

Regulamento do XIV ENCOPRF

Chapecó – SC

31 de julho a 02 de agosto de 2009.

Comissão Geral:

Presidente:	Dalazen	jacir.dalazen@dprf.gov.br	(49) 9993-1984
	Grael	luiz.graniel@dprf.gov.br	(49) 8801-1267
	Sandra Inês	sandra.muxfeldt@dprf.gov.br	(49) 8834-3976
	M. Cunha	marco.cunha@dprf.gov.br	(49) 9146-1985
	Gustavo Gonçalves	gustavo.goncalves@dprf.gov.br	(49)
	8839-5642		

Comissões Específicas:

Futsal, Volei de Quadra e Areia

Grael	luiz.graniel@dprf.gov.br	(49) 8801-1267
M. Cunha	marco.cunha@dprf.gov.br	(49) 9146-1985

Tiro

Gustavo Gonçalves	gustavo.goncalves@dprf.gov.br	(49) 8839-5642
Marcante	fernando.marcante@dprf.gov.br	(49) 8411-7212

Bocha, Bolão, Canastra, Dominó, Truco, Xadrez e Tênis de Mesa

Mocellin	neri.mocellin@dprf.gov.br	(49) 9108-1768
Figueira	jose.figueira@dprf.gov.br	(49) 9979-9987
Belatto	fabio.belatto@dprf.gov.br	(49) 8808-2464
Dalazen	jacir.dalazen@dprf.gov.br	(49) 9993-1984

Cerimonial

Sandra Inês	sandra.muxfeldt@dprf.gov.br	(49) 8834-3976
-------------	--	----------------

Parágrafo único: Caso a delegação não consiga formar uma equipe, poderá inscrever atletas de outras delegações *que ainda não tenham sido inscritos em qualquer outra delegação, entendida a inscrição à sumula do jogo*, desde que a delegação de origem já esteja com sua equipe completa (no mínimo 10 atletas inscritos). Em caso de contusão poderá ser inscrito atleta de outra delegação, desde que o mesmo, não tenha participado de outro jogo por outra delegação e para completar o número mínimo de atletas (05 atletas).

Art. 4º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas. No caso de uniformes semelhantes, a equipe que consta como visitante deverá trocar de uniforme ou utilizar coletes.

Art. 5º – Apenas os jogos iniciais de cada dia e/ou período terão seus horários estabelecidos e divulgados com antecedência, devendo ser respeitados sob pena de configurar o WO. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos no horário dos jogos iniciais, até que se declare o WO. O horário dos demais jogos fica condicionado ao término do jogo anterior e aos procedimentos para encerramento e início do jogo subsequente, não podendo esse tempo exceder a 5 (cinco) minutos.

§ 1º – No caso da ocorrência de WO a equipe que estiver presente não necessita entrar em quadra uniformizada, mas os atletas deverão apresentar-se à mesa, com a devida documentação, a fim de que seja verificado o número mínimo de atletas necessário para início da partida caso ela fosse realizada. Esta providência será dispensada caso a falta de uma equipe seja notória e conhecida e a partida desmarcada pela Comissão organizadora.

§ 2º - No caso da ocorrência de WO a equipe faltante estará automaticamente desclassificada da competição e não poderá mais participar dos demais jogos.

§ 2º - Em qualquer caso em que se configure o WO, tendo a equipe participado de alguma partida ou não, todos os jogos terão como resultado o placar de 1 a 0. Os gols porventura marcados nos jogos de equipes que sofreram o WO, ou seja, em jogos de equipes que faltaram em outras partidas, não serão utilizados para critérios de desempate consignados, tampouco para artilharia e verificação de goleiro menos vazado.

§ 3º – Os cartões distribuídos nos jogos envolvendo equipes que sofreram WO em outras partidas, ou seja, faltaram em outros jogos, serão considerados para fins de suspensão e critério de desempate.

Art. 6º – Para efeito de classificação a vitória terá 3 (três) pontos, empate 1 (um) ponto e derrota 0 (zero) ponto.

Art. 7º – No caso de empate no número de pontos ao final da primeira fase, será classificado para a fase semifinal a equipe que atender os seguintes critérios, em ordem decrescente: 1º critério - maior saldo de gols; 2º critério: maior número de gols pró; 3º critério – menor número de gols sofridos; 4º critério - menor número de cartões vermelhos; 5º critério – menor número de cartões amarelos. Se o empate persistir será realizado um sorteio público.

Art. 8º – O tempo regulamentar de jogo da fase classificatória será de dois tempos de 15 (quinze) minutos corridos, com intervalos de cinco minutos entre eles. As semi-finais e finais serão em dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalos de cinco minutos entre eles.

