



## **REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO DA 27ª COFAFE**

### **CONFRATERNIZAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS E PROFESSORES DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS DO**



# REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

## JUSTIFICATIVA

**Art. 1º** - A progressiva redução das exigências no nível da atividade física e a crescente complexidade nos procedimentos das ações profissionais geram desequilíbrios que podem ser minimizados através do lazer, especialmente por meio do lazer físico-esportivo. A prática esportiva também contribui para a redução do *stress*, fator relevante das doenças psicossomáticas, com ênfase nas manifestações cardiovasculares, problema preocupante pela elevada ocorrência e significativo índice de crescimento. Os jogos da COFAFE justificam-se, portanto, pelo incentivo que emprestam à prática esportiva entre os Funcionários, Professores e Aposentados das Fundações Educacionais ou Instituições de Ensino Superior (IES) do Sistema ACAFE e pela geração de estímulo à participação das suas famílias; acrescentado pela promoção da integração entre os participantes e pelo aspecto da contribuição para a imagem institucional.

## OBJETIVOS

**Art. 2º** - Os Jogos da COFAFE propõem-se a atingir os seguintes objetivos:

- i. Proporcionar atividades de lazer esportivo adequadas aos Funcionários, Professores comprovando vínculo empregatício, bem como, aposentados das Fundações Educacionais ou IES do Sistema ACAFE, incluindo aspectos que favoreçam a melhoria da qualidade de vida, por meio de ações na promoção da saúde;
- ii. Estimular o espírito do fair-play (jogo limpo) entre atletas, dirigentes, universidades e organizadores;
- iii. Promover o bem-estar e a saúde dentro dos preceitos do lazer;
- iv. Promover e encontro de dois em dois anos da família ACAFE.

## DA ESCOLHA DO LOCAL DA COFAFE

**Art. 3º** - A escolha do local da próxima edição será realizada no Congresso Técnico dos Jogos, na cidade que esteja sediando. Os jogos serão sempre no feriado de Corpus Christ.

**Art. 4º** - A instituição interessada em realizar à próxima COFAFE deverá encaminhar ofício à Comissão Organizadora, até o dia da Abertura da COFAFE.

**Parágrafo único** - A IES sede terá responsabilidade de congresso técnico, solenidade de abertura e encerramento; alimentação, hospedagem, coordenação de modalidades, premiação, arbitragem, mesários e organização, conforme estabelece este Regulamento.

## DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 5º** - A Comissão Organizadora dos Jogos será formatada de acordo com as necessidades de cada instituição sede.

**Art. 6º** - Compete à Comissão Organizadora:

- i. Nomear auxiliares para o bom andamento dos trabalhos.
- ii. Providenciar que este Regulamento seja cumprido.
- iii. Responsabilizar o Chefe de Equipe por qualquer excesso praticado por seus integrantes.
- iv. Providenciar local adequado às competições.
- v. Oferecer às delegações participantes alojamento em condições adequadas quanto aos aspectos de higiene, conforto e segurança.
- vi. Providenciar a inscrição das equipes, bem como obedecer ao calendário constante deste regulamento, e sua divulgação.
- vii. Convocar todos os Chefes de Equipes para o Congresso Técnico, que deverá ser realizado antes da solenidade de abertura dos jogos.
- viii. Manter em local adequado e de fácil acesso às fichas de inscrições dos participantes.
- ix. Providenciar arbitragem de qualidade para as modalidades constantes neste Regulamento.
- x. Organizar o Congresso Técnico, em que será realizado o sorteio das chaves, nas modalidades para as quais as equipes se inscreveram, bem como tratar de outros assuntos de interesse das IES participantes;
- xi. Prestar ao Conselho Disciplinar informações e esclarecimentos, quando solicitados.
- xii. Resolver qualquer caso urgente em situação não prevista neste Regulamento.

## **DA PARTICIPAÇÃO**

**Art. 7º** - Somente poderão participar da COFAFE:

- I. Funcionários e Professores que comprovem vínculo empregatício com as Fundações Educacionais ou IES do Sistema ACAFE, com, no mínimo, 30 (trinta) dias de contrato antes do início dos jogos.
- II. Aposentados das Fundações Educacionais ou IES do Sistema ACAFE, respeitado o que dispõe o regulamento específico de cada modalidade.

## **DA DOCUMENTAÇÃO**

**Art. 8º** Documentos exigidos para a inscrição dos atletas:

Cópia da carteira de identidade.

Uma foto 3X4 digital recente.

Lista geral dos atletas inscritos com o visto do responsável pelo setor de Recursos Humanos e do Reitor, Diretor Presidente ou Autoridade delegada pelo mesmo, comprovando vínculo, conforme artigo 7º.

**Parágrafo único** - O Conselho Disciplinar terá acesso livre à documentação dos atletas a qualquer momento.

## **DA INSCRIÇÃO**

**Art. 9º** - A data limite para a inscrição de atletas ficará a cargo da entidade promotora, com a apresentação dos documentos listados no artigo 8º e mediante pagamento da taxa de inscrição definida em reunião com os representantes das IES.

- I. A inscrição de modalidades será realizada até 60 (sessenta) dias antes da realização dos jogos.
- II. A confirmação das inscrições será efetivada mediante a comprovação do pagamento da mesma à IES promotora, 30 (trinta) dias antes da realização dos jogos.

