

IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I – DA COMPETIÇÃO

Art. 1º. Os IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO têm por finalidade aumentar a participação dos advogados e advogadas assim como dos estagiários e estagiárias em atividades esportivas em todo o estado e promover a ampla mobilização desses em torno do esporte, na busca por hábitos saudáveis, longevidade e prevenção de doenças.

CAPÍTULO II – DOS OBJETIVOS

Art. 2º. Os IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO têm por objetivos:

- a) Fomentar a prática do esporte;
- b) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- c) Promover o conagraçamento dos advogados e estagiários da capital e interior do estado.

Art. 3º. Da Organização: A Comissão Organizadora responsável pela execução dos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO será composta de:

- a) Coordenação Geral;
- b) Coordenação Técnica;



- c) Coordenação de Modalidade e Arbitragem;
- d) Coordenação Administrativa;
- e) Coordenação de Cerimonial;
- f) Coordenação Disciplinar, que será composta por: 01 (um) Presidente, 02 (dois) Membros e 01 (um) Secretário (sem direito a voto).

Parágrafo único – A Comissão Organizadora terá poderes para tomar todas as providências necessárias à realização dos jogos, bem como dirimir os casos omissos e a interpretação do presente Regulamento e demais legislações aplicadas, inclusive, com plenos poderes de modificar, alterar, dia(s), horário(s) e ordem do(s) jogo(s) da tabela, conforme necessidade, sendo que as equipes serão avisadas com antecedência.

Art. 4º. Os IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO, é um evento promovido pela CAIXA DOS ADVOGADOS DE MATO GROSSO com organização técnica das empresas contratadas e do responsável técnico ELVIS DOS SANTOS MAGALHÃES, e será realizado em Cuiabá/MT, no período de **06/10/2022 a 08/10/2022**. – O horário de início das competições ficará sujeito às alterações em razão de ordem técnica observados pela organização geral do evento e ou caso fortuito ou força maior.

II – Toda e qualquer modificação e/ou ajuste nas regras deste regulamento, serão informados no site oficial do evento: **www.caamt.com.br**.

Art. 5º. A competição será realizada nas modalidades: **BEACH TENNIS, FUTEBOL SOCIETY, FUTEVÔLEI, FUTMESA, POKER, SINUCA, TÊNIS, TÊNIS DE MESA, TRUCO ESPANHOL, TRUCO BRASILEIRO, VÔLEI 4X4 MISTO e XADREZ.**

Parágrafo único - Em todas as modalidades, apenas advogados(as) devidamente inscritos(as) e regulares junto à OAB-MT, que preencham os requisitos expressos no artigo 8º deste regulamento, poderão participar. A única exceção é para estagiários em que no futebol poderão ser inscritos(as) até 03 (três) estagiários(as) por

equipe; nas modalidades em dupla será permitido o(a) estagiário(a) formar dupla obrigatoriamente com um(a) advogado(a), e no caso do vôlei de praia 4 x 4 misto, deverá ser na proporção de 02 (dois) mulheres e 02 (dois) homens, podendo, desse número, metade ser estagiário(a).

Todos(as) estagiários(as) devem estar regularmente inscritos(as) e adimplentes com a tesouraria da OAB-MT, os quais também deverão observar os requisitos exigidos no artigo 8º deste regulamento.

Art. 6º. Os IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO serão disputados **de acordo com a regulamentação de cada modalidade** prevista neste regulamento. As categorias serão regulamentadas por dispositivos específicos deste regulamento, especialmente, no que tange à limitação ou não de idade, a depender da modalidade disputada pelo(a) atleta.

CAPÍTULO III – DA INSCRIÇÃO

Artigo 7º. As inscrições dos(as) atletas deverão ser feitas **pelo CaixaZap (65) 9 9914-2408 ou presencialmente na sede da CAA/MT, localizada na Rua D, s/nº, anexo Silva Freire OAB-MT, Centro Político Administrativo, em Cuiabá, no período de 19/09/2022 a 30/09/2022**, entre 8h30 e 17h30, de segunda a sexta-feira, mediante o preenchimento da "Ficha de Inscrição" e pagamento das taxas conforme a tabela abaixo:

Inscrição atleta para a 1ª modalidade	R\$ 120,00 (cento e vinte reais)
Inscrição atleta para a 2ª modalidade	R\$ 60,00 (sessenta reais)
Inscrição atleta para a 3ª modalidade	Gratuita

Serão aceitos pagamentos via Pix e cartão de crédito.

Parágrafo único – É de inteira e exclusiva responsabilidade de cada atleta as informações colocadas na ficha de inscrição sendo as mesmas consideradas como verdadeiras.



Art. 8º. Para se inscrever nos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO, o(a) atleta precisa cumprir as seguintes exigências:

- I. Ser Advogado(a) regularmente inscrito(a) (principal e/ou suplementar) na Seccional da Ordem dos Advogados do Brasil do Estado de MATO GROSSO;
- II. **Estar adimplente** com suas obrigações financeiras perante a Ordem dos Advogados do Brasil Seccional Mato Grosso (OAB-MT) até **o mês de agosto de 2022**, bem como não estar incompatível com o exercício da advocacia;
- III. Apresentar Termo de Responsabilidade (disponibilizado em Cap. IX)) onde declare que realizou exames médicos e, está apto(a) para a prática esportiva;
- IV. Pagar o valor relativo à(s) inscrição(ões) que será informado após o preenchimento de todos os dados;
- V. Participar de, no máximo, três modalidades. Caso sobrevenha choque de horários das modalidades, o(a) participante terá que optar por uma das três, sendo permitida tolerância máxima de 15 minutos apenas nas modalidades individuais, em duplas ou quartetos.

Parágrafo único – As inscrições serão validadas pela comissão organizadora, podendo esta invalidá-las caso não preencham os requisitos necessários.

Art. 9º. Quanto às inscrições, sua validação pela Comissão Organizadora e comprovação da condição de inscrito(a) durante os jogos é necessário observar que:

- I. Todo(a) advogado(a) com inscrição regular, ainda que a serviço da OAB ou da CAAMT, poderá participar;
- II. Após a data limite não serão aceitas novas inscrições;
- III. A lista dos(as) atletas/advogados(as) inscritos(as) - via CaixaZap (65) 9 9914-2408 ou presencialmente - será apresentada no congresso técnico em data e formato (presencial/online/híbrido) a serem informados pela Comissão Organizadora.



Parágrafo primeiro - A identificação do(a) atleta/advogado(a), durante as competições, será feita, obrigatoriamente, pela apresentação da carteira profissional fornecida pela Seccional com inscrição na OAB-MT,

Parágrafo segundo - Em caso de perda de documentação durante o evento, ficará o(a) atleta responsável por apresentar provas documentais acerca da condição de advogado(a) regularmente inscrito(a).

