

VIII OLIMPIADAS PARANAENSE
DA ORDEM DEMOLAY PARA O BRASIL

REGULAMENTO DESPORTIVO

Sumário

1. DISPOSIÇÕES GERAIS	3
2. FUTEBOL SUÍÇO	5
3. VÔLEI DE AREIA.....	6
4. SINUCA.....	7
5. TRUCO	9
6. TÊNIS DE MESA.....	11
7. PEBOLIM	13
8. MAIOR DELEGAÇÃO	14

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.1º. – Visando o melhor ordenamento nos dias de competição, a Comissão Organizadora da VIII Olimpíadas Paranaense da Ordem DeMolay para o Brasil cria o presente Regulamento Desportivo.

Art.2º. – O presente Regulamento Desportivo, será um complemento Projeto Geral do Evento.

Art.3º. – As modalidades disputadas no evento serão: futebol suíço, vôlei de areia, sinuca, tênis de mesa, truco e pebolim. Todas as modalidades serão com faixa etária livre.

Art.4º. – Cada participante poderá se inscrever num máximo de 2 (duas) modalidades.

Art.5º. – Os jogos serão promovidos e organizados pela Comissão Organizadora e todas as categorias serão regidas pelo presente Regulamento Desportivo.

Art.6º. – Poderão participar das modalidades da VIII Olimpíadas Paranaense da Ordem DeMolay para o Brasil, os irmãos que estiverem cientes de seus direitos e deveres, que cumprirem os dispositivos deste Regulamento Desportivo.

Art.7º. – As inscrições para todas as competições oficiais estarão abertas entre as datas de 4 de maio de 2013 e deverão ser confirmadas até o dia 28 de julho de 2013 às 10h.

Art.8º. – Todos os jogos serão disputados de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de cada uma das modalidades, com algumas variações de regras, para melhor jogabilidade, adequação as condições físicas do local, e quantidade de tempo, podendo sofrer alguma alteração informada pela Comissão Organizadora.

Art.9º. – A pontuação geral será de acordo com a classificação de cada modalidade, conforme quadro:

Modalidade	1º Lugar	2º Lugar	3º Lugar
Futebol Suíço	7	5	3
Vôlei de Areia	5	4	3
Sinuca	3	2	1
Tênis de Mesa	3	2	1
Truco	3	2	1
Pebolim	3	2	1

Quadro 1 - Quadro de pontuação por modalidades

Art.10º. – Em cada modalidade haverá uma premiação na forma de medalhas aos três primeiros colocados, onde somarão pontos na classificação geral de Capítulos.

Art.11º. – Serão premiados na forma de troféu os três Capítulos que obtiverem maior pontuação geral de todos os jogos e modalidades dispostas no evento, caso haja empate no final das competições, os critérios de desempate serão, respectivamente, os pontos gerais, a vitórias nos jogos, e maior comissão técnica.

Art.12º. – O Capítulo com a maior delegação presente somará 2 (dois) pontos na classificação geral de Capítulos.

Art.13º. – Os jogos terão início na hora marcada na programação, podendo existir uma tolerância de 5 minutos. Será considerada “ausência” a equipe que não se apresentar no local da disputa em condições de jogo e acarretará em perda por walkover (W.O.).

Art.14º. – A Comissão de Arbitragem estará presente em todos os jogos, de todas as modalidades da competição. Estarão muito bem preparados para assumirem seus cargos e serão autoridades da competição desde a Cerimônia de Abertura até o Encerramento, o desrespeito com algum membro da comissão acarretará em desclassificação do Capítulo da competição.

Art.15º. – Cada jogo em andamento sempre contará com a presença de pelo menos três árbitros, sendo um deles, obrigatoriamente, mesário, os outros dois, árbitros de jogo. Nenhum árbitro poderá ser recusado quando escalado para uma partida.

Art.16º. – Os casos omissos no presente Regulamento Desportivo serão resolvidos pela Comissão Organizadora da VIII Olimpíadas Paranaense da Ordem DeMolay para o Brasil.

Art.17º. – Caso haja algum acontecimento indesejado em qualquer modalidade e/ou torcida, a Comissão Organizadora convocará os Mestres Conselheiros de cada Capítulo para que haja uma formalização em uma decisão referente ao problema a qual foi à mesma convocada.

2. FUTEBOL SUÍÇO

2.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada Capitulo poderá inscrever 1 (um) time com no máximo 11 (onze) jogadores, sendo 7 (sete) titulares e 4 (quatro) reservas.

Art.2º. – Sistema de disputa será por eliminatórias (mata-mata).

2.2 A PARTIDA

Art.3º. – Cada partida terá duração de 20 minutos corridos, divididos em dois tempos de 10 minutos, com intervalo de 2 minutos, para hidratação e troca de campo.

Art.4º. – Substituições poderão ser feitas a qualquer momento, entrando o jogador reserva somente após o jogador que estava em campo sair.

Art.5º. – Dois cartões amarelos em uma mesma partida acarretam expulsão.

