Realização

AEE-GO

Apoio

FAEE

REGULAMENTO GERAL

I – DA ORGANIZAÇÃO

1. Este regulamento visa estabelecer as normas que regerão o **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro–Oeste**, que será realizado em Barra do Garças, MT, no período de 29 de agosto a 05 de setembro de 2015, organizado pela **Associação dos Empregados da Embrapa Arroz e Feijão - AEE/GO e com apoio da Federação das Associações dos Empregados da Embrapa - FAEE.**

1.1. A **Associação dos Empregados da Embrapa Arroz e Feijão - AEE/GO** designará uma Comissão Organizadora, que será responsável pela operacionalização dos jogos, podendo esta designar Comitês, tantos quantos necessários, para auxiliá–la.

II – DA FINALIDADE

2. O **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro–Oeste** visa à integração dos empregados das unidades da Embrapa localizadas na região Centro–Oeste, filiados as suas respectivas associações, com a prática de atividades Esportivas, sociais, culturais e Recreativas.

2.1. Estão previstas atividades sócio–culturais como: Congresso Técnico, cerimônia de abertura, solenidades regionais, noites culturais, escolha da "Miss e Mister simpatia", Passeios Turísticos pela cidade, festa de encerramento, premiações e confraternização dos participantes do **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro–Oeste.**

2.2. Estão previstas atividades desportivas abaixo listadas:

- Futebol Society (masculino),
- Futsal Masculino,
- Voleibol misto,
- Dama,
- Dominó dupla,
- Xadrez,
- Tênis de mesa masculino e feminino,
- Truco dupla ponto acima,
- Sinuca individual e dupla,
- Corrida 2.400 metros masculino, idade até 40 (quarenta) anos e acima de 41 (quarenta e um) anos,
- Corrida 1.200 metros feminina, idade até 35 (trinta e cinco) anos e acima de 36 (trinta e seis) anos,
- Natação 50m (feminino e masculino),
- Miss e Mister simpatia

Parágrafo único:

Futebol Society masculino:
Poderá ser inscrito até 3 (três) dependentes por equipe, sendo 2 (dois) em campo.

Futsal:
Poderá ser inscrito até 2 (dois) dependentes por equipe, sendo 1 (um) em quadra.

Voleibol misto:
Aberto aos empregados e dependentes (4 (quatro) homens e 2 (duas) mulheres em quadra podendo ser 3 (três) homens e 3 (três) mulheres a critério da equipe).

Tênis de mesa, dama, xadrez, natação, sinuca individual:
1 (um) participante por unidade, aberto aos empregados e dependentes.

Nos jogos de duplas não podemos ter trocas de nenhum dos integrantes, caso haja necessidade de desistência de 1 (um) dos integrantes, teremos o "WO" no jogo.

A Corrida de Rua:
Terá 1 (um) participante por categoria de cada unidade, podendo ser empregado ou dependente, acima de 18 (dezoito) anos.

2.3. Haverá um regulamento específico para cada modalidade desportiva, que será baseado nas regras de cada modalidade, conforme anexos desse Regulamento.

III – DOS PARTICIPANTES

1. Foram convidadas as seguintes associações:

AEE/GO – anfitriã	AEE/DF	AEE/Cerrados
AEE/Hortaliças	AEE/Cenargen	AEE/Gado de Corte
AEE/Pantanal	AEE/Dourados	AEEA

3.1. Poderão participar dos jogos na qualidade de atletas:

3.1.1. Empregados da Embrapa ativos/aposentados e seus dependentes, que sejam sócios da AEE e/ou segurado da FAEE.

3.1.2. O empregado poderá participar como atleta pela Associação na qual é contribuinte.

3.1.3. Aposentados que sejam sócio da AEE ou Segurado da FAEE.

3.1.4. Empregados da AEE a mais de 1 (um) ano e que sejam Segurado da FAEE.

3.1.5. Estagiários somente nas modalidades extras oficiais.

3.1.6. Empregados da FAEE, só jogarão pela AEE Anfitriã.

3.2. A AEE que levar alguém, que não se enquadre no item 3.1.1. se responsabilizará pelas despesas e por qualquer problema que venha ocorrer ao longo do evento.

3.3. Poderão participar do **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro–Oeste** os Empregados da Embrapa, através das AEEs e seus associados ou dependentes devidamente inscritos para a disputa com idade superior a 15 (quinze) anos. Exceto na corrida rústica que deverá ter 18 (dezoito) anos.

IV – DAS INSCRIÇÕES

4. Para inscrição dos atletas, as AEEs participantes devem entregar a Comissão Organizadora a relação dos atletas constando; nome, número do documento de identidade e lotação (crachá) FAEE.

4.1. Nos jogos de duplas não podemos ter trocas de nenhum dos integrantes, caso haja necessidade de desistência de 1 (um) dos integrantes, teremos o "WO" no jogo.

4.2. O atleta inscrito em mais de uma modalidade, individual ou coletiva, caso haja choque de horários, deverá fazer opção da modalidade que disputará.

V – DA COMISSÃO TÉCNICA

5. Será constituída uma Comissão Técnica, formada por 01 (um) integrante de cada associação, para apreciar os casos omissões dos regulamentos e/ou casos disciplinares, e se reunirá com um mínimo de 2/3 (dois terços) dos seus membros, e será presidida pelo representante da FAEE.

5.1. A(s) associação(ões) interessada(s) ficará (ao) automaticamente impedida(s) de votar, bem como o representante da FAEE, que fará o papel de moderador.

5.2. A associação que se julgar prejudicada, poderá interpor recurso mediante representação por escrito, até 1 (uma) hora após o fato ocorrido, devendo a Comissão se reunir imediatamente após o recebimento da representação. A decisão da Comissão será por maioria simples dos seus membros. O presidente da Comissão só votará no caso de ocorrer empate nos votos dos membros.

5.3. A decisão da Comissão é soberana, não cabendo qualquer recurso.

VI – DAS PENALIDADES

6. No transcorrer do jogo o atleta, que for expulso estará automaticamente eliminado da próxima partida, podendo culminar com a aplicação do item 6.2 deste regulamento.

6.1. O atleta que for punido por agressão física ou verbal a outro atleta, árbitros ou torcedores, será sumariamente eliminado dos jogos.

6.2. As associações que jogarem com atletas irregulares, inscritos ou não, serão eliminados da modalidade, não cabendo recurso, e serão julgados pela Comissão Disciplinar.

6.3. Em caso de comprovada falsificação de documentos, a AEE responsável será eliminada da modalidade.

6.4. A AEE que se negar a apresentar a documentação solicitada pela organização do evento será levada a julgamento pela Comissão Técnica Disciplinar e estará sujeita as penalidades previstas no Regulamento.

6.5. A AEE que perder uma partida por W/O será desclassificada da modalidade, não pontuando naquela modalidade.

VII – DOS JOGOS

7. As modalidades coletivas serão disputadas, todas as Associações jogando em chaves, sendo a primeira fase classificatória e a semifinal eliminatória.

7.1. Para as modalidades individuais (Tênis de mesa M e F, dama, natação M e F, sinuca individual e xadrez), cada Associação poderá inscrever apenas 1 (um) atleta.

7.1.1. A forma de disputa será da seguinte forma:

7.1.1.1. 2 (dois) grupos de 3 (três), jogando entre si, dentro do grupo.

7.1.1.2. O primeiro classificado de cada grupo disputará a final e os 2º lugares disputarão o terceiro lugar da modalidade, sendo que nas modalidades de futsal e futebol Society, serão disputados em jogo único sem vantagens nenhuma e caso ocorra empate teremos disputas de pênaltis.

