

- **REGULAMENTO ESPECÍFICOS PARA OS JOGOS DOS SERVIDORES PÚBLICOS MUNICIPAIS**

- INFORMAÇÕES GERAIS.
- PARA PARTICIPAR DA COMPETIÇÃO O ATLETA PRECISA ESTÁ INSCRITO NA RESPECTIVA MODALIDADE E APRESENTAR SEU DOCUMENTO COM FOTO ANTES DO INICÍO DA PARTIDA.
- É DE RESPONSABILIDADE DAS SECRETARIAS AS INSCRIÇÕES, TROCAS E UNIFORMES DOS ATLETAS, BEM COMO AVISO O O REGULAMENTO E SOBRE OS DIAS E HORARIOS DE COMPETIÇÃO.
- NO DIA DE COMPETIÇÃO A EQUIPE DEVE SE FAZER PRESENTE 20 MINUTOS ANTES DO SEU JOGO PARA O PREENCHIMENTO DA SÚMULA DA PARTIDA, UNIFORMIZADA E COM OS DOCUMENTOS OFICIAIS COM FOTO.
- A TOLERANCIA DE ATRASO NA COMPETIÇÃO (TODAS AS MODALIDADES) SERÁ DE 15 MINUTOS, SOMENTE NA PRIMEIRA PARTIDA, AS OUTRAS SEGUIRAM DE ACORDO COM O HORARIO DIVULGADO.
- QUAISQUER DENÚNCIAS OU RECLAMAÇÕES DEVEM SER FEITAS LOGO APÓS O ENCERRAMENTO DA PARTIDA PARA A COORDENAÇÃO DOS JOGOS.
- CASOS OMISSOS AO REGULAMENTO SERÃO DISCUTIDOS E DECIDIDOS PELA COORDENAÇÃO DOS JOGOS.

REGULAMENTO ESPECÍFICO - FUTEBOL DE CAMPO

ARTIGO 1 - OBJETIVO

O presente regulamento visa definir as regras de disputa dos jogos para servidores públicos municipais de futebol de campo do ano de 2023, cujo objetivo principal é a interação dos atletas, secretarias e demais envolvidos nesta competição.

REGRAS:

Serão utilizadas as regras oficiais do Futebol, disponíveis em <https://www.cbf.com.br/a-cbf/arbitragem/aplicacao-regra-diretrizes>, a não ser pelo que segue:

ARTIGO 2 – O Campeonato será disputado pelas seguintes equipes:

SESMAB

SEMEIA

SEMEC

SEMAD

SEMAS

SEFIM

SEMOB

SEMAGRI

ARTIGO 3 - Regras do jogo

3.1– Durante os jogos só será permitida a presença no banco de reservas dos atletas e da comissão técnica devidamente inscritos na ficha de inscrição de sua equipe. A equipe que não cumprir com esta determinação poderá ser punida com os pontos da partida.

4.2 – É proibido a permanência de jogadores no banco de reservas sem uniforme;

4.3 – A partida terá duração de dois tempos de 30 minutos cada com acréscimo e 10 minutos de intervalo.

4.4 - Caso seja possível em função da demanda de equipes e disponibilidade de espaço, poderá haver a critério da organização a redução no tempo de jogo, sendo reduzido para um mínimo de 2 tempos de 25 minutos e sendo possível, neste caso, a realização de mais de um jogo por equipe por dia

ARTIGO 4 – A equipe deverá entrar em campo com o mínimo de 9 atletas para o início do jogo, sendo permitida a entrada de outros atletas (desde que devidamente inscritos) até antes do início do segundo tempo.

Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munido da relação nominal de seus atletas e respectivos documentos.

ARTIGO 5 - A equipe que não estiver em campo com o número mínimo de 9 atletas no horário limite da sua partida, perderá os pontos em disputa para seu adversário (WO).

5.1 – Em caso de W.O. O placar será de 1x0 para a equipe que estiver presente no local do jogo.

ARTIGO 6 – Nas substituições, será permitido **o número ilimitado** podendo ser utilizados todos os atletas reservas, desde que tenham condições de jogo .

O atleta que for substituído não poderá entrar novamente

ARTIGO 7 – A equipe deverá se apresentar devidamente uniformizada com camisas, shorts(sem bolso e de cor padrão). Não será permitida a presença do atleta que estiver com o uniforme diferente dos demais jogadores de sua equipe, exceto os goleiros.

