

**REGULAMENTO GERAL / REGULAMENTO TÉCNICO**  
**1º Jogos Metalúrgicos de Jundiaí**

**I - Das Disposições Preliminares**

**ARTIGO 1º** - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições dos 1º Jogos Metalúrgicos de Jundiaí e Região ano 2011.

**ARTIGO 2º** - É de competência do Sindicato dos Metalúrgicos de Jundiaí e Região a realização dos 1º Jogos Metalúrgicos, ficando a seu cargo a normalização de desenvolvimento básico na região.

**ARTIGO 3º** - Caberá à comissão de esportes através de seu responsável técnico, e à comissão especial dos jogos, estabelecer as normas básicas de organização e desenvolvimento.

**Parágrafo Único** - A determinação das normas complementares e desenvolvimento operacional serão de responsabilidade dos coordenadores de esportes e lazer, sob supervisão e aprovação direta dos supervisores técnicos de operações regionais do Sindicato dos Metalúrgicos.

**ARTIGO 4º** - O 1º Jogos Metalúrgicos têm por finalidade promover, incentivar e aumentar as opções de entretenimento esportivo e a confraternização dos trabalhadores das indústria, metalúrgicas.

**ARTIGO 5º** - A disputa do 1º Jogos Metalúrgicos é facultada aos sócios categoria "A" do Sindicato dos Metalúrgicos.

**ARTIGO 6º** - O 1º Jogos Olímpicos Metalúrgicos serão realizados nas dependências do clube de campo do Sindicato dos Metalúrgicos.

**ARTIGO 7º** - As modalidades que integrarão os 1º Jogos Metalúrgicos serão as seguintes:

| <b>MODALIDADES</b> | <b>PROVAS</b>                      |
|--------------------|------------------------------------|
| Atletismo          | 100M, 200M, 3.000M                 |
| Basquetebol X3ME   | Conforme regulamento da modalidade |
| Bocha              | Conforme regulamento da modalidade |
| Cabo de Guerra     | Conforme regulamento da modalidade |
| Damas              | Conforme regulamento da modalidade |
| Dominó             | Conforme regulamento da modalidade |
| Futebol            | Society – Máster                   |
| Handebol           | Conforme regulamento da modalidade |
| Natação            | 50M e 100M                         |
| Pesca Esportiva    | Conforme regulamento da modalidade |
| Tênis de mesa      | Conforme regulamento da modalidade |
| Truco              | Conforme regulamento da modalidade |
| Voleibol           | Conforme regulamento da modalidade |

**ARTIGO 8º** - As empresas que participarem dos 1º Jogos Metalúrgicos serão consideradas conhecedoras das regras e regulamentos das federações esportivas do estado de São Paulo e deste regulamento e assim se submeterão sem reserva alguma a todas as conseqüências que delas possam emanar.

**ARTIGO 9º** - Das decisões dos árbitros não cabem recursos e suas resoluções serão definitivas.

**Parágrafo único** Não caberá veto de arbitragem das empresas participantes

## **II - DOS JOGOS**

**ARTIGO 10** - Somente poderão participar dos 1º Jogos Metalúrgicos, atletas que estejam com vínculo empregatício vigente na empresa participante e que se encaixem na categoria de sócio "A"

**ARTIGO 11** - Antes de cada competição o atleta e comissão técnica, deverão identificar-se através da apresentação de documento pessoal de identidade.

**Parágrafo 1º** - Consideramos competição, todos os jogos ou provas de todas as modalidades.

**Parágrafo 2º** - Serão considerados documentos válidos para identificação nos 1ºs Jogos Olímpicos Metalúrgicos: Carteira Profissional - CPTS, Registro Geral - RG, Carteira Nacional de Habilitação (com foto), Passaporte e documentos oficiais constantes na lei nº 6.026 (07/05/75) (ex. CREA, CRM, OAB, CREF...), devendo os documentos conter descrito o n.º do RG e a foto do participante.

**EM HIPÓTESE ALGUMA, SERÁ ACEITA XEROX DE QUALQUER DOCUMENTO, MESMO AUTENTICADO.**

## **III - DAS INSCRIÇÕES**

**ARTIGO 12** - As inscrições estarão abertas a partir do dia 22 de Agosto de 2011, encerrando-se impreterivelmente no dia 06 de Setembro de 2011, às 18h00, na sede central e as 20:00 na academia do clube.

**Parágrafo 1º** - As empresas participantes dos 1º Jogos Metalúrgicos deverão se inscrever por modalidade, utilizando os formulários especiais (fichas de inscrição) fornecidos pelo Sindicato, disponíveis somente na Sede Central e Na Academia Do Sindicato.

**Parágrafo 2º** - As inscrições deverão ser preenchidas com letra legível, e não podendo ser alteradas. Toda a ficha deverá conter pelo menos 1 (um) telefone para contato diferente do da sede do ADC da empresa.

**Parágrafo 3º** - Somente poderá participar dos jogos associados categoria "A".

**Parágrafo 4º** - Na ficha de inscrição deverá constar o nome da empresa, nome do responsável pela inscrição se equipe, nome do atleta se individual, telefone de contato e celular, e prova que será disputada.

**ARTIGO 13** – Um atleta não poderá ser inscrito duas vezes na mesma modalidade.

**ARTIGO 14** – Poderão ser realizadas substituições e inclusões na listagem única.

**Parágrafo 1º** - Às empresas que optarem por inscrever mais de uma equipe coletiva poderá substituir ou completar sua listagem individual no decorrer das competições, sendo, até 04 (quatro) atletas por equipe. Nas modalidades de Quartetos ou Duplas poderão ser substituído 01 (um) atleta por dupla ou 2 no quarteto.

