

*IV Jogos de Integração dos
Funcionários Públicos de
Prudentópolis*

REGULAMENTO GERAL



**4ª SEMANA DO
SERVIDOR PÚBLICO**
PREFEITURA MUNICIPAL DE PRUDENTÓPOLIS

Inovação: o futuro é agora!

***OUTUBRO DE
2025***

PRUDENTÓPOLIS/PR

Regulamento Geral

I – Introdução e Objetivo

Art. 1º - Os IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis serão regidos pelas regras das modalidades presentes no regulamento Geral, que tem por finalidade definir e nortear as ações do evento.

Art. 2º - Os IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis tem por finalidade, estimular a participação e o prazer através de atividades esportivas e de integração, garantindo uma melhor qualidade de vida aos praticantes.

II – Da Realização

Art. 3º - Os IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis serão realizados no município de Prudentópolis/PR, no mês de Outubro que antecede o dia do Funcionário Público Municipal que será no dia 28 de Outubro de 2025. Abertura das inscrições de 01/10/2025 á 10/10/2025. Período da Competição de: 15 a 30 de Outubro de 2025.

III – Das Competências

Art. 4º – Para realização dos IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis é de competência da Prefeitura Municipal, através da Secretaria Municipal do Esporte e Recreação:

- a) Prover a infraestrutura necessária para a realização do evento, no que diz respeito a escolha dos locais de competições, materiais e escala de recursos humanos;
- b) Elaborar a programação.
- c) Realizar escala da arbitragem dos jogos.

IV – Das Punições / Casos de Indisciplina

Art. 5º - Todo atleta, técnico ou dirigentes de equipes que ofenderem aos árbitros, dirigentes da Competição ou atletas adversários, serão eliminados dos Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis.

Art. 6º - Todo atleta, técnico ou dirigentes de equipes que agredirem fisicamente aos árbitros, dirigentes da Competição ou atletas adversários, serão eliminados da competição e suspensos da próxima edição dos Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis.

Art. 7º - Todo atleta, técnico ou dirigentes de equipes, que confirmarem suas inscrições e após não comparecerem nas datas das competições serão eliminados da próxima edição dos Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis.

V – Das equipes

Art. 8º - Serão montadas as equipes do Parque de Máquinas; Secretaria de Educação e Secretaria de Saúde as quais dispõem de bastantes colaboradores e podem fazer mais de uma equipe e as demais secretarias que possuem pouco efetivo de colaboradores podem se unificar para montar as suas equipes.

Único: Para as modalidades coletivas serão escolhidos pelas equipes de arbitragem o **atleta destaque**; que serão premiados ao final da competição.

VI – Dos Jogos

Art. 9º - Nos Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis serão desenvolvidas atividades de:

- Bolão: Masculino e Feminino
- Beach Tênis: Duplas Mistas
- Bete Ombro : Masculino e Feminino
- Futebol Suíço: Masculino
- Queimada: Masculino e Feminino
- Sinuca: Masculino e Feminino
- Tênis de mesa: Masculino e Feminino
- Truco: Masculino e Feminino
- Voleibol: Feminino
- Volei de areia: Masculino e Feminino
- Xadrez:;Categoria única: Feminino ou masculino
- O sistema de disputa será definido após a confirmação das equipes participantes.

VII – Dos Participantes

Parágrafo Segundo- Nos IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis, poderão participar todos os Funcionários:

Efetivos;

Empregados Públicos;

Temporários;

Cargos em comissão;

Agentes políticos;

Estagiários.

Art. 10º - Poderão participar dos IV Jogos de Integração entre Funcionários Públicos Municipais de Prudentópolis, pessoas da faixa etária de 2007 e abaixo e de ambos os sexos.

Art. 11º - **Os participantes inscritos na listagem geral poderão participar em quantas atividades esportivas desejarem.**

Art. 12º - Os participantes inscritos deverão estar cientes das suas condições de saúde para a prática de atividade esportiva, ficando sob a responsabilidade de cada equipe a aptidão física dos participantes; não cabendo a Prefeitura Municipal de Prudentópolis e a Secretaria Municipal de Esportes e Recreação; responsabilidade por qualquer acidente que venha ocorrer com atletas durante a competição.

Secretaria Municipal do Esporte e Recreação
Rua Severo Agibert
CEP 84.400-000 Prudentópolis
Fone: 99104-3879 (whatts)
e-mail: smerprude@hotmail.com

VIII – Da Premiação

Art. 13º - Nas atividades competitivas haverá premiação:

Bete Ombro : Troféus – 1º e 2º lugares

Futebol Suiço: Troféu e medalhas – 1º e 2º lugares

Voleibol de Areia: Troféu

Tênis de Mesa: Troféu

Sinuca: Troféu

Truco: Troféu.

Queimada: medalhas 1º e 2º lugares

Bolão: Troféu

Beach Tênis: Troféu

Voleibol: Troféu e medalhas

Xadrez: Troféu

REGULAMENTO TÉCNICO

BOLÃO

Naípe: Masculino e Feminino

Participantes: 01 Masculino e 01 Feminino

Desenvolvimento: 02 passada de cada participante sendo a campeã quer obter a maior pontuação.