ARTIGO 8 – A equipe que atuar com jogador irregular, será punida com a perda de 3 pontos na classificação; será atribuído o placar de 1x0 para a equipe adversária além dos pontos da partida.

ARTIGO 9 – Toda equipe que se julgar prejudicada por atitude irregular do adversário poderá encaminhar uma justificativa por escrito aos organizadores dos jogos, em prazo de uma hora após o jogo.

CLASSIFICAÇÃO

ARTIGO 10 -

Classificam-se os mais pontuados de seus grupos para a final.

Classificam-se para a final as equipes que obtiveram mais pontos nas somatorias das Suas partidas.

Ocorrendo empate em pontos será considerado para efeito de desempate, número de vitórias, saldo de gols, gols marcados, confronto direto, cartões vermelhos, cartões amarelos e sorteio

ARTIGO 11 – A final será EM PARTIDA ÚNICA com 90 minutos com acréscimo, sem vantagem pra nenhuma das equipes, persistindo o empate disputa de pênalti, quantidades de cobranças a critérios do arbitro.

ARTIGO 12 - Cartões

12.1 - Se o atleta tiver 2 cartões amarelos na sequência um vermelho, será expulso automaticamente, direto suspensão de 1 jogo. Cartão vermelho, suspensão automática da próxima partida.

§ ÚNICO: Na partida final será excluídos todos os cartões.

ARTIGO 13 – Atos de indisciplina como agressões verbais e físicas, contra atletas, arbitragens, dirigentes e pessoas envolvidas na organização do campeonato, serão passíveis de punição. De acordo com a gravidade dos atos, serão aplicadas penas de suspensão de jogos, eliminação do campeonato.

Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO – HANDEBOL

A Competição de Handebol /Jogos dos servidores, obedecerá às Regras Oficiais da CBHb, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 1 - Todos os uniformes deverão conter numeração visível para a arbitragem, atrás de suas camisas de jogo. Os goleiros da mesma equipe deverão ter uniformes de mesma cor.

§1º - Nos uniformes a serem utilizados pelas equipes, não serão permitidas improvisações, tais como, fitas adesivas, esparadrapos, papel e outros, devidamente comprovadas pela Comissão Organizadora. Os integrantes das delegações (dirigentes e membros de comissão técnica) não se enquadram na exigência dos uniformes, observadas as disposições estabelecidas nas regras oficiais.

Art. 3º - Caso haja igualdade nas cores dos uniformes, a equipe que estiver à esquerda da tabela de jogos deverá providenciar outro uniforme de cor diferente daquela do adversário. Em caso de troca do uniforme, a equipe terá no prazo de 5 minutos para efetuar-la, a partir do horário estabelecido pelo árbitro.

Art. 2- As partidas no masculino terão duração de 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos, no feminino as partidas terão a duração de 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com intervalo de 5 (cinco) minutos.

Art. 3 - Durante a fase classificatória, as partidas poderão terminar empatadas. Nos jogos correspondentes à fase semifinal(caso tenha no chaveamento) e final, o desempate será feito por meio do tiros de "sete metros", haverá cobrança de 3 (três) tiros de "sete metros" para cada equipe decidir o vencedor. Permanecendo o empate, haverá cobranças alternadas até que haja um vencedor.

Art.4 - Nos jogos dos servidores serão utilizadas as bolas oficiais das categorias adultas, devidamente aprovadas pela equipe de arbitragem.

Art. 5 - Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 6 - Atitude antidesportiva:

As expressões verbais e não verbais que sejam incompatíveis com o espírito desportivo, são consideradas como atitudes anti-desportivas. Isto se aplica tanto para os jogadores como para os oficiais de equipe, tanto os que se encontrem dentro da quadra como fora dela. Para a sanção das atitudes anti-desportivas, atitudes anti-desportivas graves e atitudes anti-desportivas extremamente graves, faz-se uma diferenciação em quatro níveis de ação

- ações que devem ser sancionadas progressivamente
- ações que devem ser sancionadas diretamente com uma exclusão por 2 minutos
- ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação
- ações que devem ser sancionadas com uma desqualificação em relatório escrito

Art. 7 – A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 15 (quinze) minutos.

Art. 8 Nesta modalidade só será permitido que se inscrevam 12 atletas.

Art. 9 -Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munido da relação nominal de seus atletas e respectivos documentos.

