

 **XXII COFAFE 2010**
Unoesc - Campus de São Miguel do Oeste



REGULAMENTO

REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

JUSTIFICATIVA

Art. 1º - A progressiva redução das exigências no nível da atividade física e a crescente complexidade nos procedimentos das ações profissionais geram desequilíbrios que podem ser minimizados através do lazer, especialmente por meio do lazer físico-esportivo. A prática esportiva também contribui para a redução do *stress*, fator relevante das doenças psicossomáticas, com ênfase nas manifestações cardiovasculares, problema preocupante pela elevada ocorrência e significativo índice de crescimento.

Os jogos da COFAFE justificam-se, portanto, pelo incentivo que emprestam à prática esportiva entre os Funcionários comprovando vínculo empregatício, aposentados pela Instituição das Universidades do Sistema ACAFE e pela geração de estímulo à participação das suas famílias. O aspecto da contribuição para a imagem institucional deve ser igualmente considerado.

OBJETIVOS

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

- Proporcionar atividades de lazer esportivo adequadas às Universidades, incluindo aspectos que favoreçam a melhoria da qualidade de vida, através de ações na promoção da saúde dos Funcionários comprovando vínculos empregatícios e aposentados das Universidades do Sistema ACAFE.
- Estimular o espírito do fair-play (jogo limpo) entre atletas, dirigentes, universidades e organizadores.
- Promover o bem-estar e a saúde dentro dos preceitos do lazer.
- Promover encontro anual da família ACAFE.

DA COFAFE

Art. 3º - A escolha do local e data para realização do evento do ano seguinte será realizada no Congresso Técnico dos Jogos, na cidade que os esteja sediando.

Art. 4º - A instituição interessada em realizar os jogos no ano seguinte deverá encaminhar ofício à Comissão Organizadora, até o dia do Congresso Técnico.

Parágrafo Único – A IES sede terá as responsabilidades da alimentação, hospedagem, solenidade de abertura, encerramento, congresso técnico, coordenação de modalidades, premiação, arbitragem, mesários e organização, conforme estabelece este Regulamento.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 5º – A Comissão Organizadora dos Jogos será formatada de acordo com as necessidades de cada instituição sede.

Art. 6º – Compete à Comissão Organizadora:

- I - Nomear auxiliares para o bom andamento dos trabalhos.
- II - Providenciar que este Regulamento seja cumprido.
- III - Responsabilizar o Chefe de Equipe por qualquer excesso praticado por seus integrantes.
- IV - Providenciar local adequado às competições.
- V - Oferecer às delegações participantes alojamento em condições adequadas quanto aos aspectos de higiene, conforto e segurança.

- VI - Providenciar a inscrição das equipes, bem como obedecer ao calendário constante deste regulamento, bem como sua divulgação.
- VII - Convocar a todos os Chefes de Equipes para o Congresso Técnico, que deverá ser realizado antes da solenidade de abertura dos jogos.
- VIII - Manter em local adequado e de fácil acesso às fichas de inscrições dos participantes.
- IX - Providenciar arbitragem de qualidade para as modalidades constantes neste Regulamento.
- X – Organizar o Congresso Técnico, em que será realizado o sorteio das chaves, nas modalidades para as quais as equipes se inscreveram, bem como serão tratados outros assuntos de interesse das IES participantes;
- XI - Prestar à Conselho Disciplinar informações e esclarecimentos, quando solicitados.
- XII - Resolver qualquer caso urgente em situação não prevista neste regulamento.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 7º – Somente poderão participar os funcionários comprovando vínculo empregatício nas IES do Sistema ACAFE, com, no mínimo, sessenta (60) dias de contrato com a Universidade, anterior ao início dos jogos e aposentados das instituições, respeitado ademais o que dispõe o regulamento de cada modalidade.

DA DOCUMENTAÇÃO

Art. 8º - Cópia carteira de identidade.

- Uma foto 3X4 recente.
- Cópia da carteira de trabalho ou termo de posse.
- Lista geral dos inscritos com o visto do Reitor ou Autoridade competente da Instituição, que comprova vínculo, conforme art. 7º.

Parágrafo único – O Conselho Disciplinar terá acesso livre à documentação dos atletas a qualquer momento.

DA INSCRIÇÃO

Art. 9º – A data-limite para a inscrição de atletas ficará a cargo da entidade promotora, com a apresentação dos documentos listados no art. 8º e mediante pagamento da taxa de inscrição definida em reunião com os representantes das IES.