Art.10º. Os(as) participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na ficha de inscrição. Caso haja fraude comprovada, o(a) atleta será desclassificado(a) da competição e, poderá responder por crime de falsidade ideológica e ou documental, além de processo ético-disciplinar junto à Ordem dos Advogados do Brasil Seccional Mato Grosso (OAB-MT)

CAPÍTULO IV – DOS UNIFORMES

Art. 11º. Os uniformes serão disponibilizados pela CAAMT.

Parágrafo único - É vedada participação de atletas que não estejam trajando os uniformes disponibilizados pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO V – FORMA DE DISPUTA

Art. 12º. Somente haverá disputa caso tenham, no mínimo, 02 (duas) inscrições em cada modalidade e naipe.

Parágrafo primeiro - Em todas as modalidades as equipes serão distribuídas por sorteio de forma uniforme de acordo com os números de inscritos(as). A tabela dos jogos será definida também por sorteio de acordo com o sistema de disputa abaixo:

Nº Equipes	FORMA DE DISPUTA							
2	Play Off							
3,4 e 5	CHAVE ÚNICA: PONTOS CORRIDOS							
Nº Equipes	CHAVES				Classificatória	Semifinal	Final	
	A	B	C	D				
6	3	3			Class.1º e 2º de cada chave	C- 1ºA x 2ºB D- 1ºB x 2ºA	VENC. C X VENC. D	
7	3	4						
8	4	4						
9	3	3	3		Class. 1º da chave A, B e C e melhor índice técnico	D- 1ºA x 1ºC E- 1ºB x 1ºD	VENC. D X VENC. E	
10	3	3	4					
11	3	4	4					
12	3	3	3	3	Class.1º de cada chave	E- 1ºA x 1º B F- 1ºC x 1º D	VENC. E X VENC. F	
Acima de 12 participantes a forma de disputa será eliminatória simples								

Parágrafo segundo – Qualquer modificação e/ou ajuste que altere datas e/ou horários das disputas, que podem ser efetivadas pela Comissão Organizadora independente de aviso prévio, será informado por meio do site oficial do evento www.caamt.com.br.

CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM

Art. 13º. Para efeito de arbitragem, será obedecido o Livro de Regras da Confederação Brasileira específica de cada modalidade.

I. Os jogos serão dirigidos por árbitros escolhidos pela Comissão Organizadora, de preferência (não é obrigatório), os filiados à Confederação/Federação. Serão aplicadas



as regras oficiais de cada esporte de acordo com sua respectiva Confederação Brasileira e, no que for omissa a regra oficial, aplicam-se as disposições do presente regulamento.

II. A organização da tabela de jogos, horários, premiações, pontuação geral, atendimento médico, desclassificação ou qualquer outra norma de conduta, serão estabelecidas pela organização do evento.

CAPÍTULO VII – DAS INSTRUÇÕES E REGRAS

Art. 14º. É obrigação do(a) atleta ter o conhecimento do regulamento geral do evento disponibilizado no site oficial da competição.

CAPÍTULO VIII – DA PREMIAÇÃO

Art. 15º. As equipes, duplas e individuais, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar de cada modalidade serão premiados com troféus e medalhas.

Parágrafo primeiro – O primeiro colocado de cada modalidade receberá também como premiação o valor (em dinheiro), em parcela única, correspondente ao equivalente a inscrição. A exemplo: a dupla de *beach tennis* vencedora receberá o valor correspondente a inscrição de dois atletas. Já a equipe campeã na modalidade do futebol receberá o valor correspondente a quantidade de atletas inscritos por ela.

Parágrafo segundo – A CAA/MT não se responsabilizará pela divisão entre os atletas do valor de que trata o parágrafo primeiro deste artigo, devendo o líder da equipe informar quem receberá a premiação.



Parágrafo terceiro – Nas modalidades em grupo a equipe receberá um único troféu e os atletas receberão medalhas.

Art. 16º. Os(as) atletas que fizerem *jus* à premiação deverão comparecer ao pódio assim que a cerimônia de premiação for iniciada. A inércia do(a) atleta em comparecer à cerimônia de premiação será compreendida como desinteresse no recebimento da mesma que poderá ser descartada pela organização.

Art. 17º. Os resultados oficiais da competição serão informados através do site oficial do evento: **www.caamt.com.br** no prazo máximo de 72 horas após o término das competições.

CAPÍTULO IX – DAS CONDIÇÕES FÍSICAS DOS PARTICIPANTES E SERVIÇOS DE APOIO

Art. 18º. Ao participar dos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO, o(a) atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita totalmente o regulamento da competição, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor(a) de seu estado de saúde e, de sua aptidão física para participar do evento, eximindo a CAIXA DOS ADVOGADOS DE MATO GROSSO, as empresas contratadas e, o responsável técnico ELVIS DOS SANTOS MAGALHÃES de qualquer responsabilidade administrativa, civil ou penal.

Art. 19º. Todos os(a) atletas participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica conforme declaração no termo de responsabilidade, pois a organização não se responsabilizará pela saúde dos(as) atletas.

Art. 20º O(a) competidor(a) é responsável pela decisão de participar do evento, avaliando sua condição física e, seu desempenho e julgando por si só se deve ou não participar e/ou continuar ao longo da competição.

Parágrafo Único – Pode o presidente da Comissão Organizadora, seguindo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o(a) participante a qualquer momento.

Art. 21º. A Comissão Organizadora não tem responsabilidade sobre o atendimento médico, no entanto haverá, para atendimento emergencial aos(as) atletas, um serviço de socorro e ambulância equipada para remoção. O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência como de continuidade, será efetuado na Rede Pública sob a responsabilidade desta.

Art. 22º. O(a) atleta ou seu/sua acompanhante responsável poderá decidir por outro sistema de atendimento eximindo a ORGANIZAÇÃO de qualquer responsabilidade, desde a remoção/transferência até seu atendimento médico.

CAPÍTULO X – DA DIVULGAÇÃO E DIREITOS AUTORAIS

Art. 23º. O(a) atleta que se inscreve e ou participa dos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO está incondicionalmente aceitando e concordando em ter sua imagem divulgada por meio de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, *internet* e televisão ou qualquer outro meio de comunicação, para usos informativos, promocionais ou publicitários relativos à competição, sem acarretar nenhum ônus aos organizadores, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data.

Art. 24º. Todos os participantes do evento, atletas, *staffs*, organizadores e público em geral, cedem todos os direitos de utilização de sua imagem para a empresa contratada para administrar as mídias e divulgação do evento.



Art. 25º. A filmagem, transmissão pela televisão, fotografias ou *videotape* relativos à competição têm os direitos reservados aos organizadores.

Art. 26º. Qualquer forma de divulgação ou interesse em destinar um profissional para a cobertura do evento estará sujeita à autorização e aprovação da comissão organizadora.

