



REGULAMENTO DO 10º TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO

FINALIDADE

1. As atividades esportivas são partes integrantes da Programação Social do **20º CONAFISCO, Congresso Nacional do Fisco Estadual e Distrital e do 9º ENAPE-Encontro Nacional de aposentados, aposentados e pensionistas** e têm como finalidade principal incentivar o lazer e a prática de algumas modalidades esportivas e de jogos de salão, visando integrar os Servidores Públicos Fiscais Tributários associados aos Sindicatos filiados à Fenafisco, e serão realizadas no dia **25 de novembro de 2025**, nas instalações do *Serhs Natal Grand Hotel & Resort*, localizado na Av. Senador Dinarte Mariz, 6045, e no *Campo de Futebol “3º Tempo”*, localizado na Rua Des. José Gomes da Costa, 1951 - Capim Macio, Natal – RN.

PARTICIPANTES

2. Poderão participar das atividades esportivas os Servidores Públicos Fiscais Tributários dos Sindicatos filiados à Fenafisco e seus convidados, que estejam devidamente inscritos no **20º CONAFISCO e no 9º ENAPE**, desde que estes não sejam profissionais da modalidade específica, 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, o participante de cada modalidade deverá assinar termo de responsabilidade, acordo de implicação de riscos e consentimento de tratamento de dados, assegurando sua condição física para a prática do esporte.

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

3. Compete aos Sindicatos:

3.1. Nomear um filiado para ficar responsável perante a Subcomissão de Esportes pela delegação esportiva da entidade, sendo este o Chefe da Delegação.

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

3.3 Organizar ônibus para o local do torneio, a alimentação e a hospedagem dos integrantes de sua equipe, de acordo com as normas da Comissão Organizadora e da Subcomissão de Eventos Sociais do **20º CONAFISCO e do 9º ENAPE.**

ORGANIZAÇÃO

4. O acompanhamento e o controle das atividades do torneio ficarão sob a responsabilidade da Comissão Organizadora e da Subcomissão de Esportes.

5. Compete à Subcomissão de Esportes:

5.1. A promoção de atividades correlatas, dentro do que oferece a infraestrutura do local do evento.

5.2. A organização e coordenação da parte esportiva, visando cumprir todo o cronograma de atividades relativas ao torneio, observados as equipes e atletas inscritos para a disputa dos jogos.

5.3. Tomar todas as medidas necessárias à consecução das atividades esportivas.

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

5.5. Eleger o Atleta Destaque do 10º 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.

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 formados por atletas de vários sindicatos formando um time misto, todos inscritos pelas respectivas Entidades Sindicais:

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

7.7. Beach Tennis

7.8. Truco

PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

8. A pontuação que indicará o Sindicato Filiado Campeão Geral será apurada da seguinte forma:

8.1. A classificação de cada equipe nas modalidades esportivas ou jogos de salão agregará pontos ao Sindicato que pertencer, na seguinte forma:

a) 20 pontos para o primeiro colocado;

b) 10 pontos para o segundo colocado;

c) 5 pontos para o terceiro colocado.

8.2. No caso de equipe formada por 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 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 o maior número de atletas com medalhas de ouro;
- 9.2. A que tiver o maior número de atletas com medalhas de prata.
10. Receberão troféus, com indicação de sua posição no torneio, ou em homenagem à sua participação:
- 10.1 Os Sindicatos Campeão Geral, vice-campeão e 3º lugar geral;
- 10.2 O Atleta Destaque do Torneio;
- 10.3 O artilheiro e o goleiro menos vazado do futebol society.
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. A Solenidade de premiação tratada nos itens 10 e 11 será realizada no dia **26 de novembro de 2025**, às 20 horas, antecedendo a 10ª Noite de Talentos FENAFISCO, no **Ô Bar Restaurante**, localizado na **Rua Dr. José Augusto Bezerra de Medeiros, 10 – Praia do Meio, Natal/RN**.

INSCRIÇÕES E ATLETAS

13. As inscrições serão abertas no dia **8 de setembro de 2025**, com encerramento no dia **17 de outubro de 2025**, exceto para o Futebol Society, modalidade em que será aceita inscrições até o dia **24 de novembro de 2025**, véspera da data do Torneio.
- 13.1 A ficha de inscrição será preenchida pelo Sindicato Filiado no site do evento.
14. As Delegações poderão utilizar atletas filiados ao seu respectivo Sindicato, ativos ou aposentados, e seus convidados, que estejam devidamente inscritos no 20º CONAFISCO e no 9º ENAPE, desde que estes não sejam profissionais da modalidade específica.
15. Cada atleta poderá ser inscrito em até duas modalidades esportivas ou jogos de salão, desde que não haja conflito nos horários de cada modalidade, conforme tabela estabelecida pela Subcomissão de Eventos Sociais.
16. Todos os atletas deverão apresentar aos membros da Subcomissão de Esportes responsável um documento de identificação, sem o qual estarão impedidos de participar da competição, e o termo de responsabilidade preenchido e assinado.

