

OLIMPÍADAS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES MUNICIPAIS - 2018

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I: DA ORGANIZAÇÃO

Art.01 - Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem as OLIMPÍADAS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES MUNICIPAIS - 2018

Art.02 - As OESCS têm por finalidade estimular a prática desportiva e integração entre todos os servidores municipais.

Art.03 - As Olimpíadas são promovidas pela Secretaria Municipal de Administração e realizadas em conjunto com o Departamento de Esportes da SESDE.

Art.04 - As Olimpíadas serão realizadas nas seguintes modalidades esportivas:

4.1) FUTEBOL 7 MASCULINO

4.2) VOLEIBOL QUADRA MISTO

4.3) CANASTRA DUPLAS

4.4) TENIS DUPLAS MASCULINO E FEMININO (inscrição individual)

4.5) XADREZ (individual)

4.6) VOLEIBOL DE AREIA 4 X 4 MISTO

4.7) BASQUETEBOL MASCULINO 3 X 3

4.8) PING PONG

4.9) BEACH TÊNIS MASCULINO E FEMININO

CAPÍTULO II: DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Art. 05 - Poderão participar das Olimpíadas:

Cada equipe poderá ser formada por servidores de no máximo 03 Secretarias ou Entidades, conforme local de lotação, exceto os liberados pela organização;

& único: Poderão participar do evento servidores da câmara de Vereadores, Vereadores, Assessores de Vereadores, Conselho Tutelar, AESCA e Casa da Criança.

Art. 06 - Número Limite de Atletas por modalidade:

a) **FUTEBOL 7 MASCULINO:** 12 jogadores;

b) **VOLEIBOL QUADRA MISTO:** 12 jogadores (Será obrigatório a presença de no mínimo duas jogadoras em quadra durante seu respectivo jogo);

c) **CANASTRA DUPLAS:** (Livre);

d) **TENIS DUPLAS MASCULINO E FEMININO:** será disputado em duplas, com inscrições individuais, sendo sorteadas as duplas, respeitando o nível técnico de cada um;

e) **XADREZ:** (livre);

f) **VOLEIBOL DE AREIA 4 X 4 MISTO:** 06 jogadores por equipe e Será obrigatório a presença de no mínimo uma jogadoras em quadra durante seu respectivo jogo

g) **BASQUETEBOL MASCULINO 3 X 3:** 04 jogadores por equipe.

h) **PING PONG:** 01 jogador.

Art. 07 - **As fichas de inscrição das modalidades coletivas deverão ser entregues no dia estipulado da respectiva modalidade coletiva, podendo ser alterada até o início da respectiva modalidade.**

Art. 08 - Cronograma dos Jogos:

MODALIDADE	DATA	HORÁRIO	LOCAL
FUTEBOL 7	27/10	8:30	AABB
VOLEIBOL QUADRA	27/10	9:00	AABB
CANASTRA	24/10	19:00	BIERHAUS
	27/10	08:30	AABB
TENIS	27/10	08:30	AABB
XADREZ	27/10	09:00	AABB
VOLEIBOL 4 X 4	27/10	Após voleibol de quadra	AABB
BASQUETEBOL 3 X 3	27/10	08:30	AABB
BEACH TÊNIS	27/10	10:00	AABB
PING PONG	27/10	09:00	AABB

CAPÍTULO III: DO SISTEMA DISCIPLINAR E JUSTIÇA DESPORTIVA

Art. 09 - Serão consideradas conhecedoras do Regulamento Geral e Técnico das Olimpíadas, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas aos jogos e, assim, submeter-se-ão, sem reserva alguma, a todas as suas disposições e às consequências que delas possam emanar.

Art. 10 - Durante a realização dos jogos, os julgamentos de protestos, atos de indisciplina e irregularidades técnicas e administrativas, quando não aplicado pela Comissão Técnica, serão executados pela JDT (Junta Disciplinar Temporária), que julgará as ocorrências em todo o eventos.

Art. 11 - O responsável técnico da inscrições responderão pela constituição de sua equipe, pela fidedignidade e veracidade das informações regulamentares e disciplinares das mesmas.

Parágrafo único - em caso de dano material causado nas instalações dos locais de competição, o

Art. 12 - A equipe que não comparecer no horário marcado para seu primeiro jogo da programação, na respectiva etapa, perderá por WO podendo prosseguir na competição. Os pontos da partida serão creditados em favor da equipe adversária.

