III Jogos dos Trabalhadores da Micro Região II

Regulamento Técnico - Normas Gerais

1 — Os jogos terão início à hora fixada, sendo considerada perdedora a equipe que não se apresentar devidamente uniformizada até quinze (15) minutos após o horário fixado.

2 — Só serão disputadas as modalidades que reunirem o número mínimo de três (03) equipes.

3 — Quando uma partida for interrompida por mau tempo, falta de luz, deficiência de material, etc. e não puder ser reiniciada dentro de um prazo de uma (01) hora, ela será jogada novamente em dia, hora e local a serem marcados pela Comissão Técnica.

4 — Caso uma equipe seja desclassificada, os jogos realizados pela mesma, dentro da fase, serão anulados, com exceção no sistema de eliminatória simples.

II — DAS FORMAS DE DISPUTA

1 — Os campeonatos de Futebol de Salão, Volibol, Tênis de Mesa, Bocha e Snooker, serão disputados conforme as formas abaixo:

a) Até seis (06) concorrentes:
— Sistema de rodizio em um (01) turno.

b) De sete (06) a onze (11) concorrentes:
— FASE CLASSIFICATÓRIA: Os concorrentes serão divididos em 02 (dois) grupos (A e B), por sorteio, que disputarão pelo sistema de rodizio em 01 (um) turno.
— FASE FINAL: Os primeiros e segundos colocados de cada grupo disputarão a classificação de 1.º a 4.º lugares pelo sistema de cruzamento olímpico. A classificação de 5.º a 8.º lugares será por estimativa.

c) De doze (12) a dezesseis (16) concorrentes:
— Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 04 (quatro) grupos (A, B, C e D), por sorteio. Cada grupo disputará pelo sistema de rodizio em 01 (um) turno, classificando-se 02 (duas) equipes de cada grupo para a fase semifinal.
— Fase Semifinal: Os oito (08) semifinalistas constituirão 02 (dois) grupos (E e F) que disputarão pelo sistema de rodizio, classificando-se 02 (duas) equipes de cada grupo para a fase final. A constituição dos grupos para a Fase Semifinal será a seguinte:

GRUPO "E"	GRUPO "F"
1. 1.º do Grupo A	1. 1.º do Grupo B
2. 1.º do Grupo D	2. 1.º do Grupo C
3. 2.º do Grupo B	3. 2.º do Grupo A
4. 2.º do Grupo C	4. 2.º do Grupo D

— Fase Final: A fase final será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico.

d) De 17 (dezessete) a 24 (vinte e quatro) concorrentes:
— Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 08 (oito) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H), por sorteio que disputarão pelo sistema de rodizio em 01 (um) turno, classificando-se 01 (uma) equipe de cada grupo para a fase semifinal.
— Fase Semifinal: Os 08 (oito) semifinalistas constituirão 02 (dois) grupos (I e J), que disputarão pelo sistema de rodizio, classificando-se 02 (duas) equipes de cada grupo para a fase final. Constituição dos grupos para a fase semifinal:

GRUPO "I"	GRUPO "J"
1. 1.º do Grupo A	1. 1.º do Grupo B
2. 1.º do Grupo D	2. 1.º do Grupo C
3. 1.º do Grupo E	3. 1.º do Grupo F
4. 1.º do Grupo H	4. 1.º do Grupo G

— Fase Final: Nesta fase será adotado o sistema de cruzamento olímpico

1.º Jogo — 1.º do Grupo I X 2.º do Grupo J
2.º Jogo — 1.º do Grupo J X 2.º do Grupo I
3.º e 4.º Lugares
3.º Jogo — Perdedor do 1.º jogo X Perdedor do 2.º jogo.
1.º e 2.º Lugares
4.º Jogo — Venc. do 1.º Jogo X Venc. do 2.º Jogo.

e) Mais de 24 (vinte e quatro) concorrentes.
— Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 04 (quatro) grupos, por sorteio com disputa por eliminatória simples, classificando-se 02 (duas) equipes para a fase semifinal.
— Fase Semifinal: Os 08 (oito) semifinalistas constituirão 02 (dois) grupos (I e J), que disputarão pelo sistema de rodizio, classificando-se 02 (duas) equipes de cada grupo para a fase final. A constituição dos grupos será igual a do item D.
— Fase Final: A fase final será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico.

