



7 Embrapa Brasil

Uma volta pelo Brasil em 7 dias

Regulamento Esportivo



PROMOVENDO
QUALIDADE
DE VIDA



FUTEBOL 7 SOCIETY MASCULINO (livre e master >50 anos)

Art. 1º – O futebol society será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Sete – CBF7, que pode ser acessado em

<https://cbf7.com.br/Documentos/Livro%20de%20Regras%20FUT7.pdf>

- I - Não haverá veto de árbitros pelas equipes participantes;
- II - Cada equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas;
- III - Cada equipe será composta por 7 atletas, onde um dos quais, será o goleiro;
- IV - As partidas serão disputadas em 2 tempos de 15 minutos corridos.

Na categoria Master, havendo empate no tempo normal:

- V - Teremos cobranças de 3 pênaltis alternados e assim segue 1 a 1 se continuar empatado.

Na categoria Livre, para definir classificação final:

- VI - Maior número de vitórias, confronto direto, maior saldo de gols/pontos, maior average (gols pró dividido por gols contra), sorteio.

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024,

Art.3º – As equipes serão premiadas com medalhas.



FUTSAL

Art. 1º – O futsal será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal, que pode ser acessado em:

<http://cbfs.com.br/site/regulamentos.asp?ano=2023>

- I - Não haverá veto de árbitros pelas equipes participantes;
- II - Cada equipe poderá inscrever até 10 (dez) atletas;
- III - Cada equipe será composta por 5 atletas, onde um dos quais, será o goleiro;
- IV - As partidas serão disputadas em 2 tempos de 15 minutos corridos.

Na categoria Feminino, havendo empate no tempo normal:

- V - Teremos cobranças de 3 pênaltis alternados e assim segue 1 a 1 se continuar empatado.

Na categoria Livre e Master, para definir classificação final:

- VI - Por ordem, maior número de vitórias, confronto direto, maior saldo de gols/pontos, maior average (gols pró dividido por gols contra), sorteio.

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024,

Art.3º – As equipes serão premiadas com medalhas.



VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – O Voleibol será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), que pode ser acessado em:

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://cbv.com.br/wp-content/uploads/2023/07/regra_2021-2024_-_final.pdf

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024

Art. 3º – Cada equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas.

Art. 4º – As partidas serão disputadas em 2 (dois) sets vencedores, em melhor de 3 sets jogados.

Art. 5º – As equipes serão premiadas com medalhas.

VOLEI DE AREIA MASCULINO E FEMININO – 4X4

Art. 1º – O vôlei de areia 4X4, será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), que pode ser acessado em:

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://cbv.com.br/wp-content/uploads/2023/07/modificacoes_para_as_regras_oficiais_de_volei_de_praia_2022-2024.pdf

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024

Art. 3º – Cada Região poderá inscrever até oito jogadores, sendo 4 em quadra.

Art. 4º – As partidas serão disputadas em 2 (dois) sets vencedores, em melhor de 3 sets jogados.

Art. 5º – As equipes serão premiadas com medalhas.



NATAÇÃO NADO LIVRE – MASCULINO/FEMININO

Art. 1º – As Associações farão suas inscrições, formalizando junto a Comissão Organizadora a relação dos atletas que os representarão;

Art. 2º – A natação será disputada em piscina;

Art. 3º – O programa de provas será o seguinte:

Prova 1 – 25 m livre feminino - Livre

Prova 2 – 25 m livre feminino – 41 a 50 anos

Prova 3 – 25 m livre feminino – 51 a 60 anos

Prova 4 – 25 m livre feminino – Acima de 61 anos

Prova 5 – 50 m livre masculino - Livre

Prova 6 – 50 m livre masculino – 41 a 50 anos

Prova 7 – 50 m livre masculino – 51 a 60 anos

Prova 8 – 50 m livre masculino – Acima de 61 anos

Prova 9 – revezamento 4x25m livre feminino

Prova 10 – revezamento 4x25m livre masculino

Art. 5º – Cada atleta poderá competir em apenas uma categoria e no revezamento.

Art. 6º – Não poderá ocorrer substituição uma vez iniciada a competição;

Art. 7º – Caso haja poucos nadadores em uma prova, a organização poderá juntar mais de uma prova na mesma série. Porém a premiação será separada.

Art. 8º – Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados de cada prova;



TÊNIS DE MESA – MASCULINO/FEMININO

Art. 1º – O tênis de mesa será realizado de acordo com as regras internacionais adotadas pela CBTM

<https://www.amavi.org.br/arquivos/amavi/colegiados/codesp/2017/1472015985-regras-tenis-de-mesa-cbtlm.pdf>

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Parágrafo único – Os jogos serão disputados em:

I – Sets 11 (onze) pontos

II – Melhor de 2 (dois) sets vencedores.