Art. 10 - Critérios para desempate e apuração de índice técnico Critérios para desempate entre 2 (duas) equipes:

Classificam-se para a final as equipes que obtiveram mais pontos nas somatorias das suas partidas.

Ocorrendo empate em pontos será considerado para efeito de desempate, número de vitórias, saldo de gols, gols marcados, confronto direto, cartões vermelhos, cartões amarelos e sorteio.(nessa ordem)

Art. 11º.Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECIFICO DO VOLEIBOL

Art. 1º - A competição de Voleibol dos Jogos dos Servidores 2023, obedecerá às regras oficiais da FIVB - Federação Internacional de Voleibol, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Os jogos da fase classificatória ou eliminatória serão disputados em 02 (dois) sets vencidos, sendo considerado vencedor a equipe que ganhar 02 (dois) sets. O set será de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos. Em caso de empate em número de sets (1x1), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos.

Parágrafo único: Na partida Final o jogo será disputado em 03 (três) sets, sendo considerado o vencedor a equipe que ganhar 02 (dois) sets. O set será de 25 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos. Em caso de empate em número de sets (1x1), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos.

Art. 3º - A tolerância para o início do jogo será de 15 minutos somente para o 1º jogo da rodada, devendo os jogos seguintes obrigatoriamente iniciar logo após a finalização do jogo anterior.

Art. 4º - Antes do início da partida é permitido o aquecimento oficial: § 1º Antes do início da partida, caso as equipes dispuserem de uma quadra para aquecimento, estas terão 6 minutos de aquecimento de rede em conjunto.

Art. 5º - A altura da rede será a seguinte:

| | |
|-----------|-------|
| Masculino | 2,43m |
| Feminino | 2,24m |

Art. 6º - A pontuação para a classificação geral, em todas as fases, será a seguinte:

VITÓRIA (2X0): 3 PONTOS.

DERROTA (0X2): 0 PONTOS.

VITÓRIA (2X1): 2 PONTOS.

DERROTA (1X2): 1 PONTO

NÃO COMPARECIMENTO: - 1 PONTO.

Parágrafo único - Todas as fases se iniciam com 0 (zero) pontos ganhos.

Art. 7º - O critério de desempate, entre duas ou mais equipes, obedecerá aos seguintes critérios pela ordem: § 1º Em caso de empates entre duas equipes, as mesmas farão confronto direto para que se estabeleça um vencedor. § 2º Em caso de empates entre três equipes, o critério de desempate se dará, na seguinte ordem: a) Sets average; b) Pontos average; c) Sorteio.

Art. 8º - Dos Uniformes, cada equipe deverá se apresentar no local de competição, devidamente uniformizada, conforme especificações dos regulamentos de cada modalidade que vem a ser: camisas do uniforme oficial determinada pela secretaria em que irá representar, shorts e meias na cor equivalente para todo(as) os atletas.

Art 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral do JOGOS DOS SERVIDORES 2023.

REGULAMENTO ESPECIFICO DA QUEIMADA

Art. 1º - Da Competição

A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras deste regulamento.

Art. 2º - Da realização dos jogos

Este campeonato será realizado na forma de classificatoria e final.

REGRA 1 - A QUADRA

1.1- A quadra será na forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

1.2- As linhas fazem parte da quadra de jogo de vôlei.

REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO

2.1- A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, ou o término de mortes (queima) das 12 vidas que cada equipe tem direito. HAVERÁ 03 (três) minutos de intervalo para troca de quadra.

2.2- A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.4- Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

2.5- Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 05 (cinco) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 05 min (morte súbita).

REGRA 3 - A BOLA

3.1 - A bola a ser utilizada será: **bola de iniciação de handebol, escolhida pela organizaçã.**

REGRA 4 - O UNIFORME

4.1 – Será de uso obrigatório

REGRA 5 - OS JOGADORES

5.1- A equipe será constituída por 12 jogadores.

5.2- A equipe poderá dar início a partida com 6 (seis) atletas, em caso do time chegar no fim da partida sem o número completo de atletas, o último atleta a ser queimado, recebe o número de vidas que seja igual ao número de atletas que faltam para completar o time.

5.3 o atleta que não estiver no inicio da partida só pode entrar em quadra até o fim da primeira etapa(10 minutos iniciais).

REGRA 6- DO JOGO

- 6.1- 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.
- 6.2- O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para a outra equipe.
- 6.3- 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.
- 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.
- 6.4- Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo a derrubando no chão.
- 6.5- Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.
- 6.6- Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".
- 6.7- Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
- 6.8- Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
- 6.9 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo".
- 7.0 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversário.