III — DOS CRITERIOS DE DESEMPATE

FUTEBOL DE SALÃO
a) Empate entre 02 (duas) equipes:
— Resultado do confronto direto;
— Saldo de gols de todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Gol Average obtido em todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Sorteio
b) Empate entre 03 (três) ou mais equipes:
— Saldo de gols dos jogos realizados entre si;
— Gol Average obtidos nos jogos realizados entre si;
— Saldo de gols de todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Gol Average obtidos em todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Sorteio

TÊNIS DE MESA — BOCHA
a) Empate entre 02 (duas) equipes:
— Resultado do confronto direto
b) Empate entre 03 (três) ou mais equipes;
— Saldo de pontos dos jogos realizados entre si;
— Pontos average dos jogos realizados entre si;
— Saldo de ponto de todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Sorteio.

VOLIBOL
a) Empate entre 02 (duas) equipes:
— Resultado do confronto direto;
b) Empate entre 03 (três) ou mais equipes:
— Saldo de sets dos jogos realizados entre si;
Saldos de pontos de jogos realizados entre si;
— Saldo de sets de todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Saldo de pontos de todos os jogos realizados dentro do grupo;

§ Único — O sistema de desempate será aplicado em todas as fases e colocações.

IV — BOCHA

1 — O campeonato de Bocha será regido pelas Regras Oficiais obedecendo, entretanto as seguintes normas:

a) Cada empresa poderá inscrever uma equipe constituída por três (03) atletas, sendo que um (01) será reserva.

b) As partidas serão disputadas em melhor de três (Jogos de Duplas).

c) Todos os jogos serão disputados em 16 (dezesseis) pontos e para efeito de classificação, cada jogo contará 01 (um) ponto, perfazendo, a equipe vencedora de uma partida, 2 (dois) pontos, no máximo.

d) Em caso de empate na classificação, será melhor classificada a equipe que houver obtido o maior número de vitórias. Persistindo o empate, será observado o saldo de pontos e se o empate ainda persistir, um sorteio definirá a classificação final desta modalidade.

e) Um jogo vencido por "WxO", marcará, a favor da equipe vencedora, a contagem de 16x0.

f) Antes do início de cada partida, os Diretores técnicos indicarão à mesa, a constituição das equipes e nomearão os capitães. Todos os demais atletas inscritos e não escalados, serão considerados reservas.

g) O jogo de bocha consiste em que uma das equipes obtenha os pontos, mediante às bochas que consiga colocar mais perto de uma pequena bola neutra (balim), do que as bochas da equipe contrária, uma vez jogadas todas as bochas.

h) Antes do início do encontro após o sorteio das bochas, é permitido aos jogadores visitantes fazer uma jogada de cada lado, com as bochas escolhidas, a título de aquecimento. Ao vencedor do sorteio caberá iniciar a partida. As bochas, uma vez escolhidas, não poderão ser substituídas, a não ser por defeitos ocasionais no transcorrer da partida.

i) Cada jogada deverá ser iniciada com o lançamento do balim, devendo o jogador ter pés firmes na linha demarcatória da saída, sem ter bochas na mão. O balim deverá passar por completo a mais de um metro da metade da cancha, devendo ficar na periferia a mais de 20 centímetros das laterais, e não devendo a sua periferia ultrapassar a linha de cabeceira oposta.

j) Não ficando o balim no perímetro indicado ou ser lançado de forma irregular, deverá ser lançado novamente, até duas vezes, na segunda vez, se a situação tornar a repetir, caberá a equipe adversária fazer o lançamento, uma só vez. Ficando novamente fora do jogo, caberá ao juiz colocá-lo a 02 (dois) metros da cabeceira e, no centro da cancha o mando de jogo à equipe que lançou pela primeira vez.

k) Uma vez lançado o balim e ficando em condições regulamentares, é absolutamente proibido mudá-lo de lugar.

l) O jogador que lançar o balim deverá jogar, obrigatoriamente, a primeira bocha.

m) Cada vez que o jogador arremesser a bocha deverá observar a linha demarcatória da saída, não podendo, em hipótese alguma, ultrapassá-la.