Parágrafo único - Em caso de WO nas modalidades coletivas, o escore registrado em súmula será de:

Basquetebol 4 X 4	20 X 0
Voleibol Quadra	2 X 0 (sets) 30 X 00 (pontos)
Voleibol 4 X 4	21 X 0
Futebol 7	1 X 0

Art. 13 - Quando do não cumprimento de ordem administrativa e/ou técnica, prevista neste Regulamento ou estabelecida em Congresso Técnico, a equipe infratora será punida com a perda sumária de pontos na partida/jogo/prova em que houve a irregularidade e/ou com a eliminação da competição.

Parágrafo 1º - Os pontos por ventura obtidos pela equipe infratora serão revertidos em favor da equipe/jogador adversária(o).

Parágrafo 2º - Em caso de eliminação de uma equipe, todos os pontos por ela obtidos anteriormente serão desconsiderados.

Art. 14 - Durante a realização dos jogos, os julgamentos de protestos, atos de indisciplina e irregularidades técnicas e administrativas, quando não aplicado o rito sumário pela Comissão Técnica, serão executados pela JUNTA DISCIPLINAR TEMPORARIA.

Art. 15 - As equipes participantes, poderão protestar ou denunciar irregularidades, por escrito, com indicação legível do nome completo do(s) reclamante(s) e sua(s) assinatura(s) no documento, após o término do jogo ou prova em questão, através de seu representante legalmente credenciado em ficha de inscrição. O prazo para a apresentação por escrito do protesto e/ou denúncia de ordem técnica será de 30 minutos após o término do jogo. Caberá, exclusivamente, ao reclamante a apresentação de documentação comprobatória das irregularidades que alegar.

Parágrafo 1º - O reclamante deverá encaminhar seu protesto ou denúncia para a Coordenação Técnica.

Parágrafo 2º - As decisões JDT, são irrecorríveis.

CAPÍTULO V: DA PREMIAÇÃO

Art. 16 - A Premiação será de medalhas até o quarto lugar em todas as modalidades.

CAPÍTULO VI: DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 17 - Os órgãos promotores e executores das olimpíadas não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com alunos, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.

Art. 18 - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e/ou JDD.

OLIMPIADAS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES MUNICIPAIS - 2017

REGULAMENTO TÉCNICO

CAPÍTULO I: DA PONTUAÇÃO

Art. 01 - Nas modalidades coletivas, a contagem de pontos para efeito de classificação terá o seguinte valor:

Futebol 7		Voleibol / Basquetebol / Canastra / Ping Pong	
VITÓRIA	03 pontos	VITÓRIA	02 ponto
EMPATE	01 ponto	DERROTA	01 ponto
DERROTA	00 ponto		

CAPÍTULO II: DO BASQUETEBOL 3 X 3

Art. 01 – A competição de Basquetebol das Olimpíadas será regido pelas regras em vigor na CBB, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado em Congresso Técnico.

Art. 02 - Fica estabelecido o mínimo de 03 e no máximo de 04.

Art. 03 - FÓRMULA DE DISPUTA:

1) Equipes Participantes:

Nº	CHAVE “ÚNICA”
01	EDUCAÇÃO/SAÚDE
02	SEMASS

2) Fórmula de Disputa: jogo único

CAPÍTULO III: DO FUTEBOL 7

Art. 01 - A competição de Futsal, será regido pelas regras em vigor na Federação Gaúcha de Futebol 7 e pelo que dispuser este Regulamento.

Parágrafo único – Fica estabelecido o número mínimo de tres (7) e no máximo de doze (12) jogadores.

Art. 02 - A contagem dos cartões disciplinares far-se-á cumulativamente e implicará a suspensão automática.

- Três (3) cartões amarelos: 01 jogo
- Um (1) cartão vermelho: 01 jogo

Art. 03 - FÓRMULA DE DISPUTA:

4. Equipes Participantes:

Nº	CHAVE “A”	Nº	CHAVE “B”	Nº	CHAVE “C”
01	PESADA	06	S.C. TRIANON	10	GUARDA MUNICIPAL
02	CÂMARA DE VEREADORES	07	FAZENDA/SEFAZ	11	AESCA
03	TRANSPORTES	08	SEAGRI	12	DPTO DE ESPORTES
04	CENTRAL DE SERVIÇOS	09	GOOD BOYS	13	EDUCA CHOPP
05	MENINO DEUS/ TABAJARA FC				

2) Fórmula de Disputa:

2.1) Fase Classificatória:

- a) Esta fase será formada por 13 equipes, divididas em 03 chaves.
- b) Nesta fase as equipes jogarão entre si dentro de sua respectiva chave, classificando-se o 1º e 2º lugar de cada chave, mais os 3º lugar da chave “A” e melhor 3º entre as chaves “B” e “C”.
- c) Critérios de Desempate: 05 penalidades intercaladas (05, 01,....).
 - 1º) maior número de vitórias;
 - 2º) Confronto Direto (apenas entre 02 equipes)
 - 3º) pelo melhor saldo de gols;
 - 4º) pelo maior número de gols feitos;
 - 5º) sorteio.

