

2ª OLIMPIADAS ENTRE EMPRESAS DE DOUTOR PEDRINHO



REGULAMENTO TÉCNICO

Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para o início somente da primeira partida, respeitado o horário previsto para o jogo.

MODALIDADES



Arremesso de Peso.

Art 1 - As disputas acontecerão nos naipes masculino e feminino, cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos no dia da competição antes do seu início.

Art 3 - O peso deverá ser arremessado partindo do ombro com uma só mão.

Art 4 - O competidor não poderá sair do círculo antes que o implemento tenha tocado no solo, caso isso aconteça o arremesso será anulado (queimado).

Art 5 - O atleta tem direito a 3 arremessos, sendo contado somente o melhor arremesso.

Art 6 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



BOCHA

A modalidade de bocha será disputada, obedecendo-se o que segue:
Será regido pelas regras oficiais (Bocha Livre em cancha de areia).

- Número de inscrições: cada empresa poderá inscrever 2 (duas) duplas tendo 1 (um) reserva para cada dupla, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida;
- Durante o jogo quando as bolas estiverem todas no fundo da cancha poderá ser feita a substituição, por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitido apenas uma substituição;
- As partidas serão disputadas em dupla, com possibilidade de 1 reserva;
- Cada jogo será disputado em uma única partida até 24 pontos;
- Para início de cada disputa, o bolin deverá ser lançado além da linha central da cancha, e não poderá ultrapassar a linha demarcatória do fundo da cancha;
- Na bolada e no ponto, a risca deverá ser respeitada, em caso do atleta pisar na risca ao soltar a bola no chão, o árbitro poderá anular a bola, conforme sua interpretação.

Critérios para desempate na 1ª fase

- Maior número de pontos obtidos nas partidas realizados entre si;
- Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- Maior número de pontos obtidos em todas as partidas da chave;
- Menor número de pontos sofridos em todas as partidas da chave;
- Sorteio.



CABO DE GUERRA

O cabo de guerra será composto por 8 integrantes sendo que no início da competição poderão ser substituídos 3 atletas, estes não podendo mais participar da modalidade.

Serão executadas 3 puxadas, se em 2 puxadas uma equipe ganhar não necessita a terceira puxada.

Os integrantes não poderão enrolar a corda na mão.

O último puxador poderá passar a corda na cintura desde que não enrole por completo.

A Corda pode ser movimentada para cima, para baixo e para os lados.

A corda não pode ser passada por cima dos ombros dos puxadores.

Os atletas não poderão deitar no chão durante a puxada.

Para acontecer a competição deverão ter a participação de 3 empresas na modalidade.

CRITERIO DE DESEMPATE

As puxadas serão cronometradas, em caso de empate de pontos será visto a vitória em menor tempo.



CANASTRA:

***Cada dupla deverá trazer seu próprio baralho (novo de preferência), para a coordenação antes de iniciar a competição*, quando a equipe for desclassificada ou encerrar a competição o material é devolvido.**

A modalidade de Canastra será disputada da seguinte maneira;

Poderão ser inscritos até 02 (duas) duplas por empresa, com 01 reserva. As substituições de atletas poderão ser feitas no intervalo das partidas (“entre as batidas”).

Para se definir a dupla vencedora do jogo, será observado o seguinte critério:

Os jogos serão disputados em uma partida até 2000 (dois mil) pontos, sem castigo.

Ocorrendo empate em qualquer das **FASES, EM TURNO OU GRUPO**, empregar-se-ão os seguintes critérios:

Regulamento de desempate para os perdedores.

b.1 => Maior número de pontos marcados na sua partida.

b.2 => Sorteio;

Para que a modalidade aconteça 3 empresas deverão estar inscritas sabendo que as duas equipes da mesma empresa correspondem a uma única empresa.

Os pontos serão contados obedecendo-se os seguintes critérios: Cada carta valerá dez (10) pontos.

- A batida vale 100 pontos, sendo que só conta a batida final.
- Só é permitida a batida final com canastra.
- Canastra com coringa é considerada “suja”, canastra com coringa do mesmo naipe em lugar do dois é considerada limpa, mas não poderá ter outro coringa na mesma canastra, se tiver será “suja”.