§ 1.º — As infrações cometidas serão punidas com a desclassificação da bocha jogada e anulação dos efeitos produzidos. Desde a linha de saída não é permitido, ao jogar a bocha ou balim, apoiar-se nas tábuas laterais, pisos, paredes o outro objeto, com qualquer parte do corpo, nem poderá o jogador apoiar a bocha no piso, no momento de jogá-la;

Ao jogar a primeira bocha a ponto, o jogador não poderá ter mais de uma bocha nas mãos.

§ 2.º — Esta infração será punida com a desclassificação da bocha jogada e anulação dos efeitos produzidos:

Ao jogar a primeira bocha a ponto, se esta for retirada por infração, deverá jogar, então, o adversário;

Quando o jogador usar a bocha do adversário, serão anulados todos os efeitos produzidos pela mesma, desclassificando-se imediatamente uma de suas bochas ainda não jogadas e, a bocha jogada por engano será devolvida a equipe a que pertence;

As bochas ainda não jogadas deverão estar no piso da cancha dentro da linha de saída, sendo proibido retirá-las da cancha ou levá-las além da linha demarcatória;

Nenhum jogador poderá jogar mais de duas bochas, estas serão desclassificadas e terão, seus efeitos produzidos, anulados;

Quando um jogador atrapalhar intencionalmente a trajetória de uma bocha desde a saída, quando jogada a ponto, ou qualquer bocha em movimento, será penalizado com a perda de 04 (quarto) pontos.

§ 3.º — Quando o balim ou bocha, ao serem arremessados, forem desviados de sua trajetória pelo juiz ou jogador, sempre que este último não tenha feito de maneira intencional, jogar-se-á novamente:

O prazo máximo de tempo entre cada bocha a ser jogada, não poderá exceder a dois (02) minutos tempo este que será observado pelo juiz. Em caso de infração, o juiz chamará a atenção do capitão da equipe, porém, se tornar a repetir a infração, procederá-se à retirada de uma bocha de sua equipe até o final da partida.

As bochas poderão ser medidas a qualquer momento, mesmo que uma das equipes não as tenha mais para jogar.

Quando uma bocha constituir-se de obstáculos para a medição de outra, poderá ser retirada para esse efeito ou para reparo de piso.

Quando for impossível definir com exatidão a bocha que esteja em vantagem por estar em igualdade de distância de outra ou porque ambas estejam tocando o balim, caberá a equipe que tenha provocado inicialmente o empate, a obrigatoriedade de continuar jogando. Fica terminantemente proibido aos jogadores e juiz, durante o desenrolar da partida conversar com as assitentes.

Os jogadores vestirão, obrigatoriamente, camisa, com emblema da Empresa, tênis ou calçado sem salto e com sola lisa.

— FORMAÇÃO DAS EQUIPES
— Duplos — 04 bolas
— COLOCAÇÃO DA BOCHA EM RELAÇÃO AO BALIM PARA EFEITO DE CONTAGEM DE PONTOS:
— 1 bocha — 01 ponto
— 2 bochas — 02 pontos
— 3 bochas — 03 pontos
— 4 bochas — 06 pontos

— Os árbitros deverão ser indicados pelos representantes de cada Empresa.

§ 4.º — Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica da Competição.

V — CICLISMO

1 — O Campeonato de ciclismo será regido pelo Regulamento Internacional, obedecendo, entretanto, as seguintes normas:

a) O Campeonato será disputado na modalidade individual em duas (02) categorias:

— 1 — Oficial (bicicleta de corrida) ou meia corrida;

2 — Standar (bicicleta comum — sem marcha)

b) Cada Empresa poderá inscrever até 05 (cinco) ciclistas por categoria, mas somente os três (03) primeiros contarão pontos na prova, na categoria.

c) A prova será de estrada num percurso de 30 (trinta) KM, para a categoria oficial e 13 KM para a categoria standard (passeio).

d) Cada ciclista contará pontos de acordo com sua classificação final da prova (ex.: 20.º lugar — 20 pontos, 1.º lugar — 01 ponto), dentro da categoria.

e) Será campeã a empresa cuja soma dos pontos dos seus três (03) primeiros atletas nas duas (02) categorias, for a menor.

