atleta Destaque do Torneio receberá um troféu de homenagem.

13. Também receberá troféu de homenagem o artilheiro e o melhor goleiro do futebol society.

14. A Solenidade de premiação será realizada no dia 30 de novembro de 2016, às 20 horas,

antecedendo a VII Noite de Talentos FENAFISCO, na sede campestre do clube Assembleia Paraense, no espaço Boate Aquarius, sito a Avenida Almirante Barroso, 4614, bairro Souza, Belém - PA.

## **TÍTULO VI**

### **INSCRIÇÕES E ATLETAS**

15. A inscrição dos atletas será feita através da ficha de inscrição para atividades esportivas e jogos de salão, preenchida pelo responsável de cada sindicato, que deve ser enviada à FENAFISCO por e-mail ou entregue pessoalmente, até uma hora antes do início de cada modalidade.

16. As delegações poderão utilizar atletas membros do grupo TAF filiados ao seu respectivo sindicato, ativos ou aposentados.

17. Cada atleta poderá ser inscrito em até duas modalidades esportiva ou jogo de salão, desde que não haja conflito nos horários, devendo observar o disposto no item 29 deste Regulamento.

18. Todos os atletas deverão apresentar ao membro da subcomissão de esportes ou mesário responsável por cada modalidade documento de identificação, sob pena de ficarem impedidos de participar da competição.

18.1. Também impedirá a participação a não apresentação do documento previsto no item 2.1, sendo disponibilizado o modelo do termo, se for o caso, até o momento das competições.

## **TITULO VII**

### **REGRAS POR MODALIDADES**

19. As regras das modalidades especificadas neste Regulamento estão baseadas em publicações oficiais.

#### **19.1. VÔLEI DE AREIA**

19.1.1. As partidas serão disputadas por uma equipe de atletas.

19.1.2. Na 1ª fase as partidas serão disputadas em set único de 21 pontos;

19.1.3. Nas fases semifinal e final, as partidas serão disputadas em melhor de três sets, sendo os dois primeiros de 21 pontos e, em sendo necessário o terceiro, de 15 pontos;

19.1.4. No final da 1ª fase, se duas ou mais equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

19.1.4.1. confronto direto;

19.1.4.2. saldo de set's ;

19.1.4.3. saldo de pontos nos set's;

19.1.4.4. menor número de pontos sofridos;

19.1.4.5. sorteio.

## **19.2 TÊNIS DE QUADRA**

19.2.1. O jogo será disputado em partidas em dupla, em melhor de três set's, vencendo aquele que ganhe dois set's.

19.2.1.1. O número de set's poderá ser redefinido, de acordo com o número de inscritos.

19.2.2. Se for necessária a disputa do 3º set, será na modalidade tie-break longo (até 10 pontos);

19.2.3. Os set's serão disputados "com vantagem";

19.2.4. Os atletas deverão estar devidamente trajados (short/ camiseta/ tênis) e usarão suas próprias raquetes;

19.2.5. Haverá tolerância de 10 minutos para a apresentação do atleta na quadra, a partir da chamada do jogo, sendo declarado perdedor por WO aquele que permanecer ausente, .

19.2.6. Serão declarados perdedores por WO ambos os tenistas quando, observada a tolerância, não se apresentarem para o jogo.

19.2.7. Toda partida suspensa por força maior terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.

19.2.8. O bate bola de aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de cinco minutos.

19.2.9. Não será permitido receber instruções em nenhum momento durante a partida, mesmo que de fora da quadra.

19.2.10. As partidas serão realizadas conforme tabela de jogos.

19.2.11. As normas serão regidas por este regimento e as regras disciplinadas pela Federação Paranaense de Tênis.

19.2.12. Os casos omissos serão decididos pelo árbitro geral.

19.2.13. Se equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

19.2.13.1. Confronto direto;

19.2.13.2. Melhor saldo de set's;

19.2.13.3. Melhor saldo de games;

19.2.13.4. Sorteio.

### **19.3 FUTEBOL SOCIETY**

19.3.1. A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por sete atletas, sendo um, obrigatoriamente, o goleiro.

19.3.1.1. É obrigatório, para se iniciar o jogo, no mínimo 7 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 4 atletas durante a partida.