Parágrafo único - A inscrição de modalidades será realizada sessenta dias antes da realização dos jogos.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 10º - Constarão do programa da COFAFE as competições e disputas das seguintes modalidades:

I - Modalidades coletivas:

- Futsal masculino e feminino.
- Futsal masculino sênior.
- Futebol suíço masculino.
- Futebol suíço sênior masculino.
- Voleibol masculino e feminino.
- Bocha masculino e feminino.

II – Modalidades Individuais:

- Corrida Rústica masculina e feminina.

III - Modalidades de Mesa:

- Tênis de mesa masculino e feminino.

- Canastra masculino e feminino.
- Xadrez masculino e feminino.
- Dominó masculino e feminino.
- Truco masculino e feminino.
- Sinuca masculina e feminina.
- Totó masculino e feminino.

DO CONSELHO DISCIPLINAR

Art. 11º – A comissão disciplinar será constituída por um presidente e um secretário indicados pela IES anfitriã, mais um representante de cada IES participante, formando assim o *Conselho Disciplinar*, designado no Congresso Técnico.

Parágrafo único: Para julgamentos e estabelecimento de decisões, há necessidade de maioria absoluta de representantes (50% mais um).

Art. 12º – O *Conselho Disciplinar* tem por incumbência apreciar, julgar e punir todas as infrações cometidas na COFAFE, por atletas, dirigentes e membros das delegações regularmente inscritos, seguindo o Código de Justiça Desportiva.

Art. 13º – O *Conselho Disciplinar* terá funções legais, a partir da data da instalação até a reunião de avaliação dos jogos para os quais foi instalada, desde que finalizados os seus trabalhos.

Art. 14º – As decisões do *Conselho Disciplinar* produzirão efeito imediato, cabendo recurso a própria Comissão.

Art. 15º – O *Conselho Disciplinar* reunir-se-á a qualquer momento, conforme as necessidades e prévia convocação do Presidente.

Art. 16º – Os protestos e recursos das IES junto ao *Conselho Disciplinar* deverão ser entregues à Comissão Organizadora até 01 (uma) hora após o término do jogo em questão, mediante pagamento de uma taxa de ½ salário mínimo.

Art. 17º - Em caso de ganho de causa, o valor será devolvido à IES impetrante, e em caso de perda de causa, o valor será revertido para a Comissão Organizadora.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 18º – O Congresso Técnico da COFAFE contará da seguinte programação:

I – Composição do Conselho Disciplinar.

II - Parte técnica.

III – Demais disposições de acordo com a IES sede.

Art. 19º – As deliberações do Congresso Técnico serão tomadas nominalmente e aprovadas por maioria de votos, lavradas em ata, podendo votar apenas as equipes inscritas nas respectivas modalidades. Em caso de empate, o voto-Minerva será do Presidente da C.C.O.

Art. 20º – Terão direito a voto no Congresso os chefes de delegações das IES ou seus representantes, devidamente credenciados.

DOS JOGOS

Art. 22º - Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

Parágrafo único: As decisões do Congresso Técnico não poderão contrariar os dispositivos previstos nas regras oficiais e neste regulamento. Havendo conflito, o regulamento prevalecerá sobre os demais dispositivos.

DA ABERTURA E ENCERRAMENTO

Art. 23º – A COFAFE terá um cerimonial de abertura.

Art. 24º – As delegações farão representar-se no cerimonial de abertura por no mínimo 2 (dois) e no máximo 10 (dez) atletas, sendo que a delegação promotora do evento poderá participar com número maior de atletas.

Art. 25º – A cerimônia de abertura constará de:

I - Concentração das equipes em local a ser designado.

II - Desfile de entrada das equipes.

III - Hasteamento das bandeiras nacional, do Estado, do município, da COFAFE, da IES promotora.

IV - Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica.

V - Juramento do atleta, com os seguintes dizeres: “Juro participar da XV COFAFE, como competidor leal, respeitando os demais competidores e as normas que regem a competição e principalmente promovendo a confraternização, para a glória da minha Instituição de Ensino e para a glória do desporto nacional”.

VI – Saudações do Presidente da C.C.O.

VII - Saudações do Reitor da cidade-sede (declaração de abertura).

VIII – Saudações do Presidente da ACAFE.

Art. 26º – As instruções relativas à cerimônia de abertura e encerramento serão complementadas através de impressos a serem entregues aos representantes das IES participantes por ocasião do Congresso Técnico e durante a realização da COFAFE.