2 — Standard (bicicleta comum — sem marcha) ordenador da prova.

VI — CORRIDA RÚSTICA

1 — A prova será realizada em percurso a ser determinado pela Comissão Técnica, numa distância de 5.000 metros.

2 — Cada Empresa poderá inscrever até cinco (05) atletas por naipe na prova, mas somente três (03) contarão pontos.

3 — Cada atleta contará os pontos relativos a sua classificação (ex. 20.º lugar — 20 pontos, 1.º lugar — 01 ponto)

4 — Será Campeã a Empresa cuja soma dos pontos de seus três (03) primeiros atletas completarem a prova, for a menor de todas.

5 — Haverá uma contagem para o masculino e outra para o feminino.

6 — Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da prova.

VII — FUTEBOL DE SALÃO

1 — O Campeonato de Futebol de Salão será regido pelas Regras Oficiais em vigor no País, obedecendo, entretanto a estas normas.

2 — Nas fases de classificação, semi-final e final, cada partida terá a duração de quarenta (40) minutos, divididos em dois (02) tempos de vinte (20) minutos com dez (10) minutos de intervalo.

3 — EMPATES

No caso em que a fase classificatória e semi-final, seja eliminatória simples:

a) Quando o jogo terminar empatado, será cobrado uma série de três (03) penalidades máximas, pelos atletas que terminarem a partida (exceto o goleiro) designados previamente pelo responsável técnico.

b) Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de uma (01) penalidade máxima, alternadamente, até que haja um vencedor.

4 — EMPATES NA FASE FINAL:

a) Prorrogação de dez (10) minutos, divididos em (02) tempos de cinco (05) minutos sem intervalo.

b) Cobrança de uma série de três (03) penalidades máximas, pelos atletas que terminarem a partida exceto o goleiro) designados previamente pelo responsável técnico.

c) Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de uma (01) penalidade máxima, alternadamente, até que haja um vencedor.

VIII — NATAÇÃO

1 — O Campeonato de Natação será regido pelas Regras Oficiais em vigor no País, obedecendo as seguintes normas:

2 — As provas serão as seguintes:
— MASCULINO
— 50 metros nado livre
— 50 metros nado costa
— Revezamento — 4x50 metros nado livre
— FEMININO
— 50 metros nado livre
— 50 metros nado costa
— Revezamento 4x50 metros nado livre

3 — As empresas concorrentes entregarão, no ato de inscrição, a relação nominal por prova dos atletas inscritos.

4 — Cada empresa poderá increver dois (02) atletas por prova e uma (01) equipe no revezamento.

5 — Os atletas poderão participar de todas as provas.

6 — Para efeito de classificação final, a contagem de pontos, por sexo, será a seguinte:

Luger	Pontos
1.º	10
2.º	06
3.º	04
4.º	03
5.º	02
6.º	01

7 — Os revezamentos terão contagem dobrada.

8 — No caso de empate na classificação final, será campeã a que obtiver o maior número de primeiros (1.º) lugares; persistindo o empate o maior número de segundos (2.º) lugares e assim sucessivamente até que se apresente o Campeão.

IX — TÊNIS DE MESA

1 — O Campeonato de Tênis de Mesa será regido pelo Regulamento Internacional, obedecendo entretanto as seguintes normas:

PARTICIPAÇÃO

— Cada Emprsa poderá inscrever 01 (uma) equipe, que será composta por 4 (quatro) atletas, dos quais 03 (três) jogarão, permanecendo 01 (um) na reserva.