19.3.1.2. Quando uma equipe ficar reduzida a menos de 4 atletas, a partida deverá ser encerrada e a equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar, que será mantido apenas para fins estatísticos;

19.3.1.3. Caso ambas as equipes fiquem reduzidas a menos de 4 atletas, nenhuma somará pontos, mantendo-se o placar apenas para fins estatísticos;

19.3.2. Poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida, inclusive na prorrogação, se houver.

19.3.3. As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, ficando restritas aos atletas registrados em súmula.

19.3.4. Os atletas que voltam de punição por cartão AMARELO, na substituição por cartão AZUL ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com a bola em jogo, devendo, nesses casos, a entrada e saída dos atletas ocorrer pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO, devendo ser advertido em caso de descumprimento.

19.3.4.1. Se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

19.3.4.2. Se a bola se encontrava dentro da área de meta da equipe infratora, na interrupção prevista no subitem anterior, o tiro livre deverá ser executado na linha frontal da área, no local mais próximo de onde se encontrava a bola .

19.3.4.3. Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

#### **19.4. DOMINÓ**

19.4.1. Poderão ser formadas equipes de quatro jogadores individuais, recebendo sete pedras cada um, ou duplas (quatro jogadores 2x2), onde cada jogador recebe sete peças.

19.4.2. A definição do primeiro a jogar obedecerá uma das hipóteses a seguir:

19.4.2.1. O que tem a pedra 6x6 , ou

19.4.2.2. Quem sortear a peça mais alta antes de iniciar o jogo, iniciará a primeira partida, devendo as demais partidas iniciarem-se no sentido anti-horário a esse jogador, ou

19.4.3. Sai com qualquer pedra quem ganhou a partida anterior, observando as peças dobradas (barata, carreta, carrilhão, carretão, bucha, doção, carrão, bomba, dôbre, dublê), devendo o jogo evoluir no sentido horário.

19.4.4. O objetivo é baixar todas as peças primeiro ou fechar o jogo.

19.4.5. Quem baixar todas as peças ganha:

19.4.5.1 Os pontos da soma de todas as peças que sobrarem na mão do adversário, nas partidas de 100 pontos;

19.4.5.2. A "mão", nas partidas de seis pontos;

19.4.6. O jogo fica fechado quando não é mais possível baixar peças, ocorrendo quando os jogadores não possuam nenhuma peça com os números existentes nas duas pontas do jogo;

19.4.7. Quando o jogo fica fechado, quem tiver menos pontos em peças na mão ganha;

19.4.7.1. Se o jogo for por pontos, o ganhador leva a pontuação em peças na mão do adversário;

19.4.8. A disputa de dominó em partida de seis pontos pode ser feita em várias partidas consecutivas, com os seguintes critérios:



- 19.4.8.1. A dupla que acumular 6 pontos primeiro é a vencedora;
- 19.4.8.2. Será atribuído 1 ponto para: batida normal, em uma única cabeça,
  - 19.4.8.2.1. Batida normal, em uma única cabeça;
  - 19.4.8.2.2. Quando o jogo ficar trancado;
- 19.4.8.3. Será atribuído dois pontos para a batida de "carroça";
- 19.4.8.4. Será atribuído 3 pontos para a batida simples nas duas pontas;
- 19.4.8.5. A batida nas duas pontas de "carroça", também conhecida como "quadrada" ou "cruzada" atribuirá 6 pontos;
- 19.4.9. Quando há empate de pontos perdidos na mão, perde quem tiver o maior número de pontos na mão com a soma das pedras restantes em seu poder, observados:
  - 19.4.9.1. O double zero valerá 15 pontos;
  - 19.4.9.2. Persistindo o empate, quem perde é o que jogou por último;