Art. 27º – A cerimônia de encerramento constará de:

I - Saudação do Presidente da C.C.O.

II - Saudação do Reitor da IES sede.

III - Entrega de troféu geral.

DA PREMIAÇÃO

Art. 28º – Os primeiros três colocados em cada modalidade, receberão medalhas e troféu pela conquista (campeã, vice-campeã e 3ª colocada por modalidade). Além de um troféu geral para a campeã (Troféu Itinerante), vice-campeã e terceira colocada na classificação geral.

Art. 29º – O cerimonial de premiação de cada modalidade será estabelecido pela instituição anfitriã.

Art. 30º – A premiação geral será feita durante a realização do jantar dançante de encerramento da COFAFE.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 31º – Este regulamento é o conjunto de disposições que regem os jogos de Confraternização Olímpica dos Funcionários comprovando vínculo empregatício, aposentados das Fundações Educacionais de Santa Catarina que com ele têm relação.

Art. 32º - São considerados conhecedores deste Regulamento e das disposições gerais que tratam do desporto em geral todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas à COFAFE que, assim sendo, se submetem sem reservas a todas as suas determinações e disposições e às conseqüências que pelo seu não-cumprimento deles emanarem.

Art. 33º – A interpretação deste Regulamento e seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral, ou seu representante, ouvida quando necessário, o *Conselho Disciplinar*.

Art. 34º – O *Conselho Disciplinar* terá como base o Código de Justiça Desportiva e utilizará, no que couber, este Regulamento, em forma de subsídio, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir na resolução dos processos.

Art. 35º – Caso não haja um número mínimo de (03) três equipes participantes por modalidade, esta será suspensa naqueles jogos.

Art. 36º – Cada delegação poderá inscrever (01) uma equipe por modalidade.

Parágrafo Único – Os atletas credenciados estão automaticamente inscritos em todas as modalidades.

Art. 37º – O regulamento técnico dos jogos será fornecido ao responsável pela equipe no Congresso Técnico, que definirá o sistema de disputa e o sorteio das tabelas, exceto para a modalidade de Xadrez, que tem regras próprias.

Art. 38º – Para as modalidades coletivas haverá tolerância de 10 minutos do horário de tabela.

Art. 39º - Nas modalidades de mesa, somente haverá tolerância para o 1º jogo do período.

Art. 40º – Para a pontuação geral, todas as modalidades terão o mesmo peso.

Art. 41º – A pontuação será estendida a todos que participarem da modalidade, sendo premiadas com troféus as IES de acordo com o artigo 28º.

Art. 42º – Para efeito de classificação, a pontuação será a seguinte:

- I - 1º lugar: 14 pontos.
- II - 2º lugar: 11 pontos.
- III - 3º lugar: 08 pontos.
- IV - 4º lugar: 06 pontos.
- V - 5º lugar: 05 pontos.
- VI - 6º lugar: 04 pontos.
- VII - 7º lugar: 03 pontos.
- VIII - 8º lugar: 02 pontos.
- IX - A partir do 9º lugar: 01 ponto.

Parágrafo único: As modalidades experimentais, quando ocorrerem, não pontuarão para a classificação geral.

Art. 43º – A equipe que provocar WO em qualquer dos jogos, acarretará perda de 3 (três) pontos para a IES, na classificação geral.

Art. 44º – A IES que comprovadamente burlar o regulamento perderá toda a pontuação e ficará impossibilitada de participar da próxima COFAFE.

Art. 45º – Será considerado campeão geral dos jogos aquele que atingir o maior número de pontos.

Art. 46º – Em caso de empate em pontos, o segundo critério será o de maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, será decidido o campeão pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente. Em caso ainda persistir o empate, será decidido por sorteio.

Art. 47º – Por se tratar de atividades de integração e que se inserem na proposta básica de jornada esportiva, obrigará-se a presença das delegações ou pelo menos de um representante, quando da impossibilidade da delegação estar presente nas cerimônias de abertura e de encerramento das jornadas.

Art. 48º – Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e em outras instruções complementares, bem como de locais e horários de jogos, já que programas e eventuais alterações serão antecipadamente divulgadas pela C.C.O.

Art. 49º – Competem aos dirigentes das IES inscritas dar prévio conhecimento das normas, regulamentos e códigos aos atletas inscritos.

Art. 50º – A Comissão Central Organizadora deverá informar, com antecedência de no mínimo 15 (quinze) dias, toda a programação da jornada esportiva da COFAFE, aos participantes.