— O Campeonato de Tênis de Mesa por equipe, obedecerá ao seguinte sistema de distribuição:

— Disputarão um torneio semelhante à COPA SWAYTHLING, isto é, melhor de (cinco) partidas individuais. Os 03 (três) jogadores de uma equipe serão denominados A, B, e C o da outra X, Y e Z, e cada jogo terá a seguinte seqüência:

— 1.º jogo: A x X
— 2.º jogo: B x Y
— 3.º jogo: C x Z
— 4.º jogo: B x X
— 5.º jogo: A x Z

— O direito de ser A, B e C ou X, Y e Z será decidido por sorteio entre os capitães das equipes disputantes, sendo que eles devem entregar ao Coordenador, logo após o sorteio, a escalação dos seus jogadores, segundo as letras.

— UNIFORMES

— Qualquer peça de roupa do jogador, a não ser Meias ou SAPATO-TÊNIS, deverá ser de uma cor uniforme, que NÃO SEJA BRANCA.

— Insignias ou letras na parte da frente, na lateral ou nas vestimentas de jogo e qualsquer enfeites de cor diferente ao longo das bordas ou costuras não poderão ser tão grandes nem tão visíveis que possam quebrar a uniformidade da cor da vestimenta de jogo, os enfeites deverão ter mais de 1,0cm (um centimetro) de alrgura.

—Agasalhos completos ou parte dos mesmos, NÃO DEVERÃO SER USADOS durante o jogo, salvo permissão expressa do COORDENADOR da modalidade.

— NÃO SERÃO PERMITIDAS, roupas de uso comum e os integrantes de uma equipe, deverão se apresentar com UNIFORMES IGUAIS em cada partida ou jogo.

— EMPATES

— Nas fases de classificação, semi-final ou final em que for decidido pelo sistema de turno completo, aplica-se o seguinte:

a) — Empate entre 02 (duas) equipes decidir-se-á pelo resultado do confronto direto;

b) — Entre 03 (três) ou mais equipes, a decisão será realizada pelo "ESCORE AVERAGE", obtido nas partidas entre as equipes que estão em igualdade de condições;

c) — Persistindo o empate, o desempate será feito por "SETS AVERAGE" obtidos nas partidas disputadas entre as equipes que estão em igualdade de condições;

d) — Persistindo o empate, o desempate se dará pela contagem de "PONTOS AVERAGE", obtidos nas partidas disputadas entre as equipes que estão em igualdade de condições;

e) — Persistindo o empate, o desempate se dará na mesma seqüência anterior, com os resultados obtidos em todas as partidas disputadas.

X — VOLIBOL

1 — O Campeonato de Volibol será regido pelas Regras Internacionais em vigor no País, mais estas normas.

2 — A modalidade será disputada nas categorias masculina e feminina.

3 — As partidas de todas as fases, serão jogadas em 02 (dois) sets vencedores.

4 — O empate entre 02 (duas) equipes, decidir-se-á pelo confronto direto já realizado entre as mesmas.

5 — Entre 03 (três) ou mais equipes, decidir-se-á pelo saldo favorável de "sets" nas partidas realizadas entre si. Persistindo o empate, decidir-se-á pelo saldo favorável dos pontos em todas as partidas realizadas entre as mesmas. Persistindo o empate novamente, será decidido por sorteio.

6 — O sistema de desempate será aplicado em todas as colocações e turnos.

REGULAMENTO DO JOGO DE SNOOKER

Das Inscrições

01 — Cada equipe será composta de 04 (quatro) elementos, sendo 03 (três) titulares e 01 (um) reserva.

a) — Não será permitido substituição de jogador no transcorrer da rodada de um jogo, mas somente nos intervalos das mesmas.

02 — Uma partida será decidida numa melhor de 03 (três) pontos. Cada jogo contará (um) ponto, perfazendo a equipe vencedora de uma partida 2 (dois) pontos no máximo. Em caso de empate na classificação será melhor classificada a equipe que houver obtido o maior número de vitórias. Persistindo o empate, será observado o resultado do confronto direto para apontar o vencedor. Se ainda persistir o empate, um sorteio definirá a classificação.

Do Uniforme

03 — O jogador deverá fazer-se representar com camisa ou a parte superior do agasalho da empresa ou de trabalho.

Do Jogo

04 — Na ocasião da saída, e sempre, todos os parceiros jogam só com a bola branca.

05 — A saída é livre, sempre com a intenção de bater na vermelha; se ela não for embolsada só se perde a vez de jogar.