**Parágrafo 2º**- A substituição ou inclusão deverá ser solicitada através do Formulário C, citando especificamente o nome do atleta, Telefone e Idade e modalidade a ser excluído e/ou incluído o que estará a disposição na sede central do sindicato ou no clube de campo na academia.

**Parágrafo 3º** - Não poderão ser substituídos atletas punidos por indisciplina ou atletas que tenham inscrições em outra equipe da mesma modalidade.

**ARTIGO 15** – O proprietário de empresa poderá participar do 1º Jogos Metalúrgicos, desde que comprove tal função/situação.

**ARTIGO 16** – Funcionário aposentado poderá inscrever-se pela última empresa constante na carteira profissional.

**Parágrafo Único** – Caso o funcionário aposentado, tenha trabalhado em uma outra empresa e estar desligado da mesma, poderá inscrever-se nos 1º Jogos Metalúrgicos, pela empresa em que se aposentou, constante na carteira profissional.

**ARTIGO 17** – O funcionário que se desligar da empresa após o início dos 1º Jogos Metalúrgicos poderá continuar participando da competição, a partir da data do desligamento, ficando à cargo da equipe a manutenção do atleta na equipe.

**ARTIGO 18** – É proibida a participação de estagiários nas competições (Lei 6494 de 07/12/77).

**ARTIGO 19** – A modalidade que não atingir o mínimo de 04 (quatro) empresas inscritas, poderá ter sua disputa cancelada.

#### **IV - DA CLASSIFICAÇÃO GERAL**

**ARTIGO 20** - Em competição cujo sistema de disputa seja eliminatória simples, a equipe (modalidade coletiva) ou jogador (modalidade individual) que não comparecer a uma partida ou disputa, em qualquer fase do campeonato, será considerada vencida e eliminada, perdendo a contagem de pontos e premiação. Em outro sistema de disputa, a equipe ou jogador será considerada vencida e seguirá o regulamento específico da modalidade.

#### **V - DOS RECURSOS**

**ARTIGO 21** - Qualquer reclamação sobre irregularidades nas inscrições de atletas e nas disputas só será considerada mediante representação escrita, com citação de todos os detalhes para que possa esclarecer e provar a denúncia.

**Parágrafo 1º** - Somente a equipe participante do jogo em questão poderá impetrar representação escrita.

**Parágrafo 2º** - Para cumprimento deste artigo serão aceitas representações escritas contra qualquer competição até às 17h00 do primeiro dia útil subsequente à partida.

**Parágrafo 3º** - Para a apresentação das provas de irregularidades, o Sindicato dará um prazo de até 48 horas após a entrada do recurso previsto no parágrafo 2º deste artigo. Entenda-se que o prazo para a apresentação das provas se estenderá até às 17h00 do dia do prazo final.

**Parágrafo 4º** - A coordenação dos jogos poderá antes, durante e após a competição, exigir a apresentação da carteira profissional e/ou outro comprovante de vínculo empregatício, referente ao atleta inscrito, estabelecendo prazo para esta comprovação. O não atendimento implicará na desclassificação da equipe pela comissão disciplinar temporária.

**Parágrafo 5º** - A equipe desclassificada durante o evento, terá todos os confrontos e resultados anulados, na pontuação, saldo de gols e qualquer item técnico comparativo.

#### **VI - DA COMISSÃO DISCIPLINAR TEMPORÁRIA DAS OLIMPÍADAS DAS METALÚRGICAS.**

**ARTIGO 22** - Devido ao caráter específico será constituído uma Comissão Disciplinar Temporária - CDT, conforme art. 6º do Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva - CBJDD, presidido pelo responsável pela comissão de esportes da entidade. A comissão será convocada pelo presidente toda vez que se fizer necessário, atuando no mínimo com 05 (cinco) membros com o presidente.

**Parágrafo 1º** - No caso de impedimento ou não comparecimento dos 05 (cinco) membros mínimos necessários para o andamento dos trabalhos, o presidente poderá convidar outras pessoas a participarem interinamente da comissão.

**Parágrafo 2º** - Das decisões da comissão disciplinar temporária - CDT não cabe recursos e suas resoluções são definitivas.

**ARTIGO 23** - Quando solicitado a julgar recursos, o presidente da comissão disciplinar temporária - CDT, após a leitura dos fatos pertinentes, dará 10 (dez) minutos para exposição de cada parte, em seguida os membros do conselho se reunirão para a decisão. Após o anúncio da sentença não mais caberá recurso.

## VII - DAS PENALIDADES

**ARTIGO 24** - Em qualquer competição, o concorrente que provocar a interrupção da disputa, por indisciplina coletiva de torcedores, atletas e/ou dirigentes, por mais de 10 (dez) minutos e devidamente relatado em súmula pela arbitragem e/ou representante do Sindicato, será considerado vencido e desclassificado da competição, sem necessidade de reunir a CDT.

**Parágrafo Único<sup>o</sup>** - O disposto neste artigo também se aplicará, a critério do árbitro, em caso de indisciplina coletiva de equipes, atletas ou dirigentes, independentemente daquele prazo de advertência.

**ARTIGO 25 - Parágrafo Único** Caso o ato ou fato de agressão seja generalizado, relatado pela arbitragem e responsável pela modalidade, fica(m) a(s) empresa(s) excluída(s) automaticamente da participação da competição e conforme artigo 33, cabendo ainda decisão julgada pela CDT.