CAPÍTULO XI – DA SUSPENSÃO, ADIAMENTO E CANCELAMENTO

Art. 27º. A Comissão Organizadora, primando pela segurança dos(as) atletas, poderá determinar a suspensão da competição, iniciada ou não, por questões de segurança, vandalismo e ou motivos de força maior.

Art. 28º. A competição poderá ser adiada ou cancelada a critério da Comissão Organizadora, sendo comunicado aos inscritos esta decisão pelo site oficial do evento.

CAPÍTULO XII – DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Art. 29º. Os(as) atletas, comissão técnica, torcida e, quaisquer outras pessoas que estejam vinculadas direta ou indiretamente à equipe, dupla ou atleta estão sujeitos a punições por condutas refutadas pela comissão disciplinar como antidesportivas. Como forma exemplificativa serão consideradas condutas antidesportivas:

I) Pular as grades, cavaletes, ou qualquer outro material que delimite a área de competição; II) Gestos obscenos, palavras de baixo calão, agressões físicas, morais e ou qualquer atitude que venha a ferir os princípios morais e desportivos, dentre outros.



Parágrafo primeiro - O(a) atleta que infringir uma ou mais de uma das regras de conduta descritas neste regulamento, poderá receber punições administrativas a serem definidas segundo critérios da organização do evento.

Parágrafo segundo - Fica a comissão organizadora de cada delegação e/ou representante da equipe responsável pelos atos de seus atletas e simpatizantes, sob pena de punição na pontuação.

Art. 30º. A análise das condutas antidesportivas e aplicação de penas pelas infrações praticadas durante o torneio será efetivada pela comissão disciplinar.

Art. 31º. Em caso de agressões físicas ou verbais por parte de algum(a) atleta, membro da comissão técnica, membro da delegação ou torcida organizada, será comunicado pelo árbitro da partida à comissão disciplinar, através da súmula da partida, sendo o autor do fato e a equipe da qual fizer parte passível de sofrer uma das seguintes punições:

- a) Advertência;
- b) Suspensão por uma ou mais partidas;
- c) Eliminação da competição;
- d) Impedimento de participar de jogos organizados pelas Caixas de Assistência;
- e) Perda dos pontos da partida;
- f) Eliminação da equipe do campeonato.

CAPÍTULO XIII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 32º. Os protestos ou reclamações relativas ao resultado da competição ou condução da mesma, deverão ser feitos, por escrito, durante a competição e direcionados ao Comitê Organizador do Evento, até o prazo de 02(duas) horas após a divulgação do resultado da partida/ato questionado.



Art. 33º. Ao participar dos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO, o(a) atleta aceita totalmente o regulamento da competição, participando por livre e espontânea vontade, assume as despesas necessárias ou provenientes da sua participação no evento, antes, durante e depois da mesma.

Parágrafo primeiro – Aos atletas que optarem por adquirir a hospedagem no período dos jogos, terão tarifa diferenciada nos hotéis divulgados no *site* de inscrições. Quaisquer gastos no hotel, distintos da hospedagem do(a) atleta são de sua inteira responsabilidade.

Parágrafo segundo – Ao longo dos jogos será disponibilizado água e frutas aos(as) atletas participantes.

Art. 34º Não haverá reembolso, por parte da Comissão Organizadora, bem como de seus patrocinadores e apoiadores, de nenhum valor correspondente aos equipamentos, inscrições e, ou acessórios utilizados pelos participantes no evento, independente de qual for o motivo, nem tampouco, por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas/participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.

Art. 35º. A segurança do evento receberá apoio dos órgãos competentes e haverá sinalização para a orientação dos participantes.

Art. 36º. A Comissão Organizadora reserva-se ao direito de incluir no evento atletas ou equipes especialmente convidadas, mas que não terão direito de receber a premiação especial a ser informada no site da CAAMT (www.caamt.com.br)

Parágrafo primeiro – Os(as) atletas ou equipes convidadas, se vencedores, farão *jus* apenas ao recebimento de medalhas e troféus.



CAPÍTULO XIV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 37º. As dúvidas, informações ou questionamentos técnicos deverão ser enviados por e-mail através do preenchimento do formulário no *site* oficial do evento: **www.caamt.com.br** para que seja registrada e respondida a contento.

Art. 38º. A Comissão Organizadora poderá, a seu critério ou conforme as necessidades do evento, alterar ou revogar este regulamento, total ou parcialmente, informando as mudanças pelo *site* oficial do evento.

Art. 39º. As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela Comissão Organizadora de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

Art. 40º Todos os direitos autorais relativos a este regulamento e aos IV JOGOS DA ADVOCACIA DO ESTADO DE MATO GROSSO pertencem à CAIXA DOS ADVOGADOS DE MATO GROSSO e às as empresas contratadas.

Art. 41º. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por quaisquer pertences pessoais nos locais do evento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TÊNIS

1. A competição de Beach Tênis seguirá as regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento.
2. A competição será disputada na categoria dupla, nos dois gêneros, masculino e feminino e misto.
3. As partidas serão disputadas de acordo com as instruções a seguir:
 - 3.1. No sistema de grupos, os jogos serão disputados em um set até 6 games. Apenas semifinal e final serão disputadas no formato de melhor de 03 (três) sets até 6 games.
 - 3.2. No sistema de eliminatória simples, caso existam até 04 (quatro) duplas inscritas por naipe, todos os jogos serão disputados no formato de melhor de 03 (três) sets.
 - 3.3. Em ambos os formatos (grupos ou eliminatória simples), havendo empate em 5-5, o jogo vai até 7; havendo empate em 6-6, joga-se um tie-break (até 7 pontos).
 - 3.4. Em todos os games, caso aconteça empate em 40x40, haverá disputa em NO-AD (sem vantagem).
4. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se a desistência em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por 2x0 sets, com 6 games a zero (6x0).
5. Os atletas deverão estar devidamente uniformizados com: FEMININO: Sukinis/maiôs ou bermuda com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelo e cor igual, MASCULINO: bermuda com modelos e cores iguais e camisa com modelo e cor igual e numeração 1 e 2.
6. Os atletas devem chegar ao local da competição com no mínimo 30 minutos de antecedência e apresentar a equipe de arbitragem.