06 — Se não bater na vermelha o parceiro perde 7 pontos.

07 — A bola branca batendo na saída em qualquer bola que não seja vermelha, perde-se 7 pontos.

09 — Quando a bola branca cair na bolsa perde-se 7 pontos e a vez.

10 — Se ao jogar para uma bola vermelha, cair uma ou mais numeradas na bolsa, perde-se 7 pontos e elas voltam aos seus lugares.

11 — Depois de cair uma bola vermelha na bolsa, (ela não volta) joga-se contra uma numerada, (ela volta ao seu lugar).

12 — Embolsada a vermelha, numerada 2 (amarela) fica servindo de bola da vez, depois de embolsar a 2, joga-se sobre qualquer bola, não caindo na bolsa perde-se a vez, mas não se perde o ponto da bola sobre a qual se jogou.

13 — Depois de embolsar a 2 (amarela) ela não volta ao seu lugar, ficando então a 3 (verde) como bola de vez, e assim por diante até a 7 (preta).

14 — Quando se joga a bola vermelha e escolhe-se a 2 (amarela) para continuar jogando, ela volta novamente ao seu lugar se for embolsada, não volta mais, continuando a tacada sobre qualquer das outras bolas.

15 — Pode o jogador jogar contra uma bola numerada qualquer (menos na ocasião da saída) mas se não cair na bolsa, perde o ponto da bola sobre a qual jogou ou perde 7 pontos se a bola branca bater em outra qualquer bola, que não seja a indicada.

16 — Depois de embolsar uma vermelha e uma numerada, o parceiro, se quizer, pode jogar contra uma segunda numerada, mas se a bola visada não entrar na bolsa perde o valor da bola sobre a qual jogou.

17 — O jogador é obrigado a dizer, claramente, sobre a qual bola ele vai jogar, bem como indicar qual das bolas pretende atingir, ou, eventualmente, se vai jogar sem a intenção de embolsar.

18 — Quando ficarem somente a 6 (cor de de rosa) e a 7 (preta) e o parceiro embolsar a 6, ele jogará sobre a última bola, a 7, mas se ela entrar, essa bola volta de novo ao seu lugar, e sendo embolsada novamente não volta mais.

19 — A partida termina quando a 7 (preta) for embolsada, não havendo mais bolas na mesa.

20 — Ganha a partida quem fizer maior número de pontos. Quando houver empate, coloca-se a preta (7), no seu lugar. O último jogador que embolsou continua a tacada, saindo de dentro do semi-circulo com a bola branca. O parceiro que embolsar ganha a partida.

21 — Os parceiros tem por obrigação colocarem-se a um metro de distância do bilhar, para não incomodar aquele que estiver jogando.

22 — Quando qualquer bola cair ou saltar do bilhar, perde-se 7 pontos.

23 — Usa-se em "SNOOKER" ao todo 8 bolas, uma branca e 7 numeradas.

24 — Poderá haver uma jogada com a bola da vez ou numerada e a mesma na bolsa indicada, com o "replique" de outra bola, jogada está que deverá ser claramente especificada.

25 — Quando a bola branca cair numa bolsa qualquer o jogador perde a vez e 7 pontos e o seu parceiro sai jogando de dentro do semi-circulo marcado no desenho, podendo jogar para qualquer lado, sendo que se houver uma bola numerada dentro do semi-circulo, esta não poderá ser jogada.

26 — Chama-se "SNOOKER" quando a bola da vez (vermelha ou numerada) está coberta, ou invisivel em linha reta, por causa de outras bolas. Tira-se o "SNOOKER" jogando por tabela ou com efeito.

27 — Depois de "tentar" uma bola é obrigatório o jogo sobre a "da vez", só se pode, pois tentar uma só vez.

28 — Para ver quem deve sair primeiro no começo do jogo, tira-se a sorte.

29 — O jogador que tocar em uma das bolas na ocasião de jogar, perde 7 pontos.

30 — É permitido o uso de tacos como o "fancho", para certas jogadas.

21 — VALOR DAS BOLAS:
1 — Vermelha
2 — Amarela
3 — Verde
4 — Marron
5 — Azul
6 — Rosa
7 — Preta.

