

## **VIII JOGOS DOS SERVIDORES MUNICIPAIS DE LONDRINA**

### **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

(anexo I)

### **BASQUETEBOL 3X3**

O Torneio obedecerá às regras oficiais em vigor e adaptações deste regulamento.

**1** Uma tabela (3.05m);

**2** Meio campo oficial;

**3** Três jogadores + um suplente (min: 3 jogadores);

**4** Jogos de 10 minutos, ou assim que uma equipe atinja os 21 pontos;

**AS FORMAS DE DISPUTA:**

Será apresentada no Congresso Técnico ou informada após o conhecimento do número de equipes inscritas.

**5** Jogado com a bola oficial de Basquetebol;

**6** Não há tempo de aquecimento, ambas as equipes devem aquecer, simultaneamente, antes do jogo;

**7.** A posse de bola inicial é definida por moeda ao ar, podendo a equipe que a ganha desistir da mesma para a ter um possível prolongamento;

**8.** No caso de prolongamento, a paragem é de 1';

**9.** A equipa que no prolongamento consiga os primeiros dois pontos, ganha o jogo;

**10.** Jogo passivo: O tempo de posse de bola é de 12", não havendo marcador eletrônico, e uma equipe não está deliberadamente a atacar o cesto, o árbitro deve dar-lhes uma advertência e iniciar uma contagem dos últimos 5;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

11. A seguir a cesta o cronometro não para, apenas nos descontos de tempo, lances livres e situações de bola parada (é reiniciado após a troca da bola ser completada);
12. Os cestos convertidos valem 1 ou 2 pontos (quando fora do “arco”, 6.75m);
13. As faltas no ato lançamento, 1 lance livre ou 2 lances livres (fora do “arco”);
14. As faltas no ato de lançamento com cesto convertido, 1 lance livre;
15. A partir da sexta falta de equipe, as seguintes são sancionadas com LL;
16. As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe, são sancionadas com 2 LL, inclusive;
17. A 10ª falta de equipa e seguintes são sancionadas com 2 LL e posse de bola;
18. Os jogadores não são excluídos segundo as faltas pessoais, sujeitos ao ponto
19. As faltas técnicas são sancionadas com 1 LL, sem troca de posse de bola;
20. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes implicam 2 LL e posse de bola;
21. As faltas anti-desportivas ou desqualificantes equivalem a duas faltas de equipe;
22. Não são atribuídos lances livres após faltas ofensivas;
23. A seguir a cesto convertido, a equipa que defende não pode estar dentro do semi-círculo de “não carga”;
24. A seguir a cesto convertido, a equipa que ataca recolhe a bola debaixo do cesto e deve retomar o jogo a driblar ou passar para trás do “arco”;
25. A seguir a ressalto ofensivo a equipa não tem de sair do “arco”;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

26. A seguir a ressalto defensivo, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
27. A seguir a desarme de lançamento ou roubo de bola, a equipa deve sair do “arco” para recomeçar a jogar;
28. Considera-se estar fora do “arco” quando nenhuma das partes do corpo toca a linha limite;
29. A posse de bola dada a qualquer equipe após situação de bola morta, deve começar com uma troca de bola – check ball – entre a defesa e o ataque (acima do arco na parte superior do campo);
30. Quando bola presa, a bola fica em posse da equipa que defende;
31. As substituições fazem-se nos tempos mortos ou antes de LL. O jogador tem que esperar fora e tocar no jogador que vai substituir;
32. As substituições fazem-se pela linha de meio campo, linha paralela à tabela (ao fundo do campo), não sendo contabilizadas, nem pelo árbitro nem pela mesa;
33. Um árbitro por jogo;
34. Um desconto de tempo (30”) por equipe. Se houver transmissão tv, poderão ser dois de 30” cada, um jogador só pode solicitar desconto de tempo numa situação de bola morta;
35. Uma equipe perde logo o jogo, se na hora de início não tiver três jogadores;
36. Uma equipa perde logo o jogo, se abandonar o campo antes do final ou se ficar com todos os seus jogadores lesionados ou desqualificados;
37. Um jogador é desqualificado com duas faltas técnicas ou anti-desportivas ou se praticar atos violentos, tanto verbal como fisicamente, ou se cometer falta anti-desportiva seguida de falta técnica, fica ainda sujeito a ser excluído do evento pela organização;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

**38.** O critério da classificação em grupos no caso de duas equipas empatadas, define-se tendo em conta os critérios seguintes:

1º Maior número de vitórias (ou ratio de vitórias no caso de número desigual de jogos).

2º Confronto direto (considerado apenas a vitória/derrota).

3º Média de pontos convertidos (sem considerar as vitórias por desistência/desqualificação).

**38.1** Se após estes 3 critérios as equipas se mantiverem empatadas a vitória será atribuída à equipa com maior número de vitória.

**38.2** Quando se verifique que uma das equipas empatadas teve na competição resultado de 0-2 ou que tenha cometido alguma infração cuja sanção possa ser esse resultado, ocupará de imediato a última posição entre todas as equipas com que esteja empatada.

**Nota:** Será utilizado o sistema de marcação de pontos manual.

(anexo II)

## **FUTEBOL SUIÇO**

### **FUTEBOL SUIÇO LIVRE E 40+**

1º - O Torneio obedecerá às regras contidas no livro – FUTEBOL SUIÇO – UMA OPÇÃO DE LAZER.

2º - A forma de disputa será apresentada após a verificação do número de inscritos.

3º - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

**I.** Serão efetuadas cobranças de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que estejam participando do jogo;

**II.** Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 01 tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, até que haja um vencedor.

**4º** - O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

**I.** Confronto direto ( utilizado somente no caso entre 02 equipes);

**II.** Saldos de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

**III.** Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

**IV.** Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;

**V.** Saldos de gols em todos os jogos do grupo na fase;

**VI.** Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

**VII.** Defesa menos vazada em todos os jogos do grupo na fase;

**VIII.** Menor número de cartões vermelhos;

**IX.** Menor número de cartões amarelos;

**X.** Sorteio.

**5º** - Quando o empate for entre 03 (três) ou mais equipes e no desempate continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais 01 (uma) equipe, deverá reiniciar pelo item I.