REGRA 7 - O TIRO DE SAÍDA

- 7.1- O jogo iniciará obrigatoriamente com umapessoano cémiterio, a mesma não será considerada "queimada"
- 7.2 O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio do quadra e posse da bola.
- 7.3- Após o intervalo do 1º primeiro tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.
- 7.4- Na prorrogação, haverá novo sorteio para o tiro de saída e se mantém a posse de quadra do segundo tempo.
- 7.5- A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo

REGRA 8 - O JOGO PASSIVO

- 8.1- Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário.
- 8.2- O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimentodeste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- 8.3- O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

REGRA 9 - AS SANÇÕES

9.1- Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

9.2 São infrações a serem punidas com advertência:

9.2.1 Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

9.2.2 Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

9.3 São infrações a serem punidas com exclusão:

9.3.1 Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

9.3.2 Reincidência após advertência.

9.3.3 Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

9.4 Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

9.5 Um atleta excluído não poderá ser substituído.

9.6 Os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

A competição de Futsal dos Jogos dos Servidores Público, será realizada de acordo com as Regras Nacionais adotadas pela CBFS – Confederação Brasileira de Futebol de Salão e pelas normas regidas no presente regulamento e no regulamento geral dos jogos.

1. A competição de Futsal para o sexo masculino terá a duração de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos, com intervalo de 3 (três) minutos entre eles. No feminino terá a duração de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles;
2. **EXCERTO AS FINAIS QUE SERÃO 30 (TRINTA) MINUTOS, DIVIDIDOS EM 15/15.**
2. Cada equipe poderá inscrever no II Jogos do Servidor Público, 12 (doze) atletas e 02 (dois) membros da Comissão Técnica;
3. No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer somente poderão permanecer sentados, os atletas reservas inscritos na modalidade, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar da partida e mais 02 (dois) membros da comissão técnica;
4. Aos membros da comissão técnica quando no banco de reservas, somente serão permitidas as seguintes vestimentas; camisa, calça, shorts, tênis ou sapato;
5. Na hipótese de uma equipe vencer por W X O, terá os 03 (três) pontos da partida
6. A equipe que perder por W X O sem justificativa formal perante a comissão organizadora no período de uma hora após o horário de início da partida, perde os pontos da partida;
7. Estará suspenso da partida subsequente, o atleta, que receber:
 - a) 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;
 - b) 02 (dois) cartões amarelos (advertência);
 - c) O técnico expulso no jogo estará suspenso na próxima partida.
8. A aplicação da suspensão será automática independente do resultado do julgamento a que for submetida no âmbito da Comissão Disciplinar;
9. A contagem de cartões (vermelho e amarelo), para fins de suspensão automática, será feita de forma acumulativa, ou seja, os cartões não serão anulados de uma fase para outra;
10. A quantificação de cartões recebidos, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição e independe de comunicação oficial;
11. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida;
12. O mesmo atleta, se em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente, suspensão por 02 (duas) partidas;
13. As classificações das equipes serão determinadas pela obtenção dos pontos de cada uma, considerando-se os seguintes critérios:
 - Ÿ Vitória: 03 (três) pontos;
 - Ÿ Empate com gols: 02 (dois) pontos; □ Empate sem gols: 01 (um) ponto;
 - Ÿ Derrota ou ausência: 00 (zero) ponto.
14. Ao término de cada fase disputada, será considerada vencedora a equipe que somar maior número de pontos ganhos e, como segunda colocada a que lhe seguir imediatamente na ordem decrescente;
15. Quando houver empate entre 02 (duas) equipes na soma de pontos, o desempate dar-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a) Resultado do confronto direto;
 - b) Maior número de vitórias na fase;
 - c) Menor número de gols sofridos;

- d) Maior número de gols marcados;
- e) Saldo de gols no grupo em que se verificou o empate: (nº. de gols feitos menos o nº. de gols sofridos);
- f) Gols average no grupo em que se verificou o empate: (nº. de gols feitos dividido pelo nº. de gols sofridos. Classifica-se o maior quociente);
- g) Melhor índice disciplinar no grupo ou fase, sendo: menor número de cartões vermelhos, amarelos;
- h) Sorteio.