Art. 9º - Atleta penalizado durante a competição com:

I - Cartão vermelho: ficará automaticamente suspenso por um jogo.

II - Três cartões amarelos em toda a competição terá suspensão automática de um jogo.

III - Se o atleta na mesma partida receber o terceiro cartão amarelo e um vermelho, cumprirá a suspensão do item "I" e eliminará o terceiro cartão amarelo, mantendo-se os dois cartões amarelos anteriores, sendo que um novo cartão amarelo resultará em nova suspensão.

Parágrafo Único: no caso de ocorrer atitude anti-desportiva de algum atleta ou membro de Delegacia durante a competição, o fato será analisado pela Comissão de Disciplina, que será formada por um representante de cada Delegacia participante do evento, que poderá resultar em afastamento suspensivo ou definitivo do atleta da competição.

Art. 10º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais dois membros da comissão técnica, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 11º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho, dado pelo árbitro, estarão automaticamente suspensos por uma partida;

Art. 12º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante as partidas.

Art. 13º – A arbitragem estará a cargo da Secretaria de Esportes do município.

Art. 14º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora. Para entrar com recurso o mesmo deverá ser formulado por escrito e encaminhado a Comissão Organizadora em até trinta minutos após o término da partida.

VOLEI DE QUADRA

Art. 1º - O campeonato de Voleibol de Quadra, naipes misto, será regido pelas regras oficiais da Federação Internacional de Voleibol (FIVB), por este Regulamento e conforme o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, em número máximo de 10 (dez), ficando sob responsabilidade dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do horário aqui disposto.

Art. 3º - Uma equipe é formada por 10 (dez) jogadores, sendo que entre os 06 (seis) titulares, 03 (três) devem ser do sexo masculino e 03 (três) do sexo feminino.

§ 1º - Os integrantes das equipes originalmente inscritos quando da estréia não poderão ser substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

§ 2º - Cada Delegacia e a Sede da Superintendência poderão realizar a inscrição de até 02 (duas) equipes;

§ 3º - As Delegacias poderão inscrever apenas PRF's ativos ou inativos, seus cônjuges e parentes em 1º grau, servidores administrativos do DPRF, bem como estagiários e contratados, sendo permitida a presença de apenas 01 (um) estagiário ou contratado em quadra por vez. Não serão aceitas inscrições de outros parentes de servidores. No caso dos PRF's inativos, estes poderão inscrever-se por qualquer equipe. É permitida a inscrição em apenas uma equipe. Os PRF's ativos e servidores administrativos deverão inscrever-se pela equipe do local de lotação, sendo permitida apenas a inscrição por equipe diversa caso haja necessidade para complementação de número mínimo de participantes em outra equipe, bem como, haja número excedente ou suficiente de atletas na equipe do local de sua lotação.

Parágrafo único: Caso a delegação não consiga formar uma equipe, poderá inscrever atletas de outras delegações, desde que a delegação de origem já esteja com sua equipe completa (10 atletas inscritos).

Art. 4º - Os jogos serão realizados:

I - Na fase de classificação em sistema de um único set, de 25 pontos;

II – Nas demais fases (Semi Final e Final), pelo sistema de melhor de 3 (três) sets vencedores, de 21 (vinte e um) pontos cada e na necessidade de *tie-brake*, 15 (quinze) pontos.

Art. 5º - Para efeito de contagem de pontos, observar-se-á o seguinte critério:

§ 1º - Vitória: 2 (dois) pontos;

§ 2º - Derrota: 0 (zero) ponto.

§ 3º - No caso de igualdade de pontos, os critérios de desempate serão os seguintes:

I – Melhor índice no *Set Average* (Sets ganhos divididos por sets perdidos);

II – Melhor índice no Pontos Average (Pontos ganhos divididos por pontos perdidos);

III – Sorteio público.

Art. 6º - As chaves, tabelas e sistema de classificação constarão do anexo a este regulamento, após a realização da Reunião Técnica;

Art. 7º - A tabela, bem como datas, horários e locais dos jogos não poderão sofrer alterações, salvo se justificadas por motivo de força maior, a critério da Coordenação Técnica, com a aquiescência da Comissão Organizadora do Evento.

Art. 8º - O atleta desqualificado do jogo pelo árbitro ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente.

Art. 9º - Os jogadores reservas devem permanecer sentados ou na zona destinada para aquecimento na área da sua equipe no momento da disputa.