32 — O sistema de competição a ser utilizado será o do RODIZIO, de acordo com os critérios previstos no REGULAMENTO TÉCNICO.

33 — Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica.

TRUCO

01 — DAS EQUIPES

a) Cada equipe será composta de 03 (três) duplas e 01 (um) jogador reserva.

b) Não se permitido substituição de jogador no transcorrer da rodada de um jogo, mas somente nos intervalos das mesmas.

c) As duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas.

02 — DO BARALHO

Serão utilizadas 40 (quarenta) cartas, sendo o quatro a menor e três a maior (4, 5, 6, 7, dama, valete rei az, dois e três). Serão eliminados os oito (08), nove (09), dez (10) e coringas.

03 — DAS MANILHAS

Manilhas são as cartas imediatamente superior a mesa. Ex. — Virando um REI as manilhas serão os AZES, virando um CINCO as manilhas serão os SEIS, etc.

OURO — É a manilha de menor valor — chama-se MOLE
ESPADA — chama-se ESPADILHA
COPAS — chama-se SETE COPAS
PAUS — É a manilha de maior valor — chama-se GATO

04 — DO NÚMERO DE CARTAS

Cada jogador receberá, na rodada, 03 (três) cartas.

05 — DO MAÇO

a) Somente poderão ser organizadas as cartas que, no final das rodadas, permaneçam viradas sobre a mesa.

b) Não é permitido tirar carta do baralho para completar o maço pretendido e apenas o jogador que estiver na vez para dar as cartas, poderá apanhá-las e organizar o maço. No caso da 1.ª ou 2.ª feita, as cartas deverão permanecer viradas na mesa para que façam parte do maço.

06 — DO DESCARTE

Inicia-se pelo jogador da direita de quem deu as cartas. A segunda rodada inicia pelo jogador que começou a primeira. A terceira, se houver, inicia pelo jogador que ganhou a segunda.

07 — DOS PONTOS

a) Marcará um PONTO a dupla que vencer duas rodadas no mesmo carteado. Se uma dupla vencer as duas primeira, não haverá a terceira. O jogo é em melhor de três. Vencerá a dupla a partida que somar 12 pontos.

b) Quando uma dupla atingir 11 (onze) pontos, poderá decidir se jogará a próxima rodada ou não, consultando-se os valores das seis cartas. Se jogar e perder, o adversário marcará três (03) pontos. Se desistir, a dupla adversária marcará apenas um ponto.

(continua na pag. 10)

SOCIAL/SOCIAL/SOCIAL/SOCIAL

Noiva: MAGALI APARECIDA MORAES
Filha de: Yolanda J. Gabardo de Moraes e Zoel de Moraes
Noivo: MARCOS CÉZAR DE MOURA LEITE
Filho de: Eraci Margarida Mazon Leite e Eurides de Moura Leite
Casamento realizado na Igreja Matriz no último dia 6 às 20:00h.
FOTOPAR — Sempre a melhor em artes fotográficas.

ANIVERSARIANTES

MURILO KNAPKI — 1 ano — 15/02/87
MARCELO KNAPKI — 7 anos — 04/02/87
Pais: Luiz Carlos Knapki e Maria Amélia Knapki.

Noiva: MARLI DO CARMO MAROQUE
Filha de: Elizete Maria e Marcos Maroque Sobrinho.
Noivo: SÉRGIO LUCIANO FEDALTO
Filho de: Ilda e Angelo Fedalto.
O enlace realizou-se na Igreja de Rebouças, sendo este celebrado por Dom Pedro Fedalto no dia 14 de fevereiro de 1987
FOTOPAR — Sempre a melhor cobertura em seus momentos felizes.