16. Em caso de terminar uma partida que necessite um vencedor, o desempate dar-se-á da seguinte maneira:

a) serão realizadas 3 cobranças desde a marca de tiro penal conforme determinam as regras da modalidade, em caso de empate será usado os tiros alternados;

17. A equipe que utilizar irregularmente um atleta, ou técnico, em qualquer partida, sujeitar-se á:

- a) Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
- b) Perda automática dos pontos ganho na partida, em caso de empate, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
- c) Ratificação de 00 (zero) ponto ganho na partida, em caso de derrota;

20. Se uma partida for encerrada por falta de número legal de atletas determinado pela regra, que é de 03 atletas, a equipe que não tiver o número de atletas será considerada como +perdedora, somando-se os três (03) pontos ganhos para a equipe com número suficiente de atletas para a continuidade da partida;

21. Quando nenhuma das 02 (duas) equipes possuírem número mínimo legal de atletas para continuidade da partida, as 02 (duas) equipes serão consideradas perdedoras e nenhuma somará pontos ganhos;

22. Não será aceito, em hipótese alguma, atleta sem caneleiras durante as partidas de futsal;

24. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Organizadora.

Observações: Quaisquer dúvidas, por gentileza entrar em com a organização da competição.

REGULAMENTO ESPECIFICO DA NATAÇÃO

CAPÍTULO I - DAS FINALIDADES

Art.1º – Pelos clubes e associações de federações internas ou não de acordo com o presente regulamento.

Art.2º – Os Jogos dos Servidores 2023, é parte do calendário oficial da programação no Município de Abaetetuba, servindo assim para acompanhar, desenvolver e incentivar o esporte destas categorias em nosso município.

CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 3º – Os Jogos dos Servidores 2023, será organizado pela equipe de direção dos Jogos 2023 do Município de Abaetetuba, com apoio de profissionais de Educação Física, professores e conhecedores dos esportes locais.

Art.4º – A equipe elaborará o programa de provas a serem disputadas, de acordo com os mapas de inscrição, enviados para os atletas que fazem parte da nataação de Abaetetuba.

Art.5º – As provas serão realizadas respeitando o sistema de séries, portanto não haverá eliminatória.

Art. 6º – As provas do Jogos dos Servidores 2023 será disputada em uma única etapa.

Art. 7º - O evento ocorrerá no dia 23/10/2023, na Academia do Avesso, localizada na Dom Pedro I, Bairro São Lourenço, no Município de Abaetetuba-Pará. Com início às 17h.

CAPITULO III – DAS CATEGORIAS E INSCRIÇÕES

Art. 8º – Os Jogos dos Servidores 2023 é aberto ao servidores das secretarias vigentes no Município de Abaetetuba. Não haverá limite de inscrições de nadadores por provas, podendo se inscrever quantos nadadores quiserem.

Art. 9º – Para a Classificação dos nadadores participantes dos Jogos dos Servidores 2023, será considerado o tempo obtido em cada prova.

CAPÍTULO IV: DAS PROVAS

Art. 10º – O programa da programação e provas:

Art. 11º- Durante o transcorrer do Os Jogos dos Servidores 2023, o nadador poderá participar de todas as provas individuais e mais o revezamento.

| |
|-----------------------|
| 17H ETAPA ÚNICA |
| AQUECIMENTO |
| 100M LIVRE |
| 40M LIVRE |
| PROVAS DE REVEZAMENTO |

CAPITULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12º– A organização das provas deste torneio caberá à equipe técnica da competição.

Art. 13º – A direção da competição ficará a cargo da equipe de professores, profissionais da área e organizadores.

PARAGRÁFO ÚNICO – Todas as correções ou reclamações em relação a possíveis erros nas inscrições serão resolvidas no congresso, portanto, nenhuma Associação poderá fazê-la depois.

Art 14º – Todos os casos a serem resolvidos em congresso obedecerão ao critério da unanimidade.

Art 15º – O arbitro geral terá autonomia para desclassificar os atletas que não cumprirem as regras da competição.

Art 16º – Serão desclassificados pelo árbitro geral, os atletas que desobedecerem as regras oficiais da nataç o.

REGULAMENTO ESPECIFICO DACORRIDA DE RUA

Art. 1. A Corrida será regida pelas disposições deste regulamento.

Art. 2. A organização da corrida estará sob a responsabilidade da Prefeitura Municipal de Abaetetuba.

Art. 3. Os participantes deverão ser exclusivamente Funcionários Públicos Municipais;

Art. 4. As inscrições poderão ser feitas:

- Em todas as Secretarias Municipais do Município e validadas junto a organização dos jogos.