7.1.1.3. Se ao final dos jogos na fase duas ou mais equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, serão obedecidos os seguintes critérios para fins de classificação:

a) Confronto direto
b) Maior numero de vitorias;
c) Melhor saldo de gols;
d) Menor número de gols contra;
e) Sorteio

7.2. As provas de Natação Feminina e Masculina serão realizadas em baterias eliminatórias, com cronometragem de tempo.

7.3. A prova de atletismo será disputada em duas categorias: feminino até 35 (trinta e cinco) anos e acima de 36 (trinta e seis) anos com extensão de 1.200 metros e masculino até 40 (quarenta) anos e acima de 41 (quarenta e um) anos com 2.400 metros.

7.4. Para os jogos individuais, o atleta deve se apresentar com uniforme adequado e que identifique a sua associação.

7.5. Para os jogos coletivos, cada associação deve ter uniforme, em cores contrastantes, evitando–se assim coincidência de cores.

7.6. Os jogos poderão ser suspensos em caso de conflito grave que afetem a sua continuação ou por decisão da Comissão Executiva, mediante representação, súmulas ou relatório apresentado pela arbitragem.

7.7. As partidas suspensas, por questões disciplinares, serão apreciadas pela Comissão Técnica, que decidirá as penalidades a serem aplicadas a(s) equipe(s) e/ou atleta(s).

7.8. As associações que participarem do **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro-Oeste** será considerado conhecedor das regras de cada modalidade esportiva e deste regulamento, e assim se submeterão, sem reserva nenhuma, a todas as consequências que delas possam emanar.

7.9. Os atletas e equipes deverão se apresentar para a disputa dos jogos 15 (quinze) minutos antes do horário previsto, devidamente uniformizado e munido dos documentos necessários.

7.10. Em todas as modalidades, haverá uma tolerância máxima de 10 (dez) minutos, apenas para o início do primeiro jogo da programação diária.

VIII – DA ARBITRAGEM

8. Serão contratados árbitros da cidade de Barra do Graças, de cada modalidade para todas as partidas de jogos coletivos, com exceção dos jogos de salão, natação e corridas.

IX – DA PREMIAÇÃO

9. Haverá premiação: troféu de participação para todas as Associações participantes, medalhas para primeiro, segundo e terceiro colocados de cada modalidade disputada, exceto a gincana que terá uma premiação especial para o grupo vencedor.

9.1. Para critério de pontuação, serão considerados 13 (treze) pontos para equipe vencedora de cada modalidade, 9 (nove) pontos para o segundo colocado, 7 (sete) pontos para o terceiro colocado e 5 (cinco) pontos para quarto colocado,3 (três) para o quinto colocado e 2 (dois) pontos para as demais equipes que participarem da prova ou jogos.

9.2. Será considerada CAMPEÃ DOS JOGOS, aquela associação que ao final do evento, obtiver o maior número de pontos, somando todas as modalidades disputadas.

9.2.1. Caso uma ou mais associações terminem empatadas em números de pontos na classificação geral, os critérios de desempate serão os seguintes:

1. Maior número de 1º lugares
2. Maior número de 2º lugares
3. Maior número de 3º lugares
4. Associação campeã na modalidade de futebol 7 Society masculino
5. Associação campeã na modalidade de futebol de salão
6. Associação campeã na modalidade de voleibol misto

9.3. O quadro de medalhas é o abaixo especificado, de acordo com cada modalidade.

MODALIDADES	MEDALHAS			TOTAL
	Ouro	Prata	Bronze	
FUTEBOL SOCIETY MASCULINO	13	13	13	39
FUTSAL MASCULINO	13	13	13	39
VOLEIBOL MISTO	13	13	13	39
CORRIDA RÚSTICA até 40 Anos – M	1	1	1	3
CORRIDA RÚSTICA acima 41 Anos – M	1	1	1	3
CORRIDA RÚSTICA até 35 Anos – F	1	1	1	3
CORRIDA RÚSTICA acima 36 Anos – F	1	1	1	3
NATAÇÃO FEMININA	1	1	1	3
NATAÇÃO MASCULINA	1	1	1	3
TÊNIS DE MESA MASCULINO	1	1	1	3
TÊNIS DE MESA FEMININO	1	1	1	3
SINUCA INDIVIDUAL	1	1	1	3
SINUCA DUPLA	2	2	2	6
DAMA	1	1	1	3
DOMINÓ DUPLA	2	2	2	6
TRUCO PONTO ACIMA	2	2	2	6
XADREZ	1	1	1	3
CABO DE GUERRA	10	10	10	30
CONCURSO MISS SIMPATIA	1	1	1	3
CONCURSO MISTER SIMPATIA	1	1	1	3
TOTAL	**68**	**68**	**68**	**204**

X – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.0. A Comissão Organizadora colocará a disposição uma equipe de saúde, com viatura e equipe de plantão durante todos os jogos, e dará todas as orientações necessárias às delegações quanto à utilização do Plano de Assistência Médica da Embrapa – CASEMBRAPA, fornecendo lista de hospitais e clínicas de urgência, e designará um associado para ficar de sobreaviso 24 horas, com a finalidade de orientar e auxiliar caso haja alguma necessidade. Por isso, é imprescindível que todos tragam as suas carteiras da CASEMBRAPA.

10.1. As demais comunicações como locais e horários dos jogos, hospedagem e alimentação, serão informadas posteriormente as associações participantes, através de Boletim Oficial.

10.2. Os casos omissos serão apreciados pela Comissão Técnica nos termos do Capítulo V deste Regulamento Geral.

10.3. A realização desses jogos conta com o incentivo e apoio de todas as Unidades Descentralizadas da Região Centro–Oeste e com apoio financeiro da Federação das Associações dos Empregados da Embrapa – FAEE e seus parceiros.

10.4. A Associação dos Empregados da Embrapa Arroz e Feijão - AEE/GO através da Comissão Organizadora do **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE – Centro–Oeste** e, deseja a todos uma boa estadia em Barra do Garças, MT.

Das modalidades que serão disputadas

FUTEBOL 7 SOCIETY MASCULINO

O Futebol 7 Society será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira da modalidade, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

Do tempo de jogo

Art. 1º – O Tempo de duração de uma partida de Futebol será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, com um intervalo de no máximo 10 (dez) minutos para descanso dos atletas.

Do inicio das partidas e substituição

Art. 2º – Para início de uma partida, cada equipe deverá ser composta, obrigatoriamente, de 7 (sete) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro, podendo ficar reduzida até 5 (cinco) atletas no decorrer da partida.

I – É vedado o início de uma partida sem que a equipe tenha menos de 7 (sete) atletas, e nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma ou ambas as equipes, ficarem reduzidas a menos de 4 (quatro) atletas.

II – A troca de posição entre o goleiro e um atleta participante da partida poderá ser feita desde que a partida esteja paralisada e haja autorização do Árbitro.

III – Ocorrendo irregularidade no item acima, a partida deverá ser interrompida e os atletas infratores advertidos com o cartão amarelo, devendo o Árbitro observar a Lei da Vantagem.

IV – Cada equipe poderá registrar até o numero máximo de 14 (quatorze) atletas por partida, e Comissão Técnica composta por 1 (um) Técnico e 1 (um) massagista, não sendo permitido a permanência de outras pessoas no banco de reservas;

V – Será permitido um número indeterminado de substituições, a qualquer tempo do jogo, sem necessidade de paralisação da partida, desde que sejam apenas aqueles inscritos na súmula do jogo.

VI – A entrada e saída dos atletas na substituição devem ser feita pela Área de Substituição.

Dos cartões

Art. 3º – Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

a) CARTÃO AMARELO
O atleta advertido só poderá retornar ao campo, ou ser substituído, após 02 minutos CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO, devendo permanecer no banco de reservas até que seja informado de seu retorno e receber autorização do árbitro.

b) CARTÃO VERMELHO
O atleta expulso do jogo deverá retirar-se do campo e poderá ser substituído após 2 (dois) minutos ou caso haja um gol. O atleta expulso não poderá permanecer no banco de reservas e nem dentro do recinto do campo de jogo, este ainda ficará automaticamente fora da próxima partida.
As regras oficiais da modalidade poderão ser pesquisadas no portal da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society.

