(Continuação da Página 5)

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 (6) concorrentes:
— Sistema de rodizio em um (1) turno.

b) De sete (7) a onze (11) concorrentes:
— FASE CLASSIFICATÓRIA: Os concorrentes serão divididos em dois (02) grupos (A e B), por sorteio, que disputarão pelo sistema de rodizio em um (1) 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) segundos colocados de cada grupo concorrentes:
— FASE CLASSIFICATÓRIA: Os concorrentes serão divididos em quatro (4) grupos (A, B, C e D), por sorteio. Cada grupo disputará pelo sistema de rodizio em um (01) turno, classificando-se duas (02) equipes de cada grupo para a fase semifinal.
— FASE SEMIFINAL: Os oito (08) semifinalistas constituirão dois (02) grupos (E e F) que disputarão pelo sistema de rodizio, classificando-se duas (02) equipes de cada grupo para a fase final.
A constituição dos grupos para a fase semifinal será a seguinte:

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

— FASE FINAL: A Fase Final será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico.

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

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

— FASE FINAL: Nesta fase será adotado o sistema de cruzamento olímpico.

PRIMEIRO JOGO:
1.º do Grupo I x 2.º do Grupo J
SEGUNDO JOGO:
1.º do Grupo J x 2.º do Grupo I
3.º e 4.º lugares.
TERCEIRO JOGO:
Perdedor do 1.º jogo x perdedor do 2.º jogo — 1.º e 2.º lugares.
QUARTO JOGO:
Vencedor do 1.º jogo x Vencedor do 2.º jogo.

e) Mais de vinte e quatro (24) concorrentes:
— FASE CLASSIFICATÓRIA: Os concorrentes serão divididos em quatro (04) grupos, por sorteio com disputa por eliminatória simples, classificando-se duas (02) para a fase semifinal.
— FASE SEMIFINAL: Os oito (08) semifinalistas constituirão dois (02) grupos (I e J), que disputarão pelo sistema de rodizio, classificando-se duas (02) equipes de cada grupo para a fase final. Constituição dos grupos para a fase semifinal.

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

— FASE FINAL: A fase Final será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico.

III — DOS CRITERIOS DE DESEMPATE

FUTEBOL DE SALÃO

a) Empate entre duas (02) 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 três (03) ou mais equipes:
— Saldo de gols tdos jogos realizados entre si;
— Gol average obtido nos jogos realizados entre si;
— Saldo de gols de todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Gol average obtido em todos os jogos realizados dentro do grupo;
— Sorteio.

TÊNIS DE MESA

a) Empate entre duas (02) equipes:
— Resultado do confronto direto;
b) Empate entre três (03) ou mais equipes:
— Saldo de sets dos jogos realizados entre si;
— Saldo 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, às 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 dezesseis (16) pontos e para efeito de classificação, cada jogo contará um (01) ponto, perfazendo a equipe vencedora de uma partida, dois (02) 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, o resultado do confronto direto apontará o vencedor.

Se ainda persistir o empate, 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 as bochas que consiga colocar mais perto de uma pequena bola neutra (balim), do que as bochas da equipe contrário, 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 centimetros das laterais, e não devendo a sua periferia ultrapassar a linha da 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 à equipe adversária fazer o lançamento, uma só vez. Ficando novarmente fora de jogo, caberá ao Juiz colocá-lo a dois (02) metros da cabeceira e, no centro da cancha o mando de jogo caberá 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 lança o balim deverá jogar, obrigatoriamente, a primeira bocha.

m) Cada vez que o jogador arremessar 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 ou 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 que pertence.

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

Nenhum jogador poderá jogar mais de duas bochas, estas serão desclassificadas e terão seus efeitos 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 quatro (04) 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, proceder-se-á a 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 à 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 os assistentes.

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) categorais:

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

1 — Standard (bicicleta comum — sem marcha).

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

c) A prova será de estrada num percurso de trinta (30) 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 — Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador 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 que 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, semifinal 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 as fases classificatória e semifinal sejam eliminatória simples:

a) Quando o jogo terminar empatado, será cobrada uma série de tres (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 dois (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 às seguintes normas:

2 — As provas serão as seguintes:

— MASCULINO
— 50 metros nado livre
— 50 metros nado costa
— Revezamento - 4 x 50 metros nado livre.
— FEMININO
— 50 metros nado livre
— 50 metros nado costa
— Revezamento 4 x 50 metros nado livre.