Art. 3º – Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados de cada prova;

TRUCO PONTO ACIMA

Art. 1º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024 seguindo as regras estabelecidas nesse regulamento.

Art. 2º – As partidas serão em melhor de 3 (três) partidas, sendo vencedor a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art. 3º – Cada partida será disputada em 12 (doze) tentos;

Art. 4º – Para a presente modalidade não serão usadas às cartas 8, 9 e 10;

Art. 5º – Os valores de ordem crescente serão 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2 e 3;

Art. 6º – Após a virada ou tombo, a qual será feita logo após o corte, as cartas maiores terão o valor acima do tombo, obedecendo a seguinte ordem, PAUS – COPAS – ESPADA – OURO;

Art. 7º – O participante que distribuir as cartas é quem fará a virada;

Art. 8º – Fica proibido ao cortador do baralho, retirar uma ou três cartas para o mesmo ou para o seu companheiro;

Art. 9º – O cortador será sempre o atleta de sua esquerda, e fica proibido ao cortador do baralho, retirar uma, duas ou três cartas para o mesmo ou para o seu companheiro;

Art. 10º – Somente quem cortar o baralho poderá dizer se as distribuídas por cima ou por baixo, o giro de distribuição deverá ser feito sempre pela direita, as cartas podem ser dadas “picadas” com a primeira sendo da “mão”.

Art. 11º – A dupla que não aceitar o truco chamado, perderá um tento, devendo colocar as cartas no monte.

Art. 12º – A dupla que disputar uma trucada simples e for derrotada, perderá três tentos;

Art. 13º – Se a dupla que chamar 6 (seis) for derrotada, perderá 6 (seis) tentos, e assim sucessivamente;



Art. 14º – Se a distribuição das cartas for feita pela dupla que tenha 11 (onze) tentos, acontecendo à situação de ter dado 4 (quatro) cartas para a equipe adversária, perderá 3 (três) tentos;

Art. 15º – Se a dupla resolveu não jogar após a vista das cartas dos parceiros, perderá tento, porém se jogar e for derrotado, perderá 3 (três) tentos;

Art. 16º – Todas as vezes que ocorrer da distribuição ser de 04 (quatro) cartas e acontecer a trucada pela equipe adversária, se aceita perderá 03 (três) tentos. Caso quem tenha distribuído as cartas pergunta com quantas cartas, o adversário terá que informar, neste caso perderá 01 (um) ponto e a posse do baralho.

Art. 17º – Todas as vezes que ocorrer da distribuição de 4 (quatro) cartas para o seu parceiro de dupla, o baralho passará para a equipe adversária, sendo anulada a mão, ou seja, nenhuma dupla perderá tento;

Art. 18º – A equipe que trucar quando o jogo estiver com 11 (onze) tentos, perderá 3 tentos; havendo empate na mão de 11 a 11, ninguém ganha tentos, passando o maço para a frente. Em caso de 11 só para uma equipe, o empate beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em mão de 11, desnecessário se torna o desenvolvimento da jogada, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

Art. 19º – Quando empatar a primeira mão será obrigatório mostrar a carta maior na segunda mão. Caso continue empatado, somente prosseguirão no jogo os empatados. Caso alguém truque, e se aceito, quem trucou deverá matar a carta do adversário ou perderá os três tentos;

Art. 20º – Quando a partida estiver 11 a 11 o corte deverá ser seco e a distribuição deverá ser por baixo de uma em uma ou de 3 e 3 e tombo no fim.

Art. 21º – Serão premiadas com medalhas as duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugar.

CORRIDA MASCULINO/ FEMININO

Art. 1º – A prova de atletismo feminino e masculino será realizada em pista a ser definida pela organização, sendo:

I – Prova Feminina 1.000 metros categorias, livre, 41 a 50 anos, 51 a 60 anos e acima de 61 anos.

II – Prova revezamento 4x100 metros categoria livre feminino;

III – Prova masculino 1.500 metros categorias, livre, 41 a 50 anos, 51 a 60 anos e acima de 61 anos.

IV – Prova revezamento 4x100 metros categoria livre masculino

Art. 2º – A forma de disputa será definida antes do início da prova, largada Única ou por categoria;

Art. 3º – Cada atleta poderá competir em apenas uma categoria e no revezamento.

Art. 4º - O atleta deverá competir com camiseta na cor de sua região, podendo ser a do evento ou outra, mas na cor de sua região.

Art. 5º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3º colocados por categorias.