HORÁRIOS

17. As diversas modalidades esportivas e os jogos de salão serão disputados no dia **25 de novembro de 2025**, das 09 às 17 horas. Os horários serão especificados na tabela de jogos, os quais deverão ser cumpridos rigorosamente. A equipe ou atleta que não comparecer ao local determinado para o jogo, em condições de iniciar a disputa, será eliminado (a), considerando-se derrota por W.O.
18. O primeiro jogo ou partida de cada modalidade terá uma tolerância máxima de quinze minutos, sendo que os demais serão disputados na sequência.

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 equipes formadas por dois atletas, podendo ser do sexo masculino, feminino ou mistas.

19.1.2. Na 1ª fase as partidas serão disputadas em um único set de 21 pontos, valendo 2 pontos por vitória e um ponto no caso de derrota.

19.1.3. 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:

19.1.3.1. Confronto direto;

19.1.3.2. Saldo de set's;

19.1.3.3. Saldo de pontos nos set's;

19.1.3.4. Menor número de pontos sofridos;

19.1.3.5. Sorteio.

19.1.4. Na semifinal e final, as partidas serão disputadas em melhor de três set's.

19.2 TÊNIS DE QUADRA

19.2.1 O jogo de tênis de quadra será disputado em partidas em dupla, em melhor de três set's, vencendo aquele que ganhe dois set's. Poderá ser redefinido o número de set's, de acordo com o número de atletas inscritos.

19.2.2 Se for necessário o 3º set's, será disputado tiebreak 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 da (o) tenista na quadra, a partir da chamada do jogo.

19.2.6 Será declarado perdedor a (o) tenista que não se apresentar na quadra, após a chamada do jogo, com respectiva tolerância. Não havendo o comparecimento dos dois tenistas, ambos serão declarados perdedores por W.O.

19.2.7 Toda partida suspensa por força maior (falta de energia, chuva, etc.) 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 na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

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 Potiguar 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, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

19.3.2 É obrigatório, para se iniciar o jogo, no mínimo 07 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 04 atletas durante a partida.

19.3.3 Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

19.3.4 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.

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

19.3.6. Aplicam-se a essa modalidade as regras básicas do futebol, com exceção das regras de impedimento, que não serão aplicadas no Torneio Desportivo da Fenafisco.

19.4 – DOMINÓ

O jogo será disputado por equipes, formadas por duplas (quatro jogadores 2x2), onde cada jogador recebe sete peças.

O primeiro a jogar será o jogador que tem a pedra 6x6, ou, ninguém saindo com esta pedra, o jogador que tiver o maior doublê.

O jogo evolui no sentido horário.

O objetivo é baixar todas as peças primeiro, ou fechar o jogo (menos habitual).

Quem baixar todas as peças ganha os pontos da soma de todas as peças que sobrem na mão do adversário (partida de cem pontos); ou ganha a mão (partidas de seis pontos).

O jogo fica fechado quando não é mais possível baixar peças, geralmente quando as duas pontas do jogo têm o mesmo número e não existem mais peças com este número na mão dos jogadores.

Quando o jogo fica fechado, quem tiver menos pontos em peças na mão ganha e leva a pontuação em peças na mão do adversário, no caso de jogo por pontos.

Geralmente uma disputa de dominó é feita em várias partidas consecutivas, onde a dupla que acumular 06 pontos primeiro é a vencedora. Uma batida normal (em uma única "cabeça") vale 01 ponto, mesma pontuação quando o jogo trancar e acontecer a contagem, batida de "carroça" vale 02 pontos, o famoso "lá e lô" que significa bater com uma pedra simples nas duas pontas, vale 03 pontos, já o "lá e lô" de carroça, também chamada de "quadrada" ou "cruzada" vale 06 pontos. Caso algum jogador inicie o jogo com quatro carroças, as pedras são repostas na mesa, dando início a uma nova partida que valerá o dobro de pontos. Caso saia com 05 carroças ganhará 01 ponto (a partida seguirá normal), caso saia com 06 ganhará a partida de imediato (fato este muito raro).

Quando há empate de pontos perdidos na mão, perde quem tiver o maior número de pontos na mão com a soma das pedras restante em seu poder, nesse caso o doublê de "zero" valerá 15 pontos, se persistir o empate, quem perde é o que jogou por último.

