



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

REGULAMENTO DO 8º TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO

FINALIDADE

1- As atividades esportivas são partes integrantes da Programação Social do **18ª 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, visando integrar os Servidores Públicos Fiscais Tributários associados aos Sindicatos Filiados à Fenafisco e serão realizadas nos dias **25 e 26 de setembro de 2019**, nas instalações do Enotel Convention & Spa, localizado na Rodovia PE-09 Gleba 06 BA s/n - 55.590-000, Porto de Galinhas - Telefone.: (81) 3552-5555, e parte do Torneio Desportivo (**Futebol society e Vôlei**) no Society do Gaucho, localizado na Unnamed Road Nossa Sra. do O, Ipojuca-PE.

PARTICIPANTES

2. Participarão das atividades os Servidores Públicos Fiscais Tributários dos Sindicatos Filiados à Fenafisco 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, Parágrafo Único – 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 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 **18º CONAFISCO**.

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

ORGANIZAÇÃO

4. O acompanhamento e o controle das atividades conducentes à colimação 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, etc.

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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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 8º 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 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.

PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO.

8. A pontuação para apontar 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) cinco pontos para o terceiro colocado

8.1.1. No caso da modalidade de futebol a pontuação será a seguinte:

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



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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 realizar-se ao final de cada modalidade, no respectivo local do jogo e a Premiação Geral tratada nos itens 8 e 10, e as dos itens 12 e 13 serão no dia **26 de setembro de 2019**, às 20 horas, antecedendo a 8ª Noite de Talentos FENAFISCO, nas instalações do Enotel Convention & Spa, na Praça Brennand.

INSCRIÇÕES E ATLETAS

15. Inscrições abertas de **16 de julho de 2019**, com encerramento no dia **06 de setembro de 2019**, **exceto para o futebol Society que serão aceitas inscrições com até uma hora antes do início da modalidade.**

A ficha de inscrição será preenchida pelo Sindicato Filiado e enviada à Fenafisco, por e-mail: fenafisco@fenafisco.org.br ou entregue pessoalmente.

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 responsável, um documento de identificação, sem o qual estarão impedidos de participar da competição e o termo de responsabilidade preenchido e assinado, o qual será distribuído no dia da realização das atividades.

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 um único set;
- 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;



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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 tae-breck 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 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

A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por sete atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

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

01 - 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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

OBS : A equipe infratora nunca poderá ser beneficiada para fins de classificação, sendo o processo encaminhado à Justiça Desportiva .

02 - 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.

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

04 - 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. A entrada e saída dos atletas nos casos acima deverão ocorrer pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

PENALIDADE : Por qualquer outra infração desta regra, o atleta infrator será advertido.

· 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.

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

· 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

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

O primeiro a jogar pode ser por várias regras:

• O que tem a pedra 6x6 (barata, carreta, carrilhão, carretão, bucha, doção, carrão, bomba, dôbre, dublê) sempre começa a partida, ou

• Quem sortear a peça mais alta antes de iniciar o jogo, iniciará a primeira partida. As demais partidas iniciam-se no sentido anti-horário a esse jogador, ou

• Sai com qualquer pedra quem ganhou a partida (queda) anterior, observando as peças dobradas (barata, carreta, carrilhão, carretão, bucha, doção, carrão, bomba, dôbre, dublê). 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 sobrarem 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



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

"lá e lô" que significar 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 double 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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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. Encaçar 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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

- I. Jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão".
 - m. Encaçar bola não jogada.
 - n. Encaçar duas ou mais bolas na mesma tacada.
 - o. Encaçar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa.
 - p. Encaçar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente.
 - q. Não encaçar 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 do taco.
 - 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 terminadas e 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;



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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 21 pontos. Pode ser jogada em um único set e em melhor de três ou cinco sets. No caso de empatado em 20 pontos o vencedor 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"(1 a 1) ou (2 a 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 10 (dez) ponto.

A SAQUE

1. 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.

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

3. Cada jogador tem direito a 05(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.

4. Com o placar 20-20, seqüência 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 dever 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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE 24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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. Forem as condições de jogo perturbadas (barulho, etc.).

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 (ele ou seu parceiro)
9. Sua mão livre tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

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.

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 seqüência foi interrompida.

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

REGRAS GERAIS

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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE  24 a 27 de SETEMBRO

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

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

PENALIDADES

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

24.1. 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.

24.2. 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;

24.3. 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;

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

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 com antecedência.

HORÁRIOS

28. As diversas modalidades esportivas e jogos de salão serão disputados nos dias **25 e 26 de setembro de 2019**, das 08 às 12 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.



CONGRESSO NACIONAL DO FISCO ESTADUAL E DISTRITAL

IPOJUCA - PE  24 a 27 de SETEMBRO

TRIBUTAÇÃO E PREVIDÊNCIA SOLIDÁRIAS - Por um Brasil mais justo

REALIZAÇÃO



SINDI
FISCO
PERNAMBUCO

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

UNIFORMES

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

DISPOSIÇÕES FINAIS

32. Fazem parte integrante deste regulamento o anexo V. – Ficha de Inscrição e o Anexo VI - Termo de Responsabilidade (a ser preenchido, assinado e entregue no local no dia das atividades).

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

34 - O atleta inscrito não poderá ser substituído por outro no decorrer da competição, salvo em casos de incapacidade física, não devendo, contudo, essa substituição recair em servidor já participante de outra modalidade.

35 - O atleta que por qualquer motivo agredir verbalmente ou fisicamente a arbitragem ou o adversário estará automaticamente eliminado do torneio. O atleta que for expulso do jogo estará suspenso automaticamente do próximo jogo.

36. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento e a Subcomissão de Eventos Sociais, cabendo recurso ao Conselho Deliberativo da Fenafisco.

37. Este Regulamento foi aprovado na **195ª Reunião Extraordinária do Conselho Deliberativo da Fenafisco**, que aconteceu nos dias **03 e 04 de julho de 2019**, na cidade de Brasília/DF, disciplinando as disposições e funcionamento do **8º Torneio Desportivo da Fenafisco**, vigorando seus efeitos até a finalização total de todos os procedimentos inerentes ao evento.

Brasília-DF, 04 de julho de 2019.