Art. 10º - Será permitida livremente a substituição no decorrer da partida, obedecendo-se, porém, o limite de três atletas de cada sexo simultaneamente na quadra de jogo.

Art. 11º - Só será permitida uma tentativa de saque.

Art. 12º - Os jogadores adversários não podem impedir com barreira que o sacador seja visto. A pedido dos jogadores da equipe adversária devem se deslocar lateralmente ou abaixar-se.

Art. 13º - O contato da bola com o bloqueio, não é considerado como primeiro toque da equipe.

Art. 14º - O contato com a bola entre dois adversários acima da rede ocasionando uma bola presa, não é considerada falta.

Art. 15º - Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

Art. 16º - Cada equipe tem direito a 2 (dois) tempos de 1 (um) minuto durante o set.

Art. 17º - As equipes deverão estar postadas para início do primeiro jogo em até 10(dez) minutos e para os demais jogos até 5(cinco) minutos após o término do jogo anterior;

I - A equipe que não se postar neste período será eliminada do campeonato;

II – Para início da partida a equipe deverá estar composta de no mínimo 06 (seis) jogadores, sendo 03 (três) de cada sexo.

Art. 18º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante as partidas.

Art. 19º - A qualquer época, o Comitê Organizador – caso considere importante - acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 20º – A arbitragem estará a cargo da Secretaria de Esportes do município.

Art. 21º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora. Para entrar com recurso o mesmo deverá ser formulado por escrito e encaminhado a Comissão Organizadora em até trinta minutos após o término da partida. **VOLEI DE AREIA**

Art. 1º - O campeonato de Voleibol de Areia (2x2), naipes misto, será regido pelas regras oficiais da Federação Internacional de Voleibol de Areia (FIVB), por este Regulamento e conforme o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente.

Art. 3º - Uma equipe poderá ser formada por até 03 (três) jogadores, podendo ser composta por atletas do mesmo sexo (masculino ou feminino), bem como por atletas de sexos diferentes. É obrigatória a presença de, no mínimo, 01 (um) PRF's em quadra.

§ 1º - Os integrantes das equipes originalmente inscritos quando da estréia não poderão ser substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

§ 2º - Cada Delegacia e a Sede da Superintendência poderão realizar a inscrição de até 02 (duas) equipes;

§ 3º - As Delegacias poderão inscrever apenas PRF's ativos ou inativos, seus cônjuges e parentes em 1º grau, bem como servidores administrativos do DPRF. Não serão aceitas inscrições de outros parentes de servidores, tampouco estagiários ou contratados. No caso dos PRF's inativos, estes poderão inscrever-se por qualquer equipe. É permitida a inscrição em apenas uma equipe. Os PRF's ativos e servidores administrativos deverão inscrever-se pela equipe do local de lotação, sendo permitida apenas a inscrição por equipe diversa caso haja necessidade para complementação de número mínimo de participantes em outra equipe, bem como, haja número excedente ou suficiente de atletas na equipe do local de sua lotação.

Parágrafo único: Caso a delegação não consiga formar uma equipe, poderá inscrever atletas de outras delegações, desde que a delegação de origem já esteja com pelo menos uma equipe completa (três atletas inscritos).

Art. 4º - Os jogos serão realizados:

I - Na fase de classificação em sistema de um único set, de 25 pontos;

II - Nas demais fases (Semi Final e Final), pelo sistema de melhor de 3 (três) sets vencedores, de 21 (vinte e um) pontos cada e na necessidade de *tie-brake*, 15 (quinze) pontos.

Art. 5º - Para efeito de contagem de pontos, observar-se-á o seguinte critério:

§ 1º - Vitória: 2 (dois) pontos;

§ 2º - Derrota: 0 (zero) ponto.

§ 3º - No caso de igualdade de pontos, os critérios de desempate serão os seguintes:

I - Melhor índice no *Set Average* (Sets ganhos divididos por sets perdidos);

II - Melhor índice no Pontos Average (Pontos ganhos divididos por pontos perdidos);

III - Confronto direto.

Art. 6º - As chaves, tabelas e sistema de classificação constarão do anexo a este regulamento, após a realização da Reunião Técnica;

Art. 7º - O atleta desqualificado do jogo pelo árbitro ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente.

Art. 8º - A tabela, bem como datas, horários e locais dos jogos não poderão sofrer alterações, salvo se justificadas por motivo de força maior, a critério da Coordenação Técnica, com a aquiescência da Comissão Organizadora do Evento.

Art. 9º - O jogador reserva deve permanecer sentados ou na zona destinada para aquecimento na área da sua equipe no momento da disputa.