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

4 — Cada empresa poderá inscrever duas (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:

1.º lugar	10 pontos
2.º lugar	06 pontos
3.º lugar	04 pontos
4.º lugar	03 pontos
5.º lugar	02 pontos
6.º lugar	01 ponto

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.ºs) lugares; persistindo o empate, o maior número de segundos (2.ºs) lugares, e assim sucessivamente, até que se se apresente o Campeão.

IX — TÊNIS DE MESA

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

Participação
— Cada Empresa poderá inscrever 01 (uma) equipe, que será composta por 4 (quatro) atletas, os 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 5 (cinco) partidas individuais. Os 03 (três) jogadores de uma equipe serão denominados A, B e C, da outra X, Y e Z, e cada jogo terá a seguinte seqüência:

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

— 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 jogos e qualquer enfeite 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 01 um) centimetro de largura.

— 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 classificações semifinais, 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", obtidos nas partidas 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 — VOLEIBOL

1 — O Campeonato de Voleibot 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 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 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 perde a vez de jogar.

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

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

08 — Se por engano ou descuido o parceiro jogar com uma outra bola que não seja a branca, 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, caindo uma numerada ela volta ao seu lugar.

12 — Embolsada a vermelha, a 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 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 da 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 que não seja a indicada.

16 — Depois de embolsar uma vermelha e uma numerada, o parceiro, se quiser, 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 qual bola ele vai jogar, bem como indicar qual das bolsas pretende atingir, ou, eventualmente, se vai jogar sem a intenção de embolsar.

18 — Quando ficarem somente a 6 (cor-de-rosa) e a 7 (preta), 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 (sete) no seu lugar. O último jogador que embolsou continua a tacada, saindo de dentro do semi-círculo com a bola branca. O parceiro que embolsar ganha a partida.

21 — Os parceiros têm 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 a mesma cair na bolsa indicada, com o "repique" de outra bola, jogada esta 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-círculo marcado no desenho, podendo jogar para qualquer lado, sendo que, se houver uma bola numerada dentro do semi-círculo, esta não poderá ser jogada.

26 — Chama-se "SNOOKER" quando a bola da vez (vermelha ou numerada) está coberta, ou invisível 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.

31 — **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) reserva.

b) Não será permitido substituição de jogador no transcorrer de 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 o três a maior (4, 5, 6, 7, dama, valete, rei, az, dois, três). Serão eliminados os oito (08), nove (09), dez (10) e coringas.

03 — **DAS MANILHAS**
Manilhas são as cartas imediatamente superiores à virada sobre 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 da rodada, 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, pelo jogador que ganhou a primeira. A terceira, se houver, inicia-se pelo jogador que ganhou a segunda.

07 — **DOS PONTOS**
a) Marcará um PONTO a dupla que vencer duas rodadas do mesmo carteado. Se uma dupla vencer as duas primeiras, não haverá terceira. O Jogo é em melhor de três. Vencerá a partida a dupla 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 03 três pontos. Se desistir, a dupla adversária marcará apenas um ponto.

08 — **DOS EMPATES**
a) Se no final do primeiro descarte houver empate (embuxada) decide-se pelo segundo. Se permanecer empatados no segundo, decidir-se-á no terceiro. Se permanecer empate, anula-se a dada, passando-se o baralho para o adversário.

b) Se houver empate (embuxada) no primeiro descarte e o adversário trucar em vista de carta já virada, terá que superar esse valor. Se permanecer o empate, quem trucou perde a carta já virada e terá que superar esse valor. Se permanecer empate, quem trucou perde 03 (três) pontos. Quem trucou terá que levantar.

09 — **DA DADA**
As cartas serão dadas uma a uma, sempre pela direita; a 13.ª carta será virada para determinação das manilhas.

a) O jogador que estiver dando as cartas poderá ver apenas uma carta do companheiro, retirando-a do maço antes de ser vista.

b) Somente poderão ser dadas as cartas por baixo do maço de cartas.

10 — **DOS SINAIS**
Não será permitido conversa (fala) sobre o valor das cartas. Ex.: faça a primeira, venha para mim, truque, deixa, etc. Somente por sinais os jogadores poderão se comunicar em relação ao jogo. Outros idiomas também são proibidos.