**6º** - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

03 pontos por vitória;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

01 ponto por empate.

7º - Serão utilizados os seguintes Critérios Técnicos para classificar os melhores 2º, 3º lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a próxima Fase:

**I.** Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o **item II**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o **item II**.

**II.** Serão classificados os 2º lugares que tenham maior número de pontos ganhos.

**III.** Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item II**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:-

- a. Média de gols average (nº de gols recebidos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente); será desconsiderado os jogos da(s) equipe(s) eliminada para igualar os grupos.
- b. Média de gols pró (nº de gols feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- c. Média de gols contra (nº de gols recebidos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- d. Sorteio.

**IV.** Para classificação por Critério Técnico, utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e tendo a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.

**V.** Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando a equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema average;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

**VI.** Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

8º - Poderão participar dos Torneios de FUTEBOL SUIÇO LIVRE, atletas nascidos até 2010 (menores de 18 anos obrigatório a apresentação de autorização dos pais ou responsáveis), Torneio de FUTEBOL SUIÇO 40+, atletas nascidos até 1986, sendo que a utilização de um atleta sem a idade permitida **(EXCEÇÃO DO GOLEIRO NA CATEGORIA 40+ que poderá ser nascidos até 1991)** implicará na perda automática de pontos por parte da Entidade infratora em caso de vitória e resultado será invertido, em derrota mantém-se o placar, sendo ainda o atleta eliminado da competição, caso a equipe cometa a infração pela segunda vez consecutivo ou não, a equipe será eliminada da competição.

**Obs. – No suíço livre: a idade mínima permitida é de 16 anos, ou seja, nascidos até 2010, a Secretaria/Autarquia é a responsável pela participação desse atleta.**

9º - As entidades, dirigentes ou atletas que incorrerem em faltas disciplinares, ou tentarem desvirtuar as finalidades do evento, estará sujeito às penalidades aplicadas pela Comissão de Ética. O atleta que for punido com **cartões** terá o seguinte tratamento:

**Cartão amarelo:**

- I. **O Cartão amarelo na partida não será cumulativo, tendo efeito somente na partida.** Estará automaticamente suspenso da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber 02 (dois) cartões amarelos no mesmo jogo.

**Cartão azul:**

- I. Vale apenas para a partida, o atleta deverá deixar a partida, podendo o atleta que recebeu o cartão azul ser substituído e retornar na partida subsequente.

**O cartão vermelho terá o seguinte desdobramento:**

- I. Expulsão imediata da partida;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

- II. Suspensão automática da próxima rodada na modalidade específica em que ocorreu a suspensão, podendo participar de outras modalidades em que estiver inscrito, salvo quando a suspensão ocorrer por motivos de agressões verbais ou físicas que deverá aguardar o julgamento para participar de qualquer modalidade e categorias.
- III. A comissão de Ética julgará o fato ocorrido, quando poderá agravar a pena do infrator.
- IV. Será de inteira responsabilidade das Secretaria/Autarquias participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas, técnicos e dirigentes nas respectivas modalidades. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de nenhum atleta, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.
- V. Será de inteira responsabilidade das Secretaria/Autarquias, as pessoas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão julgante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo.
- VI. A Secretaria / Autarquia que usou o atleta irregular será eliminada na modalidade, não podendo alegar desconhecimento do fato.

#### 10º - QUANTO ÀS REGRAS

Serão obedecidas as regras do livro FUTEBOL SUÍÇO – UMA OPÇÃO DE LAZER

- a) Não haverá limite de substituições, a mesma deverá ser processada em local predeterminado, sem necessidade de avisar o árbitro, apenas comunicar o mesário e aguardar a saída de campo do jogador a ser substituído.
- b) Número mínimo de jogadores na partida = 5 (cinco);
- c) Tempo de Jogo – 30´ por 30´ com 05´ de intervalo;
- d) Faltas acumulativas;



**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

- e) Não haverá recuo intencional de bolas para o goleiro com qualquer parte do corpo. Neste caso o mesmo deverá participar do lance seguindo as regras de um jogador de linha.
- f) Não haverá tiro de meta com os pés;
- g) Cobrança de lateral – Opcional, com os pés ou com as mãos;
- h) Cobrança de escanteios – somente com os pés.

**11º - QUANTOS AOS CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO DE ATLETAS**

- a) Relatório do árbitro;
- b) Súmula de jogo;
- c) Depoimento verbal de testemunhas presentes ao fato que não estejam envolvidas diretamente no episódio (optativo);
- c) Análise da Coordenação geral dos Jogos;
- e) Parecer da Comissão de Ética.

12º - A Comissão de Ética julgará o fato ocorrido, quando poderá agravar a pena do infrator.

13º - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação d 8º Jogos dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

(anexo III)

## **FUTSAL LIVRE**

1º - O Torneio obedecerá às regras oficiais em vigor do Futsal.

2º - Nos torneios de FUTSAL, a forma de disputa será apresentada após a verificação do número de inscritos.

3º - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

I. Serão efetuadas cobranças de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que estejam participando do jogo;

II. Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 01 tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, até que haja um vencedor.

4º - O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

I. Confronto direto ( utilizado somente no caso entre 02 equipes);

II. Saldos de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

III. Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

IV. Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;

V. Saldos de gols em todos os jogos do grupo na fase;

VI. Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

VII. Defesa menos vazada em todos os jogos do grupo na fase;

VIII. Menor número de cartões vermelhos;

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

**IX.** Menor número de cartões amarelos;

**X.** Sorteio.

5º - Quando o empate for entre 03 (três) ou mais equipes e no desempate continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais 01 (uma) equipe, deverá reiniciar pelo item I.

6º - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

03 pontos por vitória;

01 ponto por empate.

7º - Serão utilizados os seguintes Critérios Técnicos para classificar os melhores 2º, 3º lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a próxima Fase:

**I.** Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o **item II**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o **item II**.