Art. 10º - Não existem posições determinadas na quadra e nem erro de rodízio, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Parágrafo único - Poderão ser inscritos 03 (três) atletas, permitindo-se livremente a substituição no decorrer da partida. Os 03 (três) integrantes originalmente inscritos quando da estréia da equipe não poderão ser substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

Art. 11º - Será permitida livremente a substituição no decorrer da partida.

Art. 12º - Só será permitida uma tentativa de saque.

Art. 13º - Os jogadores adversários não podem impedir com barreira que o sacador seja visto. A pedido dos jogadores da equipe adversária devem se deslocar lateralmente ou abaixar-se.

Art. 14º - O contato da bola com o bloqueio, é considerado como primeiro toque da equipe.

Art. 15º - O contato com a bola entre dois adversários acima da rede ocasionando uma bola presa, não é considerada falta.

Art. 16º - O jogador não pode completar um ataque com uma "largada" de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

Art. 17º - Qualquer jogador poderá atacar ou bloquear.

Art. 18º - No momento do levantamento, após a saída das mãos do levantador, a bola não poderá dar mais do que uma volta completa em sua circunferência, sob pena de marcação de dois toques.

Art. 19º - Os jogadores podem invadir a quadra adversária, desde que não interfira a ação do jogador adversário.

Art. 20º - O primeiro contato com a bola (recepção, ataque fraco, defesa, etc.) é igual ao vôlei de praia.

Art. 21º - É falta tocar qualquer parte da antena.

Art. 22º - Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

Art. 23º - Cada equipe tem direito a 2 (dois) tempos de 1 (um) minuto durante o set.

Art. 24º - As equipes devem trocar de quadra de acordo com a regra 22 do Voleibol de Praia.

Exceção: não há intervalo durante a troca de quadras em todas "AS FORMAS". As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.

Art. 25º - As equipes deverão estar postadas para início do primeiro jogo em até 10(dez) minutos e para os demais jogos até 5(cinco) minutos após o término do jogo anterior;

I - A equipe que não se postar neste período será eliminada do campeonato;

II – Para início da partida a equipe deverá estar composto de no mínimo 02 (dois) jogadores.

Art. 26º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante as partidas.

Art. 27º - A qualquer época, o Comitê Organizador – caso considere importante - acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 28º – A arbitragem estará a cargo da Secretaria de Esportes do município.

Art. 29º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora. Para entrar com recurso o mesmo deverá ser formulado por escrito e encaminhado a Comissão Organizadora em até trinta minutos após o término da partida.

TIRO

Art. 1º - As modalidades de tiro serão realizadas no estande de tiro do 2º Batalhão da Polícia Militar em Chapecó, tendo início às 09:00 horas do dia 01 de agosto de 2009 (SÁBADO), nos seguintes termos:

I. O tiro na modalidade "precisão", iniciará às 09:00 horas, podendo os participantes inscritos apresentarem-se com atraso de até 10 (dez) minutos, sob pena de desclassificação;

II. O tiro na modalidade "rápido" terá início às 10:00 horas, podendo os participantes inscritos apresentarem-se com atraso de até 10 (dez) minutos, sob pena de desclassificação;

III. O tiro na modalidade "duelo" (shot off), terá início às 11:00 horas, podendo os participantes inscritos apresentarem-se com atraso de até 10 (dez) minutos, sob pena de desclassificação;

Parágrafo Único: Eventual necessidade alteração, adequação ou reestruturação do acima descrito pela Comissão Organizadora será previamente informado aos representantes de cada delegação.

Art. 2º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever sua "equipe de tiro" no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, em número máximo de 14 (quatorze) atletas, sendo 05 (cinco) para a modalidade de "precisão", 05 (cinco) na modalidade "tiro rápido", 03 (três) na modalidade "duelo" e mais 01 (um) reserva (coringa), ficando sob responsabilidade dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do horário aqui disposto.

Parágrafo Único: Para cada atleta inscrito e efetivamente participante das provas, a Delegacia/Sede receberá a pontuação de 0,5 (meio) ponto a título de bonificação, a serem computados para a classificação geral da modalidade Tiro.

Art. 3º – Ao final de cada modalidade, os 08 (oito) melhores classificados individualmente receberão as seguintes pontuações: 10 (dez) pontos para o primeiro colocado; 08 (oito) para o segundo; 06 (seis) para o terceiro; 05 (cinco) para o quarto; 04 (quatro) para o quinto; 03 (três) para o sexto; 02 (dois) para o sétimo e 01 (um) para o oitavo.