19.5 SINUCA

O jogo de sinuca será em duplas ou individual, sendo que a disputa poderá ser em uma melhor de três partidas ou partida única, dependendo do número de inscritos para essa modalidade.

As mesas de sinucas utilizadas nas partidas poderão ser mesas recreativas.

REGULAMENTO DA SINUCA, baseado nas regras da CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA

Artigo 1º - DO JOGO E PARTIDAS

1. As partidas conterão dois, que usarão uma bola branca, "tacadeira", e sete coloridas valendo: vermelha 1; amarela 2; verde 3; marrom 4; azul 5; rosa 6 e preta 7 pontos.
2. A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola da vez" e as demais como "numeradas".
3. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas coloridas em sequência ordenada crescente, respeitando as regras, usando a impulsão da tacadeira movimentada por um toque da sola do taco.
4. A comissão organizadora definirá a tabela de jogos e a sistemática de eliminação, conforme a quantidade de jogadores inscritos para o torneio.
5. Cada tacada poderá ser iniciada pela bola da vez, que em jogada normal será sempre livre de "castigo", ou por uma bola numerada sujeita a "castigo" (risco de perder pontos) de 7 pontos se não convertida.
6. Encaçapando a numerada em início de tacada deverá continuar a tacada na bola da vez. Convertida a da vez poderá jogar, obrigatoriamente no ataque, uma bola numerada livre (sem "castigo"), que quando encaçapada dará o direito opcional de jogar em outra numerada, também obrigatoriamente no ataque e sujeita a "castigo" de 7 pontos, se não convertida. Encaçapando-a(s) terá que novamente jogar a bola da vez, e assim sucessivamente, até o final da partida.
7. Exceto a bola da vez convertida licitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas as bolas lançadas fora da mesa ou encaçapadas com falta, inclusive a da vez.
8. Encaçapada a bola da vez e jogada em seguida a de valor imediatamente superior, esta será considerada como numerada se encaçapada, ou como da vez se não convertida ou jogada em defesa.

Artigo 2º - DAS SAÍDAS

1. Para a saída, as bolas de 1 a 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semicírculo "D".
2. A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.
3. Na saída deverá ser jogada a bola 1, e repetida tantas vezes quantas necessárias, se:
 - a. ela for encaçapada.
 - b. for cometida alguma falta.
 - c. na segunda tacada, a bola tacadeira não puder tangenciar ("tirar fino") por ambos os lados a bola 1, antes de tocar em outra bola ou tabela.
4. Na condição da alínea "C" anterior, o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.

Artigo 3º - DA SINUCA

1. Considera-se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.
2. A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

Artigo 4º - DA RECUSA

1. O jogador com direito à tacada poderá recusar a jogada, "passando-a" ao adversário, após este ter:
 - a. cometido falta.

b. jogado bola numerada qualquer sem encaçapá-la.

Artigo 5º - DO JOGO CANTADO

1. Antes das jogadas não evidentes ao árbitro serão cantadas a bola e a caçapa visadas.
2. Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com o uso de tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.
3. As jogadas evidentes ao árbitro não precisarão ser cantadas.
4. Serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e quando não havendo outras bolas próximas ou no mesmo alinhamento.
5. A decisão sobre a evidência para uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo. Quando julgar necessário, o árbitro poderá solicitar esclarecimentos sobre a cantada ou jogada pretendida.
6. Não existirá evidência em jogada(s) que use tabela(s) para provocar desvio(s) na direção da tacadeira, antes de atingir a bola visada.
7. Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.
8. Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não "colada" à outra, e este deverá informá-lo.
9. Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

Artigo 6º - DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS

1. Se, ao retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada "de maior valor". Se todas estiverem ocupadas, será colocada no "ponto neutro".
2. Mesmo não estando identificado no campo de jogo, subentende-se que o ponto neutro é localizado no arco do semicírculo do "D", coincidindo com a linha longitudinal.
3. Quando retornam ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, terão preferência de colocação aquelas de maior valor.
4. As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão, após seu encaçapamento, serão consideradas como não convertidas.
5. Colocadas uma ou mais bolas em jogo e, após a tacada seguinte ou início da partida, verificar-se que estão em marca errada ou fora das mesmas, elas permanecerão nessa posição e não haverá penalidades.
6. Quando uma bola for movimentada por toque ou contato com falta, mesmo que provocada por terceiros, será aplicada a penalidade prevista e ela permanecerá na nova posição. Se o movimento ou contato for originado sem falta (por vento, objeto, árbitro ou terceiros), não se efetivando uma tacada, a bola permanecerá na nova posição, não originará falta, e o jogo terá prosseguimento normal.
7. Não haverá falta quando uma bola colada à branca se movimentar involuntariamente quando esta receber a tacada, por defeito de mesa ou pano, situação comum junto às marcas das bolas.
8. Se uma bola jogada parar na "boca de caçapa", e vier a cair algum tempo depois sem qualquer toque, as seguintes situações poderão se registrar:
 - a. Se o adversário ainda não teve contato com a mesa para sua jogada, a bola que caiu será válida para aquele que havia jogado, que retomará sua tacada em continuidade normal, ou será penalizado por falta, se for o caso.
 - b. Se o oponente tocou na mesa preparando-se para jogar, ou já deu sua tacada em outra bolete a primeira vier a cair sem toque, ela retornará ao jogo em sua marca, não originará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente.