**ARTIGO 26 – PARÁGRAFO 1** - O ATLETA OU DIRIGENTE QUE COMETER ATO DE AGRESSÃO MORAL AOS ÁRBITROS, REPRESENTANTES DAS EQUIPES OU DA ORGANIZAÇÃO E OUTROS PARTICIPANTES DURANTE UMA COMPETIÇÃO, FICA EXCLUÍDO AUTOMATICAMENTE DE QUALQUER PROMOÇÃO ESPORTIVA DO SINDICATO DOS METALURGICOS PELO PRAZO DE **02 (DOIS) ANOS**, JÁ O ATLETA OU DIRIGENTE QUE COMETER ATO DE AGRESSÃO **FÍSICA** FICA EXCLUÍDO AUTOMATICAMENTE DE QUALQUER PROMOÇÃO ESPORTIVA DO SINDICATO DOS METALURGICOS PELO PRAZO DE **03 (TRÊS) ANOS** INCLUSIVE DA PRÓXIMA EDIÇÃO DAS OLMPIADAS METALURGICAS, INDEPENDENTEMENTE DE OUTRAS SANÇÕES JULGADAS CONVENIENTEMENTE PELA CDT, SEM NECESSIDADE DE JULGAMENTO PELA MESMA.

**ARTIGO 27 – PARÁGRAFO 2** - CASO O ATO OU FATOS DE AGRESSÃO SEJA GENERALIZADO, RELATADO PELA ARBITRAGEM E/OU RESPONSÁVEL PELA MODALIDADE, FICA(M) A(S) EQUIPE(S) EXCLUÍDA(S) AUTOMATICAMENTE DA PARTICIPAÇÃO NA REFERIDA MODALIDADE, CABENDO AINDA DECISÃO JULGADA PELA CDT.

**ARTIGO 28** - A comprovação de quaisquer irregularidades no tocante ao disposto nos artigos do presente regulamento implicará também a penalidade de eliminação automática da equipe infratora em qualquer dos torneios, com a perda de pontos que porventura obtivera.

**Parágrafo único** - Desclassificação de equipe (modalidade coletiva) ou atleta (modalidade individual) provoca alteração na contagem de pontos para a classificação do torneio, subindo outra equipe ou outro atleta para a posição imediatamente superior a que ocupava anteriormente, sendo desconsiderada toda e qualquer participação e ou pontuação perante os adversários e ou colocação alcançada até o fato.

## VIII - DOS PRÊMIOS

**ARTIGO 29** - O Sindicato ofertará prêmios individuais e coletivos aos vencedores de cada modalidade.

## IX - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**ARTIGO 30** - O SINDICATO, BEM COMO SEUS ORGANIZADORES não se responsabilizará por acidentes que ocorram antes, durante ou depois das competições, ficando a cargo do próprio atleta acidentado ou empresa a que pertence às despesas necessárias, bem como quaisquer processos de âmbito jurídico futuro.

**ARTIGO 31** - O Sindicato não se responsabilizará por perdas de salários ou vantagens de suas atribuições profissionais que qualquer trabalhador venha a sofrer por participar dos 1º Jogos Olímpicos Metalúrgicos.

**ARTIGO 32** - Os casos omissos no presente regulamento serão decididos, sem apelação, pela comissão organizadora, que os resolverá dentro do espírito de confraternização dos trabalhadores, o mesmo que inspira as competições do Sindicato e de acordo com as normas da ética esportiva.

## **X - DOS REGULAMENTOS DAS MODALIDADES**

**ARTIGO 33** - Os torneios serão regidos pelos regulamentos oficiais das respectivas federações especializadas, com exceção das modificações ressalvadas neste regulamento.

**ARTIGO 34** - Os participantes de todas as modalidades deverão apresentar-se devidamente uniformizados para as disputas, conforme determinação da respectiva federação.

**Parágrafo 1º** - Nas modalidades Basquete x3me, Futebol 7 Society Master, as equipes deverão trazer um uniforme sobressalente, para ser usado no caso de sorteio quando ocorrer coincidência que provoque dificuldade na identificação dos atletas.

**Parágrafo 2º** - Em última instância, a critério do representante, fica permitida a utilização de coletes que diferencie as equipes.

**Parágrafo 3º** - A organização sugere que as equipes apresentem-se com uniforme, camiseta, calção ou agasalho com o nome e/ou logotipo da empresa, a fim de valorizar a competição e a própria empresa.

**ARTIGO 35** - O sistema de disputa em cada modalidade, será de acordo com o número de equipes inscritas, disponibilidade de tempo e instalações esportivas e divulgados resumidamente no boletim do sindicato e na íntegra no site do sindicato (<http://www.metalurgicosjundiai.org.br/>)

**ARTIGO 36** - Os horários dos jogos serão rigorosamente observados, havendo somente 10 (dez) minutos de tolerância para início do primeiro jogo de cada série ou grupo.

**Parágrafo 1º** - Nos locais em que houver mais de uma série ou grupo com horários seguidos, a tolerância de 10 (dez) minutos valerá somente para o primeiro jogo do dia.

**Parágrafo 2º** - Caso a equipe participante por motivo de força maior tiver de atrasar deverá avisar os responsáveis pela modalidade (Telefone e Nomes dos Responsáveis nas fichas de inscrição de cada modalidade), se houver necessidade de alteração de horário de jogo o mesmo procedimento deverá ser feito.

**ARTIGO 37** - Não haverá acordo entre as equipes (modalidades coletiva ou individuais) para a realização de jogo ou prova, por motivo de atraso, falta de documento ou outra razão.

**ARTIGO 38** - O Sindicato se reserva o direito de mudar o local, data ou horário dos jogos, de acordo com a necessidade da competição, dando sempre ciência antecipada aos participantes por email e telefone informados nas fichas de inscrição.

**ARTIGO 39** - Nas modalidades coletivas, o atleta que chegar atrasado poderá entrar na partida em qualquer parte da mesma, independente de constar ou não na súmula no início da partida, porém, o referido jogador deverá estar devidamente inscrito na "Ficha de Inscrição" e portar documentação de identidade exigida neste regulamento.