2.2) Fase Quartas de Finais:

- a) As 08 equipes classificadas da fase anterior serão divididas em 04 Grupos, SORTEIO DIRIGIDO, a saber:

- G1) 1º L X 3º L
- G2) 1º L X 3º L
- G3) 1º L X 2º L
- G4) 2º L X 2º L

- b) Critérios de Desempate: penalidades: 5, 1.

2.3) Fase Semi Final:

- a) As 04 equipes classificadas da fase anterior disputarão o cruzamento de chaves, a saber:

G1 X G 3

G2 X G 4

- b) Critérios de Desempate: 05 penalidades intercaladas (05, 01,....).

2.4) Fase Final:

- a) As 02 equipes perdedoras da fase anterior disputarão o 3º e 4º lugar.
- b) As 02 equipes vencedoras da fase anterior disputarão o 1º e 2º lugar.
- c) Critérios de Desempate: 05 penalidades intercaladas (05, 01,....).

CAPÍTULO IV: DO VOLEIBOL MISTO

Art. 01 - A competição de Futsal, será regido pelas regras em vigor na CBV e pelo que dispuser este Regulamento.

Parágrafo único – Fica estabelecido o número mínimo de tres (6) e no máximo de doze (12) jogadores.

Art. 02 FÓRMULA DE DISPUTA:

1) Equipes Participantes:

Nº	CHAVE “A”	Nº	CHAVE “B”
01	HARMONIA	04	SEAT
02	GIBA NELES	05	SEMASS/SESDE
03	ESTUDIOSAS E FURIOSAS	06	SEFAZ KIJOGA

2) Fórmula de Disputa:

2.1) Fase classificatória:

- a) Esta fase será formada por 6 equipes, divididas em 02 chaves (A e B).
- b) Nesta fase as equipes jogarão entre si dentro de sua respectiva chave, classificando-se o 1º e 2º lugar de cada chave.
- c) Critérios de Desempate:
 - 1º) Confronto Direto (somente entre 02 equipes)
 - 2º) saldo favorável de pontos geral;
 - 3º) Maior número de pontos feitos;
 - 4º) sorteio;

2.2) Fase Semi Final:

As 04 equipes classificadas da fase anterior disputarão o cruzamento de chaves, a saber:

1º A X 2ºB

1º B X 2ºA

2.3) Fase Final:

- a) As 02 equipes perdedoras da fase anterior disputarão o 1º e 2º lugar.
- b) As 02 equipes vencedoras da fase anterior disputarão o 1º e 2º lugar.

CAPÍTULO V: DO VOLIBOL 4 X 4 MISTO

Art. 01 – A competição de Voleibol 4 X 4 Misto será regido pelas regras em vigor na CBV, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado em Congresso Técnico.

Art. 02 - Fica estabelecido o mínimo de 04 e no máximo de 06.

Art. 03 - FÓRMULA DE DISPUTA:

1) Equipes Participantes:

Nº	CHAVE “ÚNICA”
01	GURIZADAS DE BOAS
02	SEAT
03	EMEF HARMONIA

2) Fórmula de Disputa: Triangular

3) Critérios de Desempate:

1º) Confronto Direto (somente entre 02 equipes)

2º) saldo favorável de pontos geral;

3º) Maior número de pontos feitos;

4º) sorteio;

5º) sorteio;

CAPÍTULO VI: DO CANASTRA

Art. 01 – A competição da Canastra será regida pelas regras relacionadas abaixo, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado em Congresso Técnico.

Art. 02 – Regras:

a. Poderão participar duplas livres.

b. Esta modalidade será regida por este regulamento e suas especificações deverão ser observadas. As duplas podem ser mista, como masculina e feminina.

c. Dos pontos:

Serão disputadas até 2.000 pontos.

d. Da embaralhada:

Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte.

e. Da distribuição:

Serão dadas 13 (treze) cartas para cada jogador, sempre da direita para a esquerda, uma a uma em sequência.

f. Da lixada (pegar a mesa):

Após a lixada deve haver sempre uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão não poderá lixar. Só poderá fazer uso da lixada se a 1ª carta servir para baixar em um dos jogos abertos ou com duas nas mãos.

g. Da limpa (sem coringa):

Toda a canastra poderá ser limpa.

h. Das trincas:

Só poderão ser feitas trincas das cartas A (az). (Sem Coringa)

i. Dos coringas

Serão sempre as cartas de número 2 (dois) e o curingão.

j. Da batida final:

Para a batida final, a dupla tem que ter, pelo menos, uma canastra, limpa ou suja. As cartas de 3 (três) até 7 (sete), valerão 5 (cinco) pontos, de 8 (oito) até 13 (treze) valerão 10 (dez) pontos, o Az vale 15 (quinze) pontos, o curingão vale 20 (vinte) e o coringa vale 10 (dez) pontos.