FUTSAL MASCULINO

Art. 4º – O Futsal será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

I – Não haverá veto de árbitros pelas equipes participantes;

Art. 5º – O sistema de disputa serão em grupos , com as equipes jogando entre si e classificando o 1º colocado para a final e o 2º colocado para a disputa de 3º lugar contra as equipes do outro grupo, a final e disputa de 3º lugar não teremos vantagens , caso termos empate teremos cobranças de 5 pênaltis alternados e assim segue 1 a 1 se continuar empatados.

Do tempo de jogo

Art. 6º – O Tempo de duração de uma partida será de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois tempos de 20 (vinte) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 7º – As faltas acumulativas da equipe serão contadas em cada tempo de jogo, sendo que não será acumulada de um tempo para o outro, para efeito de tiro livre após a 5ª falta da equipe.

Do início da partida e substituições

Art. 7º – Para início de uma partida, cada equipe deverá ser composta de pelo menos 3 (três) atletas conforme regra oficial da modalidade, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

I – A troca de posição entre o goleiro e um atleta participante da partida poderá ser feita desde que a partida esteja paralisada e haja autorização do Árbitro.

I I– Cada equipe poderá registrar até o numero máximo de 12 (doze) atletas por partida, e Comissão Técnica composta de 1 (um) Técnico e 1 (um) massagista, não sendo permitido a permanência de outras pessoas no banco de reservas;

III – A entrada e saída dos atletas na substituição devem ser feita pela Área de Substituição.

Dos cartões

Art. 8º – Cartão amarelo advertência.

Art. 9º – Cartão vermelho: O atleta expulso do jogo deverá retirar-se do campo e poderá ser substituído após 2 (dois) minutos ou caso haja um gol. O atleta expulso não poderá permanecer no banco de reservas e nem dentro do recinto do campo de jogo, este ainda ficará automaticamente fora da próxima partida.
As regras oficiais da modalidade poderão ser pesquisadas no portal da Confederação Brasileira de Futsal.

Art.10º - Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados da modalidade.

VOLEIBOL MISTO

Art. 1º – O Voleibol misto será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol – CBV obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

Art. 2º – Esta competição será realizada com equipes mistas.

Art. 3º – Será obrigatório, na quadra de jogo, uma formação com 4 (quatro) homens e 2 (duas) mulheres, por equipes, sendo que na falta de uma mulher ou duas as equipes não poderão colocar homens em seus lugares , ficando com atletas a menos no jogo.

Art. 4º – Cada equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas.

Art. 5º – As partidas serão disputadas em 2 (dois) sets vencedor, em melhor de 3 sets jogados.

Art. 6º – A forma de disputa será em grupos, classificando os 1ºs lugares para a final e os 2º lugares para a disputa de 3º lugar, isto a depender do número de inscrições na competição.

Art. 7º – A altura da rede será de 2,43 metros. Serão premiados com medalhas os nadadores 1º, 2º e 3º colocados de cada categoria.

Art. 8º - Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados da modalidade.

NATAÇÃO NADO LIVRE
MASCULINO/FEMININO

Art. 1° – As Associações farão suas inscrições, formalizando junto a Comissão Organizadora a relação dos atletas que os representarão.

Art. 2º – A natação estilo nado livre, será disputada em piscina semi-olímpica obedecendo, às seguintes normas:

I – Masculino 50 metros nado livre.
II – Feminino 50 metros nado livre.

a) A competição de Natação será realizada em piscina semi-olímpica, nas categorias feminina e masculina;

b) A modalidade feminina terá 25 metros; a masculina terá 50 metros;

c) Cada AEE poderá inscrever 1 (um) atleta, por categoria (feminina e masculina);

d) Não poderá ocorrer substituição uma vez iniciada a competição;

e) As Regras disciplinares serão as da Confederação Brasileira de Natação;

f) Serão premiados com medalhas os nadadores 1º, 2º e 3º colocados de cada categoria.

TÊNIS DE MESA
MASCULINO/FEMININO

Art. 1º – O tênis de mesa será realizado de acordo com as regras internacionais adotadas pela CBTM.

Art. 2º – Cada AEE poderá inscrever 1 (um) atleta por modalidade.
Parágrafo único – Os jogos serão disputados em:

I – Sets 11 (onze) pontos
II – Melhor de 3 (três) sets vencedor (até 5 (cinco) sets).

Art. 3º - Todo atleta deverá estar inscrito pela organização.

Art. 4º - Todos os atletas deverão portar de raquete coberta por uma simples borracha, com pinos para fora ou por uma borracha "sanduíche" (esponja e borracha) com os pinos para fora ou para dentro e se apresentarem uniformizados (camisa e bermuda acima do joelho).

Art. 5º – Serão premiados com medalhas os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugar de cada categoria.

Art. 6º – Os casos de indisciplina serão de inteira responsabilidade do Árbitro Geral.

Art. 7º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

TRUCO PONTO ACIMA

Art. 1º – As partidas serão em melhor de 3 (três) partidas, sendo vencedor a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art. 2º – Cada partida será disputada em 12 (doze) tentos;

Art. 3º – Para a presente modalidade não serão usadas às cartas 8, 9 e 10;

Art. 4º – Os valores de ordem crescente serão 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2 e 3;

Art. 5º – Após a virada ou tombo, a qual será feita logo após o corte, as cartas maiores terão o valor acima do tombo, obedecendo a seguinte ordem, PAUS – COPAS – ESPADA – OURO;

Art. 6º – O participante que distribuir as cartas é quem fará a virada;

Art. 7º – Fica proibido ao cortador do baralho, retirar uma ou três cartas para o mesmo ou para o seu companheiro;

Art. 8º – O giro de distribuição será feito pela direita, cortando–se o atleta de sua esquerda, de três em três na ordem;

Art. 9º – Somente quem cortar o baralho poderá dizer se as distribuídas por cima ou por baixo;

Art. 10º – A dupla que não aceitar o truco chamado, perderá um tento, devendo colocar as cartas no monte.

Art. 11º – A dupla que disputar uma trucada simples e for derrotada,

perdera três tentos;

Art. 12º – Se a dupla que chamar 6 (seis) for derrotada, perderá 6 (seis) tentos, e assim sucessivamente;

Art. 13º – Se a distribuição das cartas for feita pela dupla que tenha 11 (onze) tentos, acontecendo à situação de ter dado 4 (quatro) cartas para a equipe adversária, perderá 3 (três) tentos;

Art. 14º – Se a dupla resolver não jogar após a vista das cartas dos parceiros, perderá tento, porém se jogar e for derrotado, perderá 3 (três) tentos;

Art. 15º – Todas as vezes que ocorrer da distribuição de cartas e acontecer a trucada pela equipe adversária, se aceito, perderá 3 (três) tentos;

Art. 16º – Todas as vezes que ocorrer da distribuição de 4 (quatro) cartas para o seu parceiro de dupla, o baralho passará para a equipe adversária, sendo anulada a mão, ou seja nenhuma dupla perderá tento;

Art. 17º – A equipe que trucar quando o jogo estiver com 11 (onze) tentos, perderá automaticamente a rodada;

Art. 18º – Quando empatar a primeira mão será obrigatório mostrar a carta maior na segunda mão. Caso continue empatado, somente prosseguirão no jogo os empatados. Caso alguém truque, e se aceito, quem trucou deverá matar a carta do adversário ou perderá os três tentos;

Art. 19º – Quando a partida estiver 11 a 11 o corte deverá ser seco e a distribuição deverá ser por baixo e tombo no fim.

Art. 20º – Serão premiadas com medalhas as duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugar.

CORRIDA
MASCULINO/FEMININO
Da disputa

Art. 1º – A prova de atletismo feminino e masculino será realizada em pista a ser definida pela organização, sendo:

I – Prova Feminina 1.200 metros livre em 2 (duas) categorias , até 35 (trinta e cinco anos e acima) separadamente.