7. O protocolo de apresentação será definido pela arbitragem da modalidade.
8. No sistema de grupos a fase classificatória será por pontos, definidos da seguinte maneira: Vitória 02 (dois) pontos Derrota 01 (um) ponto Desistência (WxO) 1 (um) ponto a equipe adversária.
9. No sistema de grupos na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 9.1. Maior número de vitórias;
 - 9.2. Confronto direto, em caso de duas equipes empatadas;
 - 9.3. Saldo dos sets;
 - 9.4. Game Average;
 - 9.5. Saldo dos Games;
 - 9.6. Sorteio.
 - 9.7. Para efeito de contagem para desempate, o SuperTie-Break será considerado como SET, porém, não será considerado na contagem de games;
10. Penalidades por conduta inapropriada: 1ª Ofensa: Advertência; 2ª Ofensa: Perda de Ponto; 3ª Ofensa: Perda de Game.
 - 10.1. A partir da 4ª ofensa, ficará a critério do Árbitro Geral se continua penalizando com perda de games ou com desclassificação do tenista faltoso. Dependendo da gravidade do ato cometido pelo tenista, ele poderá ser desclassificado sem passar pelo processo normal acima descrito.
11. A participação em um jogo, de atleta ou membro da Comissão Técnica suspensos pelo Comitê Disciplinar, envolverá os seguintes procedimentos adotados, além do relatório encaminhado ao Comitê Disciplinar para a ação apropriada.
 - 11.1. Em caso de derrota da equipe ofensiva, a pontuação final será mantida;
 - 11.2. Em caso de vitória da equipe ofensiva, a pontuação final será revertida em favor da equipe adversária.
12. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da CAAMT.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL SOCIETY

A competição de Futebol Society será realizada de acordo com as Regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento. As disputas serão regidas pelas regras abaixo:

1. A competição será disputada na categoria **livre e master (acima de 40 anos) no gênero masculino** e, categoria livre no gênero feminino.
2. As inscrições para a participação na categoria master deverá ser realizada de forma individualizada, atleta por atleta.
 - 2.1 Os atletas inscritos serão postos em uma listagem e, serão sorteados de acordo com a quantidade de inscritos para se formarem as equipes e, após formadas as equipes a Comissão Organizadora definirá os capitães e, estes serão sorteados dentre as equipes formadas.
3. No Master só será permitido manter até 3 jogadores na idade de 41 anos a 45 anos no campo ao mesmo tempo, caso a equipe infrinja esta regra será penalizada com um shootout.
4. Os cartões que irão vigorar no campeonato são: amarelo e vermelho.
5. O atleta será punido com uma partida de suspensão quando:
 - 4.1 Receber um cartão vermelho; ou,
 - 5.2 Receber dois cartões amarelos.
 - 5.3 Os cartões amarelos serão zerados no início de cada fase, sem que isso implique no não cumprimento de eventual suspensão imposta por cartão tomado na fase anterior.
- 4 Cada vitória corresponderá a 03 (três) pontos ganhos para a equipe vitoriosa, enquanto que o empate proporcionará 01 (hum) ponto para cada equipe. Em caso de derrota, será atribuído 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.

- 5 O atleta que agredir fisicamente outro atleta seja através de socos ou pontapés, será imediatamente excluído do campeonato e, a equipe não poderá substituí-lo durante o campeonato e, aquele que revidar será julgado pelo comitê disciplinar.
- 6 O atleta que por motivo disciplinar dirigir-se à torcida com palavras de baixo calão e gestos obscenos além do cartão vermelho, será julgado e, punido pelo comitê disciplinar.
- 7 O árbitro poderá colocar em súmula o nome do atleta que lhe agredir fisicamente ou com palavras de baixo calão, mesmo que encerrada a partida, estando esse árbitro nas dependências da arena de jogo, o qual será passível de julgamento.
- 8 Cada equipe deverá inscrever um número mínimo de 10 atletas sendo que o número máximo de inscritos por equipe é de 20 atletas, podendo ter até 03 (três) estagiários, devidamente inscritos e adimplentes junto a Ordem dos Advogados do Brasil.
- 9 A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta de 8 (oito) jogadores no máximo, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro. É obrigatório para se iniciar o jogo
 - 7 (sete) atletas, podendo ficar reduzida a até 5 (cinco) atletas (contando com o goleiro) durante o jogo.
- 10 Será permitido o ingresso no campo para participar da partida de atletas retardatários, desde que entre no 1º tempo até o intervalo do jogo.
- 11 Quanto a substituição do goleiro, tal alteração só poderá ser efetuada com a paralisação da partida.
- 12 Não haverá limite de substituições de atletas durante a partida.
- 13 Quando um goleiro tiver que ser substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:
 - 13.1 O árbitro deverá ser informado da substituição antes dela ser efetuada;
 - 13.2 O substituto não ingressará no campo antes que o jogador substituído haja deixado o mesmo. O substituto só entrará em campo depois de haver recebido o sinal de autorização do árbitro;
 - 13.3 O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

- 14 Os atletas que voltam após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com bola em jogo.
- 15 A entrada e saída dos jogadores, nos casos acima citados e no caso de substituições, deverão ser feitas na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.
- 16 Um jogador não poderá usar nada que possa ser perigoso para outros jogadores e para si próprio (brincos, colares, pulseiras e relógios).
- 17 O uniforme dos atletas consistirá de camisa de meia manga ou manga comprida, calção, meias e chuteiras society, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas e, de chuteiras de travas.
OBS.: O árbitro deverá examinar o uniforme de todos os atletas antes de começar o jogo. Os atletas deverão antes de iniciar os jogos estar certos de que os seus equipamentos estão de acordo com as regras.
- 18 O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a este, exclusivamente, a título de proteção, o uso de calça de agasalho.
- 19 O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que julgar possa causar danos ao adversário, ou demais atletas. Não sendo obedecido, impedirá a participação do mesmo.
- 20 O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, sempre observando o que determina a regra. Se isto não acontecer, ele será retirado temporariamente do campo, e só poderá voltar ao campo de jogo no momento em que a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.
- 21 O capitão da equipe deverá obrigatoriamente ser identificado.
- 22 . Caso o árbitro entenda que o uniforme de ambas as equipes sejam parecidas, deverá ser sorteado a equipe que utilizará o colete (a equipe perdedora no sorteio, deverá usar o colete).
- 23 O tempo de duração de uma partida será de: 50 minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos com 05 minutos de intervalo entre ambos.

- 24 As equipes terão que comparecer no campo, devidamente uniformizados e aptos a iniciar a partida, até 05 (cinco) minutos antes do início de cada partida constante da tabela.
- 25 A equipe que não comparecer no horário pré-fixado para início da partida constante da tabela, será punida com a perda do jogo pelo placar de “WO”.
- 26 Quando da aplicação da penalidade “WO” não haverá a obrigatoriedade da saída simbólica da bola, bastando que o fato seja comunicado ao capitão da equipe presente em campo.
- 27 A disputa de penalidades máximas será em número de 03 (três) para cada equipe, de forma alternada. Permanecendo o empate, os outros atletas que ficaram de fora inicialmente (incluindo o goleiro) deverão efetuar as cobranças alternadamente (contando com os do banco de reservas), continuando empatado, iniciará novamente as cobranças na mesma ordem, até que um saia vencedor.
- 28 O árbitro deverá anotar a sequência dos batedores, pois, se permanecer empatado após todos os atletas baterem a penalidade, o árbitro é quem vai dizer qual o atleta que deverá bater aquela penalidade, seguindo a ordem de início.
- 29 Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério da arbitragem.
- 30 Será permitido ao treinador ou capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo, por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros, e o técnico ao representante do jogo. O tempo será concedido na próxima paralisação do jogo. O pedido de tempo terá 02 (dois) minutos de paralisação, que deverá ser acrescido ao término de cada período.
- 31 Quando do pedido de tempo, as equipes deverão, obrigatoriamente, se reunir no banco de reservas.
- 32 Quando da paralisação para pedido de tempo, o árbitro informará, quando solicitado, o tempo de jogo.
- 33 O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti.
- 34 O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior que 05 minutos.