Art. 51º - Não será permitido o barulho de aparelhos de som, instrumentos de percussão ou similares, na área de alojamentos. O descumprimento deste artigo implicará em falta grave, cabendo punição pelo Conselho Disciplinar.

Art. 52º – A Comissão Central Organizadora é responsável perante a COFAFE por toda a jornada esportiva. Assim, deverá, desde a inscrição até a avaliação dos jogos, observarem rigorosamente o presente Regulamento.

Art. 53º – Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela C.C.O. e pelo Conselho Disciplinar.

OBSERVAÇÃO:

Modalidades experimentais: Bolão 23, Tênis e Esporte Aventura – Tirolesa. (Vide regulamento técnico).

DO REGULAMENTO TÉCNICO - MODALIDADES

BOCHA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º As competições de bocha da COFAFE serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º A bocha é considerada uma modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma única partida de dupla.

Art. 3º Antes do início de cada jogo, as equipes participantes deverão fornecer à mesa anotadora a escalação de sua equipe, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com mesa e juízes.

Art. 4º Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único: Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 5º Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

Parágrafo único: A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

Art. 6º Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

§ 1º - Nas jogadas que requeiram consultas ao técnico ou ao árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

§ 2º - A cada infração a este artigo implica a desclassificação de uma bocha na jogada a que corresponde.

Art. 7º A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

Art. 8º As partidas serão disputadas até 12 pontos.

Art. 9º Na aplicação do W.O., qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 1 x 0 por jogo, com parciais de 12 x 00 por partida.

Art. 10º Os casos omissos serão resolvidos pelas equipes em confronto no jogo, de comum acordo, no momento da partida, e, se não houver acordo, serão resolvidos pela Coordenação, juntamente com a Direção Técnica da COFAFE.

CANASTRA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

Art. 2º – Cada jogador receberá 11 cartas.

Art. 3º - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, **perderá 100 pontos.**

Art. 4º – As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

Art. 5º – Será considerada vencedora a equipe que conseguir número somatório igual ou superior a **2.000 (dois mil) pontos.**

Art. 6º – A entrada no “buraco” será aos 1.000 (mil) pontos.

Art. 7º – O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

Art. 8º – A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

Art. 9º – Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá o seguinte critério:

Ás - 01 (um) ponto.

Valete - 11 (onze) pontos.

Dama - 12 (doze) pontos.

Rei - 13 (treze) pontos.

As demais cartas terão o próprio valor.

Art. 10º – O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, **pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.**

Art. 11º – Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

Art. 12º – Os valores das canastras serão os seguintes:

Canastra sem coringa (real) - 200 (duzentos) pontos.

Canastra com coringa (suja) - 100 (cem) pontos.

Canastra de coringa - 200 (duzentos) pontos.

Art. 13º – Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

Art. 14º - Poderá “limpar” a canastra o coringa do mesmo naipe.

Art. 15º – O valor da “batida” é de 100 (cem) pontos.

Art. 16º – O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante “compra”.

Art. 17º – A dupla que não baixar as cartas, estando no “buraco” pagará 200 (duzentos) pontos.

Art. 18º – Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

Art. 19º – Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

Art. 20º – O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja “pica-pau”, deverá avisar, pois ele não poderá “bater” com a sobra da mesa.

Art. 21º – Poderá a dupla utilizar-se de qualquer seqüência ou trinca possível.

Art. 21º – No “bate” final é necessária pelo menos uma canastra.

Art. 22º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, juntamente com a coordenação técnica da COFAFE.

DOMINÓ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar para a competição uma dupla masculina e uma dupla feminina.

Art. 2º – Será considerada equipe vencedora, a que ganhar 02 (duas) partidas de 100 (cem) pontos cada.

Art. 3º – Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

Art. 4º - Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

Art. 5º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da COFAFE juntamente com o coordenador da modalidade.

FUTEBOL SUÍÇO

Art. 1º - Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

Art. 2º – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

Art. 3º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

Art. 4º - Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

Parágrafo único – Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

Art. 5º – A numeração das camisas dos jogadores será livre, sendo os números 01 (um) e 12 (doze) reservados aos goleiros.

Art. 6º - A equipe de futebol suíço deverá ser composta por 06 (seis) jogadores de linha e 01 (um) goleiro e até 05 (cinco) jogadores suplentes.