SINUCA – INDIVIDUAL/DUPLA

Art. 1º – A Sinuca Individual/dupla será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca:

<https://snookercbbs.com/regras/>

Art. 2º – As partidas serão disputadas em 2 (duas) categorias dupla e individual.

Art. 3º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Art. 5º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3º colocados por categorias.

DAMA

Art. 1º – Os Jogos serão realizados de acordo com as regras da Federação Brasileira de Dama.

<http://www.damasciencias.com.br/regras-competicao.html>

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024

Art. 3º – Os atletas não poderão, durante o curso das partidas, fazer uso de anotações manuscritas ou impressas, ou de analisar o jogo em outro tabuleiro.

Art. 4º – Em caso de empate o desempate será através de:

I – No máximo 2 (duas) séries de "PING" (partida de 5 (cinco) minutos para cada jogador) invertendo as cores.

II – Caso permaneça empatado será feito sorteio.

CANASTRA DUPLA

Art. 1º – Os Jogos serão realizados de acordo com as regras abaixo:

<https://www.sescpr.com.br/jogoscomerciarior/regulamento/regulamento-canastra/>



Regulamento Técnico Canastra – Aberto

1. BÁSICO

- Jogadores: 4 atletas, sendo duas duplas, que podem ser masculinas, femininas ou mistas. Idade mínima de 18 anos completos na primeira partida do evento.
- Objetivo- a dupla atingir 1000 (mil) pontos
- Baralhos: dois de 52 cartas mais 04 curingões, total de 108 cartas
- Distribuição: treze cartas para cada participante.

2. INTRODUÇÃO AO JOGO

Cada um dos 04 jogadores retira uma carta do baralho, quem tirar a carta mais alta (2 sendo a mais baixa subindo até o ás que é a mais alta) inicia o jogo com a distribuição de treze cartas para cada participante. Após a troca dos três vermelhos por outra carta (se por acaso alguns dos participantes possuírem) o jogador à direita do jogador que distribuiu as cartas, compra uma carta do baralho (monte constituído pelas cartas que sobrarem após a distribuição), não querendo a mesma coloca sobre a mesa e compra outra carta em seguida e descarta uma carta que começa o lixo, refugio ou cartas da mesa. Após o descarte, o jogo seguirá em sentido anti-horário até que alguém bata o jogo ou termine as cartas a serem compradas.

O descarte significa que o jogador acabou sua jogada e está passando a vez, portanto, o jogador não pode voltar atrás desde que estejam corretos sua jogada e, não estando corretos a dupla será advertida e a jogada volta, na reincidência a dupla será penalizada retirando 300 pontos, e cada reincidência aumentando 100 pontos na penalidade.

Após o término de cada rodada será contado os pontos positivos proveniente das canastras existentes, das cartas baixadas, dos três vermelhos e da batida, deduzindo os pontos negativos provenientes dos três pretos, três vermelhos sem canastra e das cartas que permaneceram na mão.



3. DEFINIÇÕES

3.1 Jogos: são formados por 3 ou mais cartas do mesmo naipe e na sequência ou três ou mais cartas Ás (jogo de ASES).

3.2 Curingão: é o Joker ou a Taça, conforme o baralho.

3.3 Curinguinha: é a carta número 2.

3.3.1 O curingão ou curinguinha substituem qualquer outra carta de qualquer naipe, e quando jogado na mesa (lixo) impossibilita que o comprador da vez pegue o lixo (tranca a mesa).

3.3.2 Cada jogo baixado na mesa seja de sequência ou de ás aceita apenas um curinga.

3.4 No início de cada jogo, o primeiro comprador poderá comprar 02 (duas) cartas, podendo ficar com a primeira, ou caso a mesma não sirva, descartando-a no lixo e comprando uma a segunda.

3.5 O baralho será distribuído rodando pela direita, ou seja, sentido anti-horário.

3.6 Canastra: jogo baixado na mesa, formado por 7 (sete) cartas (no mínimo). Só podem ser feitas sequências com mínimo de três cartas da carta número quatro (4) para cima, e o Ás só vale após o Rei ou com outros ases. Cada carta a mais na canastra não altera o valor da mesma.

3.6.1 Canastra limpa: jogo de 7 (sete) cartas ou mais, em sequência e do mesmo naipe, podendo ou não utilizar curingão. Também será canastra limpa se tiver no mínimo 07 (sete) cartas de Ás podendo ou não utilizar curingão.

3.6.2 Canastra suja: jogo de 7 (sete) cartas ou mais, em sequência e do mesmo naipe, utilizando o curinguinha. Também será canastra suja se tiver no mínimo 07 (sete) cartas de Ás utilizando o curinguinha.