## DAS COMPETIÇÕES

**Art. 10** - Constarão do programa da COFAFE as competições e disputas das seguintes modalidades:

### I. Modalidades coletivas:

Bocha masculino e feminino.  
Futebol suíço masculino.  
Futebol suíço sênior masculino.  
Futsal masculino e feminino.  
Futsal sênior masculino.  
Voleibol masculino e feminino.  
Basquetebol 3x3

### II. Modalidades Individuais:

Corrida rústica masculina e feminina.

### III. Modalidades de Mesa:

Canastra masculino e feminino.  
Dominó masculino e feminino.  
Sinuca masculina e feminina.  
Tênis de mesa masculino e feminino.  
Totó masculino e feminino.  
Truco masculino e feminino  
Xadrez masculino e feminino.

### IV. Modalidades Experimentais:

~~2018 Blumenau~~

~~Bolão 23 misto~~

~~Jogos eletrônicos~~

~~Natação misto~~

**2024 UNESC – proposição prerrogativa UNESC)**

**Jogos Eletrônicos**

**Beach Tênis**

## DO CONSELHO DISCIPLINAR

**Art. 11** - O Conselho Disciplinar será constituído por um presidente e um secretário, indicados pela IES anfitriã, mais um representante de cada IES participante, indicado no Congresso Técnico.

**Art. 12** - O Conselho Disciplinar terá por incumbência apreciar, julgar e punir todas as infrações cometidas durante a realização da COFAFE, por atletas, torcedores, dirigentes e membros das delegações regularmente inscritos, seguindo o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

**Parágrafo único** - Para julgamentos e estabelecimento de decisões, há necessidade de maioria absoluta de representantes (50% mais um).

**Art. 13** - O Conselho Disciplinar terá funções legais, a partir da data da instalação até a reunião de avaliação dos jogos para os quais foi instalada, desde que finalizados os seus trabalhos.

**Art. 14** - As decisões do Conselho Disciplinar produzirão efeito imediato, cabendo recurso à própria Comissão.

**Art. 15** - O Conselho Disciplinar reunir-se-á diariamente no período noturno, sem a necessidade de prévia convocação do Presidente.

**Parágrafo único:** O Presidente poderá convocar o Conselho Disciplinar a qualquer momento, conforme as necessidades.

**Art. 16** - Os protestos e recursos das IES junto ao Conselho Disciplinar deverão ser entregues à Comissão Organizadora até 01 (uma) hora após o término do jogo em questão, mediante pagamento de uma taxa de ½ (meio) salário mínimo.

**Art. 17** - Em caso de ganho de causa, o valor será devolvido à IES impetrante, e em caso de perda de causa, o valor será revertido para a Comissão Organizadora.

### **DO CONGRESSO TÉCNICO**

**Art. 18** - O Congresso Técnico da COFAFE contará com a seguinte programação:

- I. Composição do Conselho Disciplinar.
- II. Parte técnica: definições regulamentares e de ordem técnica.
- III. Assuntos Gerais.

**Art. 19** - As deliberações do Congresso Técnico serão lavradas em ata, tomadas nominalmente pelas IES inscritas e aprovadas por maioria de votos, podendo votar apenas as equipes inscritas nas respectivas modalidades. Em caso de empate, o voto de desempate será do Presidente da Comissão Central Organizadora (CCO).

**Parágrafo único:** As decisões tomadas pelo Congresso Técnico serão definitivas, e poderão contrariar os dispositivos previstos nas regras oficiais e neste Regulamento.

**Art. 20** - Terá direito a voto no Congresso Técnico os chefes de delegações das IES ou seus representantes devidamente credenciados.

### **DOS JOGOS**

**Art. 21** - Os jogos serão realizados:

- I. De acordo com as Regras Oficiais publicadas no site oficial das confederações ou federações.
- II. Pelo que dispuser este Regulamento com aprovação do Congresso Técnico.

### **DA ABERTURA E ENCERRAMENTO**

**Art. 22** - A COFAFE terá um cerimonial de abertura.

**Art. 23** - As delegações serão representadas no cerimonial de abertura por no mínimo 02 (dois) e no máximo 10 (dez) atletas, sendo que a delegação promotora do evento poderá participar com número maior de atletas.

**Parágrafo único:** O não comparecimento da delegação na abertura acarretará na perda de 03 (três) pontos na classificação final.

**Art. 24** - A cerimônia de abertura constará de:

- I. Concentração das equipes em local a ser designado.
- II. Desfile de entrada das equipes.
- III. Hasteamento das bandeiras nacional, do Estado, do município, da COFAFE e da IES promotora.
- IV. Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica.
- V. Juramento do atleta, com os seguintes dizeres: “Juro participar da 27ª COFAFE, como competidor leal, respeitando os demais competidores e as normas que regem a competição e principalmente promovendo a confraternização, para a glória da minha Instituição de Ensino, demais Instituições participantes e para a glória do desporto nacional”.
- VI. Saudações do Presidente da CCO.
- VII. Saudações do Presidente da ACAFE.
- VIII. Saudações do Reitor da cidade-sede (declaração de abertura).

**Art. 25** - As instruções relativas à cerimônia de abertura e encerramento serão complementadas através de impressos a serem entregues aos representantes das IES participantes por ocasião do Congresso Técnico ou durante a realização da COFAFE

**Art. 26** - A cerimônia de encerramento constará de:

- I. Saudação do Presidente da CCO.
- II. Saudação do Reitor da IES sede.
- III. Entrega de troféu geral.
- IV. Comunicação da nova IES sede da próxima COFAFE.

## **DA PREMIAÇÃO**

**Art. 27** - Os primeiros 3 (três) colocados em cada modalidade, receberão medalhas e será entregue troféu pela conquista (campeã, vice-campeã e 3ª colocada por modalidade). Além de um troféu geral para a campeã (Troféu Itinerante), vice-campeã e terceira colocada na classificação geral.