Ciclismo:

Art 1 - As disputas serão nos naipes Masculino e Feminino, cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas onde estes poderão ser substituídos no dia da prova.

Art 3 - A prova será montado e circuito montado pela comissão organizadora.

Art 4 - As provas masculino e feminino serão separadamente.

Art 5 - Poderá ser utilizado qualquer tipo de bicicleta desde que esta não seja motorizada. Caso aconteça algum tipo de problema com a bicicleta, não poderá ser efetuada a troca da mesma.

Art 6 - É permitido ao atleta carregar a bicicleta para concluir a prova.

Art 7 - O coordenador é a autoridade máxima dentro da modalidade, os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



Corrida de 100 metros.

Art 1 - As disputas serão na categoria masculino e feminino, cabendo a ambas seguirem o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos no dia da competição antes do seu início.

Art 3 - As provas seguirão o regulamento da Confederação Brasileira de Atletismo (CBAT), e o que dispuser este regulamento.

Art 4 - O atleta poderá correr descalço ou com tênis apropriado.

Art 5 - As disputas acontecerão por eliminatória.

Art 6 - Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



Corrida do Ovo:

Art 1 - As disputas serão nos naipes masculino e feminino cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos no dia da prova se for necessário.

Art 3 - Os atletas estarão alinhados lado a lado no inicio da prova onde irão percorrer uma distancia de 50 metros onde que se caso o ovo caia da colher o atleta estará automaticamente desclassificado.

Art 4 - O atleta na hora da prova deverá estar com as mãos para traz, ao lado do corpo, abertas mas sem encostar na colher, caso encoste na colher ou no ovo estará desclassificado.

Art 5 - O material será entregue aos atletas no dia da competição.

Art 6 - Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo conselho de Julgamento.



Corrida do Saco:

Art 1 - As disputas serão nos naipes masculino e feminino cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos antes do início da prova.

Art 3 - O material será entregue para o competidor no dia da prova.

Art 4 - Os atletas estarão alinhados lateralmente no início da prova, os atletas irão percorrer uma distância de 30 metros, não será permitido correr nem andar dentro do saco, tendo assim o atleta somente pular para ser valido a sua participação.

Art 5 - O atleta que cair poderá levantar e continuar o percurso do mesmo local onde caiu, não podendo rolar, caso isso aconteça propositalmente será desclassificado.

Art 6 - os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



DOMINÓ:

É de competência das empresas o material de jogo (dominó).

Melhor de 01 partida até 150 pontos;

Poderão ser inscritos até 02 (duas) duplas por empresa, com 01 reserva, para cada dupla.

Cinco dobras não joga;

O jogador que falar - PASSEI e o mesmo tiver a pedra a dupla perderá 25 pontos;

Se o jogo estiver fechado, soma-se os pontos e quem estiver com menos pontos, ganha os pontos do adversário;

Se o jogo estiver fechado, soma-se os pontos e se der empate quem fechou o jogo perde os pontos;

As pedras deverão estar sobre a mesa.

Para a prova acontecer deverão ter no mínimo 3 empresas inscritas, sabendo que as 2 duplas da mesma empresa conta-se como uma empresa.

Critérios para desempate:

Entre duas equipes:

1º - maior soma de pontos;

2º menor numero de pontos sofridos;

3º sorteio.



FUTSAL:

A modalidade será disputada conforme previsto neste regulamento e de acordo com as regras oficiais;

As partidas serão disputadas em dois períodos de 20 (vinte) minutos corridos cada, com intervalo de 5 minutos, de acordo com as regras oficiais, e o que dispuser este regulamento. Somente na decisão de 1º e 2º lugar, será de dois períodos de vinte minutos cronometrados.

- A equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início de cada partida.

Para esta modalidade acontecer deverão ter 4 equipes inscritas.

