



Regulamento Específico do Circuito Esportivo da APCEF/SP

BURACO

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de buraco podem ser consultadas no site: www.fiban.cjb.net.

Artigo 2º - Os jogos serão disputados em duplas, que poderão ser mistas.

Artigo 3º - As partidas serão de 2 mil pontos.

Parágrafo 1º - As partidas serão disputadas em melhor de três.

Parágrafo 2º - A contagem dos pontos obedecerá a seguinte ordem:

- a) batida (após a compra do morto) = 100 pontos;
- b) canastra real (cada uma) = 200 pontos;
- c) canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos;
- d) canastra de curingas (sete castas 02) = 1 mil pontos;

Parágrafo 3º - Na contagem das cartas que forem usadas para formação dos jogos serão contados os seguintes pontos:

- a) coringa (cada) = 20 pontos;
- b) ÁS (cada) = 15 pontos;
- c) 8, 9, 10, valete, dama e rei (cada) = 10 pontos;
- d) 3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos;
- e) 2 (cada) = 10 pontos;
- f) as cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive na do parceiro do jogador que bater, serão contadas e somadas de forma negativa e os pontos, deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa;
- e) a dupla que não conseguir pegar o morto deduzirá 100 pontos de sua contagem;
- f) relancinho (batida na primeira rodada) = 200 pontos.



CORRIDA (5 mil metros)

Artigo 1º - A competição seguirá o manual para organização de corridas de rua da Confederação Brasileira de Atletismo, que pode ser acessado pelo site: www.cbat.org.br.

Artigo 2º - As faixas etárias da corrida rústica de 5 km são as seguintes:

- 1ª Categoria – nascidos a partir de 1982;
- 2ª Categoria – nascidos entre 1972 e 1981;
- 3ª Categoria – nascidos entre 1962 e 1971;
- 4ª Categoria – nascidos até 1961.

DAMAS

Artigo 1º - Os competidores do circuito da APCEF/SP estarão dispostos a participar de acordo com as regras internacionais seguidas pela Confederação Brasileira de Damas e pelo que dispuser este regulamento.

Parágrafo 1º - Os jogos serão realizados em tabuleiros de 64 casas.

Parágrafo 2º - As regras oficiais do jogo de damas poderão ser obtidas no site: www.jogodedamas.com.br.

Artigo 2º - Os eventos serão realizados pelo sistema suíço, em caso de sete ou mais participantes, e pelo sistema schuring (todos contra todos) caso haja até seis participantes. Neste caso, serão sorteados os números de cada participante e deverá ser seguido o quadro abaixo:

| | | | |
|-----------|-------|-------|-------|
| 1ª rodada | 1 - 6 | 2 - 5 | 3 - 4 |
| 2ª rodada | 6 - 4 | 5 - 3 | 1 - 2 |
| 3ª rodada | 2 - 6 | 3 - 1 | 4 - 5 |
| 4ª rodada | 6 - 5 | 1 - 4 | 2 - 3 |
| 5ª rodada | 3 - 6 | 4 - 2 | 5 - 1 |



Parágrafo 1º - O primeiro jogador é sempre o condutor das peças brancas, por exemplo, na partida 1-6, o jogador 1 estará de brancas contra o jogador 6.

Artigo 3º - O ritmo de jogo será de 21 minutos nocaute.

Artigo 4º - A classificação final será determinada pela soma dos pontos obtidos: 1 (um) por vitória, 0.5 (meio) por empate e 0 (zero) por derrota.

Parágrafo 1º - Em caso de igualdade no número de pontos obtidos no sistema suíço, o desempate será efetuado sucessivamente por:

- a) pontuação buchholz (milésimos), isto é, a soma dos pontos finais obtidos pelos adversários;
- b) pontuação buchholz mediana (milésimos medianos), isto é, a soma dos pontos finais dos adversários, excluindo o maior e o menor deles;
- c) resultado individual entre os jogadores empatados (confronto direto), mas somente se eles jogaram entre si;
- d) número de vitórias;
- e) sorteio.

Parágrafo 2º - Os critérios de desempate para o sistema schuring serão:

- a) sonneborn-berger*;
- b) número de vitórias;
- c) confronto direto;
- d) sorteio.

*Sonneborn-Berger (SB): total da soma dos pontos dos adversários vencidos com metade dos pontos dos adversários com quem houve empate. Exemplo: seja A a soma dos pontos dos adversários vencidos e B a soma dos pontos dos adversários com quem o jogador que estamos verificando empatou. Então: $SB = (1,0) \times A + (0,5) \times B$.

DOMINÓ

Artigo 1º - Os jogos serão disputados em duplas, que poderão ser mistas.