## **19.5 SINUCA**

- 19.5.1. As partidas serão disputadas em melhor de três e terão caráter eliminatório;
- 19.5.2. Definições sobre jogo, partida, ação e tempo de ação, tacada e tacada contínua, tabela de mesa e tabela de jogo e outras aqui não abordadas, respeitam as normas do Regulamento dos Esportes do Bilhar, com a ressalva do item .
- 19.5.3. Dois ou mais jogadores realizam partidas, individualmente ou em conjunto, usando dezessete bolas, sendo:
  - 19.5.3.1. Uma branca denominada "tacadeira" e dezesseis identificadas como "coloridas" e/ou "da vez", com valores determinados segundo suas cores, sendo: dez vermelhas valendo um ponto cada; uma amarela, dois pontos; uma verde, três; uma marrom, quatro; uma azul, cinco; uma rosa, seis; uma preta, sete pontos.
- 19.5.4. A finalidade da partida é encaçapar as bolas da vez e coloridas em sequencia ordenada crescente, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco.
- 19.5.5. A bola de menor valor em jogo é identificada como "bola da vez" e as demais como "coloridas".

19.5.6. É “bola livre” a colorida que, após falta que resulta em situação específica ao oponente, por meio de opção adicional o beneficiado identifica e joga como se fosse uma bola da vez, com valor e condições iguais à mesma.

19.5.7. A bola da vez, a bola livre e/ou as coloridas, em tacada lícita podem ser jogadas no ataque ou defesa.

19.5.8. Após convertida a bola vermelha e visando a colorida seguinte, exceto quando jogando uma bola livre, esta pode se tornar em primeiro obstáculo para situação de sinuca para o adversário.

19.5.9. As normas possibilitam atingir na partida:

19.5.9.1. Em tacada única contínua iniciada por bola da vez, segundo as respectivas quantidades de bolas vermelhas:

19.5.9.1.1. 51 pontos usando três bolas vermelhas;

19.5.9.1.2. 75 pontos usando seis bolas vermelhas;

19.5.9.1.3. 107 pontos usando 10 bolas vermelhas;

19.5.9.1.4. 147 pontos usando 15 bolas vermelhas.

19.5.9.2. em jogadas normais, segundo as respectivas bolas da vez em jogo:

19.5.9.2.1. bola 6, 13 pontos;

19.5.9.2.2. bola 5, 18 pontos;

19.5.9.2.3. bola 4, 22 pontos;

19.5.9.2.4. bola 3, 25 pontos;

19.5.9.2.5. bola 2, 27 pontos;

19.5.9.2.6. uma bola 1; 35 pontos; e

19.5.9.2.7. a cada vermelha adicional, mais 8 pontos.

19.5.10. Iniciada a tacada visando uma bola livre, esta pode possibilitar até oito (8) pontos adicionais aos máximos possíveis, nos totais indicados no artigo anterior.

19.5.11. Existe situação de sinuca quando a tacadeira não puder ser impulsionada em movimento direto e natural, com possibilidade de tangenciar primeiramente ambos os lados de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo(s) originado(s) por bola(s) que não seja(m) da vez e/ou bicos de tabelas.

19.5.12. A situação de sinuca é caracterizada como:

19.5.12.1. “Total”, quando há impedimento para atingir direta e naturalmente qualquer ponto de bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada;

19.5.12.2. “Parcial”, quando a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em único ponto.

19.5.13. A sinuca total ou parcial é reconhecida quando originada:

19.5.13.1. Por jogada lícita em bola da vez, ainda que acidentalmente; ou,

19.5.13.2. Respeitada exceção do inciso seguinte, por jogada em bola colorida, após conversão de bola vermelha

19.5.14. Exceto quando restando em jogo apenas as bolas 6 e 7, a colorida jogada como bola livre não pode ser usada como primeiro obstáculo em situação de sinuca para ação do oponente, ainda que acidentalmente. Ocorrendo é penalizada como falta técnica, com penalidade variável.

19.5.15. Primeiro obstáculo em situação de sinuca, no sentido de movimento natural da tacadeira, é a primeira bola ou bico de tabela nessa condição, interposta entre a tacadeira e a bola visada.

19.5.16. Bola da vez, quando vermelha, e/ou tabelas delimitadoras do campo de jogo, exceto seus bicos, não são consideradas como obstáculo na avaliação de situação de sinuca.