4.1 Período de inscrição

- O período de inscrição se inicia em 25 de setembro de 2023 e se encerra em 04 de outubro de 2023, as 12:00 horas.

4.2 Taxa de Inscrição

- A Inscrição é gratuita.

Art. 5. Período de Inscrição

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Período de inscrição | 26/09/2023 a 04/10/2023 |
| Realização da prova | A Definir |

Art. 6. Local da Prova/ percurso

O EVENTO terá LARGADA na Avenida Dom Pedro II, em frente a Praça do terminal e CHEGADA na Avenida Pedro Rodrigues, no Ginásio Hildo Carvalho, conforme o percurso descrito em anexo.

6.1. O início do EVENTO está previsto para os horários abaixo relacionados

- Concentração às 17:30 horas

6.2 Tempos referencial

- O Atleta terá um tempo de 1 h 2 min. para a conclusão do percurso;

- O kit pré- corrida é composto por:

- Numeral de corrida (deverá ser fixado na camiseta, na altura do peito);
- A numeração será entregue ao atleta no dia da corrida.

Em caso de alteração na entrega do kit, os atletas serão comunicados.

Para retirar o kit do ATLETA, é necessário apresentar documento original com foto.

Art. 7. Classificação

A classificação dos ATLETAS na Prova será definida conforme sua colocação (ordem de CHEGADA).

Art. 8. Categorias

- Feminino ;
- Masculino;

A participação será aberta a atletas de ambos os sexos, com idade mínima de 18 anos.

Art. 9. Premiação Categorias

- Feminino (1 troféu e medalha)
- Masculino (1 troféu e medalha)

Na data da realização do EVENTO, somente haverá cerimônia de premiação para os 03 (três) PRIMEIROS ATLETAS de cada categoria que completarem a Prova.

Art.10. Penalidades

O atleta deverá respeitar o trajeto escolhido pela organização da prova de forma integral, não podendo se eximir da sanção alegando ignorância ao mesmo.

Será desclassificado da competição o atleta que:

a) Agarrar o vestuário, puxar ou empurrar um concorrente, com o intuito de obter vantagem sobre este;

- b) Movimentar-se apoiando em outros atletas ou veículos sejam motorizados ou não;
- c) Alterar a sinalização da prova;
- d) Obstruir trajeto ou parte dele
- e) Possuir comportamento irregular contra outros atletas como provocação;
- f) O atleta que vir a se envolver em brigas, causar tumulto ou lesionar algum competidor;
- g) Se fizer substituir por outro atleta;
- h) Cruzar o arco de chegada pelo sentido contrário;

Levará ADVERTÊNCIA VERBAL E ACRESCIMO NO TEMPO TOTAL, o atleta que:

- a) Tomar Atalho de qualquer distância (20 minutos);
- b) Conduta ou linguagem grosseira no briefing, arena ou com demais competidores (7 minutos);
- c) Falta de respeito com o público em geral e com os organizadores e seus prepostos (10 minutos);

Art. 11 Disposições Gerais

- 1) As inscrições são pessoais e intransferíveis.
- 2) No ato da inscrição, o atleta concordará com as condições estipuladas neste regulamento e atestará suas perfeitas condições físicas e de saúde para participar da prova.
- 3) Independente do controle de trânsito, os atletas deverão manter-se dentro do percurso conforme orientação dos fiscais. A não obediência poderá levar à desclassificação do atleta.
- 4) A prova será realizada com qualquer condição climática, desde que não coloque em risco a segurança dos atletas. Decisão e condição que será julgada pelos coordenadores gerais da prova.
- 5) Qualquer atitude antidesportiva desclassificará o atleta da prova.
- 6) A organização disponibilizará para os atletas inscritos o atendimento no local da prova, com ambulância e recursos necessários para os primeiros socorros.
Caso seja necessário o atendimento hospitalar e medicamentos, os custos serão de responsabilidade do atleta.
- 7) A organização da prova não se responsabiliza por qualquer acidente ou dano que os atletas venham sofrer, antes, durante e após o evento.
- 8) A Cerimônia de Premiação será realizada no dia 26 de outubro de 2023, com local e horário a definir.
- 9) A organização da prova reserva-se o direito exclusivo de utilizar e comercializar fotos e filmagens oficiais de provas, com imagens dos participantes.
- 10) Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da prova.