II – Prova masculino 2.400 metros livre em 2 (duas) categorias , até 40

(quarenta anos e acima) separadamente.

Art. 2º – A forma de disputa será eliminatória simples (em uma única largada por categoria).

Art. 3º – Para esta modalidade, todos os participantes do evento poderão se inscrever, sendo classificado somente 1 (um) atleta melhor colocado de cada AEE para contagem de pontos em cada faixa de idade/categoria.

Art. 4º – Em caso dos 2 (dois) atletas da mesma AEE forem classificados na da prova, (1º e 2º) o segundo colocado será elimitado.

Art. 5º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3° colocados por categorias, sendo 1 (um) de cada Embrapa, desconsiderando a classificação dos atletas da mesma Embrapa conforme citado no ART 4º do regulamento.

Art. 6º – Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela comissão técnica com aprovação da Comissão Organizadora.

SINUCA
INDIVIDUAL/DUPLA

Art. 1º – As partidas serão disputadas em 2 (duas) categorias dupla e individual, obedecendo as regras oficiais.

Art. 2º – A forma de disputa será de todos jogando entre si com sistema eliminatório ou em grupos a definir pela organização.

Art. 3º – As partidas terão 2 (dois) ou mais jogadores, que usarão uma bola branca, tacadeira, e sete bolas coloridas valendo: vermelha (1), amarela (2), verde (3), azul (4), marrom (5), rosa (6) e preta (7) pontos.

Art. 4º – A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola da vez" e as demais como numeradas.

Art. 5º – A finalidade da partida e encaçapar todas as bolas coloridas em sequência ordenada crescente, respeitando as regras.

Art. 6º – Consideram–se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogos.

Art. 7 º – Um conjunto predeterminado de partida compõe um jogo.

a) Cada tacada poderá ser pela bola da vez, que em jogada normal será sempre de livre de castigo, ou por uma bola numerada sujeita a castigo

(risco de perder pontos) 7 (sete) pontos se não convertidos.

b) Encaçapando a numerada em inicio de tacada devera continuar a tacada na bola da vez, convertida a da vez poderá jogar, obrigatoriamente no ataque, uma bola numerada livre (sem Castigo), que quando encaçapada dará o direito opcional de jogar em outra bola numerada, também obrigatoriamente no ataque e sujeito a castigo de sete pontos, se não convertida. Encaçapando–a(s) terá que jogar novamente a bola da vez, e assim sucessivamente, ate o fim da partida.

c) Exceto a bola da vez convertida licitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas as bolas lançadas fora da mesa ou encaçapadas com falta, inclusive a da vez.

d) Encaçapada a bola da vez e jogada em seguida a de valor imediatamente superior, esta será considerada como numerada se encaçapada, ou como da vez se não convertida ou jogada em defesa.

e) Embora não demarcada no campo de jogo, é subentendido que a marca da bola vermelha está localizada no campo de jogo superior, sobre a linha transversal que coincide com a marca da bola 6, e exatamente no centro entre essa marca e a tabela lateral superior direita.

Art. 8° – Para modalidade individual, poderão ser inscritos 2 (dois) atletas por Associação.

Das Saídas

Art. 9° – Para a saída das bolas de 1 a 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará e situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semi–círculo "D".

Art. 10° – A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

Art. 11° – Na saída deverá jogada a bola 1 (um), e repetida tantas vezes quantas necessárias se:

I - Ela for encaçapada, ou

II - For cometida alguma falta, ou

III - A bola tacadeira não puder tangenciar ("tirar fino") por ambos os lados a bola 1 (um), antes de tocar em outra bola ou tabela.

Art. 12° – Na condição da alínea "c" do parágrafo anterior, o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.

Art. 13° – Se na sequência uma saída for repetida por um mesmo jogador, não havendo alternação, e verificada a falha, não tiver sido praticada a segunda tacada, a partida será reiniciada em penalidade. Se verificado o erro, o oponente já jogou, a partida e saída serão validadas, sem penalidades, e passará a ser alternada na nova sequência, isto é, a próxima saída será do outro jogador.

Da sinuca

Art. 14° – Considera–se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.

Art. 15° – A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

Da recusa

Art. 16° – O jogador com direito à tacada poderá recusar a jogada, "passando–a" ao adversário, após este ter:

I - Cometido falta, ou

II - Jogado bola numerada qualquer sem encaçapá–la.

Do jogo cantado

Art. 17° – Antes das jogadas não evidentes ao árbitro serão cantadas a bola e a caçapa visadas.

Art. 18° – Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com o uso de tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.

Art. 19° – As jogadas evidentes ao árbitro não precisarão ser cantadas.

Art. 20° – Serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e quando não havendo outras bolas próximas ou no mesmo alinhamento.

Art. 21° – A decisão sobre a evidência para uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo. Quando julgar necessário, o árbitro poderá solicitar esclarecimentos sobre a cantada ou jogada pretendida.

Art. 22° – Não existirá evidência em jogada(s) que use tabela(s) para provocar desvio(s) na direção da tacadeira, antes de atingir a bola visada.

Art. 23° – Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.

Art. 24° – As jogadas claramente evidentes que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola ou caçapa visada, serão admitidas como normais e válidas.

Art. 25° – Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não "colada" à outra, e este deverá informá–lo.

Art. 26° – Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semi–círculo "D" e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

Do retorno e posição das bolas

Art. 27° – Se, ao retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada "de maior valor". Se todas estiverem ocupadas, será colocada no "ponto neutro".

Art. 28° – Mesmo não estando identificado no campo de jogo, subentende–se que o ponto neutro está localizado no arco do semicírculo "D", coincidindo com a linha longitudinal.

Art. 29° – Quando retornam ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, terão preferência de colocação aquelas de maior valor.

Art. 30° – As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão, após seu encaçapamento, serão consideradas como não convertidas.

Art. 31° – Colocadas uma ou mais bolas em jogo e, após a tacada seguinte ou início da partida, verificar–se que estão em marca errada ou fora das mesmas, elas permanecerão nessa posição e não haverá penalidades.

Art. 32° – Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente conta a intenção do jogador, o árbitro retornará a(s) bola(s) à sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível, dará prosseguimento normal à partida, ignorando a

ocorrência, e não permitirá a alteração da cantada e/ou intenção inicialmente proposta.

Art. 33° – Se uma bola movimentada parar na "boca de caçapa" e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas:

I - Se não foi caracterizada a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso;

II - Caracterizada a transferência de direito à tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, o árbitro a recolocará em sua posição, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente;

III - Se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola "na boca", e esta(s) vier(em) a cair antes da branca tocá–la, o árbitro recolocará as bolas em suas posições originais, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este atleta retomará sua jogada regularmente.

Art. 34° – Não haverá falta quando uma bola colada à branca se movimentar involuntariamente quando esta receber a tacada, por defeito de mesa ou pano, situação comum junto às marcas das bolas.

Das faltas

Art. 35° – As situações seguintes serão consideradas como faltas:

a) Encaçapar a bola branca ("suicidar–se")

b) Jogar bola numerada intencional e evidentemente para defender (falta disciplinar)

c) Jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar)

d) Dar mais de um toque na bola branca ("bi–toque")

e) "conduzir" a tacadeira, quando esta não estiver "colada" à bola "visada" ("carretão")

f) Jogar qualquer bola fora do campo de jogo

g) Jogar e, ou com, bola errada.

h) Jogar antes de ser recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao

mesmo.

i) Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira

j) Jogar sem ter contato com o chão

k) Jogar com qualquer bola ainda em movimento

l) Jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão"

m) Encaçapar bola não jogada

n) Encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada

o) Encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice–versa

p) Encaçapar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente

q) Não encaçapar licitamente a bola numerada sujeita à "castigo", jogada opcionalmente

r) Saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada

s) Não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso de tabela(s)

t) Deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela (s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro.

u) Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco.

v) Praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.

w) Praticar atos considerados como falta grave, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.