19.5.17. Com atenuantes proporcionais às dificuldades apresentadas, o insucesso na tentativa de saída de situação de sinuca pode gerar penalidade disciplinar adicional, quando for claramente concluído que o atleta em ação não aplicou corretamente os recursos técnicos disponíveis e esperados.

19.5.18. Toda tacada é iniciada por bola da vez e:

19.5.18.1. encaçapada a vermelha, a tacada continua visando obrigatoriamente qualquer bola colorida. Encaçapada esta, é jogada outra vermelha e assim sucessivamente;

19.5.18.2. terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes são visadas e encaçapadas obrigatoriamente em sequencia numérica crescente.

19.5.19. O retorno de bolas ao jogo observa;

19.5.19.1. a bola colorida encaçapada imediatamente após vermelha retorna ao jogo em sua marca.

- 19.5.19.2. as coloridas encaçapadas sem faltas e obrigatoriamente em sequência numérica crescente, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornam ao jogo.
- 19.5.19.3. bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornam ao jogo, exceto vermelhas, respeitadas exceções.
- 19.5.19.4. encaçapada a última vermelha e jogada em seguida a bola 2, esta é considerada:
- 19.5.19.4.1. como colorida se encaçapada; ou
- 19.5.19.4.2. como da vez se não convertida.
- 19.5.20. É lícita a conversão de bolas da vez, vermelhas ou não, e/ou bola livre, quando encaçapadas isolada ou simultaneamente por tacada em bola da vez ou bola livre, mesmo quando entre a visada e a encaçapada ocorra transferência de movimento por meio de outras bolas.
- 19.5.21. É creditado ao jogador valor igual a um (1) ponto por bola, quando encaçapadas lícita e simultaneamente bolas vermelhas e/ou bola livre de igual valor. Não há crédito de pontos da bola livre, quando esta é convertida juntamente com a colorida da vez.
- 19.5.22. Bola vermelha não retorna ao jogo mesmo excluída com falta, exceto quando para reposição em posição anterior, para repetição de jogada, em situações especiais. Quando encaçapada, retorna ao jogo a bola livre.
- 19.5.23. Para saída de partida, as bolas 2 à 7 são colocadas em suas respectivas marcas e:
- 19.5.23.1. unidas entre si e compondo formato triangular, as três, seis ou dez bolas vermelhas são colocadas entre as bolas 6 e 7 em suas marcas;
- 19.5.23.2. o vértice e o centro da base do triângulo são alinhados com a longitudinal, com a bola do vértice bastante próxima da bola 6, sem tocá-la;
- 19.5.23.3. a tacadeira é considerada como “na mão” e pode ser colocada dentro da área delimitada pelo semicírculo “D”, ou sobre sua linha;
- 19.5.23.4. a tacada inicial pode ser executada no ataque ou defesa;
- 19.5.23.5. quando usando três bolas vermelhas, opcionalmente e sob determinação em regulamento do evento, o seu conjunto triangular pode ser alterado, com as duas

bolas da “base” ainda tocando a do ápice e afastadas entre si, em distância igual a de uma bola, compondo formato “delta”.

19.5.24. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha joga, ou transfere a ação sem direito a recusa, sendo alternadas as saídas das partidas seguintes.

19.5.25. Respeitando e adaptando as regras pertinentes, a decisão para saída em “partida complementar”, usada para desempate, acontece também por sorteio, em igual sistema e condições de saída regular, permanecendo inalterada a sequência anterior.

19.5.26. Exige ser identificada por cantada prévia a bola visada, colorida e/ou livre, salvo quando evidente ou obrigatoriamente visada.

19.5.27. É desnecessário cantar desvio na direção da tacadeira, originado por toque em tabelas da mesa, para posterior e primeiramente atingir a bola visada.

19.5.28. Sem falta, é lícita a conversão da bola visada, em qualquer caçapa.

19.5.29. Interrompido o movimento da tacadeira e esta permanecendo “colada” à outra bola, torna obrigatória:

19.5.29.1. tacada seguinte normal, visando outra bola qualquer que não a colada à tacadeira; ou

19.5.29.2. tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, quando:

19.5.29.2.1. é considerado que a bola colada já foi e está “tocada”; e

19.5.29.2.2. a tacadeira deve ser movimentada em direção que não origine impulso direto na bola colada.

