

**REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA
SANTA HELENA – PR / 2024**

Promoção: Associação Comercial Empresarial de Santa Helena – ACISA
Equipe técnica: Secretaria Municipal de Esportes e Lazer

SUMÁRIO

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES _____	02
2. DOS OBJETIVOS _____	02
3. DA ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA _____	02
4. DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA _____	02
5. DA COMISSÃO TÉCNICA _____	02
6. DAS INSCRIÇÕES _____	03
7. DOS PARTICIPANTES _____	03
8. DAS MODALIDADES EM DISPUTA _____	03
9. DA PREMIAÇÃO _____	04
10. DA FORMA DE DISPUTA, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO _____	04
11. DAS PENALIDADES E RECURSOS _____	04
12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS _____	04
13. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CADA MODALIDADE _____	06
➤ TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO _____	06
➤ VOLEIBOL DE AREIA MISTO _____	06
➤ VOLEIBOL DE QUADRA _____	07
➤ BEACH TENNIS _____	08
➤ ARREMESSO (BASQUETEBOL) _____	08
➤ DOMINÓ _____	09
➤ QUEIMADA _____	09
➤ CHUTE AO PNEU _____	10

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este regulamento é um conjunto das disposições que regem os **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA**, competição amadora entre empresas associadas na Associação Comercial Empresarial de Santa Helena - ACISA.

Art. 2º - As equipes participantes dos **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA** serão consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares, no que diz respeito aos seus direitos e deveres.

Art. 3º - É de competência da Comissão Central Organizadora fazer cumprir este regulamento, organizar os jogos e resolver os casos omissos.

DOS OBJETIVOS

Art. 4º - Oportunizar a integração, cooperação, amizade e espírito esportivo entre os participantes.

Art. 5º - Promover o desporto através de jogos que envolvam várias modalidades esportivas e recreativas, oportunizando aos participantes uma maior vivência em competições.

Art. 6º - Favorecer os valores de integração e recreativos que deverão prevalecer nestes jogos.

Art. 7º - Propiciar o desenvolvimento integral da pessoa como ser social e participativo, contribuindo para a promoção da saúde.

DA ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA

Art. 8º - A organização e administração dos **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA** ficarão a cargo dos seguintes órgãos, que serão reconhecidos pelos participantes:

- a) Comissão Organizadora: Associação Comercial Empresarial de Santa Helena - ACISA
- b) Comissão Técnica: Secretaria Municipal de Esportes e Lazer de Santa Helena/PR

DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

Art. 9º - Os **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA** são administrados, organizados, dirigidos e/ou supervisionados pela equipe e diretores da ACISA integrando estes a Comissão Organizadora.

Art. 10º - Compete à Comissão Organizadora:

- a) Definir as modalidades a serem disputadas;
- b) Mobilizar os empresários e realizar as inscrições das equipes;
- c) Definir os locais de competições;
- d) Supervisionar a aplicação do regulamento geral e das diversas modalidades em disputa, com base nas regras em vigor no país;
- e) Providenciar a divulgação dos resultados das partidas e competições;
- f) Tomar decisões quando necessário, em assuntos referente a organização dos jogos;
- g) Organizar a entrega da premiação;
- h) Resolver, no que se refere a parte organizacional geral, aos casos omissos.

DA COMISSÃO TÉCNICA

Art. 11º - Compete à Comissão Técnica:

- a) Tomar todas as providências de ordem técnica com respeito à realização dos jogos;
- b) Organizar o Regulamento e a Tabela de Jogos;
- c) Aprovar os jogos realizados após tomar conhecimento da súmula e do relatório do árbitro;