Art. 36° – Não praticando outra falta e ocorrendo sem interferência estranha, será considerada lícita a bola jogada que chega a mover–se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida na caçapa cantada. Entretanto, se esta parar sobre a tabela, for convertido em caçapa não cantada ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

Das penalidades

Art. 37° – As penalidades aplicadas serão:

a) Após qualquer falta:

I – O jogador perderá o direito à tacada.

II – O oponente receberá 7 (sete) pontos.

III – O adversário poderá "recusar" a tacada, "passando–a" ao penalizado.

b) Para falta disciplinar:

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

II – Em reincidência, perda do jogo.

c) Para falta grave?

I – Perda do jogo

Art. 38° – É facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

Art. 39° – Na aplicação da pena máxima, de perda do jogo, serão consideradas válidas as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número mínimo de vitórias exigidas para o jogo.

Art. 40° – A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta(s) do jogo, que podem ser cumulativas.

Do término das partidas

Art. 41° – A partida terminará quando:

a) For definitivamente encaçapada a bola 7 (sete), com vantagem para um dos jogadores;

b) Um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;

c) O jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave;

d) Existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que:

I – 46 (quarenta e seis) pontos, com a bola 5 (cinco) como a da vez;

II – 27 (vinte e sete) pontos, com a bola 6 (seis) como a da vez; ou

III – 7 (sete) pontos como a bola 7 (sete) como a da vez.

Art. 42° – Se a situação da alínea "d" do artigo anterior for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Sendo atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte regularmente.

Art. 43° – Quando a bola da vez for de valor 4 (quatro) ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.

Art. 44° – Para a partida que terminar com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorrerá por meio de "partida complementar", voltando ao jogo a bola 7 (sete) em sua marca e a branca em situação de "na mão".

Art. 45° – Para decisão de saída na "partida complementar" novo sorteio será realizado, em igual sistema e condições regulares, independentemente da sequência anterior, que permanecerá inalterada, respeitando e adaptando às regras pertinentes em que couber.

Art. 46° – Em circunstâncias de final de partida, atitudes com guardar o taco, tocar em bola em jogo, tirar outras bolas das caçapas, cumprimentar o adversário pela vitória, ou abandonar o ambiente de seu jogo, caracterizam o enquadramento na alínea "b" do artigo 41°.

Do término do jogo

Art. 47° – O jogo estará terminado quando um dos jogadores:

a) Atingir o número mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor;

a) Declarar–se vencido;

a) For penalizado com a segunda falta disciplinar ou com uma falta grave;

a) For considerado desclassificado.

DAMA

Art. 1º – Os Jogos serão realizados de acordo com as regras da Federação Brasileira de Dama.

Art. 2º – A Forma de disputa será eliminatória simples.

Art. 3º – Cada AEE poderá inscrever 1 (um) atleta para a competição.

Art. 4º – Após o inicio da partida não poderá haver troca de jogador.

Art. 5º – Os atletas não poderão, durante o curso das partidas, fazer uso de anotações manuscritos ou impressos, ou de analisar o jogo em outro tabuleiro.

Art. 6º – Em caso de empate o desempate será através de:

I – No máximo 2 (duas) series de "PING" (partida de 5 (cinco) minutos para cada jogador) invertendo as cores.

II – Caso permaneça empatado será feito sorteio.

Art. 7º – Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela comissão técnica com aprovação da Comissão Organizadora.

DOMINÓ DUPLA

Art. 1° – Os jogos serão disputados todos jogando entre si.

Art. 2° – Os jogos serão realizados em melhor de 5 (cinco) pedras de 4 (quatro) pontos cada, sendo vencedora a equipe que fechar 3 (três) pedras.

Art. 3° – As equipes terão 15 (quinze) minutos de tolerância para comparecer ao jogo. Após esse tempo será aplicado W x O, na equipe faltosa.

Art. 4° – Em caso de se aplicar o W x O, para efeito de resultado será considerado o placar de 3 x 0 para a Equipe vencedora.

Art. 5° – As partidas terão duração de 1 (uma) hora. Caso não termine neste tempo a Comissão Organizadora designará um Fiscal para acompanhar a disputa, sendo orientado que os atletas, a partir de então, terão 30 (trinta) segundos para fazer cada jogada, tempo este controlado pelo Fiscal, que aplicará a pena de 1 (um) ponto para o adversário a cada transgressão.

Da saída

Art. 6° – A saída no jogo obedecerá aos seguintes critérios:

I – Antes da primeira saída da primeira pedra os atletas disputarão a "pedra–maior", ou seja, com as pedras em posição de escolha (viradas para baixo e mexidas), escolherá cada um uma pedra. O atleta que tirar a com maior número de pontos (exemplo: 6/5 = 11 pontos; 3/2= 5 pontos; 4/4 = 8 pontos; 1/0= 1 ponto – neste caso, sai quem tirou 6/5) terá o direito de sair na primeira pedra, com qualquer das suas 7 (sete) pedras. Se houver empate (exemplo:

6/1; 5/2; 0/0; 3/1), far–se–á novo sorteio somente entre aqueles que estiverem empatados na primeira escolha (6/1 e 5/2). As saídas posteriores, também com qualquer pedra, seguindo a ordem, a partir do saído, no sentido horário;

II – Nas pedras subsequentes será observada a mesma ordem, a partir do saído, no sentido horário e, igualmente, com qualquer pedra;

III – Quem mexe as pedras é sempre o atleta saidor da partida anterior. Este também será o último a pegar as pedras;

IV – Não haverá sobra de pontos para outra partida;

V – Fica facultada ao jogador a livre escolha de jogar ou não quando tirar 5 (cinco) carrões ou mais.

Art. 7° – Será considerada pedra indevida toda a que não possa ser jogada naquele momento, mesmo que o ocorrido só venha ser percebido depois.

Art. 8° – O atleta que não tiver pedra para ser jogada deverá comunicar com a palavra "PASSEI", sendo expressamente proibido fazer qualquer gesto, ou falar outra palavra que não seja "PASSEI". O não cumprimento deste artigo será aplicado o artigo 27 do regulamento da competição.

Art. 9° – O atleta que passar tendo pedra para ser jogada perderá o ponto desta partida.

Art. 10° – Será considerado "passar com pedra na mão" só a partir da sequência da jogada pelo próximo atleta (jogando uma pedra ou comunicando que também passou).

Art. 11° – Será considerado dolo passar com a pedra na mão para evitar que o adversário faça 2 (dois) pontos ou mais.

Art. 12° – A partida só poderá ser fechada se a última pedra a ser jogada estiver na mão de outro atleta da mesa, e esta pedra, obrigatoriamente, não puder abrir o jogo.

Art. 13° – Os pontos das partidas fechadas ficarão acumulados para serem somados na partida seguinte. Se o jogo fechar uma vez, no resultado da disputa seguinte será somado 1 (um) ponto; se fechar duas vezes seguidas, somar–se–á 2 (dois) pontos ao resultado; e assim por diante.

Art. 14° – Cada atleta só poderá descansar sobre a mesa de jogo ate 4

(quatro) pedras. Menos que isso deve permanecer em suas mãos.

Art. 15° – O atleta que levar a pedra ao campo de jogo não poderá voltar e mudar a jogada.

Art. 16° – Ao bater o jogo, o atleta deverá mostrar as mãos vazias aos outros jogadores da mesa.

Art. 17° – É facultado ao atleta, na sua vez de jogar, perguntar pelo número de pedras dos demais atletas da mesa, que será respondido somente em número inteiro, não podendo ser fracionada, por exemplo, meia pedra, um pedaço de pedra, etc;

Art. 18° – Não serão permitidas perguntas durante as partidas, por exemplo, qual foi a pedra de saída.