3.7 Lixo: formado pelas cartas descartadas dos jogadores. Para levar o lixo é necessário que a carta do topo seja colocada em algum jogo na mesa ou quando o jogador possuir duas cartas na mão para formar um novo jogo com a carta do topo.

3.8 Batida: quando terminam as cartas na mão. É necessário ter uma Canastra para bater, pode ser canastra suja ou limpa. Na batida, as cartas remanescentes na mão de cada jogador são descontadas de acordo com sua pontuação.



3.9 Três preto: O três preto quando jogado, impossibilita que o próximo jogador pegue a mesa, assim como o curingão ou curinguinha (tranca a mesa). Caso a partida termine, cada três preto na mão do jogador desconta 100 pontos.

3.10 Três vermelho – O três vermelho quando recebido na dada de cartaz, deve ser baixado na mesa, e o jogador compra outra carta para reposição. Quando comprado da mesma forma é substituído por outra carta e colocado sobre a mesa. Cada três vermelho contará 100(cem) pontos positivos ou negativos para a dupla caso a mesma não possua canastra ao final da partida.

3.11 Erros: Quando houver algum erro de dada de cartas, ou erro de jogo baixado errado, a dupla adversária deve acusar o mesmo. No caso da dada de cartas, a dupla infratora perderá a carteada. Na reincidência será penalizada com a perda de 300 pontos. (caso a mesma não possua 300 pontos positivos, a pontuação será reduzida a zero), e cada reincidência aumentando 100 pontos na penalidade. Caso o erro seja no jogo baixado errado, a dupla adversária deve acusar o mesmo. Na reincidência a dupla infratora será penalizada com a perda de 300 pontos. (caso a mesma não possua 300 pontos positivos, a pontuação será reduzida a zero), e cada reincidência aumentando 100 pontos na penalidade.

3.12 Não é permitido a dupla trocar de lugar após o início da partida.

3.13 O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito pela escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, vencendo que tirar a carta mais alta: do 2 ao Ás.

3.14 Não é permitido fazer maço, bem como o corte das cartas deve ser seco.

4. CONVERSAS

4.1 Durante o jogo, os participantes não poderão fazer comentários a respeito do mesmo, sinais verbais, nem manter conversas que podem induzir a qualquer jogada.

4.2 É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa.

4.3 As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.



5. SUMULA E BARALHO

- Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.
- Terminada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.
- No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.
- Os baralhos a serem utilizados nas disputas dos Jogos Comerciais do Paraná serão exclusivamente os fornecidos pela Organização.

6. POSTURA DO BOM JOGADOR

- O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de canastra (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.
- Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário.

7. SISTEMA DE DISPUTA

- O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pelo Coordenador Técnico do evento e os representantes das duplas presentes no congresso técnico, e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).
- Nas competições disputadas pelo sistema de rodízio a pontuação correspondente em cada partida será:

7.2.1 02 (dois) pontos para vitória

7.2.2 01(um) ponto para derrota

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

7.3.1 Confronto Direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 duplas);



7.3.2 Pontos *average* entre as duplas empatadas (número de pontos marcados dividido pelo número de pontos sofridos);

7.3.3 Maior média de pontos marcados na fase (número de pontos marcados dividido pelo número de jogos);

7.3.4 Menor média de pontos sofridos na fase (número de pontos sofridos dividido pelo número de jogos)

7.3.5 Maior saldo de pontos de todos os jogos na fase;

7.3.6 Sorteio.

7.4 Quando três ou mais duplas empatarem em número de pontos, deverão ser aplicados os critérios constantes nos itens 7.3.2 ao 7.3.6 sucessivamente e em ordem eliminatória.

7.5 Quando houver necessidade de classificar uma ou mais duplas por Critério Técnico, se o número de duplas em todos os grupos for igual, a dupla que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será classificada. Permanecendo o empate ou se o número de duplas em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os critérios contidos no item 7.3, partindo do item 7.3.2, em ordem sucessiva de eliminação.

7.6 Caso ocorra W x O a dupla presente terá o resultado convertido em 5000 x 0 a seu favor. Para efeito de pontuação das demais duplas, todos os resultados anteriores serão revertidos para 5000 x 0.

7.7 Caso W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

8. CONTAGEM DE PONTOS

- Ao término da rodada somam-se os pontos da SAÍDA e das CARTAS.
 - Soma-se as canastras existentes, os pontos da batida, e cada três vermelho com canastra. Desconta-se cada três preto na mão do jogador e cada três vermelho na mesa caso a dupla não possua canastra. Este saldo é o total de SAÍDA.
 - Soma-se o valor das cartas de cada dupla que estão na mesa, descontando o valor das cartas de cada dupla que reataram na mão. Este saldo é o total das CARTAS.