**Art. 28** - O cerimonial de premiação de cada modalidade será estabelecido pela IES anfitriã.

**Art. 29** - A entrega dos Troféus geral, segundo e terceiro colocado por modalidade será feita durante a realização do jantar dançante de encerramento da COFAFE.

**Parágrafo único:** Receberá o Troféu Transitório em definitivo a IES que for Campeã por 03 (três) anos consecutivos ou 05 (cinco) anos alternados.

## **DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 30** - Este Regulamento é o conjunto de disposições que regem os jogos de Confraternização dos Funcionários e Professores comprovando vínculo empregatício, bem como de aposentados das Fundações Educacionais ou Instituições de Ensino Superior (IES) do Sistema ACAFE.

**Art. 31** - São considerados conhecedores deste Regulamento e das disposições gerais que tratam do desporto em geral todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas à COFAFE que, assim sendo, se submetem sem reservas a todas as suas determinações e disposições e às consequências que pelo seu não cumprimento dele emanarem.

**Art. 32** - A interpretação deste Regulamento e seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral, ou seu representante, ouvido quando necessário, o Conselho Disciplinar.

**Art. 33** - O Conselho Disciplinar terá como base o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD) e utilizará, no que couber, este Regulamento Geral e Técnico, em forma de subsídio, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir na resolução dos processos.

**Art. 34** - Caso não haja um número mínimo de 03 (três) equipes por modalidade, esta será suspensa.

**Art. 35** - Cada delegação poderá inscrever apenas 01 (uma) equipe por modalidade.

**Parágrafo único:** Os atletas credenciados estão automaticamente inscritos em todas as modalidades.

**Art. 36** - O Regulamento Geral e Técnico dos jogos será fornecido ao responsável pela equipe no Congresso Técnico, que definirá o sistema de disputa e o sorteio das tabelas, exceto para a modalidade de Xadrez, que será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição.

**Art. 37** - Para as modalidades coletivas haverá tolerância de 15 (quinze) minutos do horário de início estipulado na tabela.

**Art. 38** - Nas modalidades de mesa, somente haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para o 1º jogo do período.

**Art. 39** - Para a pontuação geral, todas as modalidades terão o mesmo valor.

**Art. 40** - A pontuação será estendida a todos que participarem da modalidade, sendo premiadas com troféus as IES de acordo com o artigo 27.

**Art. 41** - Para efeito de classificação, a pontuação por modalidade terá o seguinte valor:

- 1º lugar: 14 (catorze) pontos.
- 2º lugar: 11 (onze) pontos.
- 3º lugar: 08 (oito) pontos.
- 4º lugar: 06 (seis) pontos.
- 5º lugar: 05 (cinco) pontos.
- 6º lugar: 04 (quatro) pontos.
- 7º lugar: 03 (três) pontos.
- 8º lugar: 02 (dois) pontos.
- A partir do 9º lugar: 01 (um) ponto.

**Parágrafo único:** As modalidades experimentais, quando ocorrerem, pontuarão com 03 (três) pontos para a classificação geral.

**Art. 42** - A equipe que provocar WO em qualquer modalidade perderá 03 (três) pontos para cada WO, na classificação geral.

**Art. 43** - O atleta, dirigente ou torcedor que praticar agressão física, estando ou não, com o seu nome registrado em súmula pelo árbitro, ficará automaticamente suspenso da COFAFE por ato liminar do Presidente do Conselho Disciplinar e somente poderá voltar a participar da COFAFE, independente da modalidade, caso seja absolvido, após o julgamento por este Conselho.

**Art. 44** - A IES que comprovadamente burlar o Regulamento Geral e Técnico perderá toda a pontuação e ficará impossibilitada de participar da próxima COFAFE.

**Art. 45** - Será considerado campeão geral dos jogos aquele que atingir o maior número de pontos.

**Parágrafo único:** Em caso de empate em pontos, o segundo critério será o de maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, será decidido o campeão pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente. Em caso ainda persistir o empate, será decidido por sorteio.

**Art. 46** - Por se tratar de atividades de integração e que se inserem na proposta básica de jornada esportiva, sugere-se a presença das delegações ou pelo menos de um representante, quando da impossibilidade da delegação estar presente na cerimônia de encerramento.

**Art. 47** - Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e em outras instruções complementares, bem como de locais e horários de jogos, uma vez que os programas e alterações serão antecipadamente divulgados pela CCO.

**Art. 48** - Competem aos dirigentes das IES inscritas dar prévio conhecimento das normas, regulamentos e códigos aos atletas inscritos.

**Art. 49** - A Comissão Central Organizadora deverá informar, com antecedência de no mínimo 15 (quinze) dias, toda a programação da COFAFE, ao chefe da delegação ou representante credenciado da IES participante.

**Art. 50** - Não será permitido o barulho de aparelhos de som, instrumentos de percussão ou similares, na área de alojamentos, bem como, os participantes deverão se adequar às normas contidas em regulamento próprio da Instituição sede, quando houver. O descumprimento deste artigo implicará em falta grave, cabendo punição pelo Conselho Disciplinar.

**Art. 51** - A Comissão Central Organizadora é responsável perante a COFAFE por toda a competição. Assim, deverá, desde a inscrição até a avaliação dos jogos, observarem rigorosamente o presente Regulamento.