- 35 Todos os jogos deverão ter obrigatoriamente um intervalo para descanso dos atletas.
- 36 Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentada por portaria da diretoria da CAAMT.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEVÔLEI

1. A Competição de Futevôlei será realizada de acordo com as Regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento.
2. A competição será disputada na categoria dupla masculino, feminino e misto.
3. Após o aquecimento, o primeiro árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.
4. Ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiros com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.
5. Caso as equipes empatem em 17 pontos, o jogo continuará até que a diferença mínima de 02 (dois) pontos seja atingida.
6. Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.
7. As partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores, seja por 18 (dezoito) pontos corridos ou no *tie-break*.
8. No caso de empate de sets em 1x1, será disputado o terceiro e decisivo set. O vencedor deve atingir 15 (quinze) pontos com uma vantagem mínima de 02 (dois) pontos, não havendo limite de pontos.
9. No terceiro set, as trocas de lado acontecerão quando a contagem atingir os múltiplos de 05 (cinco).
10. O tempo de descanso entre o primeiro e o segundo set é de 01 (um) minuto. Em caso de empate em sets de 1x1, o tempo de intervalo para o terceiro set será de 03 (três) minutos para a realização de um novo sorteio.
11. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Vitória 2 (dois) pontos Derrota 1 (um) ponto Derrota por ausência 0 (zero) ponto. Caso necessário.
12. As equipes deverão ter uniformes de jogo com numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

13. Entendam-se como uniformes: - MASCULINO: bermudas ou calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração 1 e 2, de acordo com o Regulamento Geral. - FEMININO: suínis / maiôs ou bermuda com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral.
14. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.
15. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.
16. A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes seguidas pelo mesmo atleta (dois toques).
17. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
18. No sistema de grupo, caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 18.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas.
 - 18.2. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - 18.3. Sorteio.
19. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentada por portaria da diretoria da CAAMT.

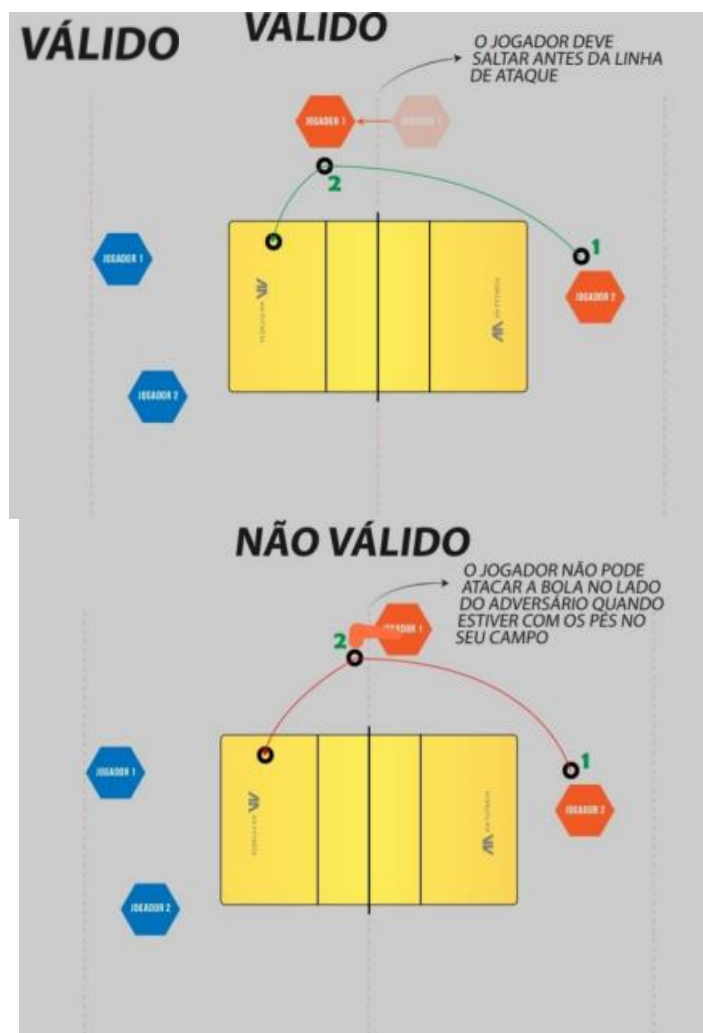
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTMESA

REGRAS OFICIAIS DO FUTMESA (FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE FUTMESA)