Canastra limpa: 200 pontos

Canastra suja: 100 pontos

Batida: 50 pontos

k. Para bater o jogo, pode ser feito com a carta da mesa, mesmo que esteja com uma carta na mão.

l. Da contagem dos pontos:

Para efeito de contagem as cartas de 3 (três) a 7 (sete) valerão 5 (cinco) pontos, de 8 (oito) a 13 (treze) valerão 10 (dez) pontos, o Az vale 15 (quinze) pontos, o curingão vale 20 (vinte) e o coringa (02) vale 10 (dez) pontos.

O jogo será encerrado após a última comprada.

m. Da conversa:

Não é permitido conversar durante o jogo, pois é deselegante para com a dupla adversária. Qualquer manifestação será advertida 2 (duas) vezes e na 3ª vez terá punição de 50 pontos. Caso algum participante tenha atitude anti-desportiva ou atue de má-fé, a dupla será desclassificada imediatamente da modalidade.

n. Da baixa das cartas:

A abertura poderá ser feita com 45 (quarenta e cinco) pontos. No caso de alguma dupla abrir furado, a multa será a abertura com 90 (noventa) pontos, e se persistir, 120 pontos. Na abertura somente poderá ser usada a 1ª carta da lixada para contar os 45 pontos. (No caso de pegar a carta da mesa). Após atingir os 1500 pontos, a abertura será com 75 pontos.

É livre a consulta da pontuação do adversário. Após a batida, as cartas que sobram ficam para o adversário.

o. Dos casos omissos:

Caso haja dúvida quanto as regras do jogo, as mesmas deverão ser sanadas com o coordenador da modalidade antes do início dos jogos.

p. Após a batida, a contagem será feita em voz alta.

q. Em caso de discordância, o fiscal (pessoa neutra) fará a contagem.

r. As duplas serão sorteadas.

Art. 03 - FÓRMULA DE DISPUTA:

1) Equipes Participantes:

CHAVE "A"		
Nº	NOMES	SECRETARIA
01	GIOVANI / PAULO DE MORAES	SAUDE
02	CLAYSON MORIMATO/ TRICIA SCHAIDHAUER	PGM
03	ROSEANE SCHMIDT/ SEBASTIÃO DA SILVA	

CHAVE "B"		
Nº	NOMES	SECRETARIA
04	ALBERTO VARGAS/ VALTER CORREA	ESPORTES / TRANSPORTES
05	ANDRÉ DA ROSA/ RAFAEL HAAS	SETSUL
06	MARIO GIEHL/ ADILES GIEHL	GABINETE PREFEITO/SEPOG

CHAVE "C"		
Nº	NOMES	SECRETARIA
07	MARTIM DUERING/ MÁRIO KRUEGER	TRANSPORTES
08	FELIPE LUEDKE/ LAUBERTO BAIERLE	SEE
09	INOR REIS/ LIZIANE SCHAEFFER	HABITAÇÃO / EDUCAÇÃO
10	JOSÉ ADROALDO ROSA / FABRICIO STEINDORFF	SESA / SEOT

2) Fórmula de Disputa:

2.1) Fase classificatória:

a) Esta fase será formada por 10 equipes, divididas em 03 chaves (A, B e C).

b) Nesta fase as equipes jogarão entre si dentro de sua respectiva chave, classificando-se o 1º lugar de cada chave, mais o 2º lugar da chave "C".

c) Nesta fase cada rodada será em partida única de 2000 pontos.

d) Critérios de Desempate:

1º) Confronto Direto (somente entre 02 equipes)

2º) Saldo de Pontos

3º) Maior nº de pontos feitos.

4º) Sorteio

2.2) Fase Semi Final:

a) As 04 equipes classificadas da fase anterior disputarão o cruzamento de chaves, a saber:

1º A X 2º C

1º B X 1º C

b) Nesta fase cada rodada será em partida única de 2000 pontos.

2.3) Fase Final:

a) As 02 equipes perdedoras da fase anterior disputarão o 3º e 4º lugar.

b) As 02 equipes vencedoras da fase anterior disputarão o 1º e 2º lugar.

c) Nesta fase cada rodada será em uma melhor de 03 partidas de 2000 pontos cada.