11 — **DA PERDA DA DADA**
a) Se houver incorreção na dada de cartas, a rodada será anulada, passando o baralho ao adversário.

b) O adversário tem que acusar o erro. Não é permitido trucar depois alegar que tem duas ou quatro cartas.

12 — **DO CORTE**
a) O adversário da esquerda de quem está dando as cartas, deverá efetuar o corte, sendo permitido apenas um movimento de "gaveta".

b) O cortador só poderá olhar a carta do companheiro retirando-a do maço do baralho.

c) Não é permitido ao cortador retirar a carta de CIMA e nem de BAIXO do baralho.
Terá que haver corte.

13 — **DO TRUCO**
A dupla que julgar conveniente, poderá propor à adversária para que a rodada valha 03 (três) pontos, dizendo a palavra TRUCO. Se a adversária não concordar perderá apenas 01 (um) ponto. É permitido à adversária retrucar, isto é, propor para que valha 06 (seis) pontos. Se a dupla trucadora não concordar (correr) perderá 03 (três) pontos, podendo, entretanto, retrucar para 09 (nove) pontos, e a adversária, se julgar conveniente, poderá retrucar para 12 (doze) pontos, sendo a partida completada em apenas uma mão.

14 — **DO SISTEMA**
O sistema de competição a ser utilizado na organização das chaves será o de eliminatória simples.

15 — **DO UNIFORME**
O jogador deverá fazer-se representar com camisa ou agasalho (completo) da Empresa onde trabalha.

16 — **DOS CASOS OMISSOS**
Serão resolvidos pela Direção Técnica dos Jogos.

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ ACSM.

" D E C R E T O Nº 029/88 "

Data:- 25 de março de 1988.-

O PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPO LARGO, Estado do Paraná, usando das atribuições que lhe são conferidas por lei e de conformidade com o parágrafo único do art. 277, Capítulo Único, Título IV, do Livro nº III, da Lei Municipal nº 444, de 27 de dezembro de 1978 e de parecer do Departamento de Urbanismo,

D E C R E T A:

Art. 1º - Fica criado o "Ginásio Municipal "ROMANO SANLORENZI FILHO", localizado entre as ruas Sergipe, Alagoas e Pernambuco, no Bairro do Itaqui, nesta cidade, dotado do acervo decorrente de sua edificação e equipamentos instalados.

Art. 2º - Este decreto entrará em vigor nesta data, revogadas as disposições em contrário.-

Edifício da Prefeitura Municipal de Campo Largo, em 25 de março de 1988.-

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ ACSM.

" D E C R E T O Nº 031/88 "

Data:- 06 de abril de 1988.

Súmula:- Prorroga prazo para recolhimento de Tributos Imobiliários referente ao exercício de 1988.

O PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPO LARGO, Estado do Paraná, usando das atribuições que lhe são conferidas por lei,

D E C R E T A:

Art. 1º - Fica prorrogado o prazo para recolhimento da Taxa de Renovação de Licença Anual e Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza - I.S.S. dos contribuintes autônomos, da seguinte forma:

TAXA DE LICENÇA DE LOCALIZAÇÃO E RENOVAÇÃO ANUAL

Cota única - 29/04/88

IMPOSTO SOBRE SERVIÇOS DE QUALQUER NATUREZA- I.S.S.

Cota única - 29/04/88

Art. 2º - Este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.-

Edifício da Prefeitura Municipal de Campo Largo, em 06 de abril de 1988.-

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

TERMO ADITIVO Nº 14/88 - PROCESSO Nº 1444/88
CONTRATANTE : MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA : TRANSPORTES COLETIVOS NOSSA SENHORA DA PIEDADE LTDA.,CCC/MF 75.809.186/0001-23.
OBJETO : Alteração das Cláusulas Primeira e Terceira do Contrato nº 10/88.
VALOR : Cz$ 57.000,00 (cinquenta e sete mil cruzados) mensais.
RECURSOS : Dotação Orçamentária 06.02.08421882-30 3.1.3.2.

Campo Largo, 28 de março de 1988.

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

TERMO ADITIVO Nº 15/88 - PROCESSO Nº 1443/88
CONTRATANTE : MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA : TRANSPORTES COLETIVOS NOSSA SENHORA DA PIEDADE LTDA., CCC/MF 75.809.186/0001-23.
OBJETO : Alteração das Cláusulas Primeira e Terceira do Contrato nº 11/88.
VALOR : Cz$ 57.000,00 (cinquenta e sete mil cruzados) mensais.
RECURSOS : Dotação orçamentária 06.02.08421882-30 3.1.3.2

Campo Largo, 28 de março de 1988.