**Art. 52** - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela CCO e pelo Conselho Disciplinar.



# **REGULAMENTO TÉCNICO – 27ª COFAFE**

## **BOCHA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - As competições de bocha da COFAFE serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este Regulamento.

**Parágrafo Único:** A bocha masculina será realizada de acordo com a regra Raffa e a bocha feminino será na modalidade livre.

**Art. 2º** - A bocha é considerada uma modalidade coletiva, sendo que cada jogo se compõe de uma única partida de dupla.

**Art. 3º** - Antes do início de cada jogo, as equipes participantes deverão fornecer à mesa anotadora a escalação de sua equipe, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com mesa e juízes.

**Art. 4º** - Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

**Parágrafo único:** Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

**Art. 5º** - Os atletas ficam impedidos de fumar, tomar bebidas alcoólicas e utilizar o celular dentro das canchas durante as partidas.

**Parágrafo único:** A infração a este artigo implica na substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

**Art. 6º** - Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a 01 (um) minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

**§ 1º** - Nas jogadas que requeiram consultas ao técnico ou ao árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

**§ 2º** - A cada infração a este artigo implica a desclassificação de uma bocha na jogada a que corresponde.

**Art. 7º** - A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

**Art. 8º** - As partidas serão disputadas até 12 (doze) pontos.

**Art. 9º** - Na aplicação do WO, qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 1 x 0 por jogo, com parciais de 12 x 00 por partida.

**Art. 10** - O uniforme da equipe deverá ser composto por: camisa, jaqueta de agasalho, calça de agasalho ou bermuda e tênis com meia.

**Art. 11** - Os casos omissos serão resolvidos pelas equipes em confronto no jogo, de comum acordo, no momento da partida, e, se não houver acordo, serão resolvidos pela Coordenação, juntamente com a Direção Técnica da COFAFE.

## **CANASTRA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

**Art. 2º** - Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.

**Art. 3º** - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, perderá 100 (cem) pontos.

**Art. 4º** - As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

**Art. 5º** - Será considerada vencedora a equipe que conseguir número somatório igual ou superior a 2.000 (TRES mil) pontos.

**Art. 6º** - A entrada no “buraco” será aos 1.000 (um mil) pontos.

**Art. 7º** - A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

**Art. 8º** - O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

**Art. 9º** - Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá ao seguinte critério:

- Ás - 01 (um) ponto.
- Valete - 11 (onze) pontos.
- Dama - 12 (doze) pontos.
- Rei - 13 (treze) pontos.
- As demais cartas terão o próprio valor.

**Art. 10** - O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

**Art. 11** - Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

**Art. 12** - Os valores das canastras serão os seguintes:

- Canastra sem coringa (real) - 200 (duzentos) pontos.
- Canastra com coringa (suja) - 100 (cem) pontos.
- Canastra de coringa - 200 (duzentos) pontos.

**Art. 13** - Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

**Art. 14** - Poderá "limpar" a canastra o coringa do mesmo naipe.

**Art. 15** O valor da "batida" é de 100 (cem) pontos.

**Art. 16** - O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante "compra".

**Art. 17** - A dupla que não baixar as cartas, estando no "buraco" pagará 200 (duzentos) pontos.

**Art. 18** - Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

**Art. 19** - Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

**Art. 20** - O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja, "pica-pau", deverá avisar, pois ele não poderá "bater" com a sobra da mesa.

**Art. 21** - Poderá a dupla utilizar-se de qualquer sequência ou trinca possível.

**Art. 22** - No "bate" final é necessária pelo menos 01 (uma) canastra.

**Art. 23** - Na aplicação do WO, qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 1 x 0 por jogo, com parciais de 2000 x 00 por partida.

**Art. 24** - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, juntamente com a coordenação técnica da COFAFE.

## **CORRIDA RÚSTICA - MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - Cada entidade poderá relacionar para a competição até 03 (três) atletas do naipe masculino e 03 (três) atletas no naipe feminino.

**§ 1º** - A modalidade acontecerá em formato de corrida de rua, na distância de 3.000 (três mil metros) para o naipe feminino e 5.000 (cinco mil metros) para o naipe masculino.

**§ 2º** - A premiação será por ordem de chegada, nos napes masculino e feminino.

**§ 3º** - Para a contagem de pontos para a classificação final, será considerado somente de um atleta, ou seja, o melhor classificado por equipe, conforme contagem estabelecida no artigo 41 do Regulamento Geral.

**Art. 2º** - Vence a competição o atleta que cumprir o percurso e passar em primeiro pela linha demarcatória de chegada.

**Art. 3º** - As regras da modalidade estão submetidas à regulamentação oficial de provas de rua da Confederação Brasileira de Atletismo, com exceção da largada que para todos os atletas será ao mesmo tempo, sem diferenciação do naipe e categoria.

## **DOMINÓ MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

**Art. 2º**- Para início do jogo será realizado sorteio das pedras, saindo o jogador que obtiver a pedra maior; sendo embaralhado pelo jogador da sua esquerda. Na segunda partida sairá o jogador da direita do jogador que iniciou a primeira partida e se houver a terceira partida será por novo sorteio.

**Art. 3º** - Será considerada equipe vencedora, a que ganhar 02 (duas) partidas de 100 (cem) pontos cada.

**Art. 4º** - Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

**Art. 5º** - Em caso de "fechamento do jogo", será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que "fechou" perderá os pontos.

**Art. 6º** - Na aplicação do WO, qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 2 x 0 por jogo, com parciais de 200 x 00 por partida.