- d) Julgar e sancionar possíveis punições no decorrer e emanar da competição. (Código de Justiça Desportivo)
- e) Supervisionar a aplicação do regulamento geral e das diversas modalidades em disputa, com base nas regras em vigor no país, bem como demais assuntos de ordem técnica;
- f) Providenciar árbitros e coordenadores, para cada modalidades;
- g) Providenciar a divulgação dos resultados das partidas e competições;
- h) Tomar decisões quando necessário, em assuntos referente a organização e parte técnica dos jogos;
- i) Homologar e proclamar a classificação por modalidade e sexo;
- j) Participar da entrega da premiação;
- k) Resolver, no que se refere a parte técnica, aos casos omissos;

DAS INSCRIÇÕES

Art. 12º - Serão consideradas inscritas as equipes inteiras, em uma ou mais modalidades disponíveis, e realizadas em formulário online específico enviado via link pela Associação Comercial às empresas associadas.

Art. 13º - O período de inscrições será de 13 de novembro a 24 de outubro de 2024.

Parágrafo Único - O prazo de inclusões e substituições de atletas em todas as modalidades em disputa poderão ser efetuadas até o término dos jogos.

Art. 14º - Ao realizar a inscrição, os atletas inscritos nos **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA** declaram para fins e efeitos de lei que se encontram em perfeitas condições de saúde, estando aptos a participar dos jogos nas modalidades escolhidas.

Parágrafo Único - Ficam a organização, patrocinadores ou quaisquer outros envolvidos isentos de culpa por quaisquer ocorrências que possam acontecer com o participante. Declaram ainda que conhecem e concordam com o regulamento apresentado e autorizam a utilização de sua imagem e voz para fins de divulgação do evento, sem qualquer custo, pelo período de 5 (cinco) anos.

DOS PARTICIPANTES

Art. 15º - Poderão participar dos **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA** somente empresas associadas na ACISA.

Art. 16º - Para poder ser inscrito e disputar os **JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA**, todo atleta deverá ser proprietário (ou dependente direto deste) ou colaborador da empresa.

Parágrafo Primeiro - A competição destina-se exclusivamente a participação e integração das empresas associadas na ACISA, por isso fica vetada qualquer importação de atletas.

Parágrafo Segundo – A qualquer momento poderá ser solicitada a comprovação de vínculo do atleta com a empresa, para fins de fiscalização, bem como, para o bom andamento das atividades.

Art. 17º - A idade mínima para participação nos jogos é de 16 anos completo.

Art. 18º - As inscrições são gratuitas. Não haverá cobrança de qualquer taxa aos participantes.

DAS MODALIDADES EM DISPUTA

Art. 19º - As modalidades esportivas que serão disputadas nos JOGOS EMPRESARIAIS DA ACISA serão:

Parágrafo Primeiro - Todas as atividades coletivas serão mistas, com um limite máximo de 50% de participação masculina em cada equipe.

	MODALIDADES	Nº de atletas por equipe	
		M	F
1	Tenis de Mesa Masc. e Fem.	1	1
2	Vôlei de Areia Misto	2	2
3	Vôleibol de Quadra Misto	3	3
4	Beach tennis Misto	1	1
5	Arremesso - Basquetebol	1	1
6	Dominó Misto	1	1
7	Queimada	2	3
8	Chute ao Pneu	1	1
9	Caminhada 24H	Livre	Livre

Parágrafo Segundo – Todas as modalidades serão realizadas na Praça Poliesportiva, na sede do município.

DA PREMIAÇÃO

Art. 20º - Haverá premiação para os primeiros, segundos e terceiros lugares de cada modalidade, sendo medalha para cada atleta.

Art. 21º - A entrega será feita após o encerramento de todas as modalidades, no mesmo local dos jogos.

DA FORMA DE DISPUTA, PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 22º - O sistema de disputa para todas as modalidades será definido conforme o número de equipes inscritas em cada categoria.

DAS PENALIDADES E RECURSOS

Art. 23º - Estará automaticamente suspenso da competição o atleta ou dirigente que praticar agressão física aos seus companheiros, adversários, árbitros ou dirigentes da competição, sendo:

- a) Agressão física – excluído da competição;
- b) Agressão verbal – a decidir pela Comissão.