Art. 19° – O atleta não deve menosprezar seus adversários com palavras ou gestos agressivos.

Art. 20° – Todos os atletas deverão jogar com a camisa do clube que ele representa

Penalidades

Art. 21° – Passar tendo pedra que poderia ser jogada (passar com pedra na mão):

I – PENA Perda do ponto (o ponto da mesa será creditado para a dupla adversária).

Art. 22° – Qualquer sinal com gestos e palavras:

I – PENA Perda do ponto (o ponto da mesa será creditado para a Equipe adversária).

Art. 23° – Pedra jogada indevidamente na mesa:

I – PENA Perda do ponto (o ponto da mesa será creditado para a Equipe adversária).

Art. 24° – Menosprezar seus adversários com palavras ou gestos agressivos:

I – PENA Perda do ponto (o ponto da mesa será creditado para a Equipe adversária).

Art. 25° – Fazer sinal para o companheiro:

I – PENA Automaticamente eliminado da competição, quem fez o sinal

podendo ser substituído pelo reserva na outra partida, perda de pontos (o ponto da mesa será creditado para a Equipe adversária).

Art. 26° – O atleta que não estiver Uniformizado

I – PENA Perda do Ponto e ou da Partida

Art. 27° – Ultrapassar o tempo limite de 30 (trinta) segundos, para efetuar a jogada.

I – PENA Perda do ponto (o ponto da mesa será creditado para a Equipe adversária).

Parágrafo Único - A pena se aplica a cada 30 (trinta) segundos, ou seja, se o atleta demorar 1 minuto e 40 (quarenta) segundos para fazer a sua jogada, terá incidido em três faltas, cada uma delas comunicadas tempestivamente, sendo atribuída à Equipe adversária 3 (três) pontos. Ainda que a partida esteja 0 x 0, em 2 (dois) minutos sem fazer sua jogada será encerrada a bola, pois implica na perda de 4 (quatro) pontos.

Da premiação

Art. 28° – As associações campeãs, através de suas três representantes receberá medalha.

Art. 29° – As associações vice–campeã, e terceira colocada também receberá medalha.

Disposições finais

Art. 30° – Não serão permitidos durante as partidas:

I – Uso de telefone celular ou similar;

II – Bater pedras na mesa;

III – O jogador reserva ficará próximo à mesa do jogo de sua dupla;

IV – Conversa ou barulho excessivo;

V – Aglomeração de atleta s próximos da mesa de jogo;

Art. 31° – O julgamento e definição dos casos não previstos neste Regulamento e a interpretação definitiva do que está aqui estabelecido é prerrogativa indelegável da Comissão Organizadora,

não cabendo recursos posteriores.

XADREZ

Cada AEE poderá inscrever 1 (um) atleta para competição.

Art. 1º – Da natureza e objetivos do jogo de Xadrez

1.1. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar' quando a jogada do seu oponente tiver sido feita.

1.2. O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o adversário não tenha lance legal que possa evitar a captura do seu rei no próximo lance. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. O adversário cujo rei sofreu xeque mate perdeu a partida.

1.3. A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tenha a possibilidade de dar xeque-mate.

Art. 2º – **Da posição inicial das peças no tabuleiro**

2.1. O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que a casa do canto à direita de cada jogador seja branca.

2.2. Cada jogador deverá ter 16 (dezesseis) peças no início do jogo.

Art. 3º – **Do movimento das peças**

3.1. Nenhuma peça pode ser movida para uma casa ocupada por outra de mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por outra do oponente, esta última é capturada e retirada do tabuleiro, como parte do mesmo movimento.
ii. „rocando". Este é um lance efetuado com o rei e uma das torres de mesma cor na mesma fileira, levando-se em conta como um único lance de rei e executado da seguinte forma: o rei é transferido de sua casa original para duas casas em direção à torre; em seguida, a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar.

1) O roque é ilegal:

Se o rei já foi movido, ou
Se for feito com uma torre que já tenha sido movida.

2) Roque não é permitido temporariamente:

Se a casa que o rei ocupa ou a casa pela qual ele deve passar ou ainda a casa pela que ele passará a ocupar estiver atacada por uma ou mais peças do oponente.

Se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

O rei é considerado "em xeque" se estiver sob o ataque de uma ou mais peças do oponente, mesmo que essas peças não possam se mover. Não é obrigatório anunciar um xeque, o adversário deverá perceber que está em cheque.

3.2. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha seu próprio rei a xeque.

Art. 4º – **Do ato de mover as peças**

4.1. Cada lance deve ser feito apenas com uma das mãos.

4.2. Desde que antes manifeste sua intenção de arrumar a posição de alguma peça, o jogador - que tem a vez de jogar - pode arrumar uma ou mais peças em suas casas.

4.3. Excetuado o disposto no artigo anterior, se o jogador que tem a vez de jogar toca deliberadamente no tabuleiro em uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que pode ser movida ou em uma ou mais peças de seu adversário, ele deve capturar a primeira peça tocada, que esteja em condições de ser capturada. em uma peça de cada cor, ele deve capturar a peça do oponente com a sua peça ou , se isso for ilegal , mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada. Se não estiver clara qual peça foi tocada, primeiramente, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente. Se o jogador deliberadamente toca no seu rei e numa de suas torres ele deve rocar com a torre tocada se o movimento for legal. Se o jogador deliberadamente toca uma torre e em seguida em seu rei, não lhe sendo permitido rocar nesta jogada, então a situação deverá ser regulada pelo Artigo 4.3 (a) Se o jogador, pretendendo rocar, toca seu rei ou seu rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei o que pode incluir rocar para o outro lado. Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer outra jogada legal. Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada o jogador pode fazer qualquer jogada legal.

4.4. O jogador perde o direito de reclamar de uma transgressão do adversário do Artigo 4.2 ou 4.3, a partir do momento em que tenha tocado uma peça.

4.5. Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, a jogada é considerada implementada e

não pode voltar o lance ou refazê-lo.

Art. 5º – **Do término da partida**

5.1. A partida é ganha pelo jogador que der xeque mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance que produziu a posição de xeque mate tenha sido um lance legal.

5.2. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.

5.3. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei „afogado‟. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado tenha sido legal.
A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer seqüência de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição tenha sido um lance legal.
A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.
A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro.
A partida pode estar empatada se os últimos 50 (cinquenta) lances consecutivos tiverem sido efetuados por ambos os jogadores sem que qualquer peão tenha sido movido e sem a captura de qualquer peça.

Regras da competição

Art. 6º – **Do relógio de xadrez**

6.1. “Relógio" quer dizer 1 (um) relógio com 2 (dois) mostradores de tempo, ligados entre si de tal modo que só um deles é ativado de cada vez.
“Relógio‟ nas Leis do Xadrez significa um dos dois mostradores de tempo.
“Queda de seta‟ quer dizer o término do tempo estipulado para um jogador.
Os relógios são zerados a cada início de jogo.

6.2. O tempo poupado por um jogador durante um jogo, não será aproveitado para o próximo jogo.

6.3. Antes do início da partida o árbitro decide onde o relógio é colocado.

6.4. Na hora determinada para o início da partida o relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento.

6.5. Se nenhum dos dois jogadores estiver presente no começo da partida, o relógio do jogador das brancas será iniciado e este perderá todo o tempo decorrido até a sua chegada, a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

6.6. Qualquer jogador perderá a partida se chegar atrasado mais de uma hora depois do horário previsto para o início da partida a menos que as regras da competição especifiquem ou o árbitro decida de outra forma.

