



# IV Plenafisco

Plenária Nacional do Fisco Estadual e Distrital

IV Conafisco Extraordinário  
Congresso Nacional Extraordinário  
do Fisco Estadual e Distrital

Promoção e Realização:



Autonomia da Administração Tributária: uma nova Concepção de Estado

13 a 17 de julho de 2009 - Ouro Minas Palace Hotel - Belo Horizonte - Minas Gerais

## **REGULAMENTO DO II TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO**

### **TÍTULO I FINALIDADES**

1. As atividades esportivas de integração a serem desenvolvidas na IV PLENAFISCO e no IV CONAFISCO EXTRAORDINÁRIO, têm como finalidade principal incentivar o lazer e a prática de algumas modalidades esportivas e de jogos de salão, objetivando integrar os Servidores Públicos Fiscais Tributários e suas famílias e será realizado no dia 13.07.09, em Belo Horizonte – MG, em local que será amplamente divulgado com o evento.

### **TÍTULO II PARTICIPANTES**

2. Participarão das atividades os membros do grupo Servidores Públicos Fiscais Tributários filiados aos Sindicatos que a FENAFISCO representa, e que constituirão delegações correspondentes a cada uma das Entidades Sindicais ou indicarão nomes de atletas para composição de times.
3. Compete aos Sindicatos:
  - 3.1 Escalar, treinar e inscrever as equipes ou atletas que participarão das modalidades de jogos de salão e esportivas.
  - 3.2 Organizar o transporte, a alimentação e a hospedagem dos integrantes de sua equipe, de acordo com as normas da Comissão Organizadora da IV PLENAFISCO e do IV CONAFISCO EXTRAORDINÁRIO.
  - 3.3 Indicar um representante para compor a Comissão de Esportes do evento. Este representante só poderá ser substituído por motivo de força maior ou caso fortuito.

### **TÍTULO III ORGANIZAÇÃO**

4. O acompanhamento e o controle das atividades conducentes à colimação dos objetivos ficarão sob a responsabilidade da Comissão de Esportes composta por um atleta de cada Sindicato que participar das disputas esportivas e a da Comissão Organizadora do Evento.
5. Compete à Comissão Organizadora do Evento:
  - 5.1. A promoção de atividades correlatas, dentro do que oferece a infra-estrutura do local do evento, como recreação, aulas de dança, etc.
  - 5.2. A organização e coordenação da parte esportiva, visando cumprir a tabela de jogos, segundo a formação de equipe com os atletas inscritos para disputa dos jogos.
  - 5.3. Tomar medidas necessárias à consecução das atividades esportivas.

- 5.4. Dirimir as divergências que ocorrerem durante as disputas esportivas aceitando e analisando recursos, quando for o caso.
  - 5.5. Eleger o Atleta Destaque do II Torneio Desportivo da Fenafisco.
6. A responsabilidade pelo cumprimento de todas as normas deste regimento durante o evento caberá à Comissão Organizadora do Evento.

## **TÍTULO IV**

### **MODALIDADES ESPORTIVAS/JOGOS DE SALÃO**

7. Serão disputadas as seguintes modalidades esportivas e jogos de salão, em sistema de campeonato simples, com times completos inscritos pelos Sindicatos ou times formados por atletas de vários Sindicatos formando um time misto, todos inscritos pela respectiva Entidade Sindical.
  - 7.1. VÔLEI DE PRAIA;
  - 7.2. TÊNIS DE QUADRA;
  - 7.3. FUTEBOL SOCIETY;
  - 7.4. DOMINÓ;
  - 7.5. SINUCA;
  - 7.6. TÊNIS DE MESA.

## **TÍTULO V**

### **PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO**

8. A pontuação para apontar o Sindicato campeão geral será apurada da seguinte forma:
  - 8.1. O time campeão de cada modalidade esportiva ou jogos de salão agregará 10 pontos por atleta ao respectivo Sindicato a que o mesmo pertencer.
  - 8.2. O campeão geral será o Sindicato que, ao final da disputa, somar o maior número de pontos.
9. Se ao final das competições duas ou mais Delegações somarem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios de desempate:
  - 9.1. A que tiver o maior número de atletas com medalhas de prata;
  - 9.2. A que tiver o maior número de atletas com medalhas de bronze.
10. Os Sindicatos Campeão Geral, vice-campeão e 3º lugar geral, receberão um troféu.
11. Aos atletas campeões, vice-campeões e 3º lugar de cada modalidade esportiva ou jogos de salão serão atribuídas medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente.
12. O Atleta Destaque do Torneio receberá medalha de homenagem.
13. Também receberá medalha de homenagem o artilheiro e o melhor goleiro do futebol society.
14. A Solenidade de premiação será realizada no dia 15 de julho de 2009, às 20 horas na abertura da II Noite de Talentos, em local que será divulgado no evento.

