



REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I – DA COMPETIÇÃO

Artigo 1º. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** é uma competição esportiva realizada pela Caixa de Assistência dos Advogados de Santa Catarina – CAASC e pela Ordem dos Advogados do Brasil – Seccional de Santa Catarina OAB/SC e será realizado nos dias 05, 06 e 07 de julho de 2024 na cidade de Balneário Camboriú/SC.

I – Qualquer modificação nos termos deste regulamento que altere datas, formatos de disputa, categorias ou qualquer outra de ordem geral, será atualizada no Regulamento Geral e informada no website oficial da CAASC <https://www.caasc.org.br>;

II – A central de atendimento da CAASC (48) 31122979 é o canal oficial para esclarecimentos e o e-mail jogosdaadvocacia@caasc.com.br é o canal oficial de comunicação do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**;

III – A coordenação institucional para realização das competições esportivas no **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** é da pasta de Esportes da CAASC e da Comissão de Esportes da OAB/SC, sendo a coordenação técnica responsabilidade do Grupo STC.

IV – A abertura do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** acontecerão às 19h do dia 05/07/2024, em local a ser definido após o encerramento das inscrições e as competições ocorreram nos dias 06 e 07/07/2024.

Artigo 2º. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** será realizado nas modalidades de BASQUETE 3X3, BEACH TENNIS, FUTEBOL SOCIETY, JOGOS DE MESA: DOMINÓ, TRUCO, XADREZ E CANASTRA, PADEL E VÔLEI DE PRAIA.

Artigo 3º. As competições dos Jogos da Advocacia Catarinense serão disputadas na categoria LIVRE, no MASCULINO e FEMININO, sem divisão de categorias por faixas etárias.

Artigo 4º. Para realização das modalidades esportivas citadas no Artigo 3º deste regulamento, será exigido o número MÍNIMO de 08 PARTICIPANTES inscritos por modalidade INDIVIDUAL, 16 PARTICIPANTES inscritos nas disputas em DUPLA e de 08 EQUIPES inscritas para as disputas COLETIVAS.

Artigo 5º. Os locais e horários de realização dos jogos serão definidos após o fechamento das inscrições.

CAPÍTULO II – DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 6º. Poderão participar do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, somente, os Advogados devidamente registrados, com suas obrigações em dia perante a Ordem dos Advogados do Brasil - Seccional de Santa Catarina e a Caixa de Assistência dos Advogados de Santa Catarina, e sem nenhuma incompatibilidade com o exercício da advocacia, obedecendo os critérios de participação e as limitações de cada modalidade estabelecidas neste regulamento.

I – O Advogado com Inscrição Suplementar na OAB/SC poderá competir desde que atenda as exigências do Artigo 6º deste regulamento;

II – O Advogado com Inscrição na OAB que esteja “cedido” ou à serviço desta, poderá participar, desde que atenda as exigências do