**Art. 7º** - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da COFAFE juntamente com o coordenador da modalidade.

## **FUTEBOL SETE ABERTO E SENIOR**

**Art. 1º** - Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

**Art. 2º** - Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

**Art. 3º** - Poderão jogar na categoria SENIOR os atletas que tenham 40 (quarenta) anos completos, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

**Parágrafo único:** Poderão participar por jogo até 03 (três) atletas com idade entre 35 (trinta e cinco) e 39 (trinta e nove) anos completos.

**Art. 4º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias e tênis para futebol suíço ou tênis normal e caneleiras. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

**Art. 5º** - Em caso de as equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

**Parágrafo único:** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 6º** - A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 7º** - A equipe de futebol sete deverá ser composta por 06 (seis) jogadores de linha e 01 (um) goleiro e até 05 (cinco) jogadores suplentes.

**Art. 8º** - O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

**Art. 9º** - Cada partida será disputada em 02 (dois) tempos iguais de 20 (vinte) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

**Art. 10** - Caso uma partida termine empatada, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério: será cobrada uma série de 05 (cinco) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

**Art. 11** - Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

- I. Cartão Amarelo: advertência.
- II. Dois cartões amarelos em toda a competição: terá suspensão automática de um jogo.
- III. Se o atleta receber o segundo cartão amarelo e um vermelho, no mesmo jogo, cumprirá a suspensão deste artigo no item "IV" e eliminará o segundo cartão amarelo, permanecendo com um cartão amarelo.
- IV. Cartão Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas pelo Conselho Disciplinar).

**Art. 12** - Somente poderá permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais 04 (quatro) dirigentes portadores de identificação, sendo 01 (um) deles responsável pela equipe.

**Art. 13** - Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que chegarem ao local no decorrer do jogo.

**Art. 14** - Para substituição, o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

**Art. 15** - O técnico, assistente técnico ou dirigente que receber cartão vermelho estará automaticamente suspenso por 01 (uma) partida, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

**Art. 16** - As carteiras de identificação (crachás) dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo por este motivo retornar.

**Art. 17** - A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

**Art. 18** - Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda falta será em 02 (dois) toques.

**Art. 19** - O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

**Art. 20** - O goleiro só poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que o recuo seja feito com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

**Art. 21** - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, juntamente com a coordenação técnica da COFAFE.

**Art. 22** - Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião do Conselho Disciplinar, podendo, inclusive, ser suspenso da competição.

## **FUTSAL ABERTO MASCULINO E FEMININO E SENIOR MASCULINO**

**Art. 1º** - A competição será regida pelas suas regras oficiais do futsal e o que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** - Poderão jogar na categoria SENIOR os atletas que tenham 40 (quarenta) anos completos, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

**Parágrafo único:** Poderão participar por jogo até 02 (dois) atletas com idade entre 35 (trinta e cinco) e 39 (trinta e nove) anos.

**Art. 3º** - Cada entidade poderá relacionar uma equipe com até 14 (catorze) atletas.

**Art. 4º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis e caneleiras. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

**Art. 5º** - O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

**Art. 6º** - Caso uma partida termine empatada, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério: será cobrada uma série de 03 (três) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

**Art. 7º** - O tempo regulamentar de jogo será dois tempos de 20 (vinte) minutos para o masculino e de dois tempos de 15 (quinze) minutos para o feminino, corridos, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles, sendo o último minuto da partida cronometrado.

**Art. 8º** - Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

- I. Cartão Amarelo: advertência.
- II. Dois cartões amarelos em toda a competição: terá suspensão automática de um jogo.
- III. Se o atleta receber o segundo cartão amarelo e um vermelho, no mesmo jogo, cumprirá a suspensão deste artigo no item "IV" e eliminará o segundo cartão amarelo, permanecendo com um cartão amarelo.
- IV. Cartão Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas pelo Conselho Disciplinar).

**Art. 9º** - Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

**Art. 10** - O técnico, assistente técnico ou dirigente que receber cartão vermelho, estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho de Julgamento.

**Art. 11** - As carteiras de identificação (crachás) dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tiver outro jogo no mesmo horário. Neste caso, poderá retirar sua carteira de identificação, não poderá retornar à competição de que se retirou.

**Art. 12** - Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião do Conselho Disciplinar, podendo, inclusive, ser suspenso da competição.

**Art. 13** - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, juntamente com a coordenação técnica da COFAFE.

## **SINUCA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - Cada entidade poderá relacionar na competição uma dupla masculina e uma feminina.

**Art. 2º** - Será considerada vencedora a equipe que vencer 02 (duas) partidas.

**Art. 3º** - O sistema de disputa será o de eliminatória simples, com a utilização da bola “8” (oito), que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras 14 (quatorze) bolas, sendo a bola 8 (oito) decisiva.

**Art. 4º** - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica da COFAFE.

**Art. 5º** - Castigo Duplo, caso o jogador derrubar uma bola do outro, tem que pagar mais uma.

**Art. 6º** - Saída de bola fora da mesa, a mesma retorna colada no centro da tabela que a bola saiu da mesa.

**Art. 7º** - Saída da bola branca para fora da mesa após tocar em outra bola, a mesma retorna ao ponto de saída sem castigo.

**Art. 8º** - Para se caracterizar sinuca, a bola branca deverá percorrer a distância de sua circunferência.

**Art. 9º** - A dupla que iniciar a partida deverá permanecer até o final, não podendo haver substituição.

## **BASQUETEBOL 3X3 MISTO**

**Art. 1º** - As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

**Art. 2º** - O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 3 pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

**Art. 3º** - Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores mistos (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto), sendo que sempre deve haver pelo menos um atleta masculino e uma atleta feminina em quadra.