## **TÍTULO VI INSCRIÇÕES E ATLETAS**

15. A inscrição dos atletas será feita através da ficha de inscrição para atividades esportivas e jogos de salão, preenchida pelo responsável de cada Sindicato, a qual deve ser enviada à FENAFISCO por e-mail ou entregue pessoalmente, até o dia 12 de junho de 2009.
16. As Delegações poderão utilizar atletas membros do grupo TAF filiados ao seu respectivo Sindicato, ativos ou aposentados.
17. Cada atleta somente poderá ser inscrito para uma modalidade esportiva ou jogo de salão.
18. Todos os atletas deverão apresentar ao membro da Comissão de Esportes responsável, um documento de identificação, sem o qual estarão impedidos de participar da competição e o termo de responsabilidade preenchido e assinado, o qual será distribuído no dia da realização das atividades.

## **TÍTULO VII REGRAS POR MODALIDADES**

19. As regras das modalidades especificadas neste Regulamento estão baseadas em publicações oficiais.

### **19.1. VÔLEI DE AREIA**

- 19.1.1. as partidas serão disputadas por uma equipe de atletas.
- 19.1.2. na 1ª fase as partidas serão disputadas em um único set;
- 19.1.3. no final da 1ª fase, se duas ou mais equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:
  - 19.1.3.1. confronto direto;
  - 19.1.3.2. saldo de set's ;
  - 19.1.3.3. saldo de pontos nos set's;
  - 19.1.3.4. menor número de pontos sofridos;
  - 19.1.3.5. sorteio.
- 19.1.4. Na semifinal e final, as partidas serão disputadas em melhor de 3 set's.

### **19.2 TÊNIS DE QUADRA**

- 19.2.1 O jogo de tênis de quadra será disputado em partidas em dupla, em melhor de três set's, vencendo aquele que ganhe dois set's. Poderá ser redefinido o número de set's, de acordo com o número de atletas inscritos.
- 19.2.2 se for necessário o 3º set's, será disputado tae-breck longo (até 10 pontos);
- 19.2.3 os set's serão disputados "com vantagem";
- 19.2.4 os atletas deverão estar devidamente trajados (short/ camiseta/ tênis) e usarão suas próprias raquetes;
- 19.2.5 haverá tolerância de 10 minutos para a apresentação da (o) tenista na quadra, a partir da chamada do jogo.
- 19.2.6 Será declarado perdedor a (o) tenista que não se apresentar na quadra, após a chamada do jogo, com respectiva tolerância. Não havendo o comparecimento dos dois tenistas, ambos serão declarados perdedores por W.O.

- 19.2.7 Toda partida suspensa por força maior (falta de energia, chuva, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.
- 19.2.8 O bate bola de aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de cinco minutos.
- 19.2.9 Não será permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.
- 19.2.10 as partidas serão realizadas conforme tabela de jogos.
- 19.2.11 as normas serão regidas por este regimento e as regras disciplinadas pela Federação Paranaense de Tênis.
- 19.2.12 os casos omissos serão decididos pelo árbitro geral
- 19.2.13 se equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:
- 19.2.13.1 confronto direto;
- 19.2.13.2 melhor saldo de set's;
- 19.2.13.3 melhor saldo de games;
- 19.2.13.4 sorteio.

### **19.3 FUTEBOL SOCIETY**

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

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

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

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

**02** - Poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida, inclusive na prorrogação, se houver.

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

**04** - Os atletas que voltam de punição por cartão AMARELO, na substituição por cartão AZUL ou após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com a bola em jogo. A entrada e saída dos atletas nos casos acima deverão ocorrer pela ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

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

- Se a partida for interrompida pelo árbitro para aplicação da advertência, deverá ser reiniciada por meio de tiro livre, executado por um atleta da equipe adversária, tomando-se como base o local onde se encontrava a bola no momento da paralisação.

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

- Se o tiro livre for concedido a uma equipe dentro de sua própria área de meta, este poderá ser executado de qualquer ponto dentro da mesma.

## 19.4 – DOMINÓ

Poderão ser formadas equipes de quatro jogadores individuais, recebendo sete pedras cada um, ou duplas (4 jogadores 2x2), onde cada jogador recebe 7 peças.

O primeiro a jogar pode ser por várias regras:

- O que tem a pedra 6x6 (barata, carreta, carrilhão, carretão, bucha, doção, carrão, bomba, dôbre, dublê) sempre começa a partida, ou
- Quem sortear a peça mais alta antes de iniciar o jogo, iniciará a primeira partida. As demais partidas iniciam-se no sentido anti-horário a esse jogador, ou
- Sai com qualquer pedra quem ganhou a partida (queda) anterior, observando as peças dobradas (barata, carreta, carrilhão, carretão, bucha, doção, carrão, bomba, dôbre, dublê). O jogo evolui no sentido horário.