- A soma dos saldos da SAÍDA e das CARTAS será a pontuação da dupla na partida. O jogo acaba depois de quantas partidas forem necessárias para que uma dupla atinja o total de 4.000 mil pontos

- Valor em pontos

8.2.1 Saída

- Batida 100 pontos.
- Três vermelho com canastra 100 pontos.
- Três vermelho sem canastra – 100 pontos
- Três preto – 100 pontos.
- Canastra limpa 200 pontos.
- Canastra suja 100 pontos.

8.2.2 Carta

- Curingão (carta exótica) 50 pontos.
- Curinguinha (qualquer dois) 20 pontos.
- Ases 20 pontos cada.
- Do quatro ao rei 10 pontos cada carta.

9. CASOS OMISSOS

9.1 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Art. 3º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3º colocados.



DOMINÓ DUPLA

Art. 1º – Os Jogos serão realizados de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Dominó.

<http://cpdp.no.comunidades.net/contatos>

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Art. 3º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3º colocados.

XADREZ

Art. 1º – Os Jogos serão realizados de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Xadrez.

http://www.cbx.org.br/files/downloads/Xadrez_lei_da_FIDE.pdf

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Art. 3º – Após o início da partida não poderá haver troca de jogador.

Art. 4º – Serão premiados com medalhas os atletas 1º, 2º e 3º colocados.

PETECA

Art. 1º – As partidas de Peteca serão realizadas de acordo com as regras adotadas pela CBP

<https://cbpeteca.org.br/regras-oficiais/>

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Parágrafo único – Os jogos serão disputados em:

I – Sets 25 (vinte) pontos

II – Melhor de 2 (dois) sets vencedores.

Art. 3º – Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados



ESTILINGUE/BALADEIRA

Art. 1º – A competição de Estilingue/Baladeira será realizada de acordo com as regras adotadas pela CBE [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.clickriomafra.com.br/wp-content/uploads/2020/09/29/Regras-b%C3%A1sicas-para-efetuar-disparo-com-o-estilingue.pdf](https://www.clickriomafra.com.br/wp-content/uploads/2020/09/29/Regras-b%C3%A1sicas-para-efetuar-disparo-com-o-estilingue.pdf)

Art. 2º – O sistema de disputa será conforme Art. 14, do Regulamento Geral do VII ENCONTRO DE QUALIDADE DE VIDA EMBRAPA/FAEE - BRASIL 2024;

Será disponibilizado 2 estilingues pela comissão organizadora,

Os disparos serão de 8 metros de distância da base de apoio,

O alvo será um retângulo medindo 12cm por 4cm, com base na altura de 105cm.

Os disparos deverão ser feitos em pé, sem nenhum apoio,

Será permitido aos atiradores com dificuldades físicas atirarem na posição sentado.

Cada atirador terá direito a 5 (cinco) disparos, o atirador que fizer o maior número de pontos será o campeão.

Art. 3º - Caso tenha empate na pontuação, será feito uma rodada extra com esses competidores, até alcançar os 3 primeiros colocados.

Art. 4º – Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º colocados.



CONCURSO MISS E MISTER SIMPATIA

1. Da inscrição e participação

- 1.1. Na abertura do O VII Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE - Brasil 2024 Simpatia serão apresentados e eleitos.
- 1.2. Poderão participar do Concurso Miss e Mister Simpatia empregados da Embrapa, que sejam segurados da FAEE e associados da AEE de sua Região.
- 1.4. Para o Concurso Miss e Mister Simpatia a idade é livre.
- 1.5. Os quesitos para a escolha da Miss e do Mister Simpatia, será somente a simpatia.
- 1.6. Para a escolha da Miss e Mister Simpatia, os jurados serão escolhidos pela FAEE.

2. Da premiação

- 2.1. A premiação dos vencedores e demais concorrentes no Concurso Miss e Mister Simpatia e do destaque do evento ficará a critério da FAEE.
- 2.2. O Concurso Miss e Mister Simpatia, um evento social do Encontro, ficando a critério da FAEE.

Participante destaque do evento (criança, dependente, atleta, não atleta)

Da inscrição e participação

- 1.1. Durante O VII Encontro de Qualidade de Vida Embrapa/FAEE - Brasil 2024, os participantes serão acompanhados/avaliados por uma comissão escolhida pela FAEE.
- 1.2. A ideia desse destaque é escolher o participante que se doou durante o evento, na participação, torcida, apoio, empatia, observações, sugestões de melhorias, simpatia.