**ARTIGO 40** - Em caso de tempo instável, somente após vitória do(s) representante(s) do Sindicato e da equipe de arbitragem, nos locais dos jogos ou provas, neste dia e horário, será determinado o adiamento, cancelamento ou realização da competição.

### **ARTIGO 41 - ATLETISMO**

**Parágrafo 1º** - As provas básicas do atletismo serão as seguintes:

- ✓ 100 metros
  - ✓ 200 metros
  - ✓ 3.000 metros
- PARA PROVAS MASCULINAS
- 
- ✓ 100 metros
  - ✓ 800 metros
- PARA PROVAS FEMININAS

**Parágrafo 2º** - Cada atleta poderá participar das três provas.

**Parágrafo 3º** - Para efeito de contagem de pontos e desempate, a classificação nas provas, será adotado o seguinte critério de pontuação por prova:

- 1º. Lugar - 08 pontos.
- 2º. Lugar - 06 pontos.
- 3º. Lugar - 04 pontos.
- 4º. Lugar - 03 pontos.
- 5º. Lugar - 02 pontos.
- 6º. Lugar - 01 ponto.

**Parágrafo 4º** - As Provas de pista (corridas) serão decididas em ordem de chegada, em caso de empate técnico será levado em conta a colocação do atleta em cada bateria, se permanecer o empate, será adotado o critério de tempo em cada bateria.

**Parágrafo 5º** - No dia da competição poderão circular pela área de competição, além dos atletas inscritos, apenas 01 (um) representante por empresa, devidamente identificado através de documentação exigida pelo regulamento.

## **ARTIGO 42º - BASQUETEBOL X3ME**

**Parágrafo 1º** - Serão obedecidas regras oficiais da Federação Paulista de Basquetebol, ressalvando os dispostos nos demais artigos deste regulamento.

**Parágrafo. 2º.** - O sistema de disputa será eliminatória simples.

**Parágrafo 3º.** – O tempo de jogo será de 1 (um) quarto de 10 minutos corridos, ou 20 pontos, o que ocorrer primeiro.

**Parágrafo 4º.-** Na disputa, o cronômetro somente será paralisado nas cobranças de tiros livres, solicitações dos árbitros e/ou solicitações de “tempo”.

**Parágrafo 5º** - Poderá permanecer no banco de reservas: até 01 atleta regularmente inscrito, técnico, massagista e dirigente devidamente identificado.

O atleta inscrito como reserva somente poderá entrar em jogo após o segundo minuto da partida ou se ocorrer algum problema com algum dos atletas salvo expulsão, o que se ocorrer a equipe jogará com 1 participante a menos até que se passem 2 minutos da expulsão.

**Parágrafo 6º.** - Todo atleta que for desqualificado estará suspenso automaticamente da próxima partida.

**Parágrafo 7º** - A suspensão se aplicará também para a Comissão Técnica.

## **I. DOS PARTICIPANTES**

**Parágrafo 1º** Poderão participar deste certame equipes com 04 (quatro) integrantes, Associados ao Sindicato dos Metalúrgicos de Jundiaí sendo da categoria “A”, destes 3 serão titulares e 1 reserva.

**Parágrafo 2º** As equipes que participarem do Campeonato serão conhecedoras das leis e regras da modalidade, bem como deste Regulamento e, assim, se submeterão, sem reserva alguma, a todas as conseqüências que deles possam emanar.

**Parágrafo 3º** Somente poderão participar deste certame os atletas que estiverem devidamente inscritos.

**Parágrafo 4º** Os atletas inscritos por uma equipe não poderão participar de outra equipe neste certame, em nenhuma das fases, mesmo que sua equipe tenha sido desclassificada.

**Parágrafo 5º** A equipe deverá estar devidamente trajada para participar da partida. Sendo traje obrigatório, Camisa com o Número e Nome do Atleta, Shorts, Tênis. Não sendo permitido disputa da partida caso algum dos atletas da equipe estiver sem um dos itens.

## **II. DO SISTEMA DE DISPUTA**

**Parágrafo 1º** - O sistema de disputa, será definido de acordo com o número de equipes inscritas, disponibilidade de tempo e instalações esportivas, podendo ser eliminatória simples, dupla ou dentro de grupos, o que será definido no dia do jogo e com as equipes ali presentes.

### **III. DOS JOGOS**

**Parágrafo 1º** - Os jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais em vigor editadas pela FIBA - Federação Internacional de Basquete com exceção daquelas alteradas neste regulamento.

**Parágrafo 2º** - Os jogos terão início às 09:00hs da manhã do dia 11 de Abril de 2010, na Quadra do Ginásio Oficial do Sindicato dos Metalúrgicos de Jundiaí e Região podendo ter seu local alterado se necessário.

**As equipes deverão estar presentes no local com 30 minutos de antecedência do início da primeira partida onde serão definidas as eliminatórias.**

**Parágrafo 3º**- É obrigatória a presença das equipes devidamente uniformizadas e em condições de jogo.

**Parágrafo 4º**- A equipe que não se apresentar para jogar, após o tempo de tolerância (5 minutos), perderá por não comparecimento (WO). O Trio presente será declarado vencedor pelo placar de 20x00.

**Parágrafo 5º**- Se o fato previsto no parágrafo anterior, ocorrer com as 02 (duas) equipes, ambas serão consideradas perdedoras e desclassificadas do evento.

**Parágrafo 6º**- Somente o erro de direito que ocasione prejuízo real à equipe vencida, no tocante à alteração do placar, dará motivo à anulação do jogo, desde que esta anulação não beneficie o infrator.