**II.** Serão classificados os 2º lugares que tenham maior número de pontos ganhos.

**III.** Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item II**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:-

- a.** Média de gols average (nº de gols recebidos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente); será desconsiderado os jogos da(s) equipe(s) eliminada para igualar os grupos.
- b.** Média de gols pró (nº de gols feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

c. Média de gols contra (nº de gols recebidos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);

d. Sorteio.

**IV.** Para classificação por Critério Técnico, utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e tendo a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.

**V.** Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando a equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema average;

**VI.** Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

8º - Poderão participar dos Torneios de FUTSAL LIVRE, atletas nascidos até 2010 (menores de 18 anos obrigatório a apresentação de autorização dos pais ou responsáveis), Torneio de FUTSAL 40+, atletas nascidos até 1986, sendo que a utilização de um atleta sem a idade permitida **(EXCEÇÃO DO GOLEIRO NA CATEGORIA 40+ que poderá ser nascidos até 1991)** implicará na perda automática de pontos por parte da Entidade infratora em caso de vitória e resultado será invertido, em derrota mantém-se o placar, sendo ainda o atleta eliminado da competição, caso a equipe cometa a infração pela segunda vez consecutivo ou não, a equipe será eliminada da competição.

**Obs. – No Futsal livre: a idade mínima permitida é de 16 anos, ou seja, nascidos até 2010, a Secretaria/Autarquia é a responsável pela participação desse atleta.**

9º - As entidades, dirigentes ou atletas que incorrerem em faltas disciplinares, ou tentarem desvirtuar as finalidades do evento, estará sujeito às penalidades aplicadas pela Comissão de Ética. O atleta que for punido com **cartões** terá o seguinte tratamento:

**Cartão amarelo:**

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

- II. **O Cartão amarelo na partida não será cumulativo, tendo efeito somente na partida.** Estará automaticamente suspenso da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber 02 (dois) cartões amarelos no mesmo jogo.
- III. Dois cartões amarelos na mesma partida e conseqüentemente o cartão vermelho suspende da partida atual e da próxima partida.

**Cartão azul:**

- II. Vale apenas para a partida, o atleta deverá deixar a partida, podendo o atleta que recebeu o cartão azul ser substituído e retornar na partida subsequente.

**O cartão vermelho terá o seguinte desdobramento:**

- VII. Expulsão imediata da partida;
- VIII. Suspensão da rodada no dia em que recebeu o cartão em todas as modalidades e categorias;
- IX. Suspensão automática da próxima rodada na modalidade específica em que ocorreu a suspensão, podendo participar de outras modalidades em que estiver inscrito, salvo quando a suspensão ocorrer por motivos de agressões verbais ou físicas que deverá aguardar o julgamento para participar de qualquer modalidade e categorias.
- X. A comissão de Ética julgará o fato ocorrido, quando poderá agravar a pena do infrator.
- XI. A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará cartão amarelo já recebido, na mesma ou em outra partida da competição, ainda que decorrente da aplicação do segundo amarelo.
- XII. Se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 03 (três) cartões amarelos mais 01 (um) vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 02 (duas) partidas.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

XIII. Será de inteira responsabilidade das Secretaria/Autarquias participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas, técnicos e dirigentes nas respectivas modalidades. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de nenhum atleta, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.

XIV. Será de inteira responsabilidade das Secretaria/Autarquias, as pessoas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão judicante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo.

XV. A Secretaria / Autarquia que usou o atleta irregular será eliminada na modalidade, não podendo alegar desconhecimento do fato.

10º - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

(anexo IV)

## **VOLEIBOL MISTO**

1. O Campeonato de Voleibol Misto será regido pelas regras internacionais da FIVB - Federação Internacional de Voleibol (gênero masculino), obedecendo as normas contidas neste Regulamento.

2. A partida de Voleibol Misto só poderá ser realizada quando a equipe tiver em quadra no mínimo 03 (três) atletas do sexo feminino, que deverão permanecer durante toda a partida.

3. Poderão ser feitas as substituições regulares desde que obedeça a permanência de 03 (três) atletas do sexo feminino em quadra durante todo o jogo.

4. A altura da rede a ser utilizada no Voleibol Misto será a mesma utilizada no Voleibol Masculino.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

(anexo V)  
**BURACO**

**1º - CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**

- a) EMPATE ENTRE 02 (DUAS) ENTIDADES: decidir-se-á pelo CONFRONTO DIRETO já realizado entre as mesmas.
- b) EMPATE ENTRE 03 (TRÊS) OU MAIS ENTIDADES: decidir-se-á pelo SALDO FAVORÁVEL DE PONTOS, obtidos na soma de todos os jogos realizados entre as entidades em igualdade de condições.
- c) PERSITINDO decidir-se-á pelo NÚMERO FAVORÁVEL DE PONTOS (PRÓ), obtido na soma dos jogos realizados entre as entidades em igualdade de condições.
- d) Decidir-se-á pelo saldo favorável de pontos obtidos na soma de todos os jogos realizados
- e) Sorteio

## ***Buraco – Regras***

### **I - GENERALIDADES**

01 – Cada entidade se fará representar por uma dupla em cada categoria e não poderá ocorrer substituição durante a disputa de uma partida.

02 – Uma partida não poderá terminar empatada. No caso de atingida a marca de 3.000 pontos registrar-se-á um empate, onde serão realizadas “tantas mãos” quantas forem necessárias para o desempate.

03 – Para efeito de contagem de pontos em cada rodada “mão”, fica estabelecido que quando o total de pontos for impar, será sempre arredondada, obtendo-se o seguinte critério:

“Quando os pontos forem positivos, arredonda-se para maior”

“Quando os pontos forem negativos, arredonda-se para menor”

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

04 – O buraco joga-se entre 04 (quatro) pessoas, neste certame, cada partida será jogada entre duas duplas, ou seja, 04 (quatro) pessoas.

05 – Em cada partida serão usados dois baralhos, cada qual com 52 cartas e acrescidos de dois “Coringões”.

06 – A carta de nº 2 (dois) funciona também como coringa e poderá ocupar o lugar de qualquer carta.