Art. 7º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 8º - Cada partida será disputada em 02 (dois) tempos iguais de 20 (vinte) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 9º – Caso uma partida termine empatada, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério:

I - Será cobrada uma série de 05 (cinco) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 10º – Haverá 03 (três) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Azul: desqualificação (jogador sai da partida, entrando outro em seu lugar).

III - Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, além do expulso não jogar a próxima partida.

Art.11º – Somente poderá permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais 04 (quatro) dirigentes portadores de identificação, sendo 01 (um) deles responsável pela equipe.

Art.12º - Todos os atletas que **estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.**

Art. 13º - Para substituição, o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

Art. 14º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho dado pelo árbitro estará automaticamente suspensos por 01 (uma) partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 15º – As carteiras de identificação dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, **exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo por este motivo retornar.**

Art. 16º – A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

Art. 17º – Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda falta será em dois toques.

Art. 18º – O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

Art. 19º – O goleiro só poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que o recuo seja feito com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

FUTEBOL SUÍÇO SÊNIOR

Art. 1º - Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

Art. 2º – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

Art. 3º – Poderão jogar esta categoria os atletas que tenham 35 anos completos ou que completem até 31 de dezembro do ano em que está sendo realizada a competição, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

Art. 4º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

Art. 5º - Em caso das equipes se apresentarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

Parágrafo Único – É proibido o uso de chuteiras de travas.

Art. 6º – A numeração das camisas dos jogadores será livre, sendo os números 01 (um) e 12 (doze) reservados aos goleiros.

Art. 7º - A equipe de futebol suíço deverá ser composta por seis jogadores de linha e um goleiro e até cinco jogadores suplentes.

Art. 8º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 9º - Cada partida será disputada em dois tempos iguais de 20 (vinte) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 10º – Caso uma partida termine empatada, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério:

I - Será cobrada uma série de 05 (cinco) pênaltis, Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 11º – Haverá 03 (três) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Azul: desqualificação (jogador sai da partida, entrando outro em seu lugar).

III - Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com um jogador a menos, além do expulso não jogar a próxima partida).

Art.12º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estejam uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 13º - Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 14º - Para substituição o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

Art. 15º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho dado pelo árbitro, estarão automaticamente suspensos por uma partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 16º – As carteiras de identificação dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo retornar.

Art. 17º – A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

Art. 18º – Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda a falta será em dois toques.

Art. 19º – O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

Art. 20º – O goleiro só poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que seja arremessada com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

FUTSAL MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento;

Art. 2º – Cada entidade poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

Art. 3º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 4º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 5º – Ocorrendo o empate na partida, adotar-se-á o seguinte critério de desempate: uma série de três pênaltis, e, se necessárias, séries de 1 e 1.

Parágrafo único - Somente poderão cobrar pênaltis jogadores que estavam no final da partida e somente poderá ser repetido batedor após todos terem feito.

Art. 6º – O tempo regulamentar de jogo será de dois tempos de **20 (vinte) minutos corridos**, com intervalos de cinco minutos entre eles (**masculino**).

Art. 7º - Para o **feminino**, o jogo terá **dois tempos de 15** (quinze) minutos corridos, com intervalo de cinco minutos entre eles.

Art. 8º – Atleta penalizado durante as competições 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.

Art. 9º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 10º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho, dado pelo árbitro, estarão automaticamente suspensos por uma partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 11º – As carteiras de identificação dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo retornar.

Art. 12º – Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião da Comissão de Disciplina, podendo inclusive ser suspenso da competição.

FUTSAL SÊNIOR

Art. 1º – A competição será regida pelas suas regras oficiais do futsal e o que dispuser este regulamento.

Art. 2º – Poderão jogar esta categoria atletas que tenham 35 anos completos ou que os completem até 31 de dezembro do ano em que está sendo realizada a competição, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

Art. 3º – Cada entidade poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

Art. 4º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 5º – O trabalho de aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 6º – Ocorrendo o empate na partida, adotar-se-á o seguinte critério de desempate: uma série de três pênaltis, e, se necessárias séries de 1 e 1.

Parágrafo único: Somente poderão cobrar os pênaltis jogadores que estavam em quadra ao final da partida, sendo poderá repetir o batedor após todos o terem feito.

Art. 7º – O tempo regulamentar de jogo será dois tempos de **20 (vinte) minutos corridos**, com intervalos de cinco minutos entre eles.

Art. 8º – Atleta penalizado durante as competições 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 deste artigo no item “I” e eliminará o terceiro cartão amarelo.

Art. 9º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 10º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho, dado pelo árbitro, estarão automaticamente suspensos por uma partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho de Julgamento.