19.5.30. É considerado existir bola colada quando assim confirmado por árbitro ou substituto.

19.5.31. Se solicitada, deve ser oferecida a informação sobre a tacadeira estar ou não colada à outra bola.

19.5.32. Estando ou não originalmente em situação de sinuca, após ter sido cometida qualquer falta, quando a posição resultante configurar sinuca ao oponente, além do benefício oriundo da penalização como falta técnica o adversário adquire a opção adicional de jogar uma bola livre.

19.5.32.1. Considerando a falta como passível dessa condição, o árbitro se manifesta pronunciando “falta e bola livre”.

19.5.32.2. É aguardada a manifestação do adversário, que pode optar por:

19.5.32.2.1. jogar na bola da vez;

19.5.32.2.2. identificar, eleger e jogar uma colorida como “bola livre”; ou

19.5.32.2.3. passar a tacada sem direito a recusa.

19.5.32.3. Independentemente da situação resultante, existindo ou não situação de sinuca, será concedida ao oponente a opção adicional de visar uma bola livre, quando a falta resultar da falta de contato da tacadeira com a bola visada.

19.5.32.4. A inequívoca constatação de dolo na falta por ausência de contato com a bola visada penaliza adicionalmente o infrator com a falta disciplinar.

19.5.33. Respeitada exceção de recolocação à posição original, a bola que ao jogo retorna é colocada na sua marca, sem tocar em outra. Impossibilitado por obstrução de outras bolas, retorna na marca livre de outra de maior valor.

19.5.34. Obstruídas todas as marcas, total ou parcialmente, a bola que retorna é colocada no ponto mais próximo possível de sua própria marca, em direção à tabela superior, sem tocar outra bola, e

19.5.34.1. sobre a linha longitudinal, quando as bolas forem a 4, 5, 6 ou 7; e

19.5.34.2. sobre linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, quando as bolas forem a 2 ou a 3.

19.5.35. Se impossível a colocação segundo os artigos anteriores, por falta de espaço ou impedimento de tabela, é adotado igual procedimento, invertendo a direção.

19.5.36. Se duas ou mais bolas retornam simultaneamente ao jogo, tem preferência a de maior valor.

19.5.37. Após qualquer falta:

19.5.37.1. é creditado ao oponente o valor de pontos da penalidade;

19.5.37.2. o penalizado perde o direito à ação;

19.5.37.3. o beneficiado pode jogar normalmente, ou em bola livre se a situação permite a opção;

19.5.37.4. o beneficiado pode recusar a ação, obrigando o penalizado a jogar; e

19.5.37.5. é aplicada penalidade adicional, se cabível.

- 19.5.38. Se a falta cometida resulta em situação de sinuca ou tem origem na ausência de contato com a bola visada:
- 19.5.38.1. o árbitro informa a opção adicional de jogar em bola livre; e
  - 19.5.38.2. o beneficiado tem a opção adicional de escolher e eleger uma colorida para visar como bola livre, e assim jogar em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas.
- 19.5.39. Encaçapada a colorida jogada como bola livre, é creditado valor de pontos igual ao da bola da vez em jogo e:
- 19.5.39.1. quando a bola da vez é vermelha, é visada em seguida uma bola colorida, podendo ser a mesma anteriormente jogada como livre; ou
  - 19.5.39.2. quando a bola da vez é a 2 ou de valor superior, a tacada tem sequência na bola da vez em jogo.
- 19.5.40. Exceto quando restando em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7, é penalizada como falta técnica, com pena variável, a situação de sinuca que, ainda que acidentalmente, tem como primeiro obstáculo a colorida jogada como bola livre, por opção após falta resultada em situação de sinuca.
- 19.5.41. Além das determinações seguintes, a aplicação de penalidade por falta estará sujeita à adição de outras penas e/ou agravantes, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação pertinente.
- 19.5.42. A pena para falta técnica com penalidade variável é o mínimo de 4 (quatro) pontos, ou o que resultar maior entre:
- 19.5.42.1. o valor da bola visada na jogada que resultou na falta; ou
  - 19.5.42.2. o equivalente à bola de maior valor envolvida na falta da ação penalizada.
- 19.5.43. É pena para falta técnica com penalidade máxima, 7 (sete) pontos.
- 19.5.44. São penas para falta disciplinar:
- 19.5.44.1. em primeira ocorrência, 7 (sete) pontos e enquadramento como advertência;
  - 19.5.44.2. em reincidência, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.
- 19.5.45. É pena para a falta disciplinar grave, 7 (sete) pontos e desclassificação com derrota no jogo.