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

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

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

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

Geralmente uma disputa de dominó é feita em várias partidas consecutivas, onde a dupla que acumular 06 pontos primeiro é a vencedora. uma batida normal (em uma única "cabeça") vale 01 ponto, mesma pontuação quando o jogo trancar e acontecer a contagem, batida de "carroça" vale 02 pontos, o famoso "lá e lô" que significar bater com uma pedra simples nas duas pontas, vale 03 pontos, já o "lá e lô" de carroça, também chamada de "quadrada" ou "cruzada" vale 06 pontos. caso algum jogador inicie o jogo com 4 carroças, as pedras são repostas na mesa, dando início a uma nova partida que valerá o dobro de pontos. caso saia com 05 carroças ganhará 01 ponto (a partida seguirá normal), caso saia com 06 ganhará a partida de imediato (fato este muito raro).

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

## 19.5 SINUCA

### 1.1. SINUCA

1.1.1. O jogo de sinuca será em duplas. A disputa poderá ser em uma melhor de três partidas ou partida única, dependendo do número de inscitos para essa modalidade.

### 1.1.2. DAS PARTIDAS

1.1.2.1. as partidas terão dois jogadores, usando dezessete bolas, sendo uma bola branca, denominada "tacadeira", e dezesseis bolas identificadas como "da vez" e/ou "numeradas", com valores determinados segundo suas cores, sendo dez vermelhas valendo 1 ponto cada; uma amarela, 2 pontos; uma verde, 3; uma marrom, 4; uma azul, 5; uma rosa, 6; e uma preta, 7 pontos.

1.1.2.2. A(s) bola(s) de menor valor será(o) sempre identificada(s) como "bola(s) da vez e as demais como "numeradas".

1.1.2.3. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas da vez e numeradas, respeitando as normas, em seqüência ordenada segundo as regras, usando a impulsão da tacadeira.

1.1.2.4. Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas da vez e numeradas, segundo as regras. É considerado como jogo, um conjunto predeterminado de partidas.

1.1.2.5. Entende-se por tacada o ato do atleta impulsionar a tacadeira e/ou a seqüência completa da primeira à última bola encaçapada(s) e/ou jogada(s) continuamente.

1.1.2.6. As posições das bolas no campo de jogo estão determinadas no subitem 1.1.3.1.

1.1.2.7. A(s) bola(s) "da vez", a "bola livre" (Free Ball) e/ou as numeradas, quando em tacada lícita, poderão ser jogadas no ataque ou defesa.

1.1.2.8. "Bola livre" (Free Ball) é a bola numerada que, após ocorrência de falta que resulte em situação de sinuca ao adversário, o atleta beneficiado opcionalmente identifica, elege e joga como se fosse a bola da vez em jogo, conforme previsto nos subitens 1.1.11.2 e seguintes.

1.1.2.9. Toda tacada será iniciada sempre por uma bola da vez e encaçapando bola vermelha, a tacada será continuada jogando em qualquer bola numerada. Encaçapada esta, será jogada outra vermelha e assim sucessivamente. Terminadas as vermelhas em jogo, as bolas seguintes serão jogadas em seqüência numérica crescente, respeitando o previsto nos subitens 1.1.2.10 e seguintes.

1.1.2.10. Qualquer bola numerada encaçapada imediatamente após uma bola vermelha retornará ao jogo em sua marca original, ou segundo nos subitens 1.1.7.1 e seguintes. As bolas numeradas encaçapadas obrigatoriamente em seqüência numérica crescente, sem faltas, iniciando pela bola dois e/ou seguintes, não retornarão ao jogo. Bolas lançadas fora do campo de jogo ou encaçapadas com falta retornarão ao jogo, exceto as vermelhas, respeitadas as exceções previstas nos subitens 1.1.8.1 e seguintes.

1.1.2.11. Encaçapada a última bola vermelha em jogo e jogada em seguida a bola 2, esta será considerada como numerada se encaçapada, portanto retornando ao jogo.

1.1.2.12. Serão consideradas como encaçapadas em jogada normal as bolas; da vez, vermelha ou não, e/ou "bola livre" (Free Ball), em jogada em que forem encaçapadas isolada ou simultaneamente, efetivada em bola da vez ou na "bola livre" (Free Ball), mesmo quando entre a bola visada e a encaçapada ocorra ação de bola numerada.

1.1.2.13. Quando encaçapadas simultaneamente em tacada lícita, as bolas vermelhas, inclusive quando com a "bola livre", creditarão ao jogador o valor igual a um (1) ponto por bola. Quando encaçapada simultaneamente com bola da vez não vermelha, não serão contados os pontos da "Bola livre".

1.1.2.14. Salvo nas exceções previstas nos subitens 1.1.8.1 e seguintes, as bolas vermelhas nunca retornam ao jogo, mesmo quando dele excluídas com falta. Quando encaçapada, sempre retornará ao jogo a "bola livre" (Free Ball).