**Art. 4º** - A primeira posse de bola deve ser determinada por par ou ímpar. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

**Art. 5º** - Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 3 pontos). Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de 3 pontos). Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

**Art. 6º** - O tempo regular de jogo deve ser 20 minutos corridos. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação). Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

**Art. 7º** - A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais. Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos.

**Art. 8º** – Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de 3 pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de 3 pontos). Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

**Art. 9º** – Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola.

**Art. 10º** – Sempre que a equipe defensiva recuperar a posse bola, deve sair da linha de 3 pontos para “limpar” a posse de bola.

**Art. 11º** – Sempre que a cesta for convertida, a posse de bola vai para a equipe que sofreu a cesta no alto do arco, fora da linha de 3 pontos (não é cobrado fundo bola).

**Art. 12º** – Quando houver qualquer situação de a bola sair da quadra ou haver uma falta que não exceda o limite de faltas coletivas, a posse será dada no alto do arco, fora da linha de 3 pontos (não é cobrado fundo bola nem lateral).

**Art. 13º** – Cada equipe terá direito a um tempo de 1 minuto.

**Art. 14º** – As substituições são realizadas nas situações de bola morta (tempo, após lance livre convertido, bola fora da quadra, falta).

**Art. 15º** – Para fins de classificação, cada vitória valerá 2 pontos e derrota 1 ponto. Caso a equipe leve W.O. lhe será atribuído zero pontos e a equipe vencedora receberá 2 pontos.

**Art. 16º** – Em caso de empate de número de pontos entre as equipes, o critério de desempate será: 1-Número de vitórias, 2-Confronto direto, 3-Maior média de pontuação.

**Art. 17º** – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a direção técnica da COFAFE.

## **TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - Cada IES poderá relacionar na competição 01 (um) atleta masculino e 01 (uma) atleta feminino.

**Art. 2º** - Na aplicação do WO, qualquer que seja a sua caracterização, considerarse-á o resultado de 03 x 00 por jogo, com parciais de 11 x 00.

**Art. 3º** - Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo, composto por raquete com borracha em pelo menos um dos lados.

**Art. 4º** - Cada partida será disputada em melhor de 05 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos.

**Art. 5º** - No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

**Art. 6º** - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

**Art. 7º** - Na partida quando houver "negra" (2 a 2), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

**Art. 8º** - No saque a bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre 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 do recebedor.

**Art. 9º** - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

**art. 10º** - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

**Art. 11º** - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

**Art. 12º** - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

**Art. 13º** - A partida deve ser interrompida quando:

I. O saque "queimar" a rede.

II. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

III. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

IV. As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

**Art. 14º** - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a direção técnica da COFAFE.

## **TOTÓ MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - Cada IES poderá relacionar na competição 01 (uma) dupla masculina e 01 (uma) feminina.

**Art. 2º** - O JOGO - Um jogo é vencido pelo time que fizer 07 (sete) gols primeiro, sendo vencedor da partida a equipe que vencer 02 (dois) jogos.

**Art. 3º** - GIRAR BARRAS - Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após o giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

**Art. 4º** - Para o WO será considerado vitória de 2 x 0 para a equipe presente com placar de 5 x 0 em cada jogo.

**Art. 5º** - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica da COFAFE.

## **TRUCO MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - A partida será disputada entre 04 (quatro) jogadores, 02 (dois) para cada equipe.

**Art. 2º** - As partidas serão disputadas com um baralho espanhol.

**Art. 3º** - É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a sequência das cartas ao serem embaralhadas.



**Art. 4º** - As cartas deverão ser distribuídas sempre no sentido anti-horário, uma para cada jogador de cada vez, perfazendo o total de 03 (três) cartas para cada jogador.

**Art. 5º** - No ato de embaralhar as cartas, o jogador que antecede ao carteador terá direito de cortar o maço e retirar 01 (uma) carta do baralho, observá-la e repassar imediatamente ao seu companheiro, antes mesmo do carteador iniciar a distribuição.

**Art. 6º** - É vedado ao carteador observar parte do baralho, quando da distribuição das cartas, acarretando esta infração a perda da vez da distribuição, e, conseqüentemente, a rodada e um ponto no jogo.

**Art. 7º** - Na hipótese do carteador distribuir mais de 03 (três) cartas a um dos jogadores, a rodada será encerrada naquele instante, sendo que o jogador que as distribuiu perderá a vez de distribuir, devendo o baralho ser entregue ao jogador subsequente da mesa, não contando a rodada para a pontuação.

**Art. 8º** - Pela prática de atos ilícitos durante o jogo, a dupla será automaticamente desclassificada, perdendo os pontos até ali conseguidos.

**Art. 9º** - Ao terminar de distribuir as cartas, ou seja, 12 (doze) cartas ou 03 (três) para cada jogador, o carteador deverá colocar a carta seguinte do maço com a face virada para cima. A partir desse momento, a carta subsequente será considerada manilha, obedecendo a seqüência de paus, copas, espada e ouro.

**Art. 10** - Iniciará a distribuição de cartas, na primeira rodada, o jogador que através de sorteio tirar a carta maior. A partir daí, segue-se os critérios dos itens quatro e cinco deste Regulamento.

**Art. 11** - Entende-se por uma rodada o ato de descarte de no máximo 03 (três) cartas de cada jogador.

**Art. 12** - Fica descartada qualquer hipótese de rejeição de qualquer carta do jogo por não aceitação por parte do jogador, a menos que os carteadores sejam da dupla adversária e quando da distribuição virem a carta por engano ou sem querer, passando esta para a parte de cima do maço e continuando a distribuição na seqüência normal do jogo.