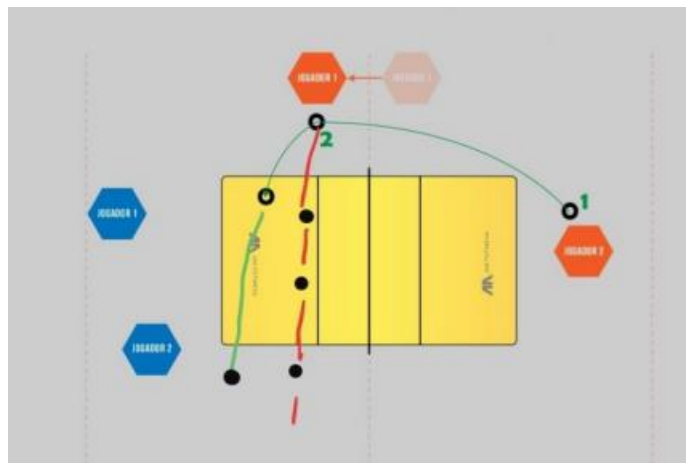
- 1.** Antes de começar a partida as duplas devem escolher a ordem de serviço inicial. Sendo assim, o árbitro irá realizar um sorteio, onde o ganhador irá definir se começa recebendo ou atacando, e de qual lado da futmesa irá iniciar.
- 2.** Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. A dupla que conquistar 15 pontos primeiro vence a partida.
- 3.** A equipe que for começar como receptora escolhe o jogador recebedor do seu time primeiro, e após essa definição a dupla oponente também escolhe o jogador que irá começar o jogo sacando no recebedor escolhido.
- 4.** A cada ponto conquistado a dupla que pontuou ganha o direito de realizar um serviço (sacar). Caso a dupla que estiver realizando o serviço ganhe o ponto do rally, o(a) atleta que estava sacando continua a sacar, e o(a) atleta que estava recebendo, continuar a receber.
 - 4.1** Após uma dupla quebrar o serviço da dupla adversária, ou seja, conquistar um ponto após estar recebendo o saque, ela ganha o direito de sacar e irá acontecer o rodízio. Sendo assim, o rodízio consiste na seguinte troca: o(a) atleta que estava recebendo vai para a posição de ataque (lateral da mesa) e o que ocupava a posição de ataque se transforma no sacador e próximo recebedor em eventual perda de ponto.
 - 4.2** Em caso de uma partida da categoria mista, o homem só poderá sacar no homem, e a mulher só poderá realizar o saque na mulher.
- 5.** O saque deverá ser realizado atrás da linha de marcação de saque, a qual possui uma distância de 2 metros da mesa.
- 6.** O saque só será validado se ultrapassar a rede sem tocá-la e atingir o lado da futmesa da equipe adversária. Caso o saque acerte a borda da mesa, configurando a “casquinha”, ele não será válido. Cada sacador terá direito a realizar duas tentativas de saque, caso não consiga realizar o segundo saque de forma correta, será ponto adversário.
- 7.** Cada dupla deve tocar no mínimo duas vezes na bola de forma alternada e no máximo três vezes antes de passar a bola para o lado adversário. Se um jogador tocar na bola duas vezes seguidas será ponto da dupla adversária.
- 8.** Não é permitido tocar a bola com as mãos e braços.
- 9.** No caso de ataque onde a bola atinge a rede e ainda permanece no ar, o jogador da equipe que não realizou o ataque poderá tocar na bola para mantê-la em jogo e continuar o rally.
- 10.** Não é permitido bloquear um ataque.
- 11.** Nenhum(a) atleta poderá tocar na mesa em qualquer circunstância do jogo. No caso de algum atleta tocar na mesa durante o rally, será ponto da dupla adversária.
- 12. Tipos de ataque:**
 - 12.1 Ataques cruzando a linha central imaginária da rede:**

Uma vez que qualquer parte da bola já tenha ultrapassado a linha central da mesa, o(a) atacante só poderá concluir o toque se ele(a) estiver no ar, ou seja, o(a) atacante deve

saltar do seu lado do campo para realizar o ataque, do contrário, se o fizer em contato com o solo será invasão e considerado ponto da dupla adversária.



12.1.1 O ataque saltando deve necessariamente fazer a bola quicar apenas uma vez na mesa. Em caso de duplo toque da bola na mesa em um ataque saltando, será ponto da dupla adversária.



12.1.2 Cada um dos jogadores pode cruzar a linha virtual estendida da rede sem saltar, no entanto, nesse caso, eles precisam passar a bola de volta para o parceiro caso não tenha atingido o número máximo de toques.

12.2 Duplo quique:

O duplo quique só é permitido quando o ataque for realizado com a bola ainda no campo de defesa. Será considerado ponto da dupla atacante se a bola quicar duas vezes na mesa adversária, e em seguida cair fora da mesa ou ser tocada pelo jogador da defesa.

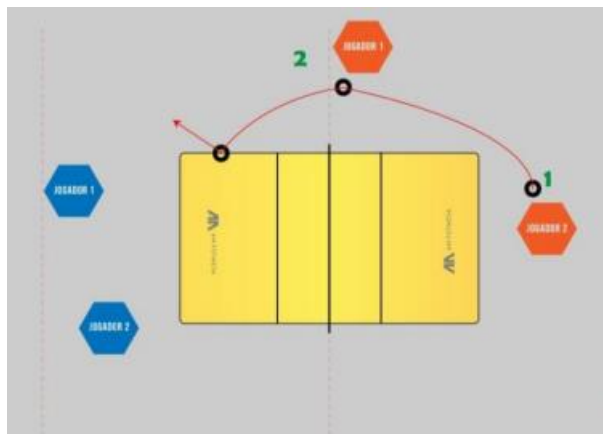
12.2.1 Para evitar o ponto por duplo quique a dupla defensora deve evitar o segundo quique da bola no seu lado da mesa, mas sem encostar na mesa ou na rede, pois caso encoste na futmesa será ponto da dupla adversária.

12.2.2 As bolas que excederem o número de dois quiques na mesa (3, 4, 5, 6, 7... quiques), são consideradas inválidas e o ponto é direcionado à dupla que estava defendendo.

12.2.3 Em caso de ataque em que a bola “role na mesa”, seja por ter batido na rede ou por um ataque direto atrás da rede, será considerado mais de dois toques na mesa e será ponto adversário.

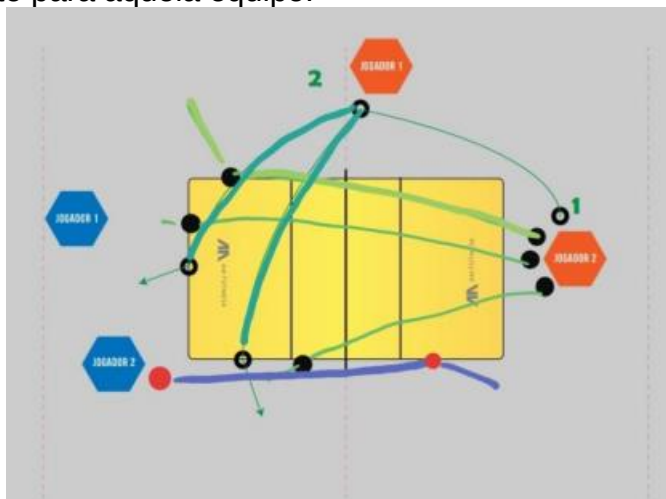
12.3 Golpe Lateral/ borda lateral:

Uma bola de borda lateral é quando a bola atinge o lado da mesa sem fazer nenhum trajeto sobre a superfície de jogo (tampo superior da mesa), nem antes e nem após o contato com a mesa. Em outras palavras, a bola acerta unicamente a quina lateral da mesa do mesmo lado em que está sendo realizado o ataque, independente do seu trajeto, chamado de golpe lateral ou quina lateral, e será considerado bola fora e o ponto será concedido ao time adversário. Leva-se em consideração o local de onde é realizado o ataque e não a posição da bola.



12.4 O LET:

Ataque em que a bola passe sobre a mesa e atinja a borda final ou a borda do outro lado da mesa, originando uma “casquinha”, será considerado Let. Cada Let equivale a uma vantagem, e toda vez que uma equipe conquistar dois Lets dentro de um mesmo set será considerado um ponto para aquela equipe.



12.4.1 Ataques que resultam em Let faz com que o(a) jogador(a) que estava sacando, saque novamente, independentemente se ele tenha sofrido ou conquistado o Let (vantagem).

13. Os jogadores não podem se tocar durante o jogo para obter qualquer situação vantajosa.

14. Jogadores adversários devem evitar contato físico entre si em qualquer circunstância durante o jogo. Se isso acontecer, o árbitro decidirá o resultado, dependendo de quem ou o que iniciou o contato.