### 1.1.3. DAS SAÍDAS

1.1.3.1. Para a saída de partida as bolas 2 à 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. As seis bolas vermelhas serão colocadas unidas entre si, entre as bolas 6 e 7 em suas marcas, compondo formato "piramidal"; A bola vermelha do vértice da "pirâmide" ficará na linha longitudinal, entre as bolas 7 e 6 e muito próximo desta última, sem toca-la; A "base da pirâmide" ficará com alinhamento perpendicular à linha longitudinal, que alinha as bolas 6 e 7, e voltada para esta última; A tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto limitado pelo semicírculo "D"; A tacada inicial poderá ser executada em jogada de ataque ou defesa.

1.1.3.2. A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio realizado pelo árbitro. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

#### 1.1.4. DA SINUCA

1.1.4.1. Considera-se como sinucado (Snookered), quando o atleta não puder impulsionar a bola tacadeira, em movimento direto e natural, de forma que permita tangenciar ("tirar fino") primeiramente os dois lados de bola da vez, por impedimento de obstáculo originado por "bico de tabela" ou por outra bola que não seja da vez.

1.1.4.2. Para efeito do subitem 1.1.4.1, bola da vez e/ou tabela da mesa (delimitadoras de campo de jogo) não são consideradas como obstáculo para sinuca.

1.1.4.3. A sinuca é recurso técnico e estratégico, utilizado em tacada de defesa (de segurança), executada a partir de "bola livre", respeitando o subitem 1.1.11.4, "bola da vez", ou "bola numerada", podendo também ocorrer acidentalmente. Quando originada em jogada enquadrada como falta, possibilita ao adversário opções adicionais, previstas nos subitens 1.1.11.1 e seguintes.

#### 1.1.5. DO JOGO CANTADO

1.1.5.1. Toda bola numerada e "bola livre" visada tem que ser cantada, salvo quando claramente evidente ao árbitro e/ou nas exceções previstas nos subitens 1.1.5.4 a 1.1.5.6.

1.1.5.2. É desnecessário cantar desvio(s) na direção da tacadeira, originados por toques nas tabelas da mesa, para posteriormente atingir a bola visada.

1.1.5.3. As bolas jogadas regularmente e convertidas, serão consideradas válidas e corretas mesmo que a conversão ocorra em caçapa não visada originalmente.

1.1.5.4. As jogadas claramente evidentes ao árbitro que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola visada, serão consideradas corretas e válidas.

1.1.5.5. Para efeito dos subitens 1.1.5.1 e 1.1.5.4, serão evidentes apenas as jogadas claramente direcionadas e que não tenham outras bolas próximas, coladas e/ou no mesmo alinhamento.

1.1.5.6. A decisão sobre a evidência em uma jogada caberá exclusivamente ao árbitro do jogo que, quando julgar necessário, poderá e deverá solicitar esclarecimentos prévios sobre a cantada ou jogada pretendida.

1.1.5.7. Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier.

1.1.5.8. Na condição de "bola na mão", quando a tacadeira retorna ao jogo, terá seu posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e poderá ter sua posição e cantada alteradas, tantas vezes quantas convier ao jogador, até efetivar sua tacada. Esta condição permanece quando essa jogada é "passada" ao oponente.

#### 1.1.6. DA BOLA COLADA

1.1.6.1. Quando a bola branca interromper seu movimento e permanecer "colada" (Touching) à outra bola, será caracterizada: uma tacada seguinte normal, se for indicada como visada qualquer outra bola, que não a colada; uma tacada seguinte em situação especial, se a bola colada for indicada como visada, na qual;

- a. será considerado que a bola colada já foi e está "tocada" pela tacadeira e;
- b. a tacada deverá movimentar a bola branca de forma e orientação que não origine novo toque na "bola colada" (Touching Ball).

1.1.6.2. Uma bola será considerada como "colada" somente quando o árbitro do jogo assim o declarar e este o fará quando esta situação ocorrer, se pertinente ao jogo, pronunciando o termo "bola colada" (Touching Ball).

1.1.6.3. Quando lhe convier, o atleta poderá indagar ao árbitro se a bola tacadeira está ou não colada à outra, e este deverá informá-lo.

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

### 1.1.7. DO RETORNO E POSIÇÃO DAS BOLAS

1.1.7.1. Respeitadas as exceções de retorno às posições originais em situações específicas, a bola que retorna ao jogo será colocada na sua marca respectiva, sem tocar em outra bola. Se estiver ocupada, será colocada na marca desocupada "de maior valor".

1.1.7.2. Se todas as marcas estiverem ocupadas, total ou parcialmente, a bola que retorna ao jogo será colocada no ponto mais próximo possível de sua própria marca, sem tocar em outra bola, com orientação em direção à tabela superior e;

- a) sobre a linha longitudinal, quando as bolas 4, 5, 6 e 7;
- b) sobre a linha paralela à longitudinal, coincidente com a respectiva marca, para as bolas 2 e 3.