Art. 11º – As carteiras de identificação dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tiver outro jogo no mesmo horário. Neste caso, poderá retirar sua carteira de identificação, não poderá retornar à competição de que se retirou.

Art. 12º – Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião da Comissão de Disciplina, podendo, inclusive, ser suspenso da competição.

SINUCA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar na competição uma dupla masculina e uma feminina.

Art. 2º – Será considerada vencedora a equipe que vencer **duas partidas**.

Art. 3º – O sistema de disputa será o de eliminatória simples, com a utilização da bola “8”, que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras quatorze bolas, sendo a bola 8 decisiva.

Art. 4º – Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica da COFAFE.

TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar na competição um atleta masculino e um atleta feminino.

Art. 2º – Na aplicação do W.O, qualquer que seja a sua caracterização, considerar-se-á o resultado de 03 x 00 por jogo, com parciais de 11 x 00.

Art. 3º – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

Art. 4º – Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) *sets* vencedores de 11 (onze) pontos.

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

TOTÓ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar na competição uma dupla masculina e uma feminina.

Art. 2º – **Será considerada vencedora, a equipe que vencer duas partidas de sete bolas cada partida.**

Art. 3º – Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica da COFAFE.

TRUCO MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – A partida será disputada entre quatro jogadores, dois para cada equipe.

Art. 2º – As partidas serão disputadas com um baralho espanhol.

Art. 3º – É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a seqüência das cartas ao serem embaralhadas.

Art. 4º – As cartas deverão ser distribuídas sempre no sentido anti-horário, uma para cada jogador de cada vez, perfazendo o total de três cartas para cada jogador.

Art. 5º – No ato de embaralhar as cartas, o jogador que antecede ao carteador terá direito de cortar o maço e retirar uma carta do baralho, observá-la e repassar imediatamente ao seu companheiro, antes mesmo do carteador iniciar a distribuição.

Art. 6º – É vedado ao carteador observar parte do baralho, quando da distribuição das cartas, acarretando esta infração a perda da vez da distribuição, e, conseqüentemente, a rodada e um ponto no jogo.

Art. 7º – Na hipótese do carteador distribuir mais de três cartas a um dos jogadores, a rodada será encerrada naquele instante, sendo que o jogador que as distribuiu perderá a vez de distribuir, devendo o baralho ser entregue ao jogador subseqüente da mesa, não contando a rodada para a pontuação.

Art. 8º – Pela prática de atos ilícitos durante o jogo, a dupla será automaticamente desclassificada, perdendo os pontos até ali conseguidos.

Art. 9º – Ao terminar de distribuir as cartas, ou seja doze cartas ou três para cada jogador, o carteador deverá colocar a carta seguinte do maço com a face virada para cima. A partir desse momento, a carta subseqüente será considerada manilha, obedecendo a seqüência de paus, copas, espada e ouro.

Art. 10º – Iniciará a distribuição de cartas, na primeira rodada, o jogador que através de sorteio tirar a carta maior. A partir daí, segue-se os critérios dos itens quatro e cinco deste Regulamento.

Art. 11º – Entende-se por uma rodada o ato de descarte de no máximo 03 (três) cartas de cada jogador.

Art. 12º – Fica descartada qualquer hipótese de rejeição de qualquer carta do jogo por não aceitação por parte do jogador, a menos que os carteadores sejam da dupla adversária e quando da distribuição virem a carta por engano ou sem querer, passando esta para a parte de cima do maço e continuando a distribuição na seqüência normal do jogo.

Art. 13º – Quando a partida é elevada para três, seis, nove, doze pontos, fica a dupla solicitante dos pontos mencionados neste item obrigada a definir a partida, não podendo empatar.

Art. 14º – A partida será decidida em melhor de três rodadas, sendo cada partida de até doze pontos.

Art. 15º – Se no decorrer de uma partida, algum jogador iniciar sem ser sua vez (atravessar a carta), a seqüência do jogo será a mesma, devendo a carta permanecer sobre a mesa, sendo válida para aquela rodada.

Art. 16º – É proibido à equipe que chegar a onze pontos trucar. Caso isto ocorra, a equipe adversária ganhará três pontos.

Art. 17º – Os membros da equipe que chegar a 11 (onze) pontos poderão olhar suas cartas e decidir se participarão da partida. Caso resolvam não participar, perderão um ponto. Se decidirem que participarão da partida e perderem, a equipe adversária ganhará três pontos.