**Art. 13** - Quando a partida é elevada para 03 (três), 06 (seis), 09 (nove), 12 (doze) pontos, fica a dupla solicitante dos pontos mencionados neste item obrigada a definir a partida, não podendo empatar.

**Art. 14** - A partida será decidida em melhor de 03 (três) rodadas, sendo cada partida de até 12 (doze) pontos.

**Art. 15** - Se no decorrer de uma partida, algum jogador iniciar sem ser sua vez (atravessar a carta), a seqüência do jogo será a mesma, devendo a carta permanecer sobre a mesa, sendo válida para aquela rodada.

**Art. 16** - É proibido à equipe que chegar a 11 (onze) pontos trugar. Caso isto ocorra, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

**Art. 17** - Os membros da equipe que chegar a 11 (onze) pontos poderão olhar suas cartas e decidir se participarão da partida. Caso resolvam não participar, a equipe adversária ganhará 01 (um) ponto. Se decidirem que participarão da partida e perderem, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

**Art. 18** - Na hipótese de as duas equipes chegarem a 11 (onze) pontos, os jogadores somente poderão levantar as cartas na vez de jogar, na primeira rodada. Nas rodadas seguintes, o jogo será normal.

**Art. 19** - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica da COFAFE.

## **VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - A competição será regida pelas regras oficiais e o que dispuser neste Regulamento.

**Art. 2º** - Cada entidade poderá relacionar na competição uma equipe com até 14 (catorze) atletas. **No caso de possuir líbero poderão ser inscritos na súmula até 14 jogadores sendo que: a equipe que inscrever 13 ou 14 jogadores é obrigatória à inclusão de dois liberos na relação.**

**Art. 3º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisas numeradas de 1 ao número 20 conforme a regra, calção da mesma cor exceto o líbero, meias da mesma cor e tênis.

**Art. 4º** - O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso da partida.

**Art. 5º** - Vencerá a partida a equipe que vencer 02 (dois) sets, até 25 (vinte e cinco) pontos. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 (quinze) pontos, com uma diferença mínima de 02 (dois) pontos.

**Art. 6º** - Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas que estiverem inscritos na súmula como jogadores, devidamente uniformizados, e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

**Art. 7º** - **O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente que for expulso pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, o atleta que for desqualificado pelo árbitro será suspenso duas partidas, no caso de reincidência a pena será dobrada, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.**

**Art. 8º** - As equipes deverão entregar à coordenação de voleibol, 15 (quinze) minutos antes do horário fixado na tabela de jogos, a relação nominal, numeração e identificação dos atletas.

**Art. 9º** - As identificações dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo retornar.

**Art. 10** - Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção da COFAFE.

## **XADREZ MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º.** A competição será realizada de forma individual, separados por naipes, adotando-se o seguinte sistema de disputa:

**Sistema Schuring:** quando o número de participantes for menor que 09 (nove), adotando-se pela ordem, os seguintes critérios de desempate para classificação final:

- a) Confronto Direto, segundo pontos do match.
- b) Método Sonneborn-Berger
- c) match desempate entre as equipes, com tempo de reflexão de 05 (cinco) minutos para cada jogador.

**Sistema Suíço:** usando-se programa computacional indicado pela Federação Catarinense de Xadrez, quando o número de participantes for igual ou superior a 09 (nove). Adotando-se pela ordem os seguintes critérios de desempate para a classificação final:

- a) confronto direto, segundo pontos do match.
- b) milésimos medianos.
- c) milésimos totais.
- d) Sonneborn-Berger.
- e) match desempate entre as equipes, com tempo de reflexão de 05 (cinco) minutos para cada jogador.

**Parágrafo único:** Partidas efetivamente não jogadas serão computadas como uma partida contra um oponente virtual, devendo ser selecionada a opção correspondente no programa computacional de empareiramento.

**Art 2º.** Para ordenar a lista de chamada inicial de empareiramento para o sistema suíço, será adotada a classificação da edição anterior da COFAFE.

**Art. 3º.** Até 14 (quatorze) participantes, as competições serão realizadas em 05 (cinco) rodadas; acima deste número, em 07 (sete) rodadas, com contagem de pontos corridos.

**Art. 4º:** A escalação da Instituição deverá ser feita no congresso técnico específico da modalidade. A instituição que não confirmar a escalação no congresso técnico específico estará automaticamente eliminada da competição, independente de programação publicada.

**Art. 5º** - Com relação ao tempo de reflexão da partida para cada jogador será de 21 (vinte e um) minutos nocaute.

**Art. 6º** - É obrigatório o uso do relógio de xadrez, bem como, a anotação dos lances da partida na planilha fornecida.

**Art. 7º** - É de responsabilidade de cada jogador portar a caneta para anotação de sua planilha.

**Art. 8º** - Cada jogador que estiver com menos de 05 (cinco) minutos para completar os tempos previstos no caput poderá de deixar de anotar os lances, exceto no caso do uso de relógios eletrônicos em que deverá anotar todos os lances.

**Art. 9º** - O horário de início de competição será definido no congresso técnico específico.

**Art. 10** - O início das rodadas será computado pelo relógio do coordenador da modalidade.

**Art. 11.** No sistema suíço de empareiramento, a instituição que ficar *BYE* deverá comparecer ao local dos jogos e apresentar a identificação de seu atleta somente na primeira rodada, caso contrário, não ganhará os pontos.

**Parágrafo único:** Em caso de número ímpar de participantes no sistema suíço de empareiramento, a instituição que ficar *BYE* ganhará 01 (um) ponto independentemente da rodada.