1.1.7.3. Se for impossível a colocação segundo os subitens 1.1.7.1 e 1.1.7.2, por impedimento da tabela superior, escolhe-se o ponto que resultar mais próximo da marca original, em igual colocação e alinhamento, com orientação em direção a tabela inferior.

1.1.7.4. Se retornam ao jogo simultaneamente duas ou mais bolas, as impedidas de voltar à marca original serão recolocadas com preferência pela(s) de maior valor.

1.1.7.4.1. As bolas que, por falha de arbitragem, retornaram indevidamente ao jogo e nele ainda estão presentes quando constatado o erro, serão sumariamente retiradas, a qualquer tempo e independentemente da seqüência de valores das bolas em jogo.

1.1.7.4.2. As bolas que, por falha de arbitragem, não retornaram ao jogo, quando constatado o erro serão recolocadas sumariamente, a qualquer tempo.

1.1.7.4.3. As ocorrências previstas nos subitens 1.1.7.4.1 e 1.1.7.4.2, por se tratarem de falhas de arbitragem, não resultarão em penalidades e não modificarão os resultados já efetivados até o momento da correção.

1.1.7.5. As bolas que retornarem ao campo de jogo por sua própria impulsão após o encaçapamento, por imperfeição de caçapa, serão consideradas como não convertidas.

### 1.1.8. AS JOGADAS RETORNÁVEIS

1.1.8.1. Exceto quando restarem em jogo apenas a tacadeira e a bola 7, se um atleta praticar jogada que não atinja a bola visada, de forma que demonstre ao árbitro não ter aplicado o melhor de sua habilidade técnica, estando ou não em situação de sinuca, além de puni-la como falta o árbitro enquadrará a tacada como passível de retorno e:

- a) para a repetição voltará a(s) bola(s) movimentada(s) à(s) sua(s) posição(ões) original(is), o mais fielmente possível e;
- b) exigirá a repetição da jogada tantas vezes quantas necessárias, até a realização plena ou de forma admitida como aceitável, observando:
  - b. 1) considerando a tacada como passível de repetição, o árbitro assim se manifesta, pronunciando o termo "falta e retorno";
  - b. 2) aguarda a manifestação do adversário, que poderá optar por: jogar a bola da vez, ou a "bola livre" se houver, passar a tacada ou aceitar a repetição;
  - b. 3) a repetição da tacada, quando aceita, será executada na forma escolhida pelo jogador ativo, respeitadas as regras;
  - b. 4) cada repetição executada com falta será penalizada, mesmo quando não punida com novo retorno.

1.1.8.2. A repetição de jogada, estabelecida no subitem 1.1.8.1, não será aplicada quando:

- a) restarem em jogo somente a tacadeira e a bola 7;
- b) o atleta, penalizado por não atingir a bola visada, conseguiu praticar tacada que permita ao árbitro considera-la como satisfatória, por apresentar como resultado parâmetros aceitáveis na velocidade, distância de aproximação e trajeto aplicados à tacadeira para atingir a bola visada, segundo os níveis de dificuldades apresentados pela situação original e levando em conta o nível técnico do evento e do melhor entre os atletas envolvidos;
- c) as posições das bolas origem situação em que, comprovadamente, o atleta esteja totalmente impedido de tentar sair da sinuca e esteja antecipadamente demonstrado ao árbitro que não há outra solução, a não ser a de obrigatoriamente cometer falta.

1.1.8.3. Ao praticar a tacada, na situação prevista na alínea c do subitem 1.1.8.2, o atleta deverá impulsionar a tacadeira na direção, direta ou indireta, da bola que deveria estar sendo visada e com a força necessária para atingi-la.

1.1.8.4. O retorno de jogada, previsto nos subitens 1.1.8.1 e seguintes, será integral e rigorosamente aplicado nos jogos de eventos enquadrados como nacionais, de supervisão e fiscalização direta da CBBS, e nos eventos estaduais quando integrados por atletas participantes de categorias "de topo", isto é, de nível técnico superior. Os demais eventos regulamentarão a prática de maior flexibilidade e condescendência no uso daquelas normas, por meio do regulamento do evento, atendendo aos interesses desportivos.

1.1.8.5. A(s) bola(s) vermelha(s) encaçapada(s) em tacada que será repetida, segundo os subitens 1.1.8.1 e seguintes, também voltará(ão) à(s) sua(s) posição(ões) original(is).

1.1.8.6. Quando uma bola for tocada ou movimentada acidentalmente, por contato provocado por pessoas ou elementos estranhos ao jogo, comprovadamente contra 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.

1.1.8.7. Se uma bola movimentada parar na "boca de caçapa" e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas;

- a) 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;
- b) 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 original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente;
- c) se o adversário iniciou sua tacada, com o movimento da tacadeira visando a bola "na boca", e esta(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.