c. Se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira, visando a bola “na boca”, e esta vier a cair antes da branca tocá-la, será considerada falta deste.

Artigo 7º - DAS FALTAS

1. As situações seguintes serão consideradas como faltas:

- a. Encaçapar a bola branca (“Suicidar-se”);
 - b. Jogar bola numerada intencional e evidentemente para defender (falta disciplinar);
 - c. Jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar);
 - d. Dar mais de um toque na bola branca (“bitoque”);
 - e. “Conduzir” a tacadeira, quando esta não estiver “colada” à bola visada (“carretão”);
 - f. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo;
 - g. Jogar em, ou com bola errada;
 - h. Jogar antes de ser recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo;
 - i. Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira;
 - j. Jogar sem ter contato com o chão;
 - k. Jogar com qualquer bola ainda em movimento;
 - l. Jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar “na mão”;
 - m. Encaçapar bola não jogada;
 - n. Encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada;
 - o. Encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa;
 - p. Encaçapar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente;
 - q. Não encaçapar licitamente a bola numerada sujeita a “castigo”, jogada opcionalmente;
 - r. Saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada;
 - s. Não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso de tabela(s);
 - t. Deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela(s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro;
 - u. Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola dotaco;
 - v. Praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira;
 - w. Praticar atos considerados como falta grave, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.
2. Não ocorrendo outra falta, não haverá penalidade para uma bola jogada que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo sem interferência estranha. Entretanto, se esta vier a cair em caçapa ou fora da mesa, caracterizará falta.

Artigo 8º - DAS PENALIDADES

1. As penalidades aplicadas serão:

a. após qualquer falta:

I. o jogador perderá o direito à tacada;

II. o oponente receberá 7 pontos.

III. o adversário poderá “recusar” a tacada, “passando-a” ao penalizado.

b. Para falta disciplinar:

I. quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta técnica, que neste caso será considerada como uma advertência formal;

II. Em reincidência, perda do jogo.

c. Para falta grave:

I. Perda do jogo.

2. É facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

3. Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo, serão consideradas válidas as partidas já

terminada se vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o jogo.

4. A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta (s) do jogo, que podem ser cumulativas.

Artigo 9º - DO TÉRMINO DAS PARTIDAS

1. A partida terminará quando:

A. for definitivamente encaçada a bola 7, com vantagem para um dos jogadores;

B. um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;

C. o Jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave;

D. a diferença de pontos entre os jogadores atingir valor igual ou acima de:

I. 47 pontos, com a bola 5 como a da vez.

II. 28 pontos, com a bola 6 como a da vez.

III. 8 pontos, com a bola 7 como a da vez.

2. Quando a bola da vez for de valor 4 ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.

3. Em circunstâncias de final de partida, atitudes como guardar o taco, tocar em bola em jogo, tirar outras bolas das caçapas, cumprimentar o adversário pela vitória, ou abandonar o ambiente de seu jogo, caracterizam o enquadramento na alínea "B", deste artigo.

4. Se uma partida terminar empatada, será decidida apenas pela bola 7, caracterizando "partida complementar", respeitando, no que couber, as regras pertinentes. Neste caso, a definição do jogador que iniciará a "partida complementar" será definida por sorteio.

Artigo 10 – DO TÉRMINO DO JOGO

1. O jogo estará terminado quando um dos jogadores:

- atingir o número mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor;
- declarar-se vencido;
- for penalizado coma segunda falta disciplinar ou com uma falta grave;
- for considerado desclassificado.

19.6 TÊNIS DE MESA

Somente partidas individuais.

A PARTIDA

1. Constitui-se de sets de 11 pontos. A partida será jogada em melhor de cinco sets. No caso de empatado em 10 pontos o vencedor do set será aquele que fizer 02 pontos consecutivos primeiro.

2. O jogador que atua o 1º. set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3. Na partida, quando houver "negra" (2 x 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 05 (cinco) pontos.

O SAQUE

1. A bola 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.

2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária desta.