Art. 24º - Em qualquer uma das fases dos jogos, se o participante sentir-se lesado, deverá apresentar a Comissão Organizadora queixa por escrito, devidamente assinado pelo dirigente da modalidade.

- a) Não serão levados em consideração, queixas que não estejam acompanhados das respectivas provas ou se versarem sobre arbitragem.
- b) O prazo máximo para apresentação da queixa é de 01 (uma) hora a contar do momento do(s) fato(s).

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25º - A programação e horários de jogos, bem como os resultados dos jogos serão divulgados

em boletins oficiais.

Art. 26º - A pessoa física que não tiver condições de atuação na partida por quaisquer motivos, deverá se postar ao lado de fora dos respectivos bancos de reserva nos locais de competição.

Art. 27º - a equipe que não se apresentar, através da equipe ou atleta individualmente considerado, conforme o caso para disputa de uma partida, em horário determinado na programação ou se apresentar irregularmente, ou sem condições legais para a atuação, será declarado perdedor por WxO, ficando desclassificado do evento, além de ter os resultados da modalidade obtidos na competição cancelados.

Parágrafo único: Haverá tolerância de quinze (15) minuto após o horário estabelecido na programação para que a equipe se apresente no local da partida somente para o primeiro jogo de cada modalidade.

Art. 28º - Nenhum participante poderá eleger desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos jogos, desde que tenha sido regularmente publicada.

Art. 29º - Só será permitida, na quadra de jogo (área específica da competição) a presença de pessoas devidamente credenciadas e que estejam a serviço da referida partida de acordo com as regras e ou com autorização do assessor da modalidade e arbitragem.

Art. 30º - Não será permitida a entrada de instrumentos de som ou percussão nos locais de competição.

Art. 31º - Estará automaticamente suspensa de uma partida subsequente a pessoa física que for expulso em jogo anterior.

Art. 32º - Sempre que houver necessidade de se identificar determinada pessoa física, será exigido a via original da identidade ou documento que for de fé pública.

Art. 33º – A Coordenação e equipe organizadora do evento não se responsabilizará por acidentes ocorridos com atletas, dentro ou fora da quadra de jogo ou local da realização do evento.

Art. 34º - Os participantes são responsáveis pelos atos praticados durante os jogos.

Art. 35º - Os participantes deverão estar usando roupas adequadas para a modalidade a ser disputada.

Art. 36º - Os horários marcados na Tabela de Jogos deverão ser cumpridos, somente o primeiro jogo terá uma tolerância de quinze (15) minutos a contar do horário fixado. Após essa tolerância, será considerado o “W.O.”.

Art. 37º - Se no início ou no decorrer da Competição algum participante der “WO”, o mesmo estará automaticamente desclassificado.

Art. 38º - As medidas disciplinares e punitivas previstas neste Regulamento e no Código de Justiça Desportivo englobam todos os incidentes que aconteçam antes, durante ou depois das partidas, tendo a Coordenação Geral o poder de administrar, sancionar, punir, suspender atletas e/ou integrantes da comissão técnica das equipes, árbitros e para tomar qualquer medida disciplinar de acordo com as prescrições deste regulamento contra toda pessoa ou entidade esportiva que as tenha violado ou infringido este regulamento.

Art. 39º - Todas as penalidades aplicadas serão julgadas de acordo com o Código de Justiça Desportivo do Paraná.

Art. 40º - A Comissão Organizadora, visando o bom andamento dos jogos, reserva-se no direito de advertir e/ou excluir o atleta, técnico e auxiliares que estiverem visivelmente embriagados na

ocasião em que estejam participando diretamente das competições, bem como aqueles que estiverem ingerindo bebida alcoólica em local e/ou momento inoportunos.