1.1.8.8. O direito à tacada passa a ser do oponente quando o atleta demonstra ao árbitro ter finalizado sua ação por:

- a) iniciar o afastamento da mesa de jogo e/ou;
- b) expressar atitude que permita esse enquadramento.

1.1.8.9. Para definir claramente a alternância de direito à tacada, ao observar e enquadrar o fato o árbitro poderá e deverá se manifestar, declarando que a tacada é do outro atleta.

### 1.1.9. DAS FALTAS E PENAS

1.1.9.1. As seguintes situações são consideradas como faltas;

- a) encaçapar a bola tacadeira ("Suicidar-se");
- b) dar mais de um toque na bola tacadeira ("bitoque");
- c) "conduzir" a bola tacadeira ("carretão");
- d) tocar ou movimentar indevidamente uma bola já colada à tacadeira;
- e) jogar com qualquer bola ainda em movimento;
- f) jogar enquanto é recolocada em jogo, pelo árbitro, a bola que retorna ao mesmo;
- g) jogar com qualquer parte do taco, que não seja a sua ponteira;
- h) jogar sem ter contato com o chão;
- i) jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar com ela "na mão";
- j) lançar qualquer bola para fora do campo de jogo;
- k) encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada ou encaçapar bola não visada, exceto quando envolvendo e combinando bolas vermelhas, ou jogando a "bola livre" combinada com a bola da vez, observados os subitens 1.1.2.12 e seguintes;
- l) encaçapar bola da vez ao jogar numerada, ou vice-versa;
- m) não atingir primeiramente a bola visada, exceto quando a jogada envolva apenas bolas vermelhas;
- n) tocar simultaneamente em duas ou mais bolas, salvo quando entre vermelhas e/ou "bola livre" e bola da vez;
- o) originar sinuca ao adversário, tendo como primeiro obstáculo a "bola livre", respeitada a exceção prevista no subitem 1.1.11.4;
- p) saltar com a tacadeira sobre qualquer bola, salvo em ocorrência acidental e tocando-a primeiramente, antes de qualquer desvio;
- q) deixar de cantar a bola numerada visada e/ou a "bola livre", salvo nas exceções previstas nos subitens 1.1.5.1 e seguintes;
- r) tocar indevidamente em qualquer bola, com o taco, cruzeta, corpo, roupa, etc.

1.1.9.1.1. Pena para as alíneas "a" a "r" anteriores; com o mínimo de quatro (4) pontos, o que resultar maior entre;

- a) valor da bola visada que resultou na falta ou;
- b) da bola de "maior valor" diretamente envolvida na ocorrência, mesmo que não visada.

1.1.9.1.2. A bola de "maior valor" envolvida na jogada será identificada pelo primeiro contato da tacadeira. Os contatos subseqüentes são indiferentes, salvo quando vierem a provocar nova falta, sujeita à maior penalidade;

- s) jogar bola da vez ou numerada fora da seqüência obrigatória determinada;
- t) jogar com bola errada;
- u) durante a partida, usar outra(s) bola(s) para qualquer propósito de jogo;
- v) cometer falta após encaçapar bola vermelha e antes de cantar ou evidenciar a bola numerada a ser jogada usar tempo excessivo, acima da média considerada normal, na execução de sua tacada;

1.1.9.1.3. Pena para as alíneas "s" a "v" anteriores; O valor de sete (7) pontos e/ou os agravamentos estabelecidos nas regras.

1.1.9.1.4. A falta prevista na alínea "v" do subitem 1.1.9.1 determina o enquadramento do atleta em falta disciplinar.

1.1.9.1.5. As penalidade impostas em pontos não são cumulativas.

1.1.9.2. A falta não observada e/ou não declarada pelo árbitro e não reclamada pelo adversário antes de efetivada a tacada imediatamente seguinte de qualquer dos jogadores, será desconsiderada e a penalidade não será aplicada.

1.1.9.3. Não ocorrendo outra falta, não haverá penalidade por uma bola jogada licitamente, que chega a mover-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é encaçada sem interferência estranha. Entretanto, se esta parar sobre a tabela ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

#### 1.1.10. DAS PENALIDADES

1.1.10.1. Nas faltas, as penalidades aplicadas serão:

- a) para falta técnica subitem 1.1.9.1;
- a. 1) o penalizado perderá o direito à tacada;
- a. 2) o beneficiado receberá crédito de pontos segundo os valores estabelecidos no subitem 1.1.9.1 e seguintes e;
- a. 3) o beneficiado poderá jogar em bola da vez, ou "bola livre" se houver, ou ainda "recusar" a tacada, "passando-a" ao penalizado.