Art.6º. – Caso um jogador seja expulso, seja por dois cartões amarelos ou diretamente por vermelho, ele estará suspenso da próxima partida caso seu time se classifique.

Art.7º. – É proibido o uso de chuteiras com trava para futebol de campo. Será somente permitido o uso de tênis ou chuteiras de futebol suíço.

Art.8º. – Caso a partida termine empatada, ela será decidida por pênaltis. Cada equipe tem direito a três cobranças, começando por aquela que ganhar no *cara ou coroa*. Caso persistir o empate após três cobranças, será feito uma cobrança por equipe, até uma das equipes marcar gol e a outra errar a cobrança.

Art.9º. – Fica previamente estabelecido que a equipe que for advertida com cartão vermelho será automaticamente penalizada com a perda de 1 ponto na classificação geral.

Art.10º. – Cada equipe por falta de jogadores poderá admitir um máximo de 2 jogadores de outro Capítulo para disputa, que não estejam jogando a devida modalidade.

Art.11º. – Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

3. VÔLEI DE AREIA

3.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada capitulo poderá inscrever 1 (um) time com 7 (sete) jogadores, sendo os 5 (cinco) titulares e 2 (dois) reservas.

Art.2º. – Sistema de disputa será por eliminatórias (mata-mata).

3.2 A PARTIDA

Art.3º. – As partidas serão jogadas em sets de 15 pontos. O vencedor será a equipe que vencer dois sets.

Art.4º. – Caso haja empate em 14 a 14 em um mesmo set, vence o jogo a equipe que conseguir abrir dois pontos de diferença sobre o adversário.

Art.5º. – Caso a partida se encaminhe para o 3º set e decisivo, será considerado vencedor a equipe que alcançar 10 pontos. Caso haja empate em 9 a 9 em um mesmo set, vence o jogo a equipe que conseguir abrir dois pontos de diferença sobre o adversário.

Art.6º. – Ao fim de cada set, as equipes trocam de lado.

Art.7º. – Serão permitidos toques com partes do corpo que não sejam as mãos apenas quando necessário.

Art.8º. – São permitidos apenas 3 toques por equipe, não repetindo o mesmo jogador em toque consecutivo até que seja feito um toque pela outra equipe. Então é começada a recontagem.

Art.9º. – Será atribuído ponto quando:

- Invasão do campo do adversário;
- Dois toques consecutivos de um mesmo jogador em um mesmo lance;
- Pé na risca ao sacar;
- Toque na rede;
- Carregamento de bola;
- Não ultrapassagem da bola ao campo do adversário;
- Ultrapassagem da bola, porém, fora do campo do adversário;
- Toque de bola no campo.

Art.10º. – Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

4. SINUCA

4.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada Capitulo poderá inscrever 1 (uma) dupla para esta modalidade.

Art.2º. – Sistema de disputa será por eliminatórias (mata-mata). Se classificando quem vencer 2 partidas de melhor de 3.

4.2 A PARTIDA

Art.3º. – A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numeradas de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).

Art.4º. – O início da partida é dado por uma das duplas escolhida por sorteio ou de comum acordo.

Art.5º. – As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo).

Art.6º. – Ao dar início à partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas.

Art.7º. – A primeira bola a ser derrubada é a que irá caracterizar o grupo (maior ou menor) a ser encaçapado pela equipe. Em exceção quando se derrubar 2 bolas na mesma primeira tacada, neste caso continua-se até que decida-se o grupo de bolas.

Art.8º. – A partida será composta por penalidades. Será removida uma bola do adversário quando:

- Atirando-se a bola branca e não obtendo o primeiro contato com qualquer bola de seu grupo,
- Encaçapando a bola branca;
- Fuga da bola branca fora da mesa.

Art.9º. – Ao encaçar uma bola do seu grupo, o jogador terá direito a uma nova tacada.

Art.10º. – Após encaçar a série de bolas de seu grupo, a próxima bola será a bola 8, que será encaçada, obedecendo o seguinte:

- Na disputa pela bola 8, se a bola branca errar a bola 8, pular para fora da mesa ou ser encaçada, o jogador perderá a partida.

- Se o jogador encaçapar a bola 8 e vier a encaçapar a bola branca ao mesmo tempo, o jogador adversário terá a oportunidade de encaçapar todas as suas bolas restantes, caso contrario perderá o jogo.

Art.11º. – A bola de jogo (branca) caindo fora da mesa ou sendo encaçapada voltará à marca inicial assim que pago a penalidade.

Art.12º. – Os jogadores não poderão sentar sobre a mesa para efetuar jogadas;

Art.13º. – A bola colorida que cair fora da mesa, retornará a esta em ponto da saída;

Art.14º. – A equipe perderá o jogo se encaçapar a bola 8 antes de encaçapar todas as bolas de sua série.

Art.15º. – A penalidade será paga pela bola de menor número do grupo das bolas do adversário.

Art.16º. – Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

5. TRUCO

5.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada Capítulo poderá inscrever até 2 (duas) duplas para esta modalidade.