BEACH TÊNIS

Naípe: Mista

Participantes: 01 atleta Masculino e 01 atleta Feminino

Desenvolvimento:

- 1- A bolinha não pode quicar no chão;

- 2- Bola na rede ou fora da quadra é ponto para o adversário;
- 3- Redes de vôlei de praia não são iguais às de Beach Tênis;
- 4- Bolas de Beach Tênis tem uma cor específica;
- 5- Dá para escolher da onde sacar;
- 6- A contagem é igual ao tênis: 15;30;40 e game;
- 7- Caso empatem 40 a 40; quem fizer o próximo ponto; vence o game;
- 8- As duplas; serão mistas 01 Masculino e 01 Feminino;
- 9- O atleta masculino só poderá fazer o saque por baixo;
- 10-A disputa será até 06 games;
- 11- Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

BETE OMBRO

Naípe: Masculino e Feminino

Participantes: 02 homens e 02 mulheres

Desenvolvimento: As casinhas ficarão a uma distância de 12 mts uma da outra a SMER fornecerá tacos para a disputa; para que haja igualdade de condições entre os participantes não podendo ser utilizados outros tipos de tacos além dos oferecidos pela organização.

O início da disputa será decidido por sorteio; a equipe que vencer no sorteio inicia a disputa como rebatedores; se houver necessidade de 3º set será feito novamente sorteio.

As partidas serão disputadas em dois (02) sets vencedores; vencerá o set a equipe que conseguir primeiro 15 pontos; cada troca de posição desde que os rebatedores cruzem ou toquem os tacos (betes) no centro; valer 01 (um) ponto.

É necessário que existam no mínimo 02 (dois) pontos de diferença para decretar a vitória no set.

Os lançadores ganharão o direito de serem rebatedores quando: ao lançarem a bola esta derruba uma das casinhas um dos rebatedores inadvertidamente derrubar com o bete a casinha.

Quando um dos lançadores estiver de posse da bola após a rebatida e conseguir acertar a casinha com ela; enquanto os rebatedores estiverem cruzando os betes. Neste caso qualquer casinha poderá ser derrubada desde que os batedores não estejam com o bete na base; mesmo que um deles chegue primeiro.

Ao tentar rebater a bola o batedor demore excessivamente de recolocar o bete no ponto determinado; base permitindo que um dos lançadores de posse de bola; queime sua casinha. Obs: Este item dependerá da interpretação da arbitragem da modalidade.

Se os batedores tocarem a bola e esta volte para trás; será considerada um para trás; entrega os betes assim que tocar os 3 (três) para trás.

As bolas para trás serão acumulativas; a pontuação somente e tão será válida se a rebatida for direcionada para frente.

Maria Vitória; neste caso os rebatedores serão penalizados com a perda dos betes e os lançadores somarão mais 07 (sete) pontos.

Quando a equipe de rebatedores for atingida pela bolinha lançada em direção a casinha; seja em seu corpo ou indumentária de jogo por 3 vezes a mesma será considerada “queimadas” e deverão entregar os betes.

Quando acontecer a perda de betes pelas “queimadas” ou para trás a contagem será zerada apenas na infração em que ocasionou a perda de betes; continuando a contagem na outra infração. É proibido descontar as bolas “queimadas” e as bolas para “trás” estas queimadas e para trás valerão somente no set em disputa, ou seja, serão zeradas de um set para outro.

Não é permitida a troca de “passes” entre os rebatedores; caso ocorra haverá novo lançamento da bola a ser executada pelo último lançador.

Poderá ser solicitada “bolinha perdida” pelos lançadores quando ela for rebatida e estiver fora de alcance deles; valendo contagem após a solicitação de “bolinha perdida”. Poderá ser solicitado bete ombro; quando um dos lançadores conseguir a posse da bolinha dentro da área de jogo após ela ter sido rebatida a infração de “bete ombro” somente poderá ser executada pelo lançador que conseguiu o direito ao “bete ombro”; o rebatedor não tem direito de quicar o bete durante a infração do bete ombro.

Após derrubar a casinha; a bolinha será considerada “morta” ou fora de jogo e assim poderá tocar no lançador que estiver atrás da área de jogo após fazer 15 (quinze) pontos a equipe deverá cruzar os betes no centro do campo de jogo para encerrar a partida (com diferença de no mínimo 02 pontos. A bolinha deverá ser rebatida apenas uma vez pelo rebatedor a cada lance (não vale dar “dois toques”).

Os casos omissos serão avaliados e resolvidos pelo Coordenador da modalidade

FUTEBOL SUIÇO

Naípe: Masculino

Participantes: Até 14 jogadores, sendo 8 titulares e 6 reservas

Tempo: 25 minutos por período.

Desenvolvimento: Regras oficiais da modalidade.