3. Cada jogador tem direito a 02 (dois) saques seguidos, mudando sempre quando a soma dos pontos seja dois ou seus múltiplos. Ex.: 1 a 1 = 2 ou 3 a 5 = 8, 10 a 10 = 20.

4. Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5. 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.

UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1. O saque “queimar” a rede;
2. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
3. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
4. As condições de jogo forem perturbadas ou sofrerem interferências externas.

UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde um ponto quando:

1. Errar o saque;
2. Errar a resposta;
3. Tocar na bola duas vezes consecutivas;
4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas;
5. Bater com o lado de madeira da raquete;
6. Movimentar a mesa de jogo;
7. Tocar a rede ou os seus suportes;
8. Bater o pé ao sacar;
9. Sua mão livre tocar a superfície da mesa durante a sequência.

CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

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.: 4 a 3, o saque mudou em 4 a 2; o jogador que saca terá mais um saque.

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

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

19.7 TRUCO

Baralho e valor das cartas

O Truco Paulista é disputado com um baralho normal, sem as seguintes cartas: “8”, “9”, “10” e curinga. O valor das cartas, do maior para o menor é 3, 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5, 4, como na imagem abaixo.



Número de jogadores

O truco será disputado por quatro jogadores, divididos em duplas, cujos integrantes se posicionam de forma alternada na mesa, ficando um parceiro da dupla de frente ao outro.

Objetivo do Jogo

Cada mão de truco tem três rodadas, e vale 1 ou mais pontos. Vence a dupla que fizer 12 pontos no total.

Definições

- **Mão** – Por definição cada mão vale 1 ponto, mas esse valor pode ser aumentado para 3, 6, 9 e até 12 pontos em função do truco. É disputada em sistema de melhor de três rodadas.
- **Rodada** – É a fração da mão. Em cada rodada, os jogadores mostram uma carta. A carta mais forte ganha a rodada.
- **Vira** - É a carta que o embaralhador vira quando distribui as cartas. É a carta que definirá as quatro manilhas da rodada. Essa carta fica no centro da mesa.
- **Manilhas** - São as cartas mais fortes de cada rodada e são definidas pela vira. A manilha é a carta que vem na sequência da vira. Por exemplo, se uma carta “5” for a vira da rodada, as manilhas serão os “6”. Então, nessa rodada o “6” será mais forte que o “3” e todas as outras cartas.
- **Truco** - É um pedido de aumento de aposta que só pode ser feito na vez do jogador. Se nenhum jogador pedir Truco, a partida valerá um ponto. Se o Truco for pedido, e o adversário aceitar, a partida passa a valer três pontos. Se o adversário não aceitar, o desafiador ganha um ponto.
- **Seis** - É um pedido de aumento da aposta que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de Truco. Neste caso, a partida que inicialmente valia um ponto e foi trucada, passando a valer três, passará a valer seis com esse pedido.
- **Nove** - É um pedido de aumento de aposta que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de “Seis”. Neste caso, a partida que estava valendo seis, passará a valer nove, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha seis pontos.
- **Doze** - É um pedido de “aumento de aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de “Nove”. Neste caso, a partida que estava valendo nove, passará a valer 12 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiante ganha nove pontos.
- **Mão de Onze** – É uma mão especial, disputada quando uma dupla chega a 11 pontos na partida. Os jogadores da dupla têm o direito de olhar as cartas do parceiro e decidir se querem jogar ou correr. Caso a dupla aceite, a Mão de Onze vale três pontos. Mas se a dupla correr, a dupla adversária ganha um ponto.
- **Mão de Ferro** - É a Mão de Onze especial, quando as duas duplas conseguem chegar a 11 pontos na partida.
- **Esconder Carta** – Também chamado de “carta coberta” ou carta “encoberta”. Você pode jogar uma carta virada na mesa, que passará a não valer nada. Geralmente, o jogador esconde uma carta quando esta não tem força suficiente para mudar o resultado da disputa. Lembre-se que não é permitido esconder a carta na primeira rodada de cada mão.

"Cortar" o Baralho:

O jogador que “corta” o baralho também tira a “vira”, esta deve ser escolhida antes de serem dadas às cartas. O ato de “cortar”, é permitido apenas 3 vezes, mas se preferir, o jogador poderá “cerrar” o baralho uma vez e “cortar” uma vez. Caso o jogador responsável por “cortar” o baralho deixe de tirar a “vira”, o embaralhador deverá virar a carta seguinte, após finalizar a distribuição das cartas, sendo esta a “vira”.