## **II – DA DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS**

07 – Espalhadas as cartas sobre a mesa, cada jogador tirará uma carta para determinarem-se os respectivos lugares e quem será o primeiro carteador. O carteador será aquela que tirou a carta mais alta. (O AZ será considerado a carta de maior valor e o 02 (dois) de menor valor), embaralha, pede para o jogador da esquerda cortar e distribui as cartas pela direita até o total de 11 (onze) cartas para cada jogador (uma por uma). A distribuição do morto, em duas porções de 11 cartas, também é dada uma por uma, será feita pelo jogador que cortou o baralho. As cartas restantes serão colocadas no centro da mesa.

## **III – DO INÍCIO E DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

08 – O primeiro a jogar é o que está à direita do carteador e procede do seguinte modo:

Compra uma carta que está no centro da mesa, se a carta lhe servir, ele guarda-a não mão e descarta uma outra, no caso, entretanto, da carta não servir o jogador poderá descartá-la (antes de misturá-la às outras) e comprar uma outra no baralho tendo, a seguir a obrigação de descartar outra carta. Antes do descarte definitivo o jogador tem direito de descarregar o jogo.

§ único – Fica desobrigado do descarte o jogador que conseguir encaixar todas as cartas (batida direta).

09 – O jogador que apanhar o “lixo” será obrigado a ficar com todas as cartas, exigindo-se somente o descarte, após ter descarregado ou não.

10 – Diz-se que um elemento bateu, quando descarregar todas as cartas de uma só vez ou não, com ou sem descarte, apoderando-se do “morto”.



**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

§ 1º - Tendo descartado uma carta, o jogador que bateu só poderá utilizar o morto após os outros três jogarem naquela mão.

§ 2º - No caso de o jogador bater sem descarte, ou direto, ele apanhará o morto, jogando imediatamente, sem, contudo, ter o direito de comprar outra carta do baralho ou mesa.

11 – Perderá 100 pontos a dupla que não apanhar o morto, ou seja, que mesmo batido para apanhá-lo não conseguir jogar com ele.

12 – Cada jogador poderá colocar carta nos jogos abaixados, sendo obrigado à indicação do local em que colocará as cartas, não se permitindo sugestão por parte do parceiro.

13 - Uma vez abaixado o jogo, esse não poderá ser recolhido (exceção do vulnerável ou de jogo errado). Igualmente se procede quando se coloca uma ou mais cartas no jogo do parceiro.

OBS. NÃO É PERMITIDO TRINCAS, OU SEJA, 3-3-3, 4-4-4, ETC.

14 – Para a contagem de pontos que se segue à batida final, são atribuídos os seguintes valores para cada carta: Coringão; 20 pontos, Az: 15 pontos, 2, 8 ao Rei; 10 pontos e de 3 a 7; 5 pontos.

## V – DA CANASTRA

15 – Serão consideradas canastras as seguidas do mesmo naipe em número de 7 ou mais cartas, abaixadas de uma vez ou não. Ex: de seguida: 3.4.5.6.7.8 e 9 do mesmo naipe poderá ser feita também canastra de AZ a AZ.

§ 1º - A canastra pode ser abaixada de uma só vez, ou parceladamente, com ou sem auxílio do parceiro.

§ 2º - No caso de uma canastra não ser real, mas possuir um coringa do mesmo naipe, essa poderá vir a ser real se até a 7ª carta o coringa (2) ocupar sua posição de 2 do mesmo naipe.

§ 3º - São atribuídos os seguintes valores para as canastras: de AZ a AZ (sem coringa) 1.000 PONTOS: Real 200 pontos e Suja 100 pontos.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

## **VI – DA DURAÇÃO DA PARTIDA**

16 – Cada partida é disputada em tempo limitado, chegando ao seu fim após atingir no mínimo a contagem de 3.000 pontos. A dupla que atingir a soma de 1.500 pontos será considerada vulnerável e a primeira descida só poderá ser efetuada com um mínimo de 75 pontos ou com uma canastra real ou não, completa. Mesmo que o jogador esteja batido, sem 75 pontos na mão ou canastra completa, não poderá abaixar o jogo.

§ único – Fica estipulada a multa inicial de 15 pontos e as subseqüentes em dobro para a dupla que infringir o artigo 16.

## **VII – DAS BATIDAS**

17 – A batida se dá quando o jogador abaixar todas as cartas, de uma vez ou não, com ou sem descarte. A batida em qualquer hipótese, não será efetuada quando houver apenas uma carta no lixo e apenas uma carta na mão do batedor. Esse poderá comprar a carta da mesa e trocá-la pela mão, mas não poderá bater o jogo naquele momento.

18 – A batida final dar-se-á após a compra do morto respectivo e somente poderá efetuar a batida a dupla que possuir pelo menos uma canastra real.

§ 1º - Para a batida final poderão ser colocados 2 coringas junto a uma carta ou em uma canastra, perdendo esta condição de canastra, salvo quando um dos coringas funcionar como 2.

§ 2º - A batida final tem o valor de 100 pontos.

§ 3º - A dupla que não conseguir pegar o morto poderá bater perdendo os 100 pontos.

## **VIII – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

19 – A marcação de cada jogo será feita em súmula própria assinada.

20 – Implicará na perda de pontos a dupla que fizer qualquer observação, entre si, sobre o jogo (consultas, avisos, sinais, perguntas, etc.)

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

21 – Não será permitido a presença de pessoas alheias ao jogo à mesa

2º - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

(anexo VI)

## **CACHETÃO E CACHETA DURA**

### **1º - GENERALIDADES SOBRE O CACHETÃO**

- a) Cada entidade será representada por 01 (hum) elemento e não poderá ser substituído durante uma rodada.
- b) O torneio será disputado em rodadas, sendo que cada rodada, será iniciada com 16 (dezesesseis) pontos para cada participante.
- c) O vencedor do Torneio será a entidade que somar mais pontos durante todas as rodadas sendo que, se houver empate, será vencedor a entidade que tenha conseguido o maior número de batidas durante todas as rodadas, e se a igualdade persistir, será disputada uma “mão extra” entre as entidades que continuarem empatadas.
- d) A quantidade de rodadas será informada na Reunião Técnica e no Boletim Oficial nº 01.