#### 1.1.11. DAS OPÇÕES PÓS FALTA

1.1.11.1. Após o adversário cometer falta o jogador poderá:

- a) executar sua tacada em bola da vez, ou "bola livre" se houver, em continuidade normal da partida;
- b) recusar a jogada, "passando-a" ao penalizado, ou;
- c) aceitar o "retorno" da jogada, se declarado possível pelo árbitro.

1.1.11.2. Se a falta cometida resultar em situação de sinuca, segundo o subitem 1.1.4.1 e seguintes:

- a) o árbitro deve informar a possibilidade do jogador exercer a opção de jogar uma "bola livre", pronunciando o termo "bola livre" (Free Ball) e;
- b) além das opções do subitem 1.1.11.1 o jogador poderá escolher e "eleger" uma bola numerada como sendo "bola livre" (Free Ball), e assim joga-la em tacada de defesa ou ataque, respeitando as normas específicas.

1.1.11.3. Encaçando a numerada jogada como "bola livre" (Free Ball), o atleta terá como crédito o valor de ponto(s) igual ao de uma bola da vez em jogo e;

- a) se a bola da vez for vermelha deverá jogar em seguida uma bola numerada, podendo ser a mesma jogada anteriormente, que retornou ao jogo;
- b) se a bola da vez for a 2 ou superior, continuará a tacada na bola da vez em jogo

1.1.11.4. A numerada jogada como "bola livre" (Free Ball) não poderá se tornar o primeiro obstáculo para situação de sinuca na tacada do adversário, exceto quando estiverem em jogo apenas a tacadeira e as bolas 6 e 7. A ocorrência, salvo na exceção citada, será enquadrada como falta e penalizará pelo valor da "bola da vez", com o mínimo de quatro (4) pontos

1.1.11.5. Para enquadramento no subitem 1.1.11.4 "primeiro obstáculo" é a primeira bola, ou bico de tabela, interposta entre a tacadeira e a(s) bola(s) da vez, que esteja obstruindo a passagem da bola branca para tangenciar qualquer dos lados da(s) bola(s) da vez

#### 1.1.12. DO TÉRMINO DE PARTIDA

1.1.12.1. A partida terminará quando:

- a) for definitivamente encaçada a bola 7, com vantagem de pontos para um dos jogadores;
- b) um dos atletas cometer qualquer falta, estando em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e a diferença entre eles for inferior a sete (7) pontos;

- c) um dos jogadores decidir dar a partida como perdida;
- d) existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que;
  - d.1) 25 pontos, com as bolas 5, 6 e 7 em jogo;
  - d.2) 20 pontos, com as bolas 6 e 7 em jogo;
  - d.3) 7 pontos, com a bola 7 em jogo

1.1.12.2. Quando a situação da alínea "d" do subitem 1.1.12.3 for atingida por crédito de pontos originado em falta do adversário, o vencedor não precisará continuar a partida. Se for atingida em tacada contínua, será realizada a tacada seguinte.

1.1.12.3. Quando restarem em jogo somente a tacadeira e a bola 7 e vier a ocorrer empate de pontos, por encaçapamento da 7 ou falta, voltarão ao jogo:

- a) a bola 7, colocada em sua marca, e a bola branca, na situação de "bola na mão", e;
- b) o atleta que vencer sorteio feito pelo árbitro executará a saída ou a passará ao adversário, independentemente da seqüência normal das saídas do jogo e da continuidade da partida empatada;
- c) a saída será considerada e executada como em uma partida normal, adaptando-se o que necessário;
- d) será considerado vencedor o atleta que primeiro encaçapar a bola 7 em jogada lícita, ou;
- e) será considerado vencido o atleta que primeiro praticar qualquer falta, independentemente da penalidade cabível

1.1.12.4. Quando a situação da alínea "d" do subitem 1.1.12.3 ocorrer, o vencedor não precisará continuar a partida.

1.1.12.5. Em circunstâncias de final de partida, atitudes como: guardar o taco; tocar ou manusear bolas; cumprimentar o adversário pela vitória; abandonar o ambiente de seu jogo e/ou outras similares, caracterizam admissão de partida perdida.

### 1.1.13. DO FINAL DE JOGO

1.1.13.1. O jogo estará terminado quando um dos atletas atingir o número mínimo de vitórias de partidas, estabelecido para consagrar um vencedor.

1.1.14. se no final da 1ª fase duas ou mais equipes terminarem com o mesmo número de pontos ganhos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

- 1.1.14.1. confronto direto;
- 1.1.14.2. melhor saldo de partidas;
- 1.1.14.3. melhor saldo de pontos
- 1.1.14.4. sorteio.

## 19.6 TÊNIS DE MESA

Somente partidas individuais.

### A PARTIDA

1. Constitui-se de sets de 21 pontos. Pode ser jogada em um único set e em melhor de três ou cinco sets. No caso de empatado em 20 pontos o vencedor será aquele que fizer 02 pontos consecutivos primeiro.
2. O jogador que atua o 1º. set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3. Na partida quando houver “negra”(1 a 1) ou (2 a 2), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 10 (dez) ponto.