19.5.46. A bola de maior valor envolvida em jogada é identificada pelo primeiro contato da tacadeira, salvo quando toque subsequente origina outra falta penalizada com maior valor.

19.5.47. Têm penalidade variável as faltas técnicas:

19.5.47.1. encaçapar a bola tacadeira (“suicidar”);

19.5.47.2. dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”);

19.5.47.3. conduzir a tacadeira (“carretão”);

19.5.47.4. tocar ou movimentar indevidamente bola colada à tacadeira;

19.5.47.5. tocar indevidamente em qualquer bola;

19.5.47.6. jogar com bola ainda em movimento ou antes de recolocada em jogo;

19.5.47.7. jogar com qualquer parte do taco que não seja a ponteira;

19.5.47.8. jogar sem manter contato com o piso;

19.5.47.9. jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, na saída ou após estar na mão;

19.5.47.10. acidentalmente lançar bola para fora da mesa;

19.5.47.11. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre qualquer bola, exceto quando ela atingir primeiramente a bola visada;

19.5.47.12. encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada ou converter bola não visada, exceto quando envolvendo vermelhas ou jogando bola livre juntamente com bola da vez;

19.5.47.13. encaçapar bola da vez ao jogar colorida, ou vice-versa;

19.5.47.14. desconsiderado o toque anterior em tabela, não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando vermelhas;

19.5.47.15. tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, exceto quando vermelhas e/ou bola livre e da vez;

19.5.47.16. originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a bola livre jogada;

19.5.47.17. deixar de cantar a bola colorida visada ou a bola livre, salvo a evidente e exceções; e

19.5.47.18. cometer outras faltas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e legislação pertinente.



19.5.48. Tem penalidade máxima as faltas técnicas:

19.5.48.1. jogar bola da vez ou colorida fora da sequência obrigatória determinada;

19.5.48.2. jogar com bola errada;

19.5.48.3. cometer falta antes de cantar ou evidenciar a bola colorida a ser jogada, após ter encaçapado bola vermelha;

19.5.48.4. cometer falta na jogada seguinte à confirmação de sinuca total, de tal modo que impeça uma jogada normal e lícita, tornando compulsória a falta.

19.5.49. Tem penalidade máxima e são faltas disciplinares e/ou graves;

19.5.49.1. intencionalmente cometer falta;

19.5.49.2. intencionalmente provocar salto de bola;

19.5.49.3. usar bolas para qualquer propósito que não seja do jogo lícito;

19.5.49.4. usar tempo excessivo, acima da média normal, na avaliação e/ou execução de tacada; e

19.5.49.5. praticar outras ações faltosas previstas no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

19.5.50. A partida é encerrada quando:

19.5.50.1. é definitivamente encaçapada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos;

19.5.50.2. restarem em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos atingir valores maiores que:

19.5.50.2.1. 25 pontos, com a bola 5 como a da vez;

19.5.50.2.2. 20 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou,

19.5.50.2.3. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez;

19.5.50.3. um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

19.5.51. Se uma das situações do inciso “2” do artigo anterior é atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não estará obrigado a continuar a partida. Atingida em ação contínua, é realizada regularmente a tacada seguinte.

19.5.52. Restando na partida a tacadeira e a bola 7:

19.5.52.1. com diferença igual a 7 pontos, a partida é considerada empatada se o jogador em desvantagem iguala o placar, convertendo lícitamente a bola 7 ou beneficiado por falta do oponente; e

19.5.52.2. com diferença inferior a 7 pontos ou nula, qualquer falta determina a derrota do penalizado.