Critérios de desempate

- 1) Confronto direto.
- 2) menor número de gols sofridos naquela fase.
- 3) maior número de gols marcados naquela fase.
- 4) gol haver, quantidade de gols positivos naquela fase.
- 5) sorteio;

Semifinal e Final: Precisando apontar um vencedor, após o tempo normal de jogo haverá uma prorrogação de 2 tempos de 5 minutos. Persistindo o empate, pênalti. Sendo realizada 5 cobranças por equipe, persistindo o empate, cobranças alternadas até houver um vencedor. Todas as cobranças deverão ser realizadas somente com os atletas que terminaram a partida. Na cobrança alternada a equipe poderá optar por um batedor somente.



Lançamento de Dardo

Art 1 - As disputas serão nas categorias masculino e feminino, cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas onde estes poderão ser substituídos antes do início da competição.

Art 3 - O atleta terá direito a 3 lançamentos, sendo que será contabilizado somente o melhor lançamento.

Art 4 - Para que o lançamento seja válido o atleta terá que:

- Cravar a ponta do dardo no chão após seu lançamento.
- Não ultrapassar ou pisar na linha máxima de lançamento.
- Lançar o dardo onde que o braço do atleta saia de traz do corpo em direção a frente.

Art 5 - Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



CORRIDA RÚSTICA (ATÉ 20 ANOS) (21 A 30 ANOS) (31 A 40 ANOS) (41 ACIMA)

A modalidade de Corrida Rústica será realizada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira da Modalidade e pelo que dispuser este regulamento:

Cada empresa poderá inscrever três (3) atletas por categoria.

A prova será disputada em 2 baterias, Masculina e Feminina; O naipe feminino largará na frente, e logo após o Masculino. Quem fizer o menor tempo vence a prova, em cada naipe.

Para a prova acontecer deverão se inscrever 3 empresas sendo que se uma empresa inscrever 3 atletas é contado como uma única empresa.

Obs.: A pontuação da Corrida será individual.

Percurso: 5 KM, seu trajeto será elaborado pela organização da 2ª OLIEMDOPE.

Percurso Feminino: fará o mesmo percurso.

A classificação será de acordo com a chegada em cada categoria.



DISPUTA DE PÊNALTIS

A disputa de pênaltis será composta por 1 (um) integrante apenas por equipe, podendo cada empresa inscrever até no máximo 3 (TRES) atletas, onde que estes podem ser substituídos no dia da prova antes do seu início.

Das partidas será disputada com 5 (cinco) cobranças por atleta onde estas serão alternadas, o batedor da penalidade terá que ser o defensor (goleiro), caso houver empate ao final das cobranças será disputada por penalidades únicas até que um atleta vencer.

Para esta modalidade acontecer deverão ser inscritas 3 empresas, sabendo que os 3 atletas da mesma empresa correspondem a uma única empresa.

Critérios de desempate:

1º gols sofridos

2º gols feitos

3º sorteio.



Salto em Distância

Art 1 - As disputas serão nos naipes masculino e feminino, cabendo a ambas o mesmo regulamento.

Art 2 - Cada empresa poderá inscrever até 3 atletas, podendo estes serem substituídos no dia da competição antes do seu início.

Art 3 - O atleta terá direito a 3 saltos, sendo que será computado seu melhor salto.

Art 4 - Será marcado o salto real, ponto de saída do chão até sua aterrissagem na areia.

Art 5 - A prova será realizada de acordo com o regulamento da CBAT (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ATLETISMO).

Art 6 - Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pelo Conselho de Julgamento.



TENIS DE MESA

A modalidade de TÊNIS DE MESA será realizada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e pelo que dispuser este regulamento:

Cada empresa deverá inscrever no máximo 3 (três) atletas para disputa individual, onde estes poderão ser substituídos no dia da modalidade.

Os Jogos serão disputados em 03 (três) sets, até 11 pontos cada contando 1 ponto cada partida disputada.

O atleta que vencer por 2 sets a zero é considerado vencedor do jogo não necessitando o 3º set.

Serão executados 2 saques para cada atleta invertendo ao seu término.

Para que a modalidade aconteça 3 empresas deverão estar inscritas, sabendo que 3 atletas de cada empresa podem se inscrever mas contará como somente uma empresa.



TRUCO:

***Cada dupla deverá trazer seu próprio baralho para a coordenação antes de iniciar a competição*, quando a equipe for desclassificada ou encerrar a competição o material é devolvido.**

Poderão ser inscritos até 02 (duas) duplas por empresa, com 01 reserva para cada dupla.