Artigo 2º - As regras são as seguintes:

- a) quem tem a pedra 6x6 (barata, carreta, carrilhão, bucha, doção, carrão) sempre começa a partida;



APCEF/SP

- b) quem sortear a peça mais alta antes de começar a primeira partida iniciará; as demais partidas iniciam-se no sentido anti-horário a partir deste jogador;
- c) o objetivo é baixar todas as peças primeiro ou fechar o jogo (menos habitual);
- d) jogar para o "fecha" não é uma prática comumente aceita, sendo permitido somente o "fecha" natural;
- e) o jogo fica fechado quando não é mais possível baixar peças, geralmente quando as duas pontas do jogo têm o mesmo número e não existem mais peças com este número na mão dos jogadores;
- f) quando o jogo fica fechado, quem tiver menos pontos em peças na mão ganha e leva a pontuação em peças na mão do adversário, no caso de jogo por pontos.

Artigo 3º - Vence a dupla que acumular 6 pontos primeiro, em que:

- a) uma batida normal (em uma única "cabeça") vale 1 ponto, mesma pontuação quando o jogo trancar e acontecer a contagem;
- b) batida de "carroça" vale 2 pontos;
- c) o famoso "lá e lô" - que significa bater com uma pedra simples nas duas pontas - vale 3 pontos;
- d) o "lá e lô" de carroça, também chamada de "quadrada" ou "cruzada" vale 6 pontos;
- e) caso algum jogador inicie o jogo com 4 carroças, as pedras são repostas na mesa.

MOUNTAIN BIKE

Artigo 1º - A competição seguirá o manual para organização da Federação Paulista de Ciclismo.

Artigo 2º - Durante todo o circuito, poderão sofrer variações: o tipo de percurso à distância - pode ser realizado provas de 10 km, 15 km, 20 km.

Artigo 3º - As categorias serão as seguintes: geral masculino e feminino.



NATAÇÃO

Artigo 1º - O circuito aquático de natação, que será válido para o Circuito da APCEF/SP, será realizado de acordo com as regras internacionais seguidas pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos e pelo que dispuser este regulamento.

Parágrafo únicoº - Mais informações sobre natação podem ser conseguidas no site: www.cbda.org.br.

Art. 2º - Das provas:

Os participantes de natação poderão inscrever-se para uma ou mais provas relacionadas abaixo, conforme regulamento:

| PROVAS |
|---|
| 1ª prova – 50 metros nado livre feminino; |
| 2ª prova – 50 metros nado livre masculino; |
| 3ª prova – 50 metros nado costas feminino; |
| 4ª prova – 50 metros nado costas masculino; |
| 5ª prova – 50 metros nado peito feminino; |
| 6ª prova – 50 metros nado peito masculino; |
| 7ª prova – 50 metros nado borboleta feminino; |
| 8ª prova – 50 metros borboleta masculino; |
| 9ª prova – revezamento 4 x 50 livre feminino; |
| 10ª prova – revezamento 4 x 50 livre masculino. |

Art.3º - Os nadadores para efeito de pontuação serão divididos em 2 faixas etárias masculino e feminino sendo a seguinte:

- masculino nascido até o ano de 1971 - MASTER
- masculino nascido de 1972 em diante - ABSOLUTO
- feminino nascido até o ano de 1971 - MASTER
- feminino nascido de 1972 em diante - ABSOLUTO

Parágrafo 1º - As faixas etárias valerão somente para efeito de pontuação, pois o balizamento será feito de forma única em cada prova com todos os inscritos, havendo separação apenas das categorias masculinas e femininas. Revezamentos serão divididos apenas por masculino e feminino.



POKER

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo terão como base o *Poker Texas Holdem* e podem ser obtidas no site: www.poker-regras.com/poker-regras.html.

SINUCA

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de sinuca podem ser obtidas no site: www.fpsb.com.br.

Artigo 2º - As partidas serão disputadas em melhor de cinco jogos.

TÊNIS DE CAMPO

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de tênis podem ser conseguidas no site: www.cbtenis.com.br.

Artigo 2º - Serão disputados sets profissionais de 8 games e somente, nas finais, melhor de 3 sets profissionais, quando, se persistir o empate, haverá decisão do *tie-break* em *super tie-break* ou de acordo com o estabelecido por ambos os finalistas.

Parágrafo 1º - A partir da 2º Etapa do Circuito, será utilizado o sistema de *qualify*, em que os melhores colocados aguardarão os tenistas classificados no *qualify*. O chaveamento se dará pela posição dos competidores na data da etapa.

TÊNIS DE MESA

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de tênis de mesa podem ser obtidas no site: www.cbtm.org.br.



TRUCO

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de truco podem se obtidas no site: www.sotruco.com (informações adicionais no site: www.truco.com.br).

VÔLEI DE AREIA

Artigo. 1º - O Circuito APCEF/SP de Vôlei de Areia será realizado de acordo com as regras internacionais seguidas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CVB) e pelo que dispuser este regulamento.

Parágrafo 1º - As regras oficiais de vôlei de areia podem ser obtidas no site: www.volei.org.br.