Programação para o carnaval
Clube União Campolarguense

CARNAVAL ARCO IRIS
CUC 87
ANIMAÇÃO — Cameló 3000
DIA 1.º — Sábado: Baile para escolha do Rei e Rainha do Carnaval de 1987.
ADULTO — DIA 2 — Domingo: Concurso de Fantasias TEMA — CRIATIVIDADE.
DIA 3 — Segunda: Concurso dos Mais Bem Bolados (Masculino).
DIA 4 — Terça: Premiação para: Blocos e Fantasias.
INFANTIL — DIA 2 — Domingo: 16,00 horas — Escolha do Rei e Rainha.
DIA 4 — Terça: 16,00 horas — Premiação para as melhores Fantasias e Blocos
INSCRIÇÃO ANTECIPADA NA SECRETARIA DO CLUBE PARA O CONCURSO DE FANTASIAS. (INFANTIL)

HELEN MODAS
PROMOÇÃO:
Camisetas adulto e infantil (manga longa), agasalhos p/ crianças, camisetas de verão nas mais variadas cores e bermudas de verão estampadas.
Rua Mal. Deodoro, 25 — Fone 292-2662

EXTRAVIO DE BLOCO
A firma Armazem Bom Jesus de Bernardina Sugan Augustyn, comunica que perdeu o bloco de notas fiscais n.º 19, com a numeração 5401 à 5450, tendo sido comunicado ao órgão competente, fica o mesmo sem validade

Móveis Gaideski

Colchão Casal 14cm	Cz$ 890,00
Colchão Casal Ortopédico	Cz$ 1.190,00
Colchão Solteiro	Cz$ 299,00
Bi Cama Nobre	Cz$ 1.290,00
Conjunto Modulado com sete peças	Cz$ 3.290,00

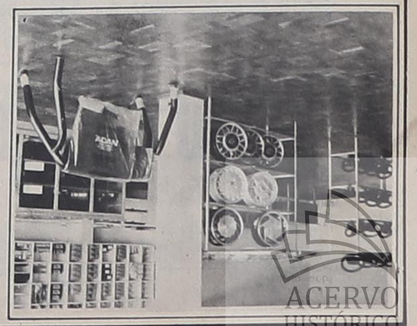
LOJA: AV. DES. DR. CLOTÁRIO PORTUGAL, 108
FONE: 292-3480
FÁBRICA: R. DOMINGOS VAZ DA SILVA, 194
FONE: 292-2113

comunicado
Comunicamos a todos que a Escola de Recuperação da Criança Excepcional (ERCE), está admitindo estagiário em FISIOTERAPIA, para atendimento no período da tarde.
Os interessados poderão obter maiores informações pelos telefones: 292-1161 Ramal 152 — 292-1419 (Sra. Claudete) ou 292-2375.

Claude Bergére
Toda linha com exclusividade no SALÃO DA MARLENE
Rua Marechal Deodoro N.º 25 — Sala 04
Fone: 292-2407

ESCOLA DE MÚSICA
TOCCATA
CURSOS OFERECIDOS:
PIANO — ÓRGÃO — VIOLÃO
CAVAQUINHO — FLAUTA DOCE
TEORIA E SOLFEJO MUSICAL E CORAL
MATRICULAS ABERTAS
RUA XAVIER DA SILVA, 1243
FONE: 292-3609

DE LEON
"PERSONALIZA E VALORIZA SEU AUTOMÓVEL"
• MONTAGEM DE ACESSÓRIOS, SOM, ALARMES PROTECTUS SEGURANÇA TOTAL
• BALANCEAMENTO DE RODA NO PROPRIO CARRO
Lançamento da Semana: Capotas para Pick-Up "Manfro", F1000, Saveiro, Chevy, D20, D10, City — em fibra de vidro proporcionando beleza e conforto em seu carro.
Promoção da Semana: — Travas anti-furto para ventarola Cz$ 25,00 o par.
— Limpa pneu Cz$ 30,00, limpa vinil Cz$ 30,00, anti-ruido Cz$ 75,00.
— Rádio / Toca-fitas Bosch, CCE, Aiko. Motorádio preços especiais.
Moto-Vespa A LIBERDADE COM UM JEITINHO DIFERENTE DE SER (Oferta válida até 28/2/1987).
DETALHES DA LINHA 87 EM NOSSA LOJA
Rua Gonçalves Dias 1240 (antigo Bragar e cia.)



ACERVO HISTÓRICO MUNICIPAL DE CAMPO LARGO - PR