Art. 18º – Na hipótese de as duas equipes chegarem a 11 (onze) pontos, os jogadores somente poderão levantar as cartas na vez de jogar, na primeira rodada. Nas rodadas seguintes, o jogo será normal.

VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – A competição será regida pelas regras oficiais da FBV e o que dispuser este regulamento.

Art. 2º – Cada entidade poderá relacionar na competição uma equipe com até 12 (doze) atletas.

Art. 3º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias e tênis.

Art. 4º – A numeração das camisas dos atletas será de um a dezoito.

Art. 5º – O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso da partida.

Art. 6º – Cada partida será disputada em melhor de dois *sets* vencedores.

Art. 7º – Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas que estiverem inscritos na súmula como jogadores, devidamente uniformizados, e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 8º – Atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho dado pelo árbitro estarão automaticamente suspensos por uma partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 9º – As equipes deverão entregar à coordenação de voleibol, quinze minutos antes do horário fixado na tabela de jogos, a relação nominal, numeração e identificação dos atletas.

Art. 10º – As identificações dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com cópia da súmula da partida, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo retornar.

Art. 11º – Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção da COFAFE.

XADREZ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar para a competição um atleta masculino e um feminino.

§ 1º – A modalidade de Xadrez será disputada na forma de Xadrez ativo (30 minutos para cada atleta realizar a partida), e a forma de empareiramento será pelo sistema suíço, com anotação opcional.

§ 2º – Nas modalidades com três participantes, o sistema será de rodízio simples.

Art. 2º – O sistema de empareiramento será o suíço.

Art. 3º – Os casos omissos serão resolvidos pelo árbitro, juntamente com os competidores.

Art. 4º – As disputas serão realizadas nos seguintes termos:

Uso do relógio:

I - O limite de tempo para cada competidor será de trinta minutos.

II - As rodadas terão um horário para início, ficando para o competidor a responsabilidade do uso do tempo de partida (seus 30 minutos). Após o término dos trinta minutos, este será considerado perdedor.

III - Se o jogador exceder o limite de tempo concedido para os seus lances, será considerado perdedor, mas apenas o seu adversário é que deverá efetuar a comunicação da perda por tempo.

Art. 5º – O lance e o toque das peças: a escolha de jogar a primeira partida com as brancas ou as pretas será determinada por sorteio.

Art. 6º – Peça tocada deverá ser jogada. Caso o atleta esteja em cheque, deverá, com a peça jogada, obstruir ou evitar de algum modo o cheque.

Art. 7º – Partida empatada:

I - Quando o jogador não puder fazer um lance legal e o rei não se achar em cheque.

II - Quando o jogador provar que pode sujeitar o rei adversário a uma interminável série de xeques.

III - Quando a mesma posição volta a ocorrer três vezes na partida e o jogador é a mesma pessoa todas as vezes.

IV - Quando, ao ser oferecido o empate, o adversário considerar aceita a proposta.

Art. 8º – Critérios para desempate de pontuação serão: milésimos, medianos, cores e disputa direta de três partidas na forma de Xadrez-relâmpago (cinco minutos para cada atleta realizar as partidas).

CORRIDA RÚSTICA – MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada entidade poderá relacionar para a competição até 03 atletas do naipe masculino e 03 atletas feminino.

§ 1º – A modalidade acontecerá em formato de corrida de rua, na distância de 1.600 (um mil e seiscentos metros) para o naipe feminino e 3.000 (três mil metros) para o naipe masculino.

§ 2º - A premiação será por ordem de chegada, nos naites masculino e feminino.

§ 3º- Para a contagem de pontos para a classificação final, será considerado somente um atleta, ou seja, o melhor classificado por equipe. (Art. 42 do Regulamento Geral).

Art. 2º – Vence a competição o atleta que primeiro passar pela linha demarcatória de chegada.

Art. 3º – As regras da modalidade estão submetidas a regulamentação oficial de provas de rua da Confederação Brasileira de Atletismo, com exceção da largada que para todos os atletas será ao mesmo tempo, sem diferenciação do naipe e categoria.

REGULAMENTO DAS MODALIDADES EXPERIMENTAIS – XXII COFAFE 2009**BOLÃO – 23**

Art. 01. Para compor a equipe de Bolão-23, cada entidade deverá relacionar para a competição 04 (quatro) atletas, sendo 02 (dois) atletas masculino e 02 (dois) feminino.