Distribuição de cartas:

As cartas serão entregues de 3 em 3, primeiramente para o oponente à direita, seguindo em sentido anti- horário. Caso o oponente que “cortou” o baralho, pedir para queimar o conjunto de 3 cartas que será entregue a um dos jogadores, o embaralhador deverá virar imediatamente as cartas para que todos possam ver. Após “queimar” as cartas, deverão ser entregues 3 novas cartas ao participante que teve seu jogo “queimado” e continuar normalmente a distribuição das cartas, até que acabe ou que sejam “queimadas” novamente. Se o embaralhador estiver dando as cartas e uma das cartas de um de seus dois adversários virar, o jogador prejudicado poderá analisar a carta que virou e continuar com ela, ou, poderá “queimá-la” e pedir uma nova carta. O embaralhador por isso, não levará qualquer punição. Se virar uma carta do embaralhador ou de seu parceiro, não será permitido trocar a carta.

Começando o Jogo:

A primeira rodada da "mão", começa com o jogador postado à direita do embaralhador, este deverá mostrar uma de suas 3 cartas. O jogador à direita deste deverá mostrar uma carta, seguindo em sentido anti-horário. Na primeira rodada, não é permitido esconder a carta. Leva a rodada, a dupla que mostrar a maior carta. Leva os pontos da "mão", a dupla que ganhar duas rodadas. Começará a segunda rodada, o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, jogará em seguida o jogador da direita, depois o jogador da direita deste e por fim, o jogador que ainda não mostrou sua segunda carta. Começará a terceira rodada, caso seja necessária, o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada. Na 2ª e 3ª rodadas, é permitido esconder as cartas.

As Manilhas

Definida a “vira” (pelo cortador, ou pelo jogador que está distribuindo as cartas), a manilha da rodada é a carta que vem logo depois, na ordem de força da sequência do baralho do truco. Por exemplo, se a vira for um “J”, as manilhas serão os “K” de todos os naipes. Ou então, se a vira for um “6”, as manilhas serão os “7”. Lembre-se que as manilhas são as cartas mais fortes de cada rodada, com força para bater o “3”. Atenção: quando a vira for o “3”, as manilhas são as cartas “4”.

Dentre elas, a ordem de força obedece o naipe, da seguinte maneira (do maior para o menor): Paus

> Copas > Espadas > Ouros



Empate

Existe a possibilidade de dois jogadores adversários colocarem cartas do mesmo valor na mesa, empatando a rodada e talvez a mão. Abaixo, os critérios de desempate definidos pela regra do truco paulista:

- Se houver empate na primeira rodada, o vencedor da segunda ganha a mão;
- Se houver empate na segunda rodada, o vencedor da primeira ganha a mão;
- Se houver empate na primeira e na segunda rodada, o vencedor da terceira ganha a mão;
- Se houver empate na terceira rodada, o vencedor da primeira ganha a mão;
- Se todas as três rodadas empatarem, ninguém ganha ponto.

19.8 BEACH TENNIS

19.8.1 PONTUAÇÃO EM UM JOGO A partida será disputada com o melhor de 3 sets (um jogador / dupla precisa vencer 2 sets para vencer a partida). O formato escolhido deve ser anunciado antes do evento.

19.8.2 PONTUAÇÃO EM UM SET A pontuação em um set deve ser feita usando o método "Tiebreak Set". O primeiro jogador / dupla a vencer seis games vence esse "Set", desde que haja uma margem de dois games sobre o oponente (s). Se o placar atingir todos os seis games, um tiebreak será disputado. Sea pontuação atingir um set, o match tiebreak será disputado para decidir a partida. Esse tiebreak substituiu set final decisivo. O primeiro jogador / dupla a ganhar dez (10) pontos vence o match tiebreak e a partida, desde que haja uma margem de dois pontos sobre o (s) oponente (s).

19.8.3 PONTUAÇÃO EM UM GAME Na ausência de um árbitro de cadeira, a pontuação do jogo deve ser chamada pelo sacador antes do início da disputa de cada ponto. a) Jogo padrão Um jogo padrão é pontuado da seguinte forma: a pontuação do sacador é chamada primeiro: Nenhum ponto – "zero" Primeiro ponto - "15" Segundo ponto - "30" Terceiro ponto - "40" Quarto ponto - "Game" Exceto que, se cada equipe ganhar três pontos cada, a pontuação é "IGUAIS" e um ponto decisivo será jogado. A equipe que vencer o ponto decisivo vence o "GAME". b) Tiebreak Game Durante um tiebreak, os pontos são marcados como "Zero", "1", "2", "3" etc. O primeiro jogador / dupla a vencer sete pontos vence o "GAME" e o "set", desde que haja uma margem de dois pontos sobre os oponentes). Se necessário, tiebreak deve continuar até que essa margem seja alcançada. O jogador cuja seja a vez de sacar deve sacar o primeiro ponto do tiebreak. Os dois pontos seguintes serão sacados pelo outro jogador ou pelo jogador da equipe de duplas. Depois disso, cada jogador / dupla deve sacar alternadamente por dois pontos consecutivos até o final do tiebreak (em duplas, a rotação do serviço dentro de cada equipe deve continuar na mesma ordem que durante esse set). O jogador / dupla que sacou primeiro ponto no game tiebreak será o recebedor no primeiro game do set seguinte.