**Parágrafo 7º**- Todas as infrações cometidas neste certame serão apreciadas e julgadas pela Comissão Executiva, baseando-se nas regras da FIBA e nas alterações específicas para este evento.

**Parágrafo 8º**- As penalidades serão aplicadas em grau de Advertência, Suspensão e Eliminação.

**Parágrafo 9º**- O comportamento antiesportivo, bem como agressão física ou verbal, tentada ou consumada contra árbitros, dirigentes, atletas e pessoas presentes, estarão sujeitos a penalidades com o encerramento do jogo.

**Parágrafo 10º**- Caso o arbitro encerre uma partida em razão de qualquer incidente ou fato e aponte o Trio causador, o mesmo será considerado perdedor pela contagem de 20x00.

**Parágrafo 11º**- As decisões da Comissão Executiva serão irrevogáveis e produzirão efeito imediato.

### **IV. DOS RECURSOS**

**Parágrafo 1º**- Os possíveis recursos deverão ser interpostos perante a Comissão Executiva até 10 (dez) minutos após a partida que deu origem a sua interposição, juntando provas de irregularidade contra o qual ocorre.

**Parágrafo Único** - Os recursos não terão efeito suspensivo.

### **V. DA PREMIAÇÃO**

**Parágrafo 1º**- Serão oferecidas Medalhas às equipes finalistas do primeiro ao terceiro lugar.

### **VI. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Parágrafo 1º**-A equipe que deixar de comparecer para a realização de um jogo (WO), sem motivo justificado, será automaticamente eliminada do certame.

**Parágrafo 2º**-O uniforme de cada atleta é de responsabilidade da equipe e seu uso é obrigatório em todas as partidas do campeonato sem nenhuma alteração.

**Parágrafo 3º**- O Sindicato dos Metalúrgicos de Jundiaí, bem como os Organizadores, do Basquete X3ME não se responsabilizarão por acidente de qualquer natureza ou indenizações aos jogadores, dirigentes ou equipes participantes.

**Parágrafo 4º**- Atletas inscritos concordam e autorizam no ato da inscrição, conforme consta na Ficha de Inscrição, a divulgação de suas imagens por qualquer meio de comunicação/divulgação audiovisual, impressos, internet e quaisquer outros meios de fixação de imagem ou som.

**Parágrafo 5º**- Todos os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Executiva.

## **ANEXO**

### **DAS REGRAS DO BASQUETE X3ME - COMPLEMENTO**

Art. 1º - No momento da chamada para o início do Jogo, obrigatoriamente os Capitães deverão apresentar os documentos (originais) de Identidade (RG) dos jogadores que tomarão parte do mesmo e o COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO da equipe, devendo também os atletas estarem devidamente trajados e calçados para o início da partida.

Art. 2º - Cada partida terá duração de 1 (um) tempo de 10 (dez) minutos ou até que uma das equipes atinja 20 pontos ou mais. A situação que ocorrer PRIMEIRAMENTE, a equipe será declarada Vencedora.

Art. 3º - Cada equipe poderá cometer 08 (OITO) FALTAS COLETIVAS. Assim sendo, ao cometer a oitava falta coletiva a equipe estará desclassificada, perdendo a partida.

Art. 4º - Cada jogador poderá cometer 04 (QUATRO) FALTAS INDIVIDUAIS durante a partida. Assim sendo, ao cometer a quarta falta individual o jogador será desclassificado e o jogo seguirá normalmente com 02 (dois) jogadores, por 2 minutos, após este tempo o jogador reserva poderá substituir o jogador expulso.

§ Primeiro - A equipe perderá por NÚMERO INSUFICIENTE se um dos dois jogadores que permanecerem em quadra também cometer excesso de faltas enquanto o jogador reserva não estiver em quadra.

§ Segundo - Se a equipe confirmada VENCEDORA estiver vencendo, o placar no momento da paralisação será mantido.

§ Terceiro - Se a equipe declarada VENCEDORA, NÃO estiver à frente do placar, será registrado 20x00 a seu favor.

Art. 5º - Quando da punição em FALTA, a equipe terá a seu favor cobrança de lateral e o direito de LANCES LIVRES ACUMULADO, que serão cobrados ao final da partida, se houver necessidade para tal.

Ex:- Uma equipe termina a partida com o placar de 20 x 18, e a outra tem Lances Livres Acumulados em número superior ou igual à diferença, podendo assim igualar ou superar o opositor, esta terá o direito da cobrança(s).

Em caso de EMPATE, será cobrado 1 (um) lance livre para cada equipe, até se apurar o vencedor.

Art. 6º - Após realizar uma cesta, a reposição será em fundo-bola, com posse do adversário.

Art. 7º - Todas as demais regras do jogo serão as de conformidade com a FIBA - Federação Internacional de Basquete.

### **ARTIGO 43º - DAMAS**

**Parágrafo. 1º** - O sistema de jogo será de eliminatória simples. A tabela será confeccionada somente com os atletas presentes no dia e horário de realização da prova.

**Parágrafo. 2º** - Regulamento básico para DAMAS:

- a) Não existe sopro. É obrigatório tomar a pedra.
- b) Quando se tem uma peça a tomar de um lado e de outro se tem duas peças a tomar, o jogo é obrigado a tomar duas: lei da maioria.
- c) Pedra come Dama e Dama come Pedra, quer para frente, quer para trás de uma ou mais peças.
- d) Se uma peça na seqüência das tomadas, apenas passa pela última fileira do tabuleiro, sem aí parar, não será promovida à Dama.
- e) Não se pode nunca tomar duas vezes uma única peça.
- f) É permitido passar mais de uma vez em casa vazia, quando se está a tomar.