Art. 41º - Os casos omissos do presente regulamento serão solucionados pela Comissão Central Organizadora, de acordo com as técnicas apropriadas, buscando-se soluções que se harmonizem com o sistema legal adotado pelo presente regulamento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CADA MODALIDADE

TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

- ✓ O Campeonato de Tênis de Mesa será regido pelas Regras Oficiais da I.T.T.F. (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TÊNIS DE MESA), C.B.T.M. (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA) e F.T.M.P. (FEDERAÇÃO DE TÊNIS DE MESA DO PARANÁ), obedecendo as normas contidas neste Regulamento.
- ✓ As camisetas não podem ser de cores brilhantes ou possuírem letras ou desenhos desta natureza.
- ✓ As raquetes devem ser trazidas pelos jogadores e devem possuir borracha ou cortiça, em ambos os lados.
- ✓ As partidas serão disputadas no sistema de melhor de 02 (dois) sets vencedores, até 11 (onze) pontos.
- ✓ Será realizado sorteio para saída da bola.
- ✓ Os critérios para desempate para a classificação serão as seguintes:
 - a) Confronto direto (no caso de empate entre dois atletas/equipe);
 - b) Saldo de Sets entre os atletas/equipe empatadas;
 - c) Saldo de pontos entre os atletas/equipes empatadas;
 - d) Saldo de Sets entre todos os jogos do grupo na fase;
 - e) Saldo de pontos entre todos os jogos do grupo na fase;
 - f) Sorteio.

OBS: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item "a".
- ✓ A equipe que não comparecer para disputa de jogo oficialmente programado, comparecer fora do prazo regulamentar ou sem condições exigidas pelas regras, será considerada perdedora por WXO, sofrendo ainda a penalidade prevista no art. 39.

VOLEIBOL DE AREIA MISTO

- ✓ O Campeonato de Voleibol será regido pelas Regras Internacionais, da F.I.V.B. (Federação Internacional de Volley-Ball), obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
- ✓ Os jogos serão disputados em melhor de dois (02) sets vencedores, sendo o 1º e 2º set disputados até 15 (quinze) pontos, e o 3º set (decisivo) até 11 pontos, todos sem vantagem.
- ✓ As equipes poderão, facultativamente, usar o jogador "libero".
- ✓ Somente poderão permanecer no banco da reserva os suplentes, o técnico, assistente, massagista e médico.

- ✓ Será realizado sorteio para saída da bola.
- ✓ Os critérios para desempate para a classificação serão as seguintes:
 - a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - b) Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - c) Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - d) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - e) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - f) Sorteio.

Observação: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”
- ✓ A equipe que não comparecer para disputa de jogo oficialmente programado, comparecer fora do prazo regulamentar ou sem condições exigidas pelas regras, será considerada perdedora por WXO, sofrendo ainda a penalidade prevista no art. 39.

VOLEIBOL DE QUADRA

- ✓ O Campeonato de Voleibol será regido pelas Regras Internacionais, da F.I.V.B. (Federação Internacional de Volley-Ball), obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
- ✓ Os jogos serão disputados em melhor de dois (02) sets vencedores, sendo o 1º e 2º set disputados até 18 pontos, e o 3º set (decisivo) até 18 pontos, todos sem vantagem.
- ✓ As equipes poderão, facultativamente, usar o jogador “libero”.
- ✓ Somente poderão permanecer no banco da reserva os suplentes, o técnico, assistente, massagista e médico.
- ✓ Será realizado sorteio para saída da bola.
- ✓ Os critérios para desempate para a classificação serão as seguintes:
 - g) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - h) Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - i) Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - j) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - k) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - l) Sorteio.

Observação: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”
- ✓ A equipe que não comparecer para disputa de jogo oficialmente programado, comparecer fora do prazo regulamentar ou sem condições exigidas pelas regras, será considerada perdedora por WXO, sofrendo ainda a penalidade prevista no art. 39.