Art. 4º – Após o término das competições de Tiro, cada Delegacia/Sede acumulará os pontos conquistados individualmente por seus atletas mais os pontos de bonificação pelas inscrições/participações realizadas, definindo assim, a equipe de tiro vencedora.

Parágrafo Único: A classificação final por equipes definirá a pontuação atribuída a cada Delegacia/Sede para a classificação geral do XIV ENCOPRF.

Art. 5º - As equipes serão compostas por policiais em atividade ou inativos, lotados nas Delegacias e Sede da 8ª Superintendência.

Art. 6º – Os atletas serão submetidos a teste de etilômetro antes do início das competições, sendo eliminado aquele que não for aprovado no teste.

Parágrafo único: A aprovação no teste de alcoolemia representa leitura do aparelho com valor igual a 0,00 (zero) Mg/l de ar expirado, em primeiro ou segundo teste.

Art. 7º - As regras a serem observadas durante o Torneio de tiro são as abaixo especificas:

1 Regras Gerais de Condutas e Procedimentos do Torneio de Tiro:

- a) Durante a realização das provas será obrigatória a utilização de EPIs (coletes balístico, óculos e abafadores), os quais serão de responsabilidade do atirador participante, sendo que a utilização de óculos de grau ou de sol substitui a utilização do EPI correspondente.
- b) As armas autorizadas para prática de tiro pelos participantes são a pistola .40, 380 ACP e 9mm parabellum, e revólveres com calibre igual ou superior ao .38, estes com cano de até 6”.
- c) É proibida a alteração de quaisquer características originais das armas que tenham por objetivo trazer vantagens sobre os demais competidores, tais como: empunhaduras e miras modificadas. Todos os casos apresentados serão avaliados pela Comissão de Arbitragem que decidirá pela proibição ou autorização de seu uso;
- d) A munição a ser utilizada nas categorias “tiro rápido” e “tiro duelo” devem ser originais de fábrica (não recarregadas), salvo se o recarregamento se der de maneira coletiva e oferecida a todos os concorrentes. Munição recarregada individualmente pode ser utilizada na prova “tiro precisão”.
- e) A arbitragem poderá ser realizada por membros da Comissão de Organização ou pessoa indicadas por esta;
- f) Para manuseio e verificação do armamento, ficará a disposição das equipes de atiradores um local pré destinado.
- g) Todo e qualquer manuseio do armamento na linha de tiro somente poderá ser feito pelo atirador, mediante a prévia autorização e ou orientação da arbitragem do torneio;
- h) Fica proibido o manuseio de armamento nas imediações do estande de tiro, ficando o infrator sujeito a “desclassificação” caso insista em desobedecer essa orientação;
- i) Durante o torneio, as equipes de atiradores, deverão manter o armamento no coldre ou local seguro.

- j) As equipes das Delegacias e Sede deverão indicar um responsável, que representará esta quando da necessidade de interlocução junto a arbitragem do torneio e será responsável pela disciplina dos membros da sua representação, podendo haver um suplente.
- k) Os representantes de equipes deverão, antes do início do torneio, procurar saber de mudança em alguma modalidade ou regras do evento, com a equipe de arbitragem.
- l) Os casos omissos ao presente regulamento serão dirimidos pela Comissão de arbitragem, com participação dos responsáveis pelas equipes presentes no local das provas.

2. Regras Específicas para a Modalidade de Tiro:

- a) **Tiro "precisão"** : 1. O tiro deverá ser realizado de pé, sendo proibido apoiar-se em objetos, parede ou banquetas, podendo ser em dupla ou simples empunhadura e em ação simples ou dupla, a critério do atirador. Poderá haver 5 (cinco) representantes inscritos por delegacia;
2. Para esta prova serão realizados 03 tiros de ensaio em 02 (dois) minutos, o número de tiros valendo será de 10 (dez), a uma distância de 25 (vinte e cinco) metros, tendo 05 (cinco) minutos para a série de tiros, utilizando as armas curtas autorizadas; Serão realizados outros 5 (cinco) disparos com a arma longa fornecida pela comissão (calibre .38), com munição dos participantes, em alvos a 50 (cinquenta) metros de distância, em 2 (dois) minutos, com 2 (dois) tiros de ensaio em 1 (um) minuto, antes dos tiros valendo.
3. A pontuação final será tirada do somatório total dos pontos alcançados em ambas as provas, sendo que em caso de empate, adotar-se-á o critério de maior número de moscas, números com maior pontuação e assim sucessivamente. Persistindo o empate em qualquer uma das colocações supracitadas, será declarado vencedor da colocação em jogo o atirador de maior idade.

b) Tiro "rápido":