- g) Em uma partida, o lance inicial sempre cabe as brancas.
- h) Não se retiram do tabuleiro as peças tomadas antes de completar o lance.
- i) Peça tocada é peça jogada. É obrigatório jogar a peça tocada.
- j) A grande diagonal preta do tabuleiro deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.

**Parágrafo 3º.** - Somente poderão permanecer na área de jogo os atletas que estiverem com jogos em andamento. É proibida a presença de espectadores próximos às mesas de jogo.

**Parágrafo 4º** - Após iniciada a competição, não será permitida a substituição do atleta.

#### **ARTIGO 44 – FUTEBOL - 7SOCIETY – MASTER**

**ART. 1º-** Participarão da 1º Jogos **Metalúrgica** às equipes inscritas, se submeterão aos termos do presente regulamento.

ART. 2º - O sistema de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, disponibilidade de tempo e instalações esportivas e divulgados resumidamente no boletim do sindicato e na integra no site do sindicato (<http://www.metalurgicosjundiai.org.br/>)

ART. 3º - O sistema de eliminatória será decidido conforme o numero de inscritos, podendo ser simples ou dupla.

**ART. 4º** - Durante as partidas poderão ser feitas quantas substituições às equipes quiserem, sem necessidade de interrupção da partida e, as mesmas são ilimitadas.

**ART. 5º** - Poderão participar das partidas os atletas que constarem na súmula e estiverem presentes até o início do (2) segundo tempo, e, que o seu documento com foto esteja na mão do mesário até o início do (2) segundo tempo, depois disso só será aceito a entrada de algum atleta se a equipe não tiver o número máximo de 7 (sete) atletas, nesse caso somente para completar, excluem-se desse artigo às equipes que começaram os jogos com 7 (sete) atletas e por algum motivo não mais os tenham. Ex. (expulsão, lesão e etc.)

**ART. 6º** - As equipes participantes não poderão inscrever mais que 20 (vinte) atletas.

**ART. 7º-** Poderão ser inscritos os atletas que completem 40 anos até 31 de Dezembro de 2011, ou seja, os nascidos no ano de 1971, os atletas nascidos após o ano de 1972 não poderão ser inscritos sob pena de exclusão da equipe da competição.

**ART. 8º-** Poderão ser inscritos os atletas que estiverem com sua condição associativa vigente na data de 07/02/10 para os sócios novos esses poderão ficarem sócios e ser inscritos até o prazo final estipulado por esse regulamento, para os sócios desligados e com pendências na entidade esses deverão cumprir a carência de 6 meses.

**ART. 9º** - As partidas serão disputadas no tempo de 20 X 20 minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos corridos.

**ART. 10º** - Somente em relação ao primeiro jogo do período, haverá tolerância de 15 minutos de atraso há serem cumpridos rigorosamente, mesmo com as equipes no vestiário.

**ART. 11º** - As equipes poderão entrar em campo com um mínimo legal de (5) cinco atletas, conforme regulamento da **CBF7S** (Confederação Brasileira de Futebol 7Society), observado o disposto no artigo (12º) décimo segundo.

**ART. 12º-** Os atletas e dirigentes que desvirtuem os objetivos do campeonato, poderão sofrer punições no decorrer da competição de acordo com o ato infracional cometido, as punições seguirão as disposições do C.B.J.D. (Código Brasileiro de Justiça Desportiva).

**ART. 13º** - Será suspenso automaticamente por (1) uma partida, o atleta que receber o segundo cartão amarelo, como decidido na reunião de elaboração do regulamento, bem como aquele que receber o cartão azul e cumulativamente 2 (dois) cartões azuis deixam o atleta suspenso por 1 (uma) partida, o cartão azul não anula o cartão amarelo na mesma partida, portanto se o atleta tomar o 2 amarelo e o 2º azul na mesma partida ficará suspenso por 2 (duas) partidas consecutivamente. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo e o azul recebido na mesma partida para efeito de suspensão de atleta e,

**portanto o jogador que receber na mesma partida o 2º amarelo e o 2º azul e ainda receber o cartão vermelho na mesma partida ficará suspenso por 3 (três) jogos consecutivamente.**

**ART. 14º** - Todos os jogos serão realizados no campo de futebol 7society da sede de campo da entidade no bairro do Castanho em Jundiáí.

**ART. 15º** - Se por qualquer motivo a equipe que der causa ao término do jogo antes do término do tempo previsto, estiver ganhando a partida, será considerada perdedora para todos os efeitos, observadas as disposições do artigo anterior.

**ART. 16º** - As equipes que jogaram com times eliminados por W.O., ficam sem efeitos os resultados, mais mantendo a vitória por 1 x 0, não alterando o gol para ser computado para a disputa da artilharia individual.

**ART. 17º**- As equipes que jogariam com essas equipes eliminadas por W.O. nas próximas rodadas, não precisarão comparecer na data dessa partida, **assim os atletas suspensos deverão cumprir suas suspensões na próxima partida de sua equipe, e não nessa.**

**ART. 18º** - No critério de desempate as equipes que jogaram com equipes eliminadas por W.Os., o W.O. será desconsiderado para a média de gols e cartões, **salvo os cartões vermelhos sofridos nesses jogos**, os jogos ficam como se não tivessem ocorrido, somente será levada em consideração, a infração por ato de indisciplina "agressão verbal e física", ocorrido nessas partidas e capitulado no C.B.J.D..

**ART. 19º**- As equipes serão obrigadas a comparecerem uniformizadas (camisa, calção e meias iguais), para os jogos, a entidade não fornecerá os mesmo, exceto coletes, quando houver necessidade de diferenciação das camisas e se requisitado pelo árbitro.