Art.2º. – Sistema de disputa será por eliminatórias (mata-mata). Cada disputa se constituirá de 3 partidas de 12 pontos, sendo que a dupla que vencer duas partidas será considerada a vencedora da disputa.

5.2 A PARTIDA

Art.1º. – Será utilizado baralho espanhol, obedecendo à seguinte sequência:

- Naipes: ouro < espadas < copas < paus
- Cartas: 4 < 5 < 6 < 7 < 10 < 11 < 12 < A < 2 < 3

Art.2º. – O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito pela escolha de uma carta do baralho, para jogador que sair com a maior carta;

Art.3º. – No corte, poderá ser retirada somente uma carta que poderá ser vista pelo parceiro, porém deve sempre ser retirada do baralho, jamais olhar a carta com ela ao fundo do baralho, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima;

Art.4º. – As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última carta - 13º e, após o término da jogada, deverão permanecer todas na mesa devendo serem recolhidas pelo próximo carteador;

Art.5º. – O corte e distribuição das cartas deverão ser feitos sobre a mesa;

Art.6º. – Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la.

Art.7º. – Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro (com as cartas na mesa, apenas irá escolher a carta da vez, sem ter possibilidade de visualizar anteriormente à escolhida).

Art.8º. – Se houver incorreção na distribuição das cartas, o baralho passa automaticamente para o jogador colocado a seguir na mesa.

Art.9º. – É proibido trucar com duas ou quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa.

Art.10º. – Caso dois jogadores empatem a terceira jogada, será vencedor a dupla que venceu a primeira jogada.

Art.11º. – Perde a partida, a equipe que pedir truco com a outra estando de 11.

Art.12º. – A dupla que for pega roubando ou praticando atos distintos aos recomendados será penalizada com a perda da disputa, classificando-se assim a equipe adversária.

Art.13º. – Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

6. TÊNIS DE MESA

6.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada Capitulo poderá inscrever até 2 (dois) jogadores para esta modalidade.

Art.2º. – O torneio será jogado individualmente, e será constituído de sistema de eliminatórias (mata-mata).

6.2 A PARTIDA

Art.3º. – Constitui-se de sets de 11 pontos, será vencedor aquele que vencer dois sets.

Art.4º. – No caso de empate em 14 pontos, o vencedor será aquele que fizer 2 pontos de diferença. A cada mudança de set, é obrigatório que os jogadores alterem a sua posição no lado da mesa.

Art.5º. – No saque, a bola deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque na mesa do adversário, do lado apostado ao sacado.

Art.6º. – A partida deve ser interrompida quando:

- O saque "queimar" a rede;
- A bola bater no lado errado ao que deveria ter sido sacado;
- O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola);
- Houver um erro na ordem do saque, por falta de atenção;
- Forem as condições do jogo perturbadas (barulho, entre outros);
- As hipóteses sempre serão determinadas pela arbitragem (repetida mais de duas obstruções no mesmo ponto será atribuído ponto ao adversário).

Art.7º. – Atribui-se ponto:

- Errar o saque;
- Errar a resposta;
- Tocar na bola duas vezes consecutivas;
- A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas;
- Bater com a mão livre na bola;
- Movimentar a mesa de jogo;
- Tocar com a mão sobre a mesa durante o jogo.

Art.8º. - Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

7. PEBOLIM

7.1 O TORNEIO

Art.1º. – Cada Capitulo poderá inscrever 1 (uma) dupla para esta modalidade.

Art.2º. – Sistema de disputa será por eliminatórias (mata-mata). Cada disputa se constituirá de 3 partidas de 5 pontos, sendo que a dupla que vencer duas partidas será considerada a vencedora da disputa.

7.2 A PARTIDA

Art.3º. – Cada início de jogo, a bola deverá ser lançada corretamente ao meio da mesa.

Art.4º. – Será considerado ponto quando feito gol.

Art.5º. – É dado prosseguimento caso a bola entre e saia imediatamente do gol.

Art.6º. – Quando houver fuga da bola fora da mesa, à bola sairá pelo mesmo ponto de partida (meio da mesa).

Art.7º. – Será desclassificada a equipe que empurrar ou erguer a mesa.

Art.8º. – É proibido “rodar”, ou seja, soltar com força o comando para que os jogadores fiquem rodando rapidamente. Acarretará em 1 ponto para o adversário quando repetido esta ação 2 vezes.

Art.9º. – O gol que realizado com a rodagem rápida dos comandos será anulado.

Art.10º. – Caso a bola pare no meio do campo e nenhuma das equipes alcancem a bola, deverá ser dado reinício a queda partindo a bola do ponto de início.

Art.11º. – Deverão ser aceitas todas e quaisquer decisões e recomendações feitas pela arbitragem.

8. MAIOR DELEGAÇÃO

Art.1º. – O Capítulo que tiver o maior número de membros inscritos na VIII Olimpíadas Paranaense da Ordem DeMolay Para o Brasil somará 2 (dois) pontos na classificação geral de Capítulos.