6.7. Durante a partida cada jogador, depois de fazer seu lance no tabuleiro, deverá parar seu próprio relógio e acionar o relógio de seu oponente. Deve ser sempre permitido a um jogador acionar o pino de seu relógio. O seu lance não é considerado completo até que ele o tenha feito, a menos que o lance termine a partida (Artigos 5.1 e 5.2).
O tempo decorrido entre executar o lance no tabuleiro e parar o próprio relógio, bem como por em funcionamento o relógio do oponente, é considerado como parte do tempo alocado ao jogador.
O jogador deve parar seu relógio com a mesma mão com a qual executou seu lance. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairá-la sobre ele.
Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o estabelecido no Artigo 13.4.
Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio pode indicar um assistente para acioná-lo desde que autorizado pelo árbitro.
Os relógios devem ser corretamente ajustados pelo árbitro.

6.8. Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores acusar a queda de seta.

6.9. Exceto quando se aplicam as disposições contidas nos Artigos 5.1 e 5.2: "a", "b" e "c", perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque mate no rei do adversário por qualquer sequência de lances legais possíveis.

6.10. Qualquer sinal dado pelos relógios é considerado conclusivo na ausência de qualquer defeito evidente. Deverá ser substituído qualquer relógio de xadrez que tenha defeito evidente. O árbitro deverá usar de seu discernimento para estipular os tempos a serem estipulados no relógio substituto.

6.11. Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu primeiro, a partida deverá continuar ou o árbitro poderá usar de seu discernimento para estipular um novo tempo a ser mostrado pelos relógios.

6.12. Se um jogo precisar ser interrompido o árbitro deverá parar os relógios. O jogador somente pode parar os relógios a fim de procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, quando ocorrer uma promoção e a peça

requerida não estiver disponível.
O árbitro deverá decidir quando a partida deverá ser reiniciada.
Se o jogador parar os relógios a fim de procurar assistência do árbitro, este deverá determinar se o jogador tem alguma razão válida para ter feito isso. Se for óbvio que o jogador não tem uma razão válida para parar os relógios o jogador deverá ser penalizado de acordo com o artigo 13.4.

6.13. Se uma irregularidade ocorre e/ou as peças tiverem de ser recolocado numa posição anterior, o árbitro deverá usar o seu melhor discernimento para determinar os tempos a serem mostrados nos relógios. Ele deverá também, se necessário, ajustar o contador do número de lances.

6.14. São permitidos no salão de jogos: telas, monitores ou tabuleiros murais, mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos e relógios que também mostrem o número de lances. Entretanto, o jogador não pode fazer qualquer reclamação baseada em qualquer informação exibida dessa maneira.

Art. 7º – **Das Irregularidades**

7.1. Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava errada, o jogo deverá ser anulado e uma nova partida terá de ser iniciada.
Se durante uma partida descobrir-se que o único erro é que o tabuleiro foi colocado contrariando o disposto no Artigo 2.1 a partida continua mas a posição alcançada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.

7.2. Se uma partida tiver começado com as cores trocadas deverá continuar, a menos que o árbitro decida por outra forma.

7.3. Se o jogador derruba ou desloca uma ou mais peças, ele deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio e pedir a ajuda do árbitro. O árbitro poderá penalizar o jogador que deslocou as peças.

7.4. Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal foi feito, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.14. O Artigo 4.3 aplica-se à jogada que for feita em substituição ao lance impossível. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.
Após a adoção das ações descritas na alínea "a" do Artigo 7.4, para os dois primeiros lances ilegais feitos por um jogador, o árbitro deverá dar dois minutos extras ao oponente, a cada instância; para o terceiro lance ilegal efetuado pelo mesmo jogador o árbitro deverá declarar a partida

perdida para este jogador.

7.5. Se durante uma partida descobrir-se que as peças foram deslocadas de suas casas, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser identificada a partida deverá continuar a partir da última posição identificável anterior a irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo com o Artigo 6.14. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida

Art. 8º – **Da anotação dos lances**

8.1. No decorrer do jogo a cada jogador é requerido anotar, em alfabeto algébrico (Apêndice E) os próprios lances e os do oponente de maneira correta, lance a lance, tão claro e legível quanto possível, na planilha prescrita para a competição.
O jogador pode responder a um lance do oponente antes de anotá-lo, se assim o desejar. Ele deve anotar seu lance anterior antes de fazer outro. Ambos os jogadores devem anotar a oferta de empate na planilha (Apêndice E.12). Se o jogador estiver incapacitado de anotar, um determinado montante de tempo, decidido pelo árbitro, deverá ser deduzido de seu tempo de reflexão alocado no início da partida.

8.2. Durante a partida a planilha deverá estar visível para o árbitro.

8.3. As planilhas são de propriedade dos organizadores do evento.

8.4. Se o jogador tem menos de cinco minutos em seu relógio e não recebe bônus de 30 (trinta) segundos ou mais após cada lance, ele não é obrigado a atender aos requisitos do Artigo 8.1. Imediatamente após a queda de uma das „setas" o jogador deve atualizar a sua planilha antes de mover uma peça no tabuleiro.
Se nenhum dos jogadores estiver obrigado a anotar, de acordo com o Artigo 8.4, o árbitro ou o assistente deve estar presente e anotar os lances. Nesse caso, imediatamente após a queda da seta, o árbitro deverá parar os relógios. Então ambos os jogadores deverão atualizar suas planilhas, a do árbitro ou a do oponente.

8.5. Se apenas um jogador estiver desobrigado de anotar, de acordo com o Artigo 8.4, ele deve atualizar sua planilha tão logo uma das setas tenha caído. Desde que seja a sua vez de fazer o lance, o jogador pode usar a planilha do oponente, mas deve devolvê-la antes de fazer um lance.
Se não houver planilha completa disponível os jogadores devem reconstituir a partida num outro tabuleiro sob a supervisão do árbitro ou assistente. Ele deverá primeiro anotar a posição atual, os tempos e o número de lances efetuados se esta informação estiver disponível antes de efetuar a reconstituição da partida.

8.6. Se as planilhas não estiverem atualizadas demonstrando que um jogador ultrapassou o limite de tempo, o próximo lance deverá ser considerado como sendo o primeiro do próximo período de tempo, a

menos que haja evidência de que mais lances foram feitos.

8.7. Terminada a partida, ambos os jogadores devem assinar ambas as planilhas, indicando o resultado do jogo. Mesmo se incorreto este resultado permanece, a menos que o árbitro decida de outra forma.

Art. 9º – **Das partidas empatadas**

9.1. O jogador que quiser propor empate poderá fazê-lo depois de executar o lance no tabuleiro antes de parar o próprio relógio e por em movimento o do oponente. Uma oferta a qualquer outro tempo durante a partida é ainda válida, mas o Artigo 12.5 deve ser levado em consideração. Nenhuma condição pode ser incluída na proposta. Em ambos os casos a oferta não pode ser retirada e continua válida até que o oponente a aceite, a rejeite oralmente, a rejeite tocando uma peça com a intenção de mover ou capturar uma peça ou se a partida terminar de alguma outra forma.
A oferta de empate deverá ser anotada pelos dois jogadores em suas planilhas com um símbolo (Veja Apêndice E).
Uma reclamação com base nos Artigos 9.2, 9.3 ou 10.2 deverá ser considerada como uma oferta de empate.

9.2. A partida estará empatada após uma reclamação correta do jogador que tem a vez de jogar, quando a mesma posição, por pelo menos três vezes (não necessariamente por repetição de jogadas): está por aparecer, se ele primeiro anota seu lance na planilha e declara ao árbitro a sua intenção de fazer o referido lance ou acaba de aparecer e o jogador que reivindica o empate tem a vez de jogar.
As posições conforme (a) e (b) são consideradas a mesma, se o mesmo jogador tem a vez, peças do mesmo tipo e cor, ocupam as mesmas casas e as possibilidades de movimento de todas as peças dos dois jogadores são as mesmas.

9.3. A partida estará empatada sob uma correta reclamação do jogador que tem a vez de jogar se: ele anota em sua planilha e declara ao árbitro a intenção de executar o lance o qual resultará em 50 jogadas cedidas a cada jogador sem o movimento de qualquer peão ou de qualquer peça; ou se os últimos 50 (cinquenta) lances consecutivos foram feitos por ambos os jogadores sem o movimento de qualquer peão ou a captura de qualquer peça.