BEACH TENNIS

- ✓ Jogado por duas pessoas, com o auxílio de uma raquete de frescobol cada atleta, uma bola pequena de borracha, mastro e rede de vôlei.
- ✓ A ordem de saída será disputada no par ou ímpar, quem ganhar poderá escolher entre a quadra ou iniciar sacando.
- ✓ Os jogos serão disputados em melhor de (03) sets;
- ✓ A equipe que não comparecer para disputa de jogo oficialmente programado, comparecer fora do prazo regulamentar ou sem condições exigidas pelas regras, será considerada perdedora por WXO.
- ✓ Os critérios para desempate para a classificação serão as seguintes:
 - a) Confronto Direto (válido somente entre duas duplas empatadas);
 - b) Saldo de Games;
 - c) Game Average;
 - d) Sorteio.

Observação: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”

ARREMESSO (BASQUETEBOL)

- ✓ Serão 3 rodadas de 5 arremessos, cada rodada tem o tempo máximo de 1 minuto.
- ✓ Os arremessos serão distribuídos pela quadra na seguinte forma: 05 bolas na linha do garrafão; 05 bolas entre a linha do garrafão e a linha dos 03 pontos; 05 bolas atrás da linha dos 03 pontos.
- ✓ O local dos arremessos será demarcado pela comissão organizadora através do mapa da quadra, todos os participantes arremessarão dos mesmos lugares, o que irá mudar será a ordem dos arremessos, que será dada através do sorteio realizado no dia e local da disputa.
- ✓ O movimento do arremesso é livre (com uma ou com as duas mãos, de baixo para cima, de cima para baixo).
- ✓ A Pontuação dos arremessos se dará da seguinte forma:
 - a) Da linha do garrafão: 01 ponto para cada arremesso convertido;
 - b) Entre o garrafão e a linha dos 3 pontos: 02 pontos para cada arremesso convertido;
 - c) Atrás da linha dos 3 pontos: 03 pontos para cada arremesso convertido;
- ✓ Será realizado um Ranking acumulativo de pontos para fins de classificação, a pontuação da 1ª fase se somará com a pontuação das fases seguintes e assim por diante conforme o participante for passando de fase.
- ✓ Os participantes com menor pontuação no Ranking serão eliminados (conforme número de participantes inscritos para o desafio será definido a quantidade de eliminados por fase).
- ✓ Os classificados irão passando de fase até ficarem os 4 maiores pontuadores do Ranking para disputarem a Fase Final.

- ✓ Execução do Arremesso no garrafão: O participante NÃO poderá realizar o arremesso saltando; Nos arremessos o jogador deverá estar no mínimo com um pé sobre a linha; Se executar o movimento errado o arremesso será anulado.
- ✓ Execução do Arremesso entre o garrafão e a linha dos três: O participante poderá realizar o arremesso saltando; O jogador para realizar o arremesso deverá ficar posicionado atrás da demarcação do "garrafão"; Se executar o movimento errado o arremesso será anulado.
- ✓ Execução do Arremesso na linha dos 3: O participante poderá realizar o arremesso saltando; O participante não poderá pisar com nenhuma parte dos pés na linha dos 3, ao executar o arremesso; Se executar o movimento errado o arremesso será anulado.
- ✓ Os critérios para desempate das fases serão os seguintes:
 - 1º Maior acerto de arremessos da zona de 03 pontos;
 - 2º Maior acerto de arremessos da zona de 02 pontos;
 - 3º Maior acerto de arremessos da zona de 01 pontos;
 - 4º Sorteio.
- ✓ A súmula estará disponível ao participante para conferência após o término da rodada. A bola oficial da disputa será disponibilizada pela organização, vetada o uso de bola particular.