19.8.4 SACADOR E RECEBEDOR O jogador / dupla deve ficar em lados opostos da rede. O Sacador é o jogador que coloca a bola em jogo para o primeiro ponto. O jogador / dupla que está pronto para devolver a bola sacada pelo sacador deve ser o (s) recebedor (es). Antes do início de cada ponto, os recebedores devem primeiro tomar suas posições, seguidos pelo sacador que servirá. O (s) recebedor (es) não poderão alterar significativamente suas posições em relação um ao outro e ao sacador, uma vez que o sacador tenha escolhido sua posição até que a bola esteja em jogo.

19.8.5 ESCOLHA DOS LADOS E SERVIÇO A escolha do lado e a escolha de ser sacador ou

recedor no primeiro game será decidida por sorteio antes do início do aquecimento. O jogador / dupla vencedor do sorteio pode escolher: a. Ser sacador ou recebedor no primeiro game da partida, caso em que o (s) oponente (s) escolha o lado da quadra para o primeiro game da partida; ou b. O lado da quadra para o primeiro game da partida, caso em que o (s) oponente (s) escolherá (s) ser sacador ou recebedor do primeiro game da partida; ou c. Passar aos oponentes para que façam uma das opções acima.

19.8.6 MUDANÇA DE LADO O jogador / dupla deve mudar de lado no final do primeiro, terceiro e todo game ímpar subsequente de cada set. O jogador / dupla também deve mudar de lado no final de cada set, a menos que o número total de games nesse set seja par; nesse caso, a mudança de lado do jogador / dupla será no final do primeiro game do próximo set. Durante um tiebreak, um jogador / dupla deve mudar de lado após o primeiro ponto e depois a cada quatro pontos.

19.8.7 BOLA EM JOGO A menos que uma falta ou let seja chamado, a bola está em jogo a partir do momento em que o sacador bate na bola, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido.

19.8.8 BOLA TOCA NA LINHA Se uma bola toca uma linha, é considerada como tocando a quadra delimitada por essa linha.

19.8.9 A BOLA TOCA UMA INSTALAÇÃO FIXA PERMANENTE OU POST DA REDE Se a bola em jogo tocar um dispositivo permanente ou o poste antes de atingir o chão, o jogador que bateu na bola perde o ponto.

19.8.10 ORDEM DE SERVIÇO No final de cada game padrão, o (s) recebedor (es) se tornará (ão) o (s) sacador (es) e o (s) sacador (es) se tornará (ão) o (s) recebedor (es) para o próximo game. Em duplas, a equipe que sacar no primeiro game de cada set deve decidir qual membro daquela dupla deve sacar para esse game. Da mesma forma, antes do início do segundo game, seus oponentes decidirão qual jogador deve sacar para esse game. O parceiro do jogador que sacou no primeiro game deve sacar no terceiro jogo e o parceiro do jogador que sacou no segundo game servirá no quarto game. Essa rotação continuará até o final do set. A bola sacada pelo sacador pode ser devolvida por qualquer jogador (recebedor) no lado oposto do Rede.

19.8.11 O SERVIÇO Imediatamente antes de iniciar o movimento de serviço, o sacador deve ficar em repouso com os dois pés atrás da linha de base e dentro das extensões imaginárias das linhas laterais. O sacador deve então soltar a bola manualmente em qualquer direção e bater na bola com a raquete antes de a bola bater no chão. O movimento do serviço é concluído no momento que a raquete do jogador bate ou erra a bola. Um jogador que é capaz de usar apenas um braço pode usar a raquete para liberar a bola. Ao servir, o servidor pode ficar em qualquer lugar atrás da quadra. O serviço deve passar pela rede antes que um recebedor retorne.

19.8.12 QUANDO SACAR E RECEBER O sacador não deve sacar até que os recebedores estejam prontos. No entanto, o(s) recebedor(es) devem andar no mesmo ritmo do sacador, assim sendo, estarem pronto em um prazo razoável que o sacador esteja para sacar. Um recebedor que tentar devolver o serviço deve ser considerado pronto. Se for demonstrado que o recebedor não estaria pronto, o saque pode ser cancelado.