- 1. O tiro deverá ser realizado de pé, sendo proibido apoiar-se em objetos, parede ou banquetas, podendo ser em dupla ou simples empunhadura, a critério do atirador. Poderá haver 5 (cinco) representantes inscritos por delegacia;
2. Para esta prova não serão realizados tiros de ensaio. O atirador deve partir com a arma coldreada e desengatilhada (ação dupla), em posição de entrevista. O número de tiros valendo será de 06 (seis), a uma distância de 10 (dez) metros, realizados em apenas um evento em 15 (quinze) segundos para a série de tiros. O atirador partirá com três carregadores com duas munições em cada carregador, estando o primeiro na arma e a arma poderá estar carregada (munição na câmara). O atirador

deve realizar todos os seis tiros no(s) alvo(s), realizando duas trocas de carregadores, fechar, coldrear a arma e erguer os braços no tempo máximo concedido (quinze segundos).

3. A pontuação final será tirada do somatório total dos pontos alcançados no tempo máximo (quinze segundos), sendo desclassificado o atirador que não concluir o procedimento no tempo máximo previsto, e, no caso de empate, adotar-se-á o critério de maior número de impactos com maior pontuação regressivamente (do impacto melhor pontuado para o menor). Persistindo o empate em qualquer uma das colocações supracitadas, será declarado vencedor da colocação em jogo o atirador de maior idade.

c. Tiro "duelo" (shot off):

1. O tiro deverá ser realizado de pé, sendo proibido apoiar-se em objetos, parede ou banquetas, podendo ser em dupla ou simples empunhadura, a critério do atirador. Poderá haver 3 (três) representantes inscritos por delegacia;

2. Para esta prova não serão realizados tiros de ensaio. Os atiradores competirão em duplas, escolhidas por sorteio, sendo o perdedor eliminado e o vencedor classificado para outras disputas. Os alvos estarão posicionados a 10 (dez) metros de distância.

3. A disputa terá início ao comando do árbitro, sendo vencedor aquele que derrubar todos os 5 (cinco) alvos (pipers), na sequência determinada, antes do adversário. Caso nenhum dos atiradores alcance o objetivo final, será considerado vencedor aquele que obtiver o maior número de alvos derrubados em sequência.

4. Os atiradores partirão da posição de entrevista, com a arma coldreada, desengatilhada (ação dupla) e carregada, tendo disponível um carregador com 7 (sete) tiros.

5. O primeiro colocado será o que vencer a última disputa, e o segundo o que for vencido nessa etapa. Os terceiro e quarto colocados serão, respectivamente, o perdedor da disputa anterior com o primeiro e o perdedor da disputa anterior com o segundo e assim sucessivamente para definir do 5º ao 8º lugar.

6. Para compor as duplas, a organização utilizará de sorteio dos participantes e poderá utilizar dos meios e formas à sua disposição.

DOMINÓ

Art 1º – Cada equipe será composta por 02 (dois) jogadores, sendo que para começar o jogo, cada um dos quatro jogadores tirará uma pedra, saindo quem tirar a pedra maior (maior somatório).

Parágrafo Único: Poderá ser inscrito um jogador reserva por equipe.

Art 2º – Embaralha sempre o jogador antecessor do mão.

Art 3º – O jogador que sair com 05 doubles ou mais não poderá jogar, devendo iniciar nova partida.

Art 4º – As pedras tem que ficar sobre a mesa, não é permitido colocar pedras na mão.

Art 5º – Se mexer a pedra na vez de jogar e não colocá-la, ou a mesma não servir para a jogada, o jogador paga os pontos contidos naquela pedra.

Art 6º – Fechado o jogo, em caso de empate, perde quem fechou o jogo.

Art 7º – Dupla que negar pedra, perde a rodada e paga 20 pontos .

Art 8º – Vence a dupla que chegar primeiro aos 100 pontos.

Art 9º – Durante a partida não poderá ser substituído o atleta por reserva.

Art 10º - O torneio será eliminatório, podendo ser a equipe composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art 11º - A competição será em partida seca, sendo a final em melhor de 03.

Art 12º - As equipes terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art. 13º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante as partidas.

Art 14º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art. 15º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art 16º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

CANASTRA

Art 1º – Cada equipe será composto por dois jogadores e os confrontos entre as duplas serão sorteados no início da competição.

Parágrafo único: Poderá se inscrito um jogador reserva por equipe.

Art 2º – A equipe vencedora será a que somar primeiro 3.000 pontos na partida ou a que tiver o maior somatório de pontos, em tempo máximo a ser definido entre os participantes, quando do início do torneio.