### **CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO**

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1º LUGAR = 09<br>PONTOS | 2º LUGAR = 06<br>PONTOS | 3º LUGAR = 04<br>PONTOS |
| 4º LUGAR = 03<br>PONTOS | 5º LUGAR = 02<br>PONTOS | 6º LUGAR = 01<br>PONTO  |

- a) As entidades terão seus lugares sorteados na mesa em todas as rodadas.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

- b) Serão usadas apenas 02 (dois) coringas. Quem dá as cartas vira a última, que determinará o coringa, a carta de mesmo naipe de número imediatamente superior.
- c) Ao optar pela fuga, o competidor deverá permanecer sentado em seu lugar. Não será permitido qualquer tipo de palpite ou intromissão no jogo dos demais participantes.

## **2º GENERALIDADE SOBRE A CACHETA DURA**

- a) Cada entidade será representada por 01 (um) elemento, e não poderá ser substituído durante a rodada.
- b) Em cada rodada marcada do torneio serão disputadas 05 (cinco) partidas e as entidades serão divididas em grupos por sorteio;
- c) Será declarada campeã do torneio a entidade que ao final das 07 (sete) rodadas previstas somar o maior número de pontos.
- d) Os critérios de desempate se ao final da disputa duas ou mais entidades terminarem empatadas, será o seguinte:

d.1) Decidir-se-á pela contagem das fichas conseguidas na soma de todas as rodadas pelas entidades participantes.

d.2) Persistindo decidir-se-á em 03 (três) rodadas extras entre as entidades em igualdade de condições.

## ***Cacheta Dura – Regras***

### **I – SORTEIO**

01 – Para escolha dos lugares e distribuição das cartas.

### **II – SISTEMA DE JOGO**

02 – 07 (sete) fichas

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

03 – O jogador é obrigado a participar de todas as distribuições de cartas.

04 – Batida com 09 (nove) cartas o jogador recebe 01 (hum) ficha

05 – Batida com 10 (dez) o jogador recebe 2 (duas) fichas

### III – BATIDAS

06 – Os bates podem ser: trinca, seqüência, quadra e quina e quina

### IV – DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS

07 – O carteador deve distribuir as cartas de três em três e virar a última carta que determinará o coringa. O coringa será a carta do mesmo naipe imediatamente superior. Ex. se a carta virada for um 7 sete de ouro o coringa será o oito de ouro.

08 – Se o carteador ao dar as cartas, virar por acidente uma carta, continua distribuindo normalmente, se virar duas ou mais cartas, o carteador fica nulo, voltando às cartas para o carteador distribuir novamente, terminando a distribuição das cartas, se algum jogador tiver menor ou mais cartas fica nulo o carteador.

09 – O jogo não poderá ser iniciado enquanto o carteador não arrumar as suas cartas e autorizar o início do jogo.

### V – BATIDAS

10 – No caso de batidas, sempre prevalece a mão, mesmo que o seguinte bata com as 10 (dez) cartas.

11 – Após o descarte o jogador seguinte pegando a carta ou ir no puxa perde a vez da batida, conseqüentemente tem o direito o jogador seguinte de bates, por isso é importante os jogadores terem calma para que não aconteça de descer as cartas antes, porque a mão tem direito de bater na vez

### VI – BATIDA COM A VIRA

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

12 – Primeiro direito é da mão, mesmo que o jogador seguinte esteja batido na mão.

## **VII - MÃO BATIDA**

13 – Batida sem carteio (é quando o jogador recebe as cartas e vem com os jogos todos feitos), primeiro direito é da mão, mesmo que outra bata com as 10 (dez) com a vira.

## **VII – TECO**

14 – Quando a carta cair sobre a mesa, o jogador que TECAR ou fazer qualquer movimento de bater, os parceiros têm o direito de perguntar se bate ou não com a carta, caso confirme, não poderá pegar ou bater com a mesma, independentemente do naipe, no caso de um jogador perceber o TECO e não foi perguntado sobre a carta, quem TECOU poderá bater sem que ninguém faça comentário sobre a batida.

## **IX – BATIDA POR ENGANO**

15 – Na jogada o jogador que bater em falso com a carta na mesa, sem descer na mesa de jogo. Não poderá mais bater com as cartas da mesa, somente com as cartas do puxa. Obs. Não será permitido jogar as cartas no monte até que seja feita a conferência.

## **X – PIO DE BOCA**

16 – O jogador ao descartar as cartas ou com as cartas da mesa, se fizer qualquer comentário sobre ela, não poderá bater com a mesma, independente se bate ou não com a carta.

17 – Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

**GINCANA RECREATIVA E DE LAZER**

**DATA:** Será informada em nota oficial

**HORÁRIO:** Será informado em nota oficial

**LOCAL:** AFML – Associação dos Funcionários Municipais de Londrina

1 - Poderão se inscrever na Gincana os servidores e familiares em conformidade com o regulamento Geral dos Jogos.

2 – As equipes poderão ser formadas por membros do sexo masculino e feminino.

3 – Cada equipe será formada por no mínimo 10 e no máximo 20 integrantes.

4 – Cada equipe deverá indicar um representante para liderar e um nome para identificar a equipe.

5 – Haverá um conjunto de tarefas surpresas a serem realizadas no dia do evento (serão divulgadas momentos antes da realização).

6 – Todas as tarefas terão tempo determinado para serem cumpridas, o tempo serão controlados pela Comissão Organizadora.

7 – Apenas o cronometro da Comissão Organizadora será o oficial, portanto só será válida a marcação do tempo realizado por ele.

8 – Ficará a critério do líder das equipes indicar quais os membros que participarão de cada prova, não haverá limitação de participação de um mesmo integrante da equipe disputar diversas provas.

9 – Conforme a colocação de cada equipe a pontuação para cada prova será como segue:

1º Lugar – 100 pontos

2º Lugar – 70 pontos

3º Lugar – 50 pontos

4º Lugar – 40 pontos

5º Lugar – 35 pontos

6º Lugar – 30 pontos

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

7º Lugar – 25 pontos

8º Lugar – 20 pontos

9º Lugar – 15 pontos

10º Lugar – 10 pontos

As demais classificações não pontuaram na prova.