Melhor de três partidas até 12 pontos;

Distribuir as cartas no sentido horário;

Distribuir as cartas conforme o corte;

O jogador poderá ver 01 (uma) carta do parceiro;

Quando a partida estiver 11 a 11, o jogador poderá ver suas cartas somente no momento da sua vez de jogar; caso faz antes perderá a partida.

Valor cartas: Paus, Copas, Espada e Ouro;

As cartas deverão estar sobre a mesa;

A carta virada não poderá ser rejeitada.

- Os jogos serão disputados em dupla, com 01 reserva, mas não podendo haver substituição durante o jogo, somente após encerrar a partida até 12 pontos.

Não poderá ser executado o “piquete” (virar a carta antes da distribuição do jogo).

Para acontecer a prova deverão ser inscritas pelo menos 3 empresas, sabendo que cada empresa pode inscrever 2 duplas mas conta como 1 empresa.



SINUCA

- ❖ Cada empresa poderá inscrever no máximo 3 (TRES) atletas onde que estes poderão ser substituídos no início da competição. Cada jogo será composto por melhor de TRES, que contará como 1 partida.
- ❖ Não será permitida a aplicação de sinuca mal intencionada, ou seja, a bola terá que percorrer a distancia de 50 cm.
- ❖ Qualquer atleta, para vencer o jogo, terá que matar a bola 8 que faz parte do jogo. Caso a bola 8 caia e logo após o bolão o jogador que deu a tacada vence, se o bolão cair e logo após a bola 8 o jogador que deu a tacada perderá o jogo
- ❖ Se cair o bolão na saída o bolão volta ao ponto e continua o jogo sem mexer as bolas da mesa.
- ❖ Se um atleta encostar com alguma parte do corpo em alguma bola pagará uma bola.
- ❖ O critério de desempate entre duas equipes será o confronto direto: entre três equipes será a soma de bolas sobradas na mesa. A menor soma conquistada será classificada. Permanecendo o empate teremos sorteio.
- ❖ O atleta que efetuar uma jogada diretamente na bola do adversário será punido com a retirada de duas bolas do adversário da vez, a não ser que for sem intenção ou na “respingada do taco”.
- ❖ Se por ventura o atleta matar a sua bola e na mesma jogada matar a bola 8 que já era do adversário perderá a partida; e se numa mesma jogada o atleta matar a bola 8 e a ultima bola do adversário, vencerá o jogo. Caso a bola 8 caia e logo após o bolão o jogador que deu a tacada vence, se o bolão cair e logo após a bola 8 o jogador que deu a tacada perderá o jogo.

- ❖ Para a modalidade acontecer deverão estar inscritas 3 empresas, sabendo que 3 atletas da mesma empresa correspondem a 1 empresa.



VOLEI DE AREIA 4x4

A Modalidade de VOLEIBOL DE AREIA 4x4 será baseada nas regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento;

A empresa poderá inscrever até 02 equipes, as quais deverão ser identificadas antes do início da 1ª partida;

A equipe será formada por 4 (quatro) atletas, com 01 reserva;

Os jogos acontecerão da seguinte forma:

A equipe vence a PARTIDA ao marcar 21 (vinte e um) pontos com, um mínimo, de 02 (dois) pontos de diferença sobre o placar do adversário (melhor de 1 set).

As Finais, serão disputadas em melhor de 2 sets vencedores até 18 pontos, se houver set decisivo, será até 15 pontos.

a) Cada equipe tem o direito de tocar na bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo do adversário. Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

b) Um contato no bloqueio é considerado como um toque da equipe. A equipe que bloqueou terá direito a mais dois toques;

Não é permitido o jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente (exceto no bloqueio);

Nesta modalidade haverá troca de quadra na soma de 7 (sete) pontos;

Para a modalidade acontecer 3 empresas deverão estar inscritas sabendo que as 2 equipes da mesma empresa contará como uma empresa.

- Critérios de desempate:

1ª Entre duas equipes: saldo de pontos feitos.

2ª Sorteio.