Art. 02 . As bolas poderão ser de qualquer material, com diâmetro máximo de até 23 cm e peso máximo de 11 kg, podendo ser de dois ou três furos, as pistas e pinos deverão obedecer às regras oficiais para o esporte de Bolão-23, e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 03. A competição se desenvolverá pelo sistema de “passada simples”, onde as entidades arremessarão um total de 80 bolas cada, sendo que cada atleta arremessará 20 (vinte) bolas seguidas, dividido em 5 (cinco) arremessos em cada pista.

Parágrafo Único -Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto das bolas que restarem.

Art. 04. As equipes iniciarão seus arremessos pela pista 01, passando para pista 02, a seguir na pista 03, terminando na pista 04. A ordem de arremessos dos componentes da equipe será a seguinte: O primeiro atleta a arremessar deverá ser do sexo masculino, o segundo será feminino, o terceiro masculino, fechando a participação da equipe com os arremessos da atleta feminino.

Parágrafo Único – A primeira bola de cada pista será de experiência ou aquecimento, só valerá se derrubar todos os pinos.

Art. 05. As equipes terão direito a duas substituição na partida, sendo uma masculina e uma feminina, em qualquer momento da partida, desde que o atleta que ira sair tenha completado todos os arremessos na pista anterior, sendo que, o que saiu não pode retornar na mesma passada.

Art. 06. Para efeito de Classificação Final da modalidade (medalhas), será considerada vencedora a entidade que somar o maior numero de pinos derrubados no final do arremesso das oitenta bolas.

Parágrafo Primeiro - Ocorrendo empate na classificação geral, adotar-se-ão os seguintes critérios sucessivamente para desempate: a) Será considerada vencedora a equipe que derrubar o maior número de NOVE; b) Permanecendo empatada, a equipe que derrubar o maior número de OITO; c) O maior numero de SETE, e assim sucessivamente, até que seja apurado o vencedor; d) Sorteio.

Parágrafo Segundo – A participação das entidades e cumprindo os requisitos da modalidade experimental, somará 03 (três) pontos na classificação geral.

Art. 07. Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

Art. 08. Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

Parágrafo único. Ao árbitro-geral cabe fazer cumprir as observações contidas neste item e promover as iniciativas que se fizerem necessárias ao bom andamento da competição.

TÊNIS MASCULINO E FEMININO

Art. 01. A modalidade de Tênis será disputada individualmente nas categorias Masculina e Feminina (separadamente), portanto cada entidade poderá inscrever 01 (um) atleta no naipe masculino e 01 (um) atleta no naipe feminino.

Art. 02. Durante as competições serão obedecidas às regras oficiais da modalidade e demais determinações dispostas nos artigos deste regulamento.

Art. 03. As partidas serão realizadas individualmente no sistema de eliminatória simples, sendo as partidas disputadas pelo sistema de SET PROFISSIONAL (9 games), ou seja apenas em UM SET, SEM VANTAGEM. Caso ocorra empate em 8 x 8, o competidor que fizer o ponto de número nove, decidirá a partida em seu favor.

Art. 04. A organização fornecerá as bolas para os jogos, sendo as raquetes e uniformes por conta dos atletas participantes.

Art. 05. A participação das entidades e cumprindo os requisitos da modalidade experimental, pontuará com 03 (três) pontos por naipe na classificação geral.

ESPORTE DE AVENTURA (TIROLESA)

Art. 01. A Tirolesa sem dúvida é a atividade mais gostosa e emocionante nos esportes de aventura, não exige esforço físico do praticante, permitindo sentir à emoção de voar contemplando a natureza por um ângulo diferente. Originada na cidade de Tirol - Áustria, a Tirolesa consiste em um cabo aéreo ancorado horizontalmente entre dois pontos, pelo qual o aventureiro se desloca através de roldanas conectadas por mosquetões a uma cadeirinha de alpinismo. Tal atividade permite ao praticante a emoção de voar por vales contemplando as mais belas paisagens.

Art. 02. Para **compor a equipe**, cada entidade deverá relacionar para a competição da descida de Tirolesa 01 (um) atleta masculino e 01 (um) atleta feminino.

Art. 03. A descida da Tirolesa por todos os componente da equipe, será considerada a tarefa como cumprida e somara 03 (três) pontos para a mesma na classificação geral.

Art. 04. Durante a descida da Tirolesa, os componentes das equipes deverão cumprir uma segunda tarefa que será fornecida pela coordenação da modalidade, esta segunda tarefa servirá para decidir a classificação final da modalidade e para efeito de premiação por equipes.