10 – As classificações das equipes se darão pelo maior número de pontos conquistados na soma de todas as provas.

11 – Caso haja empate em uma ou mais equipes o desempate ocorrerá pelos seguintes critérios de desempates

- a) Equipe que obteve o maior número de conquistas em primeiro lugar;
- b) Equipe que obteve o maior número de conquistas em segundo lugar;
- c) Equipe que obteve o maior número de conquistas em terceiro lugar e assim sucessivamente até que ocorra o desempate;

11.1 - Persistindo o empate será realizado um sorteio para definir o vencedor.

12 – Serão premiados com medalhas as equipes que se classificarem em:

1º lugar – Medalhas de Ouro (20 unidades)

2º lugar – Medalhas de Prata (20 unidades)

3º lugar – Medalhas de Bronze (20 unidades)

13 - Em caso de atitudes antidesportivas ou condutas que comprometam o andamento saudável da gincana, a equipe será penalizada com perda de 100 pontos ou conforme a gravidade poderá ser desclassificada e excluída do restante da gincana, ficando esta decisão sob a responsabilidade da Comissão Organizadora quando julgar necessário não cabendo recursos das decisões tomadas.

14 - Todos os participantes serão considerados conhecedores deste regulamento, estando a Comissão Organizadora à disposição para sanar quaisquer dúvidas.

15 - Casos omissos ao regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.



(anexo VII)

## **SINUCA – INDIVIDUAL MASCULINO**

1º - O Torneio de Sinuca será realizado somente no naipe masculino e na categoria INDIVIDUAL, sendo regido pelas regras e o regulamento da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS). Obedecendo às normas contidas neste regulamento.

2º - No Torneio de SINUCA INDIVIDUAL MASCULINO a forma de disputa será apresentada após a verificação do número de participantes.

3º - No sistema de rodízio segue os critérios para desempate.

- I. EMPATE ENTRE 02 (DUAS) ENTIDADES: decidir-se-á pelo CONFRONTO DIRETO, já realizado entre as mesmas.
- II. EMPATE ENTRE 03 (TRÊS) OU MAIS ENTIDADES: decidir-se-á pelo SALDO FAVORÁVEL DE ESCORE, obtido na soma de todos os jogos realizados entre as mesmas, no grupo em que ocorreu a igualdade.
- III. Decidir-se-á pelo SALDO FAVORÁVEL DE ESCORE, obtidos na soma de todos os jogos realizados
- IV. Sorteio.

4º - O sistema de pontuação para classificação no grupo será de 01 (um) ponto por vitória:

5º - Cada equipe está composta de 01 (um) jogador, sendo o mesmo titular.

6º - Cada jogo será realizado em melhor de 05 (cinco) partidas, quem vencer 03 partidas será considerado vencedor.

7º - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

(anexo VIII)  
**TRANCA**

**1º - CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**

- a) EMPATE ENTRE 02 (DUAS) ENTIDADES: decidir-se-á pelo CONFRONTO DIRETO já realizado entre as mesmas
- b) EMPATE ENTRE 03 (TRÊS) OU MAIS ENTIDADES: decidir-se-á pelo SALDO FAVORÁVEL DE PONTOS, obtidos na soma de todos os jogos realizados entre as entidades em igualdade de condições.
- c) PERSISTINDO, decidir-se-á pelo NÚMERO FAVORÁVEL DE PONTOS (pró), obtido na soma dos jogos realizados entre as entidades em igualdades de condições.
- d) Decidir-se-á pelo saldo favorável de pontos obtidos na soma de todos os jogos realizados
- e) Sorteio

## ***Tranca – Regras***

### **I – GENERALIDADES**

01 – Cada entidade se fará representar por uma dupla em cada categoria e não poderá ocorrer substituições durante a disputa de uma partida.

02 – Uma partida terminará quando for atingida a marca de 2.500 pontos.

03 – Neste Torneio cada partida de tranca será jogada entre duas duplas, ou seja, 04 (quatro) pessoas.

04 – Em cada partida serão usados 02 (dois) baralhos cada um com 52 cartas.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

05 – A carta de nº 2 será considerada como coringa. Cada coringa poderá ocupar o lugar de qualquer carta, o coringa não tranca a mesa, para pegar é necessário 02 (duas) cartas de sequência ou cortes iguais. Poderá ser baixado o jogo de cartas nº 2 (coringa).

06 – A carta de nº 3 vermelha somente será usada para contagem de pontos 100 (cem) pontos cada. O jogador que sair com a carta de nº 3 vermelha terá que baixa-la imediatamente (na sua vez de jogar) e em seguida terá o direito de comprar outra carta para substituí-la.

07 – Se a carta de nº 3 vermelha for a última carta da mesa poderá ser baixada valendo 100 pontos. Caso esteja no morto e não tenha a possibilidade de trocar por outra (as), a (as) mesma (as) poderá (ao) ser baixadas valendo 100 pontos cada.

08 – A carta de nº 3 preta somente será usada para trancar o lixo e consequentemente o jogador seguinte não poderá fazer uso do mesmo.

## **II – DA DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS**

09 – Espalhadas as cartas sobre a mesa. Cada jogador tirará uma carta a fim de determinarem os respectivos lugares e quem será o primeiro distribuidor, pela sorte. O Distribuidor, aquele que tirou a carta mais alta (AZ será considerado a carta de maior valor do baralho e o 2 a de menor valor), embaralha, manda cortar à esquerda e distribui as cartas pela direita, de uma em uma, até o final de 11 cartas para cada jogador. A distribuição do morto, em duas porções de 11 cartas, será feita pelo jogador que cortou o baralho. As cartas restantes serão colocadas no centro da mesa.

## **III – DO INÍCIO DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO**

10 – O primeiro jogador a jogar é o que está a direita do distribuidor e procede do seguinte modo: Compra uma carta no baralho que está no centro da mesa, se a carta lhe servir, guarda na mão e descarta uma outra. No Caso da carta não lhe servir, o primeiro jogador pode descartá-la e comprar uma outra tendo a seguir a obrigação de descartar mais uma carta.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

11 – Antes do descarte definitivo, o jogador tem o direito de estender na mesa uma seqüência de três cartas do mesmo naipe, com ou sem coringa, ou então uma trinca de (cartas iguais), com ou sem coringa.