QUEIMADA

Naípe: Feminino

Participantes: 06 atletas

Desenvolvimento:

- a)- Se a bola não atinge ninguém apenas quica no campo adversário o jogador pode pegá-la sem o risco de estar queimado;
- b)- Jogadores são queimados quando a bola acerta qualquer parte do corpo exceto a cabeça e quando deixam a bola cair.
- c)- Os jogadores queimados deverão ir para uma area específica atrás do campo adversário ou nas laterais do campo do time adversário;
- d)- Vence a equipe que queimar todos os atletas da outra equipe;
- e)- Após todos os atletas de uma equipe serem queimados poderá entrar o REI tendo este 02 vidas;

- f)- O Rei não poderá passar suas vidas para outro atleta da equipe;
- g)- Quando o atleta for atingido e a bola for tocar no solo e ser segurada por outro atleta da equipe este será salvo;
- h)- será utilizada a quadra de voleibol como campo sendo usada a bola de borracha iniciação tamanho 10;
- i)- Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade.

SINUCA

Naipes: Masculino e Feminino

Formação: disputa Individual.

Desenvolvimento: Regras oficiais da modalidade.

VÔLEI DE AREIA

Naipes: Feminino / Masculino

Formação: 03 atletas por equipe.

Duração: 03 sets de 21 pontos.

Posições: 2 jogadores na defesa e 1 levantador.

Desenvolvimento:

Seguem regras oficiais da modalidade de vôlei de areia. Podendo ser realizado até 3 (três) passes antes da bola retornar a quadra adversária. Saque fora da quadra executado de forma livre podendo ser alto, parado, saltando ou por baixo desde que passe por cima da rede e atinja a quadra adversária. A primeira bola de recepção da equipe não pode ser feita com fundamento do toque, apenas espalmada, de manchete ou ainda com uma mão só sem utilizar da ponta dos dedos, assim como a terceira bola não pode ser passada ao campo adversário com a ponta dos dedos.

Altura da rede:

Masculino: 2,43m.

Feminino: 2,24m.

No caso de empate no placar, o jogo só finaliza com a diferença de dois pontos, essa regra é válida para todos os sets.

TÊNIS DE MESA

Naipes: Feminino / Masculino

Participantes: 4 jogadores, sendo 02 femininos e 02 masculinos.

Materiais: Mesa oficial de tênis, juntamente com a bola, rede e raquetes.

Desenvolvimento:

- a) Constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. Sendo que o jogador que ganhar 2 sets, será o vitorioso.
- b) O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- c) Na partida quando houver empate em número de sets (1 a 1), os atletas devem

mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

O saque

- a) A bola deve ser lançada para cima da palma da mão livre, na vertical e na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
- b) Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.
- c) O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.
- d) em hipótese alguma é permitido tocar a mesa com a palma da mão para auxiliar na recepção, assim como o jogo não segue se o jogador devolver a bolinha ao campo adversário utilizando partes do corpo, como a mão por exemplo; só é permitido rebater a bolinha com a raquete.

A partida deve ser interrompida (volta o saque) quando:

- a) O saque "queimar" a rede.
- b) O adversário não estiver preparado para receber o saque.
- c) Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- d) As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

Desenvolvimento:

Participantes posicionados atrás da linha de largada, ao sinal do árbitro e em linha reta se direcionam em alta velocidade à linha de chegada. A ordem de chegada determina suas colocações. Caso seja constatado infrações do tipo intencional o autor será desqualificado e volta a largada.

TRUCO

Naipes: Masculino e Feminino

Participantes: 01 Dupla Masculina e 01 Dupla Feminina

Materiais: Baralho, mesa e cadeira.

Desenvolvimento:

Seguem as regras oficiais da modalidade, podendo as equipes utilizar das artimanhas de sinais específicos e distintos para segmento do jogo.

O corte é seco e não será permitido fazer maço;

Não será permitido o uso de conversas para ludibriar o adversário;

Ao dar as cartas o jogador somente poderá ver uma carta do companheiro;

As cartas deverão ser dadas da direita para a esquerda virando a última carta;

Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

VOLEIBOL

Naípe: Feminino

Formação: 10 atletas por equipe.

Duração: 02 sets de 21 pontos.

Posições: 06 atletas titulares e 04 reservas.

Desenvolvimento:

Seguem as regras oficiais da modalidade.

Altura da rede:

Masculino: 2,43m.

Feminino: 2,24m.

XADREZ

Naípe: Xadrez: Categoria única: Feminino ou masculino

Participantes: 3 jogadores.

MAPA-OFÍCIO

EQUIPE:

CHEFE DA DELEGAÇÃO:

TELEFONE PARA CONTATO:

MARQUE UM "X" NAS MODALIDADES EM QUE A EQUIPE IRÁ PARTICIPAR

MODALIDADE	MASCULINO	FEMININO
Futebol Suíço		
Voleibol de Areia		
Tênis de Mesa		
Sinuca		
Truco		
Voleibol Feminino		
Queimada		
Bolão		
Beach Tênis Misto		
Bete ombro		
Xadrez		