Art 3º – Cada jogador receberá 13(treze) cartas serão disponibilizados por rodada.

Art 4º – A equipe que atingir 1.500 (mil e quinhentos) pontos, na jogada seguinte deverá obter 120 (cento e vinte) pontos em cartas para iniciar jogo na mesa.

Art 5º – É proibido falar sobre cartas ou fazer qualquer tipo de simulação.

Art 6º – Se mexer no lixo terá de levar todo, não poderá voltar atrás.

Art 7º – Os confrontos serão em partida seca, sendo apenas a final em melhor de três.

Art 8º – Os pontos serão contabilizados da seguinte forma:

Canastra Limpa- 200 pontos

Canastra de às a sete – 300 pontos

Canastra Suja – 150 pontos

Batida – 100 pontos

Cartas: - coringas 50 pontos

- azes – 20 pontos

- demais cartas – 10 pontos

Art 9º - Os jogadores poderão baixar trincas de figuras e azes.

Art 10º – Durante a partida não poderá ser substituído o atleta titular pelo reserva.

Art 11º - O torneio será eliminatório, podendo ser a equipe composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art 12º - As equipes terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art. 13º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante a partida.

Art 14º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art. 15º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art 16º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

XADREZ

Art 1º - O sistema adotado no torneio será o suíço e observado o previsto no Regulamento das Provas Oficiais da FIDE, podendo-se fazer as adaptações que forem necessárias para o bom andamento da competição.

Parágrafo único: Os eventos no sistema suíço, poderão sofrer alterações no sistema de competição e número de rodadas, dependendo da quantidade de inscritos. (5 ou 7 rodadas)

Art 2º - Os jogos terão tempo de reflexão de 21 minutos para KO.

Art. 3º - Para efeito de contagem de pontos, observar-se-á o seguinte critério:

§ 1º - Vitória:1 (um) ponto;

§ 2º - Empate: 0,5 ponto

§ 3º - Derrota: 0 (zero) ponto

I - Em caso de desempate será decidido por milésimos, de acordo com os confrontos.

Art. 4º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Paragrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art. 5º - Durante a competição cada jogador deverá apresentar jogo de peças, padrão oficial, e um relógio de xadrez em perfeito estado de funcionamento.

Parágrafo único: Havendo disponibilidade de material da organização, o mesmo será disponibilizado.

Art 6º - O torneio será eliminatório, podendo os jogadores serem PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art 7º - As jogadores terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art. 8º - O atleta não poderá ingerir bebida alcoólica durante a competição

Art 9º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art 10º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

BOCHA

Art. 1º - A equipe participante do torneio de Bocha será composto por 02 (dois) jogadores em cada time na cancha.

Parágrafo Único: Poderá ser inscrito um jogador reserva por equipe.

Art. 2º - O jogador que jogar a bola não poderá ultrapassar o risco na hora que a bola for jogada, caso contrário a bola será anulada;

Art. 3º - O bolim terá que ultrapassar o risco, não ultrapassando esta será da equipe adversária.

Art. 4º - A bola que não ultrapassar o risco será recolhida da partida.

Art. 5º - O jogador deverá estar calçado, salvo concordância da coordenação.

Art. 6º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica na cancha.

Art. 7º - A competição será feita em uma partida "seca", sendo classificado o vencedor para a próxima fase.

Art 8º – Durante a partida não poderá ser substituído o atleta titular pelo reserva.

Art 9º - O torneio será eliminatório, sendo permitida a inscrição de até 02 (duas) equipes por delegação, podendo ser a equipe ser composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art 10º - As equipes terão 10 (dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art 11º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art. 12º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art 13º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

TRUCO

Art 1º – Cada equipe será composta por 02(dois) jogadores.

Paragrafo Único: Poderá ser inscrito um jogador reserva por equipe.

Art 2º – O baralho utilizado será o tipo espanhol, onde já estão excluídas as cartas 8 e 9.

Art 3º- A ordem de valor das cartas será na ordem crescente 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 1, 2, 3, e a ordem de valores dos naipes será na ordem crescente ouro, espada, copa e paus.

Art 4º – As cartas serão embaralhadas e o jogador que distribuirá as cartas as entregará ao jogador imediatamente anterior, que pegará uma carta do baralho (por cima, por baixo ou cortando, e após vê-la a entregará ao seu parceiro de jogo.

Art 5º – O jogador que distribuirá as cartas pegará a carta de cima e após vê-la a entregará ao seu parceiro, procedendo à distribuição das cartas aos demais jogadores, no sentido anti-horário, sendo distribuída uma carta de cada vez, até completar o número de três cartas para cada jogador.