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

Apartamentos à venda do Edifício Ilha do Mel e Edifício Ilha Bela, Rua: Rui Barbosa e Rua: Romualdo Portugal.

Informações:

Escritório Imobiliário Fabris
Rua: Prof. João Batista Vallões n.º 585 Fone: 292-1505 - Creci 3.123

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ ACSM.

" D E C R E T O Nº 030/88 "

Data:- 06 de abril de 1988.-

Súmula:- Declara de utilidade pública para fins de desapropriação, faixa de terreno situada neste Município, conforme especifica.

O PREFEITO MUNICIPAL DE CAMPO LARGO, Estado do Paraná, usando das atribuições que lhe são conferidas por lei,

D E C R E T A:

Art. 1º - Fica declarada de utilidade pública para fins de desapropriação a faixa de terreno situado neste Município medindo 20,00 (vinte metros) numa extensão de 7,90 km. no trecho compreendido Estrada Mato Grosso, com início na Ferraria-Rio Passaúna, até a BR-277.

Art. 2º - A desapropriação será efetuada, em juízo ou fora dele, através da Consultoria Jurídica da Prefeitura Municipal de Campo Largo e é considerada de urgência.

Art. 3º - O valor da desapropriação a que se refere este decreto será coberto com as dotações orçamentárias em vigor.

Art. 4º - Este decreto entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.-

Edifício da Prefeitura Municipal do Campo Largo, em 06 de abril de 1988.-

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

TERMO ADITIVO Nº 16/88- PROCESSO Nº 1445/88
CONTRATANTE :MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA :TRANSPORTES COLETIVOS NOSSA SENHORA DA PIEDADE LTDA., CCC/MF 75.809.186/0001-23,Rua Quintino Bocaiuva, 1480, Campo Largo.
OBJETO :Reajuste de preço no Contrato originário nº 09/88.
VALOR :Cz$ 55.468,00 (cinquenta e cinco mil, quatrocentos e sessenta e oito cruzados) mensais.
RECURSOS :Dotação orçamentária 06.02.08421882-30-3.1.3.2

Campo Largo, 29 de março de 1988.

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

TERMO ADITIVO Nº 17/88 PROCESSO Nº 1446/88.
CONTRATANTE MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA TRANSPORTES COLETIVOS NOSSA SENHORA DA PIEDADE LTDA., CCC/MF 75.809.186/0001-23, Rua Quintino Bocaiuva, 1480, Campo Largo.
OBJETO Reajuste de preços no Contrato originário nº 10/88.
VALOR Cz$ 60.801,00 (sessenta mil, oitocentos e um cruzados) mensais.
RECURSOS Dotação orçamentária 06.02.08421882-30-3.1.1.

Campo Largo, 29 de março de 1988.

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

TERMO ADITIVO Nº 18/88 - PROCESSO Nº 1447/88
CONTRATANTE MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA TRANSPORTES COLETIVOS NOSSA SENHORA DA PIEDADE LTDA., CCC/MF 75.809.186/0001-23, Rua Quintino Bocaiuva, 1480, Campo Largo.
OBJETO Reajuste de preço no Contrato nº 11/88
VALOR Cz$ 60.801,00 (sessenta mil, oitocentos e um cruzados) mensais.
RECURSOS Dotação orçamentária 06.02.08421882-30 3.1.3.2

Campo Largo, 29 de março de 1988.

CARLOS J. SANLORENZI
PREFEITO MUNICIPAL

PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO LARGO
ESTADO DO PARANÁ

" EXTRATO CONTRATUAL "

CONTRATO Nº 13/88 - Exploração e Aquisição de Material
CONTRATANTE - MUNICIPIO DE CAMPO LARGO
CONTRATADA - MIGUEL NOWASKI
FUNDAMENTO - Item preambular contratual nº 03.
OBJETO - Exploração e compra de saibro
VALOR - Cz$ 7.67 para m3, com reajuste semestral de 40%
PRAZO - 18/03/88 a 31/12/88
RECURSOS - dotação orçamentária 05.02 10585751.06 4110.00

Campo Largo, 18 de março de 1988.

CARLOS J. SANLOR