



24^a COFAFE ITAJAÍ - 2014

REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO DA 24ª COFAFE

CONFRATERNIZAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS E PROFESSORES DAS FUNDAÇÕES EDUCACIONAIS DO SISTEMA ACAFE

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 e Professores comprovando vínculo empregatício, bem como os aposentados pelas Fundações Educacionais ou Instituições de Ensino Superior (IES) do Sistema ACAFE e pela geração de estímulo à participação das suas famílias. O aspecto da contribuição para a imagem institucional deve ser igualmente considerado.

OBJETIVOS

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

- ✓ Proporcionar atividades de lazer esportivo adequadas aos Funcionários e 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.
- ✓ Estimular o espírito do fair-play (jogo limpo) entre atletas, dirigentes, universidades e organizadores.
- ✓ Promover o bem-estar e a saúde dentro dos preceitos do lazer.
- ✓ Promover e encontro de dois em dois anos da família ACAFE.

DA ESCOLHA DO LOCAL DA COFAFE

Art. 3º - A escolha do local e data para realização da próxima edição será realizada no Congresso Técnico dos Jogos, na cidade que esteja sediando.

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:

- a) 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.
- b) 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.

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:

- ✓ Streetball misto.
- ✓ Voleibol de praia 4x4 misto.

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:

- a) De acordo com as Regras Oficiais publicadas no site oficial das confederações ou federações.
- b) 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, da IES promotora.
- IV - Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica.
- V - Juramento do atleta, com os seguintes dizeres: “Juro participar da 24ª 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 Reitor da cidade-sede (declaração de abertura).
- VIII - Saudações do Presidente da ACAFE.

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 deles 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. 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.

Itajaí, 14 de março de 2014.

Luiz Roberto Ribeiro
Coordenador da Comissão Central Organizadora da 24ª COFAFE - 2014

DO REGULAMENTO TÉCNICO – 24ª 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.

Art. 2º - A bocha é considerada uma modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se 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 (dois 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 feminino.

§ 1º - A modalidade acontecerá em formato de corrida de rua, na distância de 1.600 (um mil e seiscentos metros) para o naipe feminino e 3.000 (três 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 SUÍÇO 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 das 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 suíço 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 cheguem 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 da Comissão 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 12 (doze) 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 da Comissão de Disciplina, 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.

STREETBALL MISTO

Art. 1º - A competição será regida pela regra do Streetball e pelo que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º - Cada entidade poderá relacionar uma equipe com 03 (três) atletas misto, 02 (dois) atletas suplentes se assim o desejarem.

Art. 3º - As partidas devem começar com 03 (três) atletas mistos, podendo terminar com 02 (dois) atletas.

Art. 4º - Os jogos terminam quando uma das equipes atingir 21 (vinte e um) pontos, se passar volta para 11 (onze) pontos.

Art. 5º - Toda vez que uma equipe recuperar a posse de bola na defesa (dentro do garrafão), a bola deve ser passada ou driblada para um atleta fora do garrafão.

Art. 6º - Sempre que a equipe defensora recuperar a bola é necessário que a bola saia do garrafão para que possa iniciar novo ataque.

Art. 7º - Cada jogador poderá cometer 05 (cinco) faltas, sendo que a quinta o desclassificará do jogo, e este atleta poderá ser substituído.

Art. 8º - Não há limite de posse de bola.

Art. 9º – A cesta valerá 02 (dois) ou 03 (três) pontos conforme regra oficial.

Art. 10 – O lance livre só será cobrado quando um atleta converter uma cesta de campo.

Art. 11 – O jogador que converter uma cesta de campo terá até 02 (dois) lances livres, e se converter o segundo a posse de bola será da outra equipe no fundo da quadra.

Art. 12 – A bola é repostada em jogo no local por onde saiu ou no local mais próximo onde ocorreu a penalização.

Art. 13 – Durante as partidas, cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 (um) minuto.

Art. 14 – 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, considerar-se-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 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos.

Art. 5º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a direção técnica da COFAFE.

Art. 6º. O uniforme da equipe deverá ser composto por: camisa, jaqueta de agasalho, calça de agasalho ou bermuda e tênis com meia.

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 sequência 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 sequência 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 sequência 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 trucar. 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 12 (doze) atletas.

Art. 3º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisas numeradas, calção, meias 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 21 (vinte e um) 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 receber cartão vermelho do árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, 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.

VOLEIBOL DE PRAIA 4X4 MISTO

Art. 1º - A competição de Voleibol de Praia 4x4 Misto será regida pelas regras oficiais e pelo que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º - Uma equipe deve ser constituída de, no máximo, 06 (seis) jogadores (04 (quatro) jogadores na quadra e 02 (dois) jogadores substitutos) sendo 03 (três) masculinos e 03 (três) femininos, e 01 (um) técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.

Art. 3º - Durante toda a partida deverá ter em quadra 02 (dois) jogadores (masculinos) e 02 (duas) jogadoras (femininas).

Art. 4º - A dimensão da quadra de jogo é 18 x 9 m, as condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia, exceto o comprimento da rede que será a mesma do Voleibol de Quadra. O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe e o treinador deve sentar-se nas cadeiras da equipe.

Art. 5º - Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Art. 6º - Durante o jogo, apenas o CAPITÃO está autorizado a falar com os árbitros enquanto a bola estiver fora de jogo nos seguintes casos.

§ 1º - Para solicitar uma explicação sobre a aplicação ou a interpretação das regras; caso a explicação não satisfaça o capitão ele deve, imediatamente, informar ao 1º árbitro o desejo de protestar.

§ 2º - Para pedir autorização:

- a) mudar uniformes ou equipamentos.
- b) para verificar se o número do jogador que saca.
- c) para verificar o piso, a rede, a bola etc..
- d) para realinhar uma linha a quadra.

§ 3º - Para pedir Tempos de Descanso.

Art. 7º - Apenas 01 (uma) substituição é permitida durante cada set. Em caso de contusão, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a participar do mesmo jogo.

Art. 8º - Apenas 01 (um) lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.

Art. 9º - Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola.

Parágrafo único - Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados, durante a execução do saque, para encobrir o sacador e a trajetória aérea da bola.

Art. 10º - O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao Voleibol de Quadra e diferente do Voleibol de Praia).

XADREZ MASCULINO E FEMININO

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

I. 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.

II. 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.
- f) 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. 10º - O início das rodadas será computado pelo relógio do coordenador da modalidade.

Art. 11º. 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. 6º. 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. 9º. A contagem de ponto individual do atleta será:

Vitória: 01 (um) ponto.

Empate: ½ (meio) ponto.

Derrota: 0 (zero) ponto.

Itajaí, 14 de março de 2014.

Luiz Roberto Ribeiro

Coordenador da Comissão Central Organizadora da 24ª COFAFE - 2014