19.5.53. Encerrada com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, voltando ao jogo a bola 7 em sua marca e a branca em situação de “na mão”.

19.5.54. É considerada como em situação de “impasse” a ocorrência de terceira tacada, de qualquer dos jogadores, que não altere situação similar de jogo. Na iminência de acontecer:

19.5.54.1. o árbitro alerta os jogadores sobre o enquadramento nessa condição;

19.5.54.2. a jogada seguinte deve obrigatoriamente alterar a condição de jogo; e

19.5.54.3. não sendo alterada a situação, a partida é considerada nula, em qualquer condição, e outra é reiniciada

19.5.55. O jogo termina quando um dos jogadores:

19.5.55.1. atinge o mínimo predeterminado de vitórias em partidas;

19.5.55.2. reconhece a derrota no jogo;

19.5.55.3. é penalizado com a segunda falta disciplinar ou uma falta grave; ou

19.5.55.4. é penalizado com desclassificação no jogo.

19.5.56. Ambos os jogadores são considerados derrotados se aplicada simultaneamente a penalidade de desclassificação.

19.5.57. Em não havendo mesas e bolas da sinuca que permitam a utilização da modalidade e regras acima, a disputa poderá ser feita em mesas recreativas.

19.5.57.1. Nesta hipótese, o sistema de disputa será o PAR / ÍMPAR, retirando-se a bola de número 1 do jogo.

19.5.57.2. Caso o jogador "cegue" ou bata antes numa bola do adversário, uma das bolas (a de menor valor) do adversário, deverá ser retirada do jogo.

19.5.57.3. Vencerá o jogo, aquele que "matar" todas as suas bolas.

19.5.57.4. Aplica-se as regras anteriores, no que couber.

## **19.6 TÊNIS DE MESA**

19.6.1. Serão disputadas somente em partidas individuais.

19.6.2. Constitui-se de sets de 21 pontos, podendo ser jogado em um único set ou em melhor de três ou cinco sets.

- 19.6.2.1. Em caso de empate em 20 pontos, será vencedor aquele que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
- 19.6.3. O lado de atuação do jogador será alternado a cada set disputado.
- 19.6.4. Na partida quando houver disputa do set de desempate (1 a 1) ou (2 a 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 10 (dez) pontos.
- 19.6.5. A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo recebedor.
- 19.6.6. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária desta.
- 19.6.7. Cada jogador tem direito a 5 (cinco) saques seguidos, mudando sempre quando a soma dos pontos seja cinco ou seus múltiplos . Ex.: 3 a 2 = 5 ou 6 a 9 = 15, 13 a 7 = 20.
- 19.6.8. Com o placar 20-20, sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo.
- 19.6.9. O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa / par ou ímpar), sendo que o jogador que começou a sacar no 1o. set começara recebendo no 2o. set e assim sucessivamente.
- 19.6.10. A partida deve ser interrompida, não valendo ponto, quando:
- 19.6.10.1. O saque “queimar” a rede
- 19.6.10.2. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
- 19.6.10.3. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- 19.6.10.4. Forem as condições de jogo perturbadas;
- 19.6.11. A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde um ponto quando:
- 19.6.11.1. Errar o saque.
- 19.6.11.2. Errar a resposta.
- 19.6.11.3. Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- 19.6.11.4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas
- 19.6.11.5. Bater com o lado de madeira da raquete.
- 19.6.11.6. Movimentar a mesa de jogo.

19.6.11.7. Tocar a rede ou os seus suportes.

19.6.11.8. Bater o pé ao sacar (ele ou seu parceiro)

19.6.11.9. Sua mão livre tocar a superfície da mesa durante a sequencia.

19.6.12. Se um jogador der um ou mais saques além dos cinco de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de cinco. Ex.: 14 a 11, o saque mudou em 16 a 11; o jogador que saca terá apenas três saques.

19.6.13. Se no último set possível, os jogadores não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, devem trocar, imediatamente, assim que se aperceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequencia foi interrompida.