**ART. 20º** - A apresentação do documento com foto para os inscritos será obrigatório, e, os atletas inscritos no momento da partida terá que apresentar além do documento com foto o cartão associativo ou o comprovante de associado com o número da sua matrícula, esses documento deverão ser entregues ao representante para preenchimento da súmula e deverão ser entregues no máximo 15 minutos antes da realização da partida, no caso do não cumprimento poderá ser rejeitadas pelo representante. Esses documentos ficarão em poder do representante até o término da partida.

**ART. 21º** - No decorrer do campeonato, se o atleta for demitido, ficará a critério do responsável da equipe, a permanência ou não do mesmo até o final do campeonato, ou durante a permanência da equipe na competição.

**ART. 22º** - Para os atletas punidos no decorrer da competição, não será permitido sua substituição, nesse caso a equipe que tiver (16) dezesseis atletas inscritos ficará com (15) quinze em condições de jogo e assim sucessivamente.

**ART. 23º** - Todos os participantes do **1º Olimpíada Metalúrgica 7SOCIETY**, deverão ser sócios da entidade categoria "A" e estarem com a sua condição associativa em dia, incluem-se neste artigo atletas, técnicos e auxiliares.

**ART. 24º** - Os participantes suspensos no decorrer da competição, não poderão ficar no banco de reservas em nenhuma hipótese na partida de cumprimento de sua suspensão, ou enquanto durarem suas punições, nesse artigo incluem-se todos os suspensos por cartões.

**ART. 25º** - Os atletas inscritos no momento da partida de sua equipe no clube de campo é, de total responsabilidade da sua equipe, a responsabilidade pela sua situação associativa.

**ART. 26º** - Receberão medalhas as (3) três melhores equipes que se consagrarem como campeã, vice – campeã, e terceira colocada.

**ART. 27º** - **O SINDICATO DOS METALÚRGICOS DE JUNDIAÍ, VÁRZEA Pta. e CAMPO LIMPO Pta.**, não se responsabilizará por acidentes ocorridos com os participantes do **1º Olimpíadas Metalúrgicas 7SOCIETY** ou por estes, a terceiros antes, durante ou após as partidas.

**ART. 28º** - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora, sempre que possível, com base na legislação desportiva vigente, sempre apoiada no C.B.J.D., (Código Brasileiro de Justiça Desportiva).

**ART. 29º - A tabela não será alterada no decorrer da competição**, senão por caso fortuito ou força maior.

## **ARTIGO 47 – NATAÇÃO**

**PARÁGRAFO 1º** - As provas da natação serão as seguintes:

- ✓ 50 metros nado livre
- ✓ 100 metros nado livre

**Parágrafo 2º** - **Todo o** atleta poderá participar das duas provas.

**Parágrafo 3º** - Para efeito de contagem de pontos e classificação coletiva na natação, será adotado o seguinte critério de pontuação por prova:

- 1º. Lugar - 08 pontos.
- 2º. Lugar - 06 pontos.
- 3º. Lugar - 04 pontos.
- 4º. Lugar - 03 pontos.
- 5º. Lugar - 02 pontos.
- 6º. Lugar - 01 ponto.

As regras em vigor regem-se de acordo com as Regras Técnicas de Natação CBDA, salvo as alterações efetuadas para esta disputa

### **1º Da Partida**

A partida será efetuada por meio de salto, sem contar com o apoio do bloco de partida.

Ao apito prolongado os nadadores devem se posicionar próximos as raias pré estabelecidas, quando soar a voz de “aos seus lugares” os nadadores deverão colocar-se na posição de partida e quando estes estiverem totalmente imóveis o Juiz dará o sinal de partida, sendo este um apito curto.

### **2º ESTILO LIVRE**

Poderá ser nadado qualquer estilo. O nadador deverá tocar na parede com qualquer parte do corpo, ao completar cada percurso e na chegada.

### **3º SISTEMA DE ELIMINATÓRIA E DISPUTA**

O sistema de eliminatória será de eliminatória simples. A ordem das provas será:

- 50m livres;
- 100m Livres;

O número de baterias de cada prova ficará a definir pelo número de participantes inscritos em cada modalidade.

A disputa será somente com os atletas presentes no dia e horário de realização da prova, tendo uma tolerância de 10min anterior a primeira bateria, caso o atleta não estiver presente será eliminado caracterizando WO.

**Parágrafo Unico-** Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora, sempre que possível, com base na legislação desportiva vigente, sempre apoiada no C.B.J.D., (Código Brasileiro de Justiça Desportiva).

## **ARTIGO 46º -TÊNIS DE MESA**

**Parágrafo 1º** - Durante os jogos serão obedecidas as regras oficiais e demais determinações vigentes adotadas pela Federação Paulista de Tênis de Mesa - FPTM, ressalvando os dispostos nos demais artigos deste regulamento.

**Parágrafo 2º.-** Todas as partidas serão em melhor de três sets de 11 pontos.

**Parágrafo 3º** – Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos, a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos. Neste caso o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

**Parágrafo 4º** - Na modalidade de Tênis de Mesa, o atleta tem que apresentar ao árbitro, antes do início da partida, 01 (uma) a 03 (três) bolas oficiais em condições técnicas de uso.

**Parágrafo 5º** . - O atleta perdedor deverá permanecer na mesa em que disputou sua partida para “contar” a partida seguinte.

**Parágrafo 6º** - O sistema de jogo será eliminatória simples. A tabela será confeccionada somente com os atletas presentes no dia e horário de realização da prova.

**Parágrafo 7º** - Depois de iniciada a competição, não será permitida a substituição do atleta.

#### **Artigo 47º - TRUCO**

**Parágrafo 1º** As partidas serão realizadas em “melhor de 3” de 12 tentos.

**Parágrafo 2º** O baralho será sempre cedido pelo clube.

**Parágrafo 3º** As cartas serão dadas de forma corrida e tombo na última.

**Obs.:** As duplas que quiserem jogar livre (sem ser corrido e tombo na última) poderão; desde que haja comum acordo entre elas, antes do início de cada partida.