12 – Fica desobrigado do descarta o jogador que estender todas as cartas na mesa, em jogo baixado de uma só vez ou não.

13 – A partir do 2º jogador (o que está a direita do primeiro), o jogo procede da seguinte forma: “ O jogador tem direito de comprar no baralho ou na mesa desde que a primeira carta do lixo lhe sirva para baixar um jogo novo ou se for colocada no sue próprio jogo já baixado”. Comprando na mesa, o jogador será obrigado a comprar todas as cartas do lixo. O descarte será sempre exigido, fazendo exceção toda vez que ocorrer o disposto no item 09.

14 – Diz-se que um jogador bateu, quando baixo todas as cartas de seu jogo, de uma só vez ou não, com ou sem descarte, apoderando-se em seguida do morto.

15 – Tendo descartado uma carta o jogador que bateu só poderá jogar com o morto após os outros três jogarem naquela mão, transcorrendo o jogo nos moldes do item nº 10.

16 – No caso de o jogador bater sem descarte ele apanhará o morto, jogando imediatamente, contudo, sem ter o direito de comprar no baralho ou na mesa. Os descartes sempre obedecerão aos dispostos nos itens anteriores.

17 – Perderá 100 pontos a dupla que não apanhar o morto ou que mesmo tendo batido para apanhá-lo não conseguir jogar com o mesmo e mais 100 pontos para cada carta nº 3 vermelho que tiver baixado, desde que não tenha canastra, como também a carta nº3 preto que estiver na mão perderá 100 pontos cada.

18 – Cada jogador poderá colocar as cartas nos jogos baixados pelo seu parceiro, sendo obrigado a indicar o local em que as cartas serão colocadas não sendo permitido sugestões por parte de seu parceiro.

19 – Uma vez baixado o jogo, esse não poderá ser recolhido, igualmente se procede quando se coloca uma ou mais cartas no jogo do parceiro.

#### **IV – DO VALOR DAS CARTAS**

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

20 – Para a contagem dos pontos que se segue à batida final, é atribuído o seguinte valor: Cada carta tem o valor de 10 pontos.

#### **V – DA COMPRA DO LIXO**

21 – Todas as cartas do lixo deverão ficar uma sobre a outra, por ordem de descarte, e não será permitido a qualquer jogador mexer nas cartas, sob qualquer pretexto. O jogador somente poderá comprar o lixo obedecendo ao que prevê o item 10.

#### **VI - DAS CANASTRAS**

22 – São consideradas canastras, as seqüências de sete cartas do mesmo naipe, excluindo-se as cartas de nº 3 vermelha, que são baixadas isoladamente, ou sete cartas iguais (trinca). A Canastra pode ser real ou não. Real, quando não tiver coringa. Canastra não real (simples) quando tivera entrada do coringa. A canastra pode ser abaixada de uma só vez ou parceladamente com o auxílio do parceiro. São atribuídos 200 (duzentos) pontos para canastra real e 100 pontos para canastra não real.

#### **VII – DAS BATIDAS**

23 – Somente poderá bater na final, após ter pego o morto, a dupla que já tenha canastra real.

24 – Não existe batida LOBA.

25 – Somente na batida final, quando a dupla já tiver canastra, poderão ser usados dois ou mais coringas em uma mesma carta para bater. Isso não será permitido no bate para pegar o morto.

#### **VIII – DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS**

26 – Uma partida de tranca será realizada em melhor de 02 (dois) jogos de 2.500 pontos, sendo que em caso de cada entidade vencer uma partida a mesma será declarada empatada.

27 – A dupla vencedora será a que alcançar primeiro a marca de 2.500 pontos ou o maior número de pontos além dos 2.500 pontos.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

## **IX – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

28 – A marcação de cada jogo será feita em súmula própria assinada.

29 – Implicará na perda de pontos a dupla que fizer qualquer observação sobre o jogo consultas, avisos, sinais, perguntas, palpites, etc.

30 – A partida cujo resultado for WxO, será colocada na súmula 2.500 pontos a favor do vencedor.

31 - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

(anexo IX)

### **TRUCO**

1º - No Torneio de truco, a forma de disputa será apresentada após a verificação do número de participantes.

2º - Critérios para desempate:

- I. EMPATE ENTRE 02 (DUAS) ENTIDADES: decidir-se-á pelo CONFRONTO DIRETO, realizado pelas mesmas.
- II. EMPATE ENTRE 03 (TRÊS) OU MAIS ENTIDADES: decidir-se-á pelo SALDO FAVORÁVEL de score obtido na soma dos jogos realizados entre as entidades em igualdades de condições
- III. SALDO FAVORÁVEL DE ESCORES, obtidos na soma de todos os jogos realizados em igualdades de condições.
- IV. Sorteio.

2º - As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três), placar de 2X0 não será disputado a terceira mão.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

3º - Cada entidade será representada por 01 (um) duplas: masculina, feminina ou mista e não poderão ocorrer substituições durante a realização de uma partida.

4º - As regras a serem obedecidas estão explicitadas em regulamento, não se aceitando qualquer tipo de modificações de ultima hora ou comum acordo.

## ***Truco – Regras***

### **I – DO BARALHO**

01 – O baralho terá 40 cartas normais e o jogo “ponto por cima”.

02 – Nenhum jogador poderá marcar o baralho.

03 – Somente as cartas que forem utilizadas na jogada, poderão ser recolhidas e guiadas pelo elemento (jogador) que for distribuir as cartas em seguida.

04 – As cartas que não forem utilizadas serão recolhidas de uma só vez, sem poder o encarregado da distribuição guia-las.

### **II – DA DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS**

05 – Depois de embaralhar, o encarregado de dar as cartas, dará o baralho ao jogador colocado a sua esquerda para que o mesmo corte. Não podendo esparramar as cartas para escolher qual será distribuída, as cartas devem estar “empilhadas”.