Art 6º – A rodada iniciará pelo jogador subsequente aquele que deu as cartas.

Art 7º- A cada rodada, o jogador que dará as cartas será o jogador imediatamente subsequente aquele que deu as cartas na rodada anterior.

Art 8º - Caso ocorra empate na primeira disposição das cartas, a dupla vencedora será aquela que vencer a segunda disposição das cartas, e ocorrendo novo empate, será aquela que vencer a terceira disposição das cartas.

Art 9º – O jogador que, sendo o último a jogar na rodada, pedir truco, terá que ganhar aquela rodada, apresentando carta maior que o adversário. Se apenas empatar com o adversário, perderá a rodada, pela quantidade de pontos que a mesma estiver valendo.

Art 10º – Durante a partida não poderá ser substituído o atleta por reserva.

Art 11º - O torneio será eliminatório, podendo ser a equipe composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art 12º - A competição será em partida seca, sendo que a final será disputada na melhor de três.

Art. 13º - Os atletas não poderão ingerir bebida alcoólica durante a competição

Art 14º - As equipes terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art 15º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art. 16º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas.

Art 17º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

BOLÃO

Art. 1º - A equipe participante do torneio de Bolão será composto por 02 (dois) jogadores em cada time. Poderá ser inscrito um jogador reserva por equipe.

Parágrafo Único: na modalidade individual, a equipe será formada por um único jogador.

Art. 2º - O jogador que jogar a bola não poderá ultrapassar o risco na hora que a bola for jogada, caso contrário a bola será anulada;

Art. 3º - Os jogadores deverão apresentar-se calçados para a partida.

Art. 4º - O atleta não poderá ingerir bebida alcoólica na pista.

Art. 5º - A competição será feita em uma partida "seca", sendo classificado o vencedor para a próxima fase.

Art 6º – Durante a partida não poderá ser substituído o atleta titular pelo reserva, salvo em caso de contusão.

Art 7º - O torneio será eliminatório, sendo permitida a inscrição de até 02 (duas) equipes por delegação, podendo ser a equipe ser composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Parágrafo único: na modalidade individual, será obrigatória a participação de um PRF ativo ou inativo.

Art 8º - As equipes terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art 9º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art 10º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art 11º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º - O campeonato de tênis de mesa, será regido pelas regras simplificadas da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), por este Regulamento e conforme o disposto no Regulamento Geral.

Art. 2º - As equipes participante do torneio de tênis de mesa serão compostas por 01 (um) jogador em cada time.

Art. 3º - O torneio será eliminatório, sendo permitida a inscrição de até 02 (duas) equipes por delegação, podendo ser a equipe composta por PRF's ativos ou inativos ou servidores administrativos do DPRF, bem como cônjuges e filhos.

Art. 4º - Os jogos serão realizados:

I - Na fase de classificação em sistema de um único set, de 21 (vinte e um) pontos;

II – Nas demais fases (Semi Final e Final), pelo sistema de melhor de 3 (três) sets vencedores, de 11 (onze) pontos cada.

Art. 5º - Para efeito de contagem de pontos, observar-se-á o seguinte critério:

§ 1º - Vitória: 2 (dois) pontos;

§ 2º - Derrota: 0 (zero) ponto.

§ 3º - No caso de igualdade de pontos, os critérios de desempate serão os seguintes:

I – Melhor índice no *Set Average* (Sets ganhos divididos por sets perdidos);

II – Melhor índice no Pontos Average (Pontos ganhos divididos por pontos perdidos);

III – Sorteio público.

Art. 6º - Os jogadores deverão apresentar-se calçados para a partida.

Art. 7º - O atleta não poderá ingerir bebida alcoólica durante a competição.

Art. 8º - As equipes terão 10(dez) minutos para se postarem para dar início à partida após serem convocados pela comissão organizadora. Encerrado este prazo a equipe será eliminada da competição.

Art. 9º - Cada Delegacia/Sede deverá inscrever seus atletas no prazo a ser estabelecido e divulgado posteriormente, ficando sob responsabilidades dos representantes das delegacias e Sede da 8ª Superintendência, as inscrições e o cumprimento do prazo determinado.

Art. 10º - Os membros da comissão organizadora ou árbitro do torneio tem o direito de desclassificar o atleta por indisciplina ou qualquer outra irregularidade.

Parágrafo único: É proibido o uso de celular durante os jogos pelos jogadores, bem como, não é permitida manifestação de jogadores em outras partidas

Art. 11º - Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora do evento.