**Art. 12.** A conferência da identificação individual do jogador será feita após os jogadores da equipe ocuparem seus respectivos postos (tabuleiros). Caso o jogador não portar o documento original oficial com foto, ele não poderá iniciar a partida e terá o tempo previsto pelo Art. 5º, para apresentar o documento exigido e iniciar o jogo.

**Art. 13.** A contagem de ponto individual do atleta será:

- ✓ Vitória: 01 (um) ponto.
- ✓ Empate: ½ (meio) ponto.
- ✓ Derrota: 0 (zero) ponto.

## **JOGOS ELETRÔNICOS**

**Art. 1º** - As partidas terão duração total de 10 (dez) minutos (cinco minutos por tempo).

**Art. 2º** - 1 Vs. 1.

**Art. 3º** - As chaves serão geradas após finalizada a inscrição de todos os participantes, sendo sorteadas aleatoriamente pelo sistema no dia do campeonato.

**Art. 4º** - A plataforma será o PlayStation 4 e o jogo FIFA 18, o campeonato será realizado estilo copa do mundo, sendo a primeira fase por chaves de grupos e a segunda por eliminatórias (somente ida) limitado a 24 competidores, conforme abaixo:

- I. **1ª Fase (Chave de Grupos):** Caso o campeonato aconteça com 24 competidores a primeira fase será distribuída em 4 Grupos com 6 competidores. Os competidores de cada grupo jogarão entre si em partidas apenas de ida, classificando-se os 2 melhores colocados de cada grupo, em caso de empate nos números de pontos serão utilizados os seguintes critérios para desempate: Número de vitórias, Saldo de Gols, Gols Pró e Gols contra. Em caso de empate em todos os critérios será decidido em uma partida extra com

pênaltis direto, sem prorrogação.

II. **2ª Fase até a Final (Eliminatória):** Na fase de mata-mata (quartas, semifinal e final) os jogos serão apenas de ida. Em caso de empate na partida, o jogo não irá para a prorrogação, irá direto para os pênaltis. Os confrontos dessa fase serão definidos de acordo com a classificação geral de cada grupo, onde os melhores classificados do grupo enfrentam os piores de outro grupo, sempre confrontando o primeiro grupo com o último, o segundo grupo com o penúltimo e assim sucessivamente.

**Art. 5º** - Cada competidor escolherá o clube de sua preferência no momento da inscrição, podendo alterar o time até o campeonato ser gerado (no dia do evento), portanto, após a formação do campeonato o time não poderá ser mais trocado. O competidor não poderá jogar com seleções, apenas clubes.

**Art. 6º** - Antes do início da partida o jogador terá o direito de 3 minutos para alterações na formação e esquema tático.

**Art. 7º** - Não será necessário levar controle, cada competidor usará um cedido pela organização do evento e será de responsabilidade de cada jogador verificar as configurações do controle no início da partida.

**Art. 8º** - É proibido pausar o jogo durante a partida para qualquer alteração sem que a bola esteja parada. Caso o competidor pause o jogo durante a partida a mesma será advertida, caso ocorrer pela segunda vez o mesmo será desclassificado.

**Art. 9º** - cada competidor poderá pausar o jogo no decorrer da partida para alterações no esquema tático, substituição de jogadores ou qualquer alteração, desde que a bola esteja parada.

**Art. 10º** - Caso acabe a energia elétrica durante o jogo ou o console/tv trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Caso a energia retorne em breve as partidas serão feitas conforme regra anterior, caso contrário o campeonato será terminado em outra data.

**Art. 11º** - Caso o jogador não se apresente para jogar uma partida (falte/atrase), o jogo em questão será considerado como derrota por WO (0 X 3), podendo o jogador no caso de atraso ingressar no campeonato assim que chegar e disputar os demais jogos sem penalidade. É solicitado aos participantes que estejam sempre à disposição 10 minutos antes do horário previsto das partidas, com o intuito de evitar atrasos e a perda por WO. Caso haja no mesmo grupo dois participantes que não compareceram para a competição, o confronto dos jogadores ausentes será marcado como 0X0.

**Art. 12º** - Configurações pré-jogo

- ✓ **Nível de dificuldade:** Lendário.
- ✓ **Hora do dia:** 22h.

- ✓ **Velocidade do jogo:** Rápido.
- ✓ **Condições da partida:** Personalizado (Verão – 22:00h – Clima: Bom).
- ✓ **Troca de goleiro pelo touchpad:** não é permitido.
- ✓ **Câmera:** Padrão (Alt da câmera 7, Zoom da câmera 9, Zoom da câmera Pro 10, Velocidade da câmera Pro 10 e Balanço da câmera Pro 10).
- ✓ **Replay:** Em lances de gol será permitido a exibição de apenas um replay. Em demais lances o replay não será permitido.
- ✓ **Impedimentos e Cartões:** habilitados.
- ✓ **Contusões:** Desabilitado.
- ✓ **Toque de mão:** desabilitado.
- ✓ **Marcação clássica:** Não é permitido.
- ✓ **Configurações padrão de jogo:** Não é permitido alterar as configurações padrões de jogo, exemplo: alterar para forma de marcação clássica.
- ✓ **Desistências:** Em caso de desistência durante o campeonato o jogador não receberá o dinheiro da inscrição de volta e todos jogos serão considerados como WO.
- ✓ Será automaticamente desclassificado o jogador que não seguir as regras gerais ou utilizar qualquer meio indevido com objetivo de fraudar as referidas regras.