19.8.13 UM LET DURANTE UM SERVIÇO Uma bola sacada que toca a rede ou a faixa e continua sobre a rede está em jogo. Em todos os casos em que uma let é chamado, o ponto deve ser repetido.

19.8.14 **UM BOM RETORNO** É um bom retorno se: a. A bola toca a rede, o cordão ou o cabo, a tira ou a tira de metal, desde que passe por qualquer um deles e atinge o chão dentro da quadra correta; ou b. A bola é devolvida por fora dos postes da rede, acima ou abaixo do nível do topo da rede, desde que atinja o chão na quadra correta; ou c. A raquete de um jogador passa por cima da rede depois de bater na bola do seu lado, e a bola bate no chão na quadra correta; ou d. Um jogador / membro de uma equipe de duplas bate na bola em jogo, que bate em outra bola na quadra correto.

19.8.15 **OBSTRUÇÃO.** Se um jogador é impedido de jogar o ponto por um ato deliberado do (s) oponente (s), esse jogador / dupla ganhará o ponto. No entanto, o ponto será repetido se um jogador for impedido de jogar o ponto por um ato não intencional do (s) oponente (s) ou algo fora do controle do próprio jogador (não incluindo um dispositivo permanente).

PENALIDADES

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

20.1. Se uma das equipes formadas não participar de um jogo ou partida ou a abandonar durante a sua realização ou for desclassificada por indisciplina, será eliminada por W.O.

20.2. Nos jogos de dupla ou individual, não poderá ser substituído um dos atletas ou o atleta durante o jogo. Se por algum motivo um dos atletas não puder continuar participando do jogo, a dupla ou o atleta será desclassificado considerando-se perda da partida.

20.3. Nos jogos de dupla ou individual, se um dos atletas for desclassificado por decisão do árbitro, estará automaticamente encerrada a partida, considerando-se a perda do jogo pela equipe infratora.

20.4. A equipe que escalar para um jogo ou partida um atleta em condição irregular (seja qual for a irregularidade) estará automaticamente eliminada.

20.5. O atleta que por qualquer motivo agredir verbalmente ou fisicamente a arbitragem ou o adversário estará automaticamente eliminado do torneio.

FÓRMULA DE DISPUTA

21. 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.

22. 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.

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

UNIFORMES

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

REGRAS GERAIS

25. A Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Esportes fixarão os horários, duração e locais dos jogos.

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

27. LGPD - A Comissão Organizadora do **20º CONAFISCO** e do **9º ENAPE**, em atenção à Lei Geral de Proteção de Dados, reterá as informações coletadas pelo tempo necessário para a realização do evento. Os dados armazenados são protegidos, dentro de meios comercialmente aceitáveis, para evitar perdas e roubos, bem como acesso, divulgação, cópia, uso ou modificação não autorizados. As informações de identificação pessoal não são compartilhadas, exceto quando exigido por lei.

Fica estabelecido que, ao ingressar e permanecer nos locais de realização do 20º Congresso Nacional do Fisco Estadual e Distrital e de todos os eventos correlatos, os participantes autorizam, de forma livre, expressa e inequívoca, o uso de sua imagem e voz, nos termos da Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), para fins de divulgação institucional.

As imagens e áudios poderão ser captados por meio de fotografias, filmagens ou gravações de voz, durante a realização do Congresso, sendo utilizadas em redes sociais, YouTube, sites oficiais, materiais impressos, digitais ou em quaisquer meios de divulgação relacionados ao evento, inclusive para fins históricos e promocionais, antes, durante e após a realização do Congresso.

Os participantes autorizam, ainda, o uso de eventuais materiais apresentados em slides, quando utilizados em palestras, painéis, oficinas ou demais atividades do Congresso, para fins de registro e divulgação.

Ressalta-se que a captação e divulgação de imagens e/ou vozes por terceiros, alheios à organização do evento, não é de responsabilidade da entidade realizadora.

DISPOSIÇÕES FINAIS

28. O sorteio da composição dos times e a escala de jogos serão realizados em data a ser definida e divulgada posteriormente.

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

30. As premiações acontecerão no dia 26 de novembro de 2025 nas instalações do **Ô Bar restaurante**, localizado na R. Dr. Jose Augusto Bezerra De Medeiros, 10 - Praia do Meio, Natal/RN.

31. Este Regulamento foi aprovado na **235ª Reunião Extraordinária do Conselho Deliberativo da Fenafisco**, que aconteceu no dia **05 de setembro de 2025**, no formato virtual, disciplinando as disposições e funcionamento do **10º Torneio Desportivo da Fenafisco**, vigorando seus efeitos até a finalização total de todos os procedimentos inerentes ao evento.

Brasília-DF, 05 de setembro de 2025.