DOMINÓ

- ✓ O sistema de disputa será constituído de eliminatória simples ou dupla, de acordo com o número de equipes inscritas na competição; (SE FIZER POR CHAVEAMENTO, COMO SERÁ FEITO A PONTUAÇÃO E DESEMPATE?)
- ✓ A competição será realizada em duplas, sendo obrigatório conter um homem e uma mulher na equipe;
- ✓ Cada partida será disputada com 28 (vinte e oito) pedras, de 7 (sete) naipes distintos, jogando cada atleta com 6 (seis) pedras;
- ✓ As peças são "embaralhadas" na mesa e cada jogador pega 06 (seis) peças para jogar, ficando 4 (quatro) peças no "DORME";
- ✓ As partidas seguirão o sentido horário;
- ✓ Ao tocar uma peça, o jogador deverá encaixá-la (regra "peça tocada é peça jogada");
- ✓ O jogador não poderá jogar mais de uma pedra de cada vez;
- ✓ O jogador não poderá fazer qualquer tipo de sinal ao parceiro;
- ✓ A partida poderá terminar em duas circunstâncias:
 - Quando a equipe consegue bater o jogo (será considerada vencedora);
 - Quando o jogo ficar fechado (Contagem de pontos da dupla) - Vence a partida fechada a dupla com menor número de pontos;

Observação: Caso haja um empate na contagem de pontos, uma nova partida deverá ser disputada.

QUEIMADA

- ✓ O sistema de disputa será constituído de eliminatória simples ou dupla, de acordo com o número de equipes inscritas na competição; (SE FIZER POR CHAVEAMENTO, COMO SERÁ FEITO A PONTUAÇÃO E DESEMPATE?)

- ✓ A equipe será constituída por 05 jogadores;
- ✓ Para definir quem inicia a partida será feito sorteio;
- ✓ Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra;
- ✓ O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.
- ✓ O capitão da equipe ou os atletas "queimados" lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola;
- ✓ O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado;
- ✓ Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento;
- ✓ Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, o último atleta que a bola tocar será "Queimado";
- ✓ Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente;
- ✓ O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo;
- ✓ O capitão de cada equipe terá direito a 02(duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes;
- ✓ O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja "queimado", e venha substituí-lo na sua posição;
- ✓ Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um;
- ✓ Um dos jogadores será o capitão, o mesmo deverá se indentificar para a equipe adversária;
- ✓ Não é permitido o capitão ceder "vidas";

CHUTE AO PNEU

- ✓ Serão 3 rodadas de 5 chutes, cada rodada tem o tempo máximo de 1 minuto.
- ✓ Os chutes serão distribuídos da seguinte forma: 1º - 05 bolas há 3 metros do pneu, 2º - 05 bolas há 5 metros do pneu e 3º - 05 bolas há 7 metros do pneu.
- ✓ O local dos chutes será demarcado pela comissão organizadora, todos os participantes irão chutar dos mesmos lugares, o que irá mudar será a ordem dos chutes, que será dada através do sorteio realizado no dia e local da disputa.

- ✓ A Pontuação dos chutes se dará da seguinte forma:
 - Dos 3 metros: 01 ponto para cada chute convertido;
 - Dos 5 metros: 02 pontos para cada chute convertido;
 - Dos 7 metros: 03 pontos para cada chute convertido;
- ✓ Será realizado um Ranking acumulativo de pontos para fins de classificação, a pontuação da 1ª fase se somará com a pontuação das fases seguintes e assim por diante conforme o participante for passando de fase.
- ✓ Os participantes com menor pontuação no Ranking serão eliminados (conforme número de participantes inscritos para o desafio será definido a quantidade de eliminados por fase).
- ✓ Os classificados irão passando de fase até ficarem os 4 maiores pontuadores do Ranking para disputarem a Fase Final.
- ✓ Os critérios para desempate das fases serão os seguintes:
 - 1º - Maior acerto de chute nos 7 metros;
 - 2º - Maior acerto de chute nos 5 metros;
 - 3º - Maior acerto de chute nos 3 metros;
 - Sorteio.
- ✓ A súmula estará disponível ao participante para conferência após o término da rodada. A bola oficial da disputa será disponibilizada pela organização, vetada o uso de bola particular.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

Santa Helena - PR, 14 novembro de 2024