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

20. Para as delegações que não possuem time completo a Subcomissão de Esportes sorteará entre os atletas inscritos a composição dos times.

21. A Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Esportes fixarão os horários, duração e locais dos jogos. Na disputa de vôlei de quadra, a Subcomissão de Esportes definirá o número de atletas (dupla, 4 x 4), times misto ou feminino e masculino, de acordo com o número de atletas inscritos para essa modalidade.

22. A Comissão Organizadora do Evento fica encarregada da contratação de árbitros e mesários.

23. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Esportes.

## **TÍTULO VIII**

### **PENALIDADES**

24. As Delegações ou atletas que incorrerem em faltas disciplinares estarão sujeitos às seguintes penalidades:

24.1. Eliminação por WO, que ocorrerá se a equipe não participar de um jogo ou partida, se a abandonar durante a sua realização ou for desclassificada por indisciplina;

24.2. Desclassificação e perda da partida se, nos jogos de dupla ou individual, um dos atletas não puder continuar participando do jogo;

24.3. Encerramento e perda da partida pela equipe infratora se, nos jogos de dupla ou individual, um dos atletas for desclassificado por decisão do árbitro;

24.4. Eliminação da equipe que escalar para um jogo ou partida um atleta em condição irregular, independentemente de qual seja a irregularidade.

## **TÍTULO IX**

### **FÓRMULA DE DISPUTA**

25. As disputas das modalidades relacionadas nesse Regulamento obedecerão a fórmula estipulada pela Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Esportes, de acordo com o número de atletas inscritos.

26. No eventual cruzamento olímpico os jogos serão disputados em partida única, e os dois vencedores decidem o título da modalidade, sendo que o derrotado pelo campeão ficará em terceiro lugar e o derrotado pelo vice-campeão será o quarto colocado.

27. A composição dos grupos, a tabela e locais dos jogos serão divulgados amplamente e com antecedência.

## **TÍTULO X**

### **HORÁRIOS**

28. As diversas modalidades esportivas e jogos de salão serão disputados no dia 28 de novembro de 2016, das 09 às 17 horas. Os horários serão especificados na tabela de jogos, os quais deverão ser cumpridos rigorosamente. A equipe que não comparecer ao local determinado para o jogo, pronta para a disputa, será eliminada, considerando-se perda por W.O.

29. O primeiro jogo ou partida de cada modalidade terá uma tolerância de quinze minutos, sendo que os demais serão disputados na sequência, não havendo tolerância.

30. O horário das partidas extras previstas neste regulamento será definido pela Subcomissão de Esportes, não cabendo desta decisão qualquer recurso.

## **TÍTULO XI**

### **UNIFORMES**

31. Todos os atletas deverão participar dos jogos com colete de identificação fornecido pela Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Esportes.

## **TÍTULO XII**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

32. Fazem parte integrante deste regulamento o anexo V – Ficha de Inscrição e o Anexo VI - Termo de Responsabilidade .

33. O sorteio da composição dos times, locais de realização e a escala de jogos serão realizados no dia 28 de novembro de 2016 e será divulgado no local do evento.

34. O atleta inscrito não poderá ser substituído por outro no decorrer da competição, salvo em casos de incapacidade física, observado o previsto no item 17.
35. O atleta que por qualquer motivo agredir verbalmente ou fisicamente a arbitragem ou o adversário estará automaticamente eliminado do torneio e o atleta que for expulso do jogo estará suspenso automaticamente do próximo jogo.
36. Os casos omissos neste Regimento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e pela Subcomissão de Eventos Sociais da VI PLENAFISCO – Plenária Nacional do Fisco Estadual e Distrital e no VI CONAFISCO Extraordinário, cabendo recurso ao Conselho Deliberativo da FENAFISCO.
37. Este Regulamento foi aprovado na 174<sup>a</sup> Reunião Extraordinária do Conselho Deliberativo da FENAFISCO, realizada nos dias 02 e 03 de junho de 2016, na cidade de Goiânia-GO, disciplinando as disposições e funcionamento do VII TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO, vigorando seus efeitos até a finalização total de todos os procedimentos inerentes ao evento.