Artigo 2º - A forma de disputa será a mesma utilizada nos jogos oficiais da CBV, sendo 2 sets vencedores de 18 pontos (ponto por rally), sem limite. Caso haja necessidade do 3º set, este será disputado em 1 set vencedor de 15 pontos (ponto por rally), sem limite.

XADREZ

Artigo 1º - O desafio de xadrez válido para o Circuito da APCEF/SP será realizado de acordo com as regras internacionais seguidas pela Confederação Brasileira de Xadrez e pelo que dispuser este regulamento.

Parágrafo 1º - Os jogos serão realizados em tabuleiro de 64 casas.

Parágrafo 2º - As regras oficiais do jogo de xadrez podem ser obtidas no site: www.fexpar.esp.br.

Artigo 2º - Os eventos serão realizados pelo sistema suíço, em caso de sete ou mais participantes, e pelo sistema Schuring (todos contra todos) caso haja até seis participantes. Neste caso, serão sorteados os números de cada participante e será seguida a tabela abaixo:

| | | | |
|-----------|-------|-------|-------|
| 1ª rodada | 1 - 6 | 2 - 5 | 3 - 4 |
| 2ª rodada | 6 - 4 | 5 - 3 | 1 - 2 |
| 3ª rodada | 2 - 6 | 3 - 1 | 4 - 5 |

Centro Comunitário - Associação de Pessoal da Caixa Econômica Federal de São Paulo - APCEF/SP

Avenida Yervant Kissajikian, 1256 Interlagos - São Paulo / SP - Cep.04657-001

Fone -5614-6144 Fax 5611-9277 – Home Page www.apcefsp.org.br – E Mail cecom@apcefsp.org.br

Regulamento Específico do Circuito Esportivo da APCEF



| | | | |
|-----------|-------|-------|-------|
| 4ª rodada | 6 - 5 | 1 - 4 | 2 - 3 |
| 5ª rodada | 3 - 6 | 4 - 2 | 5 - 1 |

Parágrafo 1º - O primeiro jogador é sempre o condutor das peças brancas, por exemplo, na partida 1-6, o jogador 1 estará de brancas contra o jogador 6.

Artigo 3º - O ritmo de jogo será de 21 minutos nocaute.

Artigo 4º - A classificação final será determinada pela soma dos pontos obtidos: 1 (um) por vitória, 0.5 (meio) por empate e 0 (zero) por derrota.

Parágrafo 1º - Em caso de igualdade no número de pontos obtidos no sistema suíço, o desempate será efetuado sucessivamente por:

- a) pontuação buchholz (milésimos), isto é, a soma dos pontos finais obtidos pelos adversários;
- b) pontuação buchholz mediana (milésimos medianos), isto é, a soma dos pontos finais dos adversários, excluindo o maior e o menor deles;
- c) resultado individual entre os jogadores empatados (confronto direto), mas somente se eles jogaram entre si;
- d) número de vitórias;
- e) sorteio.

Parágrafo 2º - Os critérios de desempate para sistema Schuring serão:

- a) sonneborn-berger*;
- b) número de vitórias;
- c) confronto direto;
- d) sorteio.

*Sonneborn-Berger (SB): total da soma dos pontos dos adversários vencidos com metade dos pontos dos adversários com quem houve empate. Exemplo: Sendo A a soma dos pontos dos adversários vencidos e B a soma dos pontos dos adversários com quem o jogador que estamos verificando empatou. Então: $SB = (1,0) \times A + (0,5) \times B$.



FUTEVÔLEI

Artigo 1º - As regras oficiais do jogo de futevôlei podem se obtidas no site: www.cbfv.com.br

Parágrafo 1º - Características do Jogo:

O futevôlei é um esporte praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia dividida em dois campos por uma rede. A bola pode ser golpeada com qualquer parte do corpo, exceto a mão, o braço e o antebraço.

O jogo tem por objetivo enviar a bola por cima da rede para o solo do campo adversário, evitando que a mesma toque o solo do próprio campo.

A bola é colocada em jogo pelo sacador. Este executa o saque golpeando a bola com um dos pés, por sobre a rede em direção ao campo oponente.

Uma equipe tem o direito de golpear a bola três vezes para enviá-la de volta ao campo adversário.

Não é permitido ao jogador golpear a bola duas vezes consecutivamente.

Um rally - tempo em que a bola permanece em jogo - continua até que a bola toque o solo, caia "fora" ou não seja devidamente devolvida ao campo adversário por uma das equipes. No futevôlei, apenas a equipe que está sacando pode marcar "ponto" (exceto no set decisivo). Quando a equipe que recebe vence o rally ganha o direito de saque, (no set decisivo ganha também um ponto) denominado "vantagem". Sempre que ocorre uma "vantagem" os jogadores da equipe favorecida devem alternar-se no saque.