### **A SAQUE**

1. A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo recebedor.
2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária desta.
3. Cada jogador tem direito a 05(cinco) saques seguidos, mudando sempre quando a soma dos pontos seja cinco ou seus múltiplos . Ex.: 3 a 2 = 5 ou 6 a 9 = 15, 13 a 7 = 20.
4. Com o placar 20-20, seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final do jogo.
5. O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa / par ou ímpar), sendo que o jogador que começou a sacar no 1º. set começara recebendo no 2º. set e assim sucessivamente.

### **UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)**

A partida deve ser interrompida quando:

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

### **UM PONTO**

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

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

### **CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO**

Se um jogador der um ou mais saques além dos cinco de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de cinco. Ex.: 14 a 11, o saque mudou em 16 a 11; o jogador que saca terá apenas três saques.

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

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

## **TÍTULO VIII**

### **REGRAS GERAIS**

20. Para as Delegações que não possuem time completo a Secretaria da FENAFISCO sorteará entre os atletas inscritos a composição dos times.
21. A Secretaria da FENAFISCO fixará os horários, duração e locais dos jogos. Na disputa de vôlei de praia, a Secretaria definirá o número de atletas (dupla, 4 x 4), times misto ou feminino e masculino, de acordo com o número de atletas inscritos para essa modalidade.
22. A Organização do evento fica encarregada da contratação de árbitros e mesários.
23. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

## **TÍTULO IX**

### **PENALIDADES**

24. As Delegações ou atletas que incorrerem em faltas disciplinares estarão sujeitos às seguintes penalidades:
  - 24.1. se uma das equipes formadas não participar de um jogo ou partida ou a abandonar durante a sua realização ou for desclassificada por indisciplina, será eliminada por W.O.
  - 24.2. Nos jogos de dupla ou individual, não poderá ser substituído um dos atletas ou o atleta durante o jogo. Se por algum motivo um dos atletas não puder continuar participando do jogo, a dupla ou o atleta será desclassificado considerando-se perda da partida;
  - 24.3. Nos jogos de dupla ou individual, se um dos atletas for desclassificado por decisão do árbitro, estará automaticamente encerrada a partida, considerando-se a perda do jogo pela equipe infratora;
  - 24.4. A equipe que escalar para um jogo ou partida um atleta em condição irregular (seja qual for a irregularidade) estará automaticamente eliminada.

## **TÍTULO X**

### **FÓRMULA DE DISPUTA**

25. As disputas das modalidades relacionadas nesse Regulamento obedecerão fórmula estipulada pela Secretaria da FENAFISCO, de acordo com o número de atletas inscritos.
26. No eventual cruzamento olímpico os jogos serão disputados em partida única, e os dois vencedores decidem o título da modalidade, sendo que o derrotado pelo campeão ficará em terceiro lugar e o derrotado pelo vice-campeão será o quarto colocado.
27. A composição dos grupos, a tabela e locais dos jogos serão divulgados amplamente e com antecedência.

## **TÍTULO XI**

### **HORÁRIOS**

28. As diversas modalidades esportivas e jogos de salão serão disputados no dia 13 de julho de 2009, das 8:30 às 17:00. Os horários serão especificados na tabela de jogos, os quais deverão ser cumpridos rigorosamente. A equipe que não comparecer ao local determinado para o jogo, pronta para a disputa, será eliminada, considerando-se perda por W.O.

29. O primeiro jogo ou partida de cada modalidade terá uma tolerância de quinze minutos, sendo que os demais serão disputados na seqüência, não havendo tolerância.
30. O horário das partidas extras previstas neste regulamento será definido pela Comissão de Esportes, não cabendo desta decisão qualquer recurso.

## **TÍTULO XII**

### **UNIFORMES**

31. Todos os atletas deverão participar dos jogos com colete de identificação fornecido pela Organização do evento.

## **TÍTULO XIII**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

32. Fazem parte integrante deste regulamento o anexo I. – Ficha de Inscrição e o Anexo II - Termo de Responsabilidade (a ser preenchido, assinado e entregue no local no dia das atividades).
33. O sorteio da composição dos times, locais de realização e a escala de jogos serão realizadas no dia 12 de julho de 2009 e serão amplamente divulgados em locais estratégicos do Hotel Ouro Minas.
34. Os casos omissos neste Regimento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Evento cabendo recurso ao Conselho Deliberativo.
35. Este Regulamento será aprovado na 124ª Reunião Extraordinária do Conselho Deliberativo da FENAFISCO que acontecerá nos dias 15 e 16 de abril de 2009 em Manaus-AM, disciplinando as disposições e funcionamento do **II TORNEIO DESPORTIVO DA FENAFISCO**, vigorando seus efeitos até a finalização total de todos os procedimentos inerentes ao evento.