REGULAMENTO POKER

O Regulamento do Poker vai ser de acordo com a ASSOCIAÇÃO DE DIRETORES DE TORNEIOS DE POKER – ADTP

CONHEÇA AS REGRAS DO TEXAS HOLD'EM

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é fazer a melhor mão possível de cinco cartas, combinando as duas cartas fechadas, que cada jogador recebe no início de cada rodada, com as cinco cartas "comunitárias" abertas pelo "dealer" (crupiê) na mesa, o que será melhor explicado adiante.

Ranking de mãos

Veja abaixo o ranking das mãos possíveis no Texas Hold'em, em ordem decrescente de força.

Lembrando que a menor carta é o 2 e a maior é o ás.

Royal Straight Flush

Sequência de dez(T) a Ás(A), sendo todas cartas do mesmo naipe. É a única mão imbatível no poker.



Straight Flush

Qualquer sequência de cartas iguais.



Quadra

Quatro cartas iguais.



Full House

Uma trinca e uma dupla.



Flush

Quaisquer cinco cartas do mesmo naipe.



Sequência ou Sequida (Straigh)

São 5 cartas em sequência, de naipes diferentes.



Trinca

Três cartas iguais.



Dois Pares

Duas duplas de cartas iguais.



Par

Duas cartas iguais.



Carta Mais Alta (High Card)

Quando nenhum jogador envolvido em uma mão não tiver sequer um par nas mãos, vencerá quem tiver a carta mais alta.

"Kicker": em caso de dois ou mais jogadores terem mãos iguais, por exemplo, um par, vencerá aquele com o par mais alto. Se ambos tiverem o mesmo par, vencerá aquele que tem a carta mais alta nas mãos, que é chamada de "kicker". Se a carta mais alta estiver na mesa, então haverá empate na rodada.

Observação importante: nem sempre as duas cartas na mão de um jogador serão utilizadas para formar um jogo.

Se, por exemplo, você tiver um par de 4 na mão, e na mesa tiver um sequência de dez a ás, seu jogo será a sequência, e não o par. Isso porque as cartas na mesa são "comunitárias", ou seja, servem para todos os jogadores. Caso nenhum dos envolvidos na mão tenham um jogo maior do que a sequência na mesa, haverá empate na rodada.

Cartas comunitárias

Cartas comunitárias, também chamadas de bordo ("board") são abertas na seguinte sequência:

- Flop: 3 cartas são abertas de uma só vez.
- Turn: 1 carta é aberta.

- River: 1 carta é aberta.

Antes e após cada abertura das cartas comunitárias, os jogadores decidem se vão ou não continuar jogando aquela mão e realizam suas ações. Porém antes de explicarmos como é a dinâmica do jogo, é preciso esclarecer alguns conceitos básicos:

Conceitos básicos

- 1 - O "dealer" ("botão"): a distribuição das cartas e a ordem das apostas é sempre realizada no sentido horário. Em cada rodada, um dos jogadores terá o botão do dealer em sua frente, indicando que a ação começará com o jogador a sua esquerda. Assim, o jogador que tem o botão a sua frente sempre será o último a agir.
- 2 - Os "Blinds": São apostas obrigatórias, que devem ser feitas pelos jogadores nas duas posições imediatamente a esquerda do "dealer", antes mesmo de receber suas cartas. O primeiro o "small blind" (SB), com metade do valor do segundo jogador, que apostará o "big blind" (BB). Nos torneios, os valores dos blinds vão aumentando ao longo do jogo. Já nos "ring-games" ("cash-games"), os blinds permanecem fixos.
- 3 - Posições na mesa: em geral, uma mesa de Texas Hold'em é composta por 9 jogadores, e todas as posições na mesa recebem algumas denominações. Por exemplo, o primeiro a agir em uma rodada é chamado "Under The Gun" (UTG). Essa é a pior posição na mesa, uma vez que o jogador tem que tomar uma decisão sem nenhuma informação sobre os adversários. Por outro lado, o jogador em "late position", último a agir, tem a vantagem de tomar sua decisão baseado em ações anteriores dos adversários.

A dinâmica do jogo

Uma vez definido o dealer e os blinds terem sido colocados na mesa, são distribuídas duas cartas fechadas a cada um dos jogadores da mesa. A seguir, começando pelo jogador a esquerda do "big blind" (ou seja, o "UTG"), começa a primeira rodada de apostas. Os jogadores têm 3 opções de ação:



- a) Fold: desistir da mão.
- b) Call: pagar a aposta (que no caso seria o valor do big blind) para ver as três cartas do flop.
- c) Raise: aumentar a aposta, colocando na mesa o valor que ele deseja(*), desde que seja, no mínimo, o dobro do valor anterior. Exemplo: se o big blind for 10, o "raise" mínimo na primeira rodada de apostas é 20.

Após todos os jogadores terem tomado suas decisões (fold, call ou raise), são abertas as 3 primeiras cartas comunitárias na mesa, o que é chamado de "flop". Então uma nova rodada de apostas se segue.

Obs: se antes do "flop" algum jogador fizer uma aposta e todos os demais desistirem, ele leva o pote e não haverá a abertura de cartas comunitárias. Da mesma forma, se após o flop alguém apostar e todos desistirem, a mão é decidida ali mesmo.

Se houver necessidade, uma quarta é aberta na mesa, chamada de "turn". Então segue mais uma rodada de apostas.

Então é aberta a última carta comunitária, chamada de "river" e a última rodada de aposta se segue.

Caso um jogador aposte e um ou mais oponentes paguem a aposta (call) é realizado o "showdown", momento que todos jogadores mostram as cartas para ver quem tem o melhor jogo. O jogador com a melhor mão leva todas as fichas do pote e uma nova rodada se inicia.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI 4x4 MISTO

1. A competição de Vôlei de Praia 4x4 misto será realizada de acordo com este Regulamento.
2. As equipes devem ser compostas por até 06 (seis) jogadores, conforme descrito abaixo:
 - 2.1. 04 (quatro) jogadores titulares, entre eles:
 - a) 02 (duas) mulheres;
 - b) 02 (dois) homens.
 - 2.2. 02 (dois) jogadores reservas, entre eles:
 - a) 01 (uma) mulher;
 - b) 01 (um) homem.
3. A altura da rede é de 2, 43 metros.
4. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
5. Cada equipe tem direito a 04 (quatro) substituições por set.
6. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

Jogos	Troca de Quadra	Tempo Técnico	Tempo de Descanso
01 (um) Set de 21 pontos	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
02 (dois) Sets vencedores			
1º e 2º Sets	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
3º Set	Somatório de 5 pontos	Não tem	01 (um) tempo de 30 seg.

7. A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.

8. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória 02 (dois) pontos

Derrota 01 (um) ponto

Derrota por ausência (WxO) 0 (zero) ponto

9. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada.

10. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo, será de 05 (cinco) minutos. Para o início de cada jogo, todos os tempos serão contados a partir do horário determinado na tabela.

11. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, aplica-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parciais de 21x00 em cada set.

12. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

13. Sistema de disputa:

14. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentada por portaria da diretoria da CAAMT.

.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS

1. A Competição de Tênis será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A competição será disputada nas categorias simples e duplas, nos gêneros masculino e feminino.
3. O sistema de disputa será conforme o Regulamento Geral.
4. As partidas serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.
5. Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas.
6. A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos.
7. Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral.
8. As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral.
9. Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.
10. O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.
11. Os atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral (Art. 13), não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar.

12. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
13. A entrada dos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
14. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
15. A apresentação dos(as) atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
16. Tempo de descanso, no caso de mais de 1 (um) jogo/dia: - Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m; - Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m; - Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.
17. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentada por portaria da diretoria da CAAMT.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SINUCA

CATEGORIA: (Livre)

1. Os jogos serão realizados na Regra Brasileira, com as bolas numeradas de 01 a 07, em melhor de 03 (três) partidas até a fase SEMIFINAL, inclusive, e em melhor de 05 (cinco) partidas na FINAL.
2. Cada jogador deverá comparecer para os jogos levando seu próprio taco, e não poderá recusar a mesa indicada para jogar. Não há previsão de jogador reserva.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DOTRUCO ESPANHOL E TRUCO BRASILEIRO
--

CATEGORIA: (duplas)

1. Os jogos serão realizados na Regra Brasileira.
2. Cada dupla de jogador deverá comparecer no local 15 minutos antes indicado para jogar.

Não há previsão de jogador reserva.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

1. A Competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Serão disputadas a categoria individual, masculina e feminina.

3. Não será permitido o uso do uniforme - camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.

4. A competição individual obedecerá aos sistemas descritos a seguir:

4.1. A competição individual obedecerá aos sistemas de disputas apresentados a seguir (1ª fase em grupos e demais em eliminatória simples), sendo que os “cabeças de grupos” serão definidos com base no rating da CBTM, com data do primeiro dia do mês da competição.

4.2. A pontuação mais alta será disposta na posição nº 1, a segunda maior pontuação será disposta na posição nº 2, e assim por diante. Se dois ou mais alunos-atletas tiverem o mesmo rating, um sorteio definirá a posição dos alunos-atletas nos grupos.

5. Os atletas serão alocados em grupos de no mínimo 3 e no máximo 4 atletas, classificando-se para a fase classificatória os dois primeiros colocados de cada grupo.

6. O sistema de pontuação adotado será:

6.1. Vitória - 02 pontos.

6.2. Derrota - 01 ponto.

7. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.

8. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:
 - 8.1. Partidas pró divididas (por partidas pró + partidas contra). Classifica-se o maior coeficiente.
 - 8.2. Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente.
 - 8.3. Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente.
9. O atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WxO na fase de grupos terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.
10. Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada na fase de grupos e fase eliminatória. A partir da fase Semifinal todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.
11. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.
12. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentada por portaria da diretoria da CAAMT

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ

1. A competição de Xadrez será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A competição seguirá as Regras da FIDE (International Chess Federation).
3. Excetuando-se o descrito neste regulamento, as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Xadrez, publicadas pela Federação Internacional de Xadrez, válidas a partir de 1º de outubro de 2018.
4. O(a) atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
5. As competições serão disputadas pelo sistema suíço em 06 (seis) rodadas, sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
 - a) Maior número de vitórias (código 12);
 - b) Confronto direto (código 11).
6. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 30 (trinta) lances.
7. O Congresso Técnico da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral

ANEXO A

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Eu, "identificado no cadastramento da inscrição", no perfeito uso de minhas faculdades, **DECLARO** para os devidos fins de direito que:

Estou em plenas condições físicas e psicológicas de participar desta **COMPETIÇÃO**, e declaro que passei por exames médicos que atestaram que não existe nenhuma recomendação médica que me impeça de praticar atividades físicas;

Assumo, por minha livre e espontânea vontade, todos os riscos envolvidos e suas consequências pela participação neste **EVENTO**, que incluem possibilidade de invalidez e morte, isentando a **CAIXA DE ASSISTÊNCIA DOS ADVOGADOS DE MATO GROSSO**, as empresas contratadas, o responsável técnico **ELVIS DOS SANTOS MAGALHÃES**, seus organizadores, colaboradores e patrocinadores **DE TODA E QUALQUER RESPONSABILIDADE** por quaisquer danos materiais, morais ou físicos, que porventura venha a sofrer, advindos da participação neste **EVENTO**.

Li, conheço, aceito e me submeto integralmente a todos os termos do regulamento da Competição.

Declaro que não portarei, nem utilizarei, nas áreas do evento, ou outra área de visibilidade no evento, como meios de divulgação e promoção, nenhum material publicitário, promocional ou político, sem a devida autorização por escrito dos organizadores; e também, qualquer material ou objeto que ponha em risco a segurança do evento, dos participantes e ou das pessoas presentes, aceitando ser retirado pela organização ou autoridades, das áreas acima descritas.

Em caso de participação neste evento, representando equipes de participantes ou prestadores de serviços e ou qualquer mídia ou veículo, declaro ter pleno conhecimento e que aceito o regulamento do evento, bem



como, a respeitar as áreas da organização destinadas às mesmas, e que está vedada minha participação nas estruturas de apoio a equipes montadas em locais inadequados ou que interfiram no andamento do evento, e também locais sem autorização por escrito da organização, podendo ser retirado da competição e do local do evento em qualquer tempo.

Estou ciente das penalidades e possível desclassificação que posso sofrer caso descumpra o regulamento ou cometa algum tipo de falta. Excluo meu direito de reclamação sobre tais aspectos da competição.

Autorizo o uso de minha imagem, assim como familiares e amigos, para fins de divulgação do evento, por fotos, vídeos e entrevistas em qualquer meio de comunicação, sem geração de ônus para a CAIXA DOS ADVOGADOS DE MATO GROSSO as empresas contratadas e para o responsável técnico ELVIS DOS SANTOS MAGALHÃES, organizadores, mídia patrocinadores.

Estou ciente que na hipótese de suspensão do evento por questões de segurança pública, caso fortuito ou força maior, todos os eventuais custos referentes à locomoção, preparação, estadia, inscrição, entre outros gastos despendidos pelo atleta será suportado única e exclusivamente por mim, isentando a Comissão Organizadora e a empresa responsável pelo ressarcimento de qualquer destes custos;

Compreendi e estou de acordo com todos os itens deste TERMO DE RESPONSABILIDADE, isentando assim quem quer que seja, de toda e qualquer responsabilidade legal, de tudo o que vier a ocorrer comigo por consequência da minha participação.