9.4. Se o jogador fizer um lance sem ter reclamado o empate, perde o direito à reivindicação nesta jogada, com base nos Artigos 9.2 e 9.3.

9.5. Se o jogador reclama um empate, com base nos Artigo 9.2 e 9.3, deverá imediatamente parar ambos os relógios. Não lhe é permitido retirar a reclamação: Se a reclamação for considerada correta, e nesse caso a partida será imediatamente considerada empatada; se a reclamação for considerada incorreta, o árbitro diminuirá o tempo do reclamante – conforme acordo entre os jogadores e o árbitro. A partida deverá prosseguir e o lance pretendido deverá ser executado.

9.6. A partida está empatada quando se alcança uma posição em que o xeque mate não pode ocorrer por qualquer sequência de lances legais possíveis, mesmo com o mais inábil contra jogo. Isto imediatamente termina a partida.

Art. 10º – **Do final acelerado ou nocaute**

10.1. O "final acelerado" é a última fase de uma partida, quando todos os lances remanescentes devem ser efetuados num determinado limite de tempo.

10.2. Se o jogador com a vez de jogar tiver menos de dois minutos em seu relógio, pode reivindicar um empate antes da queda de sua seta. Ele deverá parar os relógios e chamar o árbitro: Se o árbitro estiver convencido de que o oponente não está fazendo esforço para ganhar a partida – por meios normais – ou que não é possível o oponente vencer por meios normais. Então a partida deverá ser declarada empatada. Se não estiver convencido deverá adiar sua decisão ou rejeitar a reclamação. Se o árbitro adia sua decisão o oponente pode receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão e a partida deverá continuar na presença do árbitro, se possível. O árbitro poderá declarar o empate mesmo depois de a seta ter caído. Se o árbitro rejeitar a reclamação o oponente deverá receber um bônus extra de dois minutos de tempo de reflexão. A decisão do árbitro será definitiva (não cabendo recurso) quanto ao disposto nas alíneas "a, b, c".

10.3. A partida está empatada se ambas as setas estiverem caídas e for impossível estabelecer-se qual delas caiu primeiro.

Art. 11º – **Do resultado**

11.1. A menos que anunciada de outra forma previamente, o jogador que vence a sua partida ou por falta do adversário (WO), recebe o escore de (1) ponto, o jogador que perde sua partida ou perde por falta (WO), recebe o escore zero (0) e o jogador que empata sua partida recebe o escore de meio (½) ponto.

Art. 12º – **Da conduta dos jogadores**

12.1. Os jogadores não poderão praticar nenhuma ação que cause má reputação ao jogo de xadrez.
Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos ou analisar em outro tabuleiro.
A planilha deverá ser usada apenas para anotação dos lances, dos tempos dos relógios, da oferta de empate e registros relacionados com reclamações.

12.2. Devem ser considerados, como meros espectadores, jogadores que tiverem terminado suas partidas.

12.3. Não é permitido aos jogadores deixar o „ambiente de jogo" sem a permissão do árbitro.

12.4. É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira. Isto inclui reclamações ou ofertas de empate sem cabimento.

12.5. Infrações a qualquer dos Artigos 12.1 a 12.5 deverão redundar em aplicação das penalidades previstas no Artigo 13.4.

12.6. A persistente recusa por parte de um jogador em cumprir as Leis do Xadrez deverá ser penalizada com a perda da partida. O árbitro deverá decidir o resultado do oponente.

12.7. Se ambos os jogadores forem julgados culpados de acordo com o Artigo 12.7, a partida deverá ser declarada perdida para ambos.

Art. 13º – **A função do árbitro (Veja Prefácio)**

13.1. O árbitro deverá verificar se as Leis do Xadrez estão sendo estritamente observadas.

13.2. O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar que existe um bom ambiente de jogo de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.

13.3. O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores, quando apropriado.

13.4. O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades: advertência; aumentar o tempo remanescente do oponente; reduzir o tempo remanescente do jogador infrator; declarar a perda da partida; reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator; aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida e expulsão do evento.

13.5. O árbitro pode conceder tempo adicional a um ou a ambos jogadores no caso de distúrbio externo durante a partida.

13.6. O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez. Não deverá indicar o número de lances feitos, exceto ao aplicar o disposto no Artigo 8.5, quando pelo menos um jogador tiver gasto todo o seu tempo.

13.7. O árbitro deverá abster-se de informar ao jogador que seu oponente fez um lance.

13.8. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma.

13.9. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo.

CONCURSO MISS E MISTER SIMPATIA

Da inscrição e participação

1.1. Na abertura do **XV Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE Centro–Oeste**, os concorrentes a Miss e Mister Simpatia serão apresentados.

1.2. A escolha da Miss e Mister Simpatia se dará da seguinte forma: os candidatos serão apresentados na abertura, observados durante todos os dias de realização do evento e a divulgação dos eleitos será feito na sexta feira no período da noite em uma programação a ser definida.

1.3. Poderão participar do Concurso Miss e Mister Simpatia empregados da Embrapa, que sejam segurados da FAEE e associados da AEE de sua Unidade.

1.4. Para o Concurso Miss e Mister Simpatia a idade é livre.

1.5. Os quesitos para a escolha da Miss e do Mister Simpatia, somente será simpatia.

1.6. Para a escolha da Miss e Mister Simpatia, os jurados serão escolhidos pela FAEE, com apoio da AEE anfitriã.

Da premiação

2.1. A premiação dos vencedores e demais concorrentes no Concurso Miss e Mister Simpatia, ficará a critério da FAEE.

2.2. O Concurso Miss e Mister Simpatia, e um evento social do Encontro, ficando a critério da FAEE e da AEE anfitriã outras atividades sociais.

2.3. O Concurso da Miss e Mister simpatia dos Jogos não pontuam para a classificação geral.

CABO DE GUERRA

Da Inscrição

Art. 1º – Cada Associação poderá inscrever, no mínimo, 06 (seis) e no máximo, 10 (dez) atletas.

Art. 2º – Os atletas deverão apresentar-se no local da partida devidamente uniformizada, com antecedência de 15 (quinze) minutos do horário previsto.

2.1 - O uniforme de cada equipe caberá ao representante ou capitão da mesma, não sendo permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.

Da Forma de Disputa

Art. 3º – A forma de disputa será a melhor de 3 (três) quedas, com um intervalo de 5 minutos entre cada uma delas.

Art. 4º – As equipes deverão ser compostas por no máximo 10 (dez) atletas durante a queda, porém poderão ser inscritos até 15 (quinze) componentes em cada equipe, podendo haver substituições ilimitadas entre a realização das quedas, desde que os atletas estejam na relação de inscrição.

4.1 - As equipes deverão ter no mínimo 3 (três) mulheres durante a prova.

Art. 5º – Os critérios para a classificação das equipes serão os seguintes:

5.1 - Número de vitórias.

Art. 6º – A equipe que não se apresentar no local, pronta para o inicio da queda até 10 (dez) minutos após o horário marcado, será declarada perdedora pelo placar de 3 x 0.

Art. 7º – A(s) equipe(s) que utilizar (em) atleta(s) comprovadamente irregular (es) perderá(ao) as quedas conquistadas quando da participação deste(s) atleta(s) na queda, o qual, por sua vez, será eliminado da competição.

Art. 8º – A partir do meio da corta, marca-se uma distancia de 3 (três) metros para cada lado. Centro 3 m 3 m

Da Arbitragem

Art. 9º – Os árbitros serão designados pela Comissão Organizadora, não podendo, em hipótese alguma, haver recusa ou rejeição por parte dos atletas/equipes participantes.

- **Os textos em vermelho poderão sofrer modificações**