**Parágrafo 4º** Os jogadores da mesma dupla poderão se comunicar somente por sinais, nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da mesma dupla; incorrendo na perda do tento.

**Parágrafo 5º** Se houver erro na distribuição das cartas (2 ou 4 cartas) volta o baralho e ninguém marca tento.

**Parágrafo 6º** Em caso de empate na primeira mão, não é obrigatório mostrar a carta maior na segunda mão.

**Parágrafo 7º** Se houver empate nas 3 mãos sem trucada, ninguém ganha o tento e passa o maço para frente.

**Parágrafo 8º** A dupla que fizer onze tentos poderão trocar as cartas para conhecimento do jogo e depois devolverem.

**Parágrafo 9º** Quando for mão de onze para uma dupla não haverá empate. Se as 3 mãos terminarem empatadas, quem esta com onze perderá 3 tentos.

**Parágrafo 10º** Se as duplas estiverem com 11 tentos e as 3 mãos terminarem empatadas ninguém marca tento e passa o maço para frente.

**Parágrafo 11º** Os casos omissos serão decididos pela comissão organizadora.

#### **ARTIGO 48º - VOLEIBOL**

**Parágrafo 1º** - Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais e demais determinações vigentes adotadas pela Federação Paulista de Voleibol, ressalvando os dispostos nos demais artigos deste regulamento.

**Parágrafo 2º** - Os jogos serão realizados em melhor de 03 (três) sets. Somente a partida de final será de 05 (cinco) sets.

**Parágrafo 3º** - Os sets serão de 25 pontos pelo sistema de pontos corridos sem vantagem.

**Parágrafo 4º** - Caso haja necessidade da realização de .terceiro ou quinto set. (tie break), este será de 15 pontos, pelo sistema de pontos corridos.

**Parágrafo 5º** - Cada equipe poderá solicitar 02 (dois) tempo de 01 minuto a qualquer momento do set. Não haverá tempo técnico em nenhum set..

**Parágrafo 6º** - Poderão permanecer no banco de reservas até 06 (seis) atletas regularmente inscritos, inclusive médicos (com CRM), técnico, massagista e dirigente devidamente identificado (artigo 12º - Parágrafo único).

**Parágrafo 7º** - Todo atleta que for desqualificado do jogo estará suspenso automaticamente da próxima partida. Se houver expulsão apenas no set, a equipe não sofrerá outros prejuízos para a próxima partida.

**Parágrafo 8º** - A suspensão se aplicará também para a Comissão Técnica.

**Parágrafo 9º** - Cada equipe deverá apresentar uma (01) bola em condições de jogo, antes do início da partida. Caso uma das equipes não apresente uma bola em condições de jogo, será considerada perdedora da mesma.(não será desclassificada por W.O).

**Parágrafo. 10º.** - O sistema de disputa será eliminatória de acordo com o numero de equipes inscritas.  
\* 6 titulares e 6 reservas.

## **ARTIGO 49º - CABO DE GUERRA**

**1º** Cada equipe será formada por no mínimo de Seis (06) e no máximo Oito (8) atletas.

**2º** As empresas poderão inscrever quantas equipes quiserem, sendo masculino feminino ou misto, obedecendo a seguinte regra para equipes mistas:

**Parágrafo Único:** Se equipes de 8 atletas, 4 Homens e 4 Mulheres, Se equipes de 6 atletas, 3 Homens e 3 Mulheres.

**3º** A corda a ser utilizada terá as seguintes especificações:

Corda de sisal virgem com diâmetro de (uma) 01 polegada, com o comprimento de 30 metros. No centro da corda haverá 03 (três) marcações: uma central e uma para cada adversário. A cada 15 cm a corda terá uma marcação onde será considerada a zona de atuação de cada atleta.

**4º** Cada equipe deverá indicar um representante (Capitão) que representará a equipe durante as instruções antes do início de cada jogo.

**5º** A disputa, cada equipe deverá posicionar seus atletas lateralmente no prolongamento da corda obedecendo, limite central de quatro (04) metros.

A disputa será em melhor de três (3), sendo considerada vencedora a equipe que vencer duas (02) disputas, podendo ser alterado o modo de disputa dependendo do numero de equipes inscritas.

**6º** - Antes do início de cada disputa as equipes devem obedecer às seguintes instruções:

**A.** Posicionar seus atletas no seu campo de disputa ao lado da corda;

**B.** Ao comando da arbitragem as equipes devem tencionar a corda sem exercer força excessiva;

**C.** Estando as equipes devidamente posicionadas será dado o sinal de partida através de um “apito”

**Obs.** A equipe que “queimar”, ou seja, tracionar a corda antes do sinal de partida será punida com “Cartão amarelo”, se a mesma equipe tornar a repetir a infração, a equipe deverá excluir 01 (um) atleta de sua equipe, e assim sucessivamente, caso a infração se repita.

**D.** Vence a disputa a equipe que:

**I**) Arrastar a equipe adversária fazendo que a marca da corda, do lado adversário ultrapasse a marcação central.

**II**) A equipe adversária desista.

**III) Caso a equipe adversária venha a soltar propositalmente a corda.  
Obs. No caso do item "C", a equipe será eliminada da competição.**

**7º Será considerado empate quando:**

- 1. O tempo limite cinco (5) minutos se esgotar;**
- 2. Se por ventura a corda quebrar,**
- 3. A equipe de arbitragem observar que não está havendo disputa.**

**8º Fica proibido o uso de tênis com trava.**

**9º O Coordenador poderá alterar a ordem dos arrastões, para o bom andamento da Competição.**