06 – O jogador encarregado de corte poderá cortar ou embaralhar.

a) QUANDO O CARTEADOR DER O BARALHO PARA O ADVERSÁRIO CORTAR, ESTE NÃO PODERÁ CORTAR E TIRAR CARTA PARA SI OU PARA SEU PARCEIRO, SEJA UMA OU MAIS CARTAS. SOMENTE O CARTEADOR PODERÁ FAZER A DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS.

b) QUANDO UM JOGADOR FALAR DURANTE O CARTEADO, PERDERÁ 01 (HUM) TENTO, E SE O JOGO ESTIVER TRUCADO, PERDERÁ OS TENTOS QUE ESTÃO SENDO DISPUTADOS EX (3, 6, 9, 12).

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

ITEM – A – quando embaralhar o cortador entregará o baralho para o jogador que irá dar as cartas, não podendo este trocar (queimar) qualquer delas.

ITEM – B – Nenhum jogador poderá vê as cartas do baralho, e o jogador que vai distribuí-las deverá sempre dar a primeira carta a um de seus adversários.

07 – Quando o cortador somente cortar o baralho poderá determinar a forma de distribuição “por baixo”, “por cima”, etc.

08 – Quando o cortador embaralhar as cartas, ele não poderá determinar por onde será dado o baralho, bastando ao jogador que vai distribuí-las, determinar se por cima ou por baixo.

09 – Nenhum jogador poderá ver a boca do baralho ou a carta de cima e sempre que isso acontecer serão tomadas as seguintes decisões:

A – Se for jogador que vai dar as cartas, o mesmo perdera esse direito.

B – Se for jogador que corta, perderá o direito ao corte; esse jogador poderá virar uma das cartas e determinar, desce o baralho, neste caso o carteador deverá dar por cima.

10 – O encarregado de dar as cartas poderá fazê-lo a sua maneira, isto é, reparti-las como bem entender, desde que a primeira (sem ver) seja de seu adversário.

Item A – quando der a primeira carta a seu adversário, poderá entregar as outras seis para a sua dupla e dar a vira onde determinar, sempre sem olhá-las.

11 – A vira será dada em seqüência, não poderá o jogador que vai dar as cartas, olhar as mesmas do baralho e escolher uma para ser vira.

12 – Quando a mão for onze para as duas duplas as cartas serão dadas em seqüência, de uma a uma, e última carta a 13ª será a vira.

13 – Não poderá ocorrer a troca de lugares entre os parceiros durante a realização de toda a partida.



**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

14 – Na mão empatada, não é obrigatório mostrar a carta maior, podendo assim ocultá-la.

### III – DA GUIA DO BARALHO

15 - As cartas que forem utilizadas poderão ser guiadas e recolhidas somente pelo jogador encarregado de distribuição da próxima mão. As cartas que não forem jogadas não poderão ser guiadas.

ITEM A – As cartas utilizadas na jogada serão recolhidas sempre pelo jogador que vai dar as cartas em seguida, não podendo nenhum outro jogador colocar as mãos no baralho.

### IV – DA CONVERSA ENTRE JOGADORES

16 – Somente por sinais os jogadores da mesma equipe poderão se comunicar em relação ao jogo.

17 – Nenhuma palavra poderá ser trocada entre a dupla, ex. faça a primeira, segue, etc.

18 – Quando um jogador falar, mesmo com seu companheiro durante uma jogada, imediatamente perderá o tento.

19 – Os sinais não poderão ser dados em forma de código, palavras ditas pela metade ou em outro idioma.

20 – Só por sinais, antes, durante a jogada ou depois dela, será permitida essa espécie de comunicação.

### V – DA TRUCADA DA MÃO EMPATADA

21 – Quando a primeira mão for empata ou houver trucado na mesma os três tentos serão decididos da seguinte forma:

- a) Se a primeira mão estiver empatada, um dos jogadores truca para jogar a segunda carta. Esta segunda poderá terminar empatada, ficando para decidir

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
**FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR**  
**AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR**

os 3 tentos na terceira jogada. Quem chamou deverá cortar a carta de quem trucou.

- b) Se a trucada ocorrer na terceira rodada, sendo que as duas anteriores terminaram empatadas, o jogador que trucou deverá desempatar a jogada, isto é, cortar a carta maior.
- c) Se a primeira mão terminar empatada, havendo trucado na primeira dada de cartas, está poderá continuar empatada até a terceira rodada, mas quem trucou perderá os três tentos pelo empate registrado nas três jogadas.

## **VI – DA MÃO DE ONZE**

22 – Quando a mão for de onze, há escolha para uma dupla e não haverá empate, ex. se as três mãos terminarem empatadas quem está com onze, perde os três tentos.

ITEM A – Se uma das equipes estiver com onze e a outra com qualquer pontuação, a que mandou jogar, isto é, a que estiver com onze deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer, perderá três tentos.

ITEM B - Se as duplas estiverem com onze tentos, portanto sendo obrigados a jogar, poderão terminar empatadas, havendo a necessidade de outra rodada de cartas, já que não se contará ponto para nenhuma das duplas na mão empatada.

23 – Na mão de onze, os dois jogadores poderão trocar suas cartas para conhecimento, depois de devolverem as cartas, um deles determinará com seguintes palavras “vamos ou não vamos mandar”.

## **VII - DO TEMPO DE JOGO**

ITEM A - Fica estabelecido o tempo máximo de duração de uma partida com melhor de 03 (três), em 02 (duas) horas. Faltando 10 (dez) minutos para o término do tempo estipulado, o coordenador da modalidade ficará responsável por avisar os jogadores. Caso a partida não tenha sido definida no período de 02 (duas) horas, será considerada vencedora a entidade que tiver conquistado, até então, o maior número de tentos.

**PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA/PR**  
FUNDAÇÃO DE ESPORTES DE LONDRINA/PR  
SECRETARIA MUNICIPAL DE RECURSOS HUMANOS DE LONDRINA/PR  
AFML – ASSOCIAÇÃO DOS FUNCIONÁRIOS MUNICIPAIS DE LONDRINA/PR

24 - Os casos omissos serão decididos a exclusivo critério da Coordenação da 7ª Olimpíada dos Servidores Municipais de Londrina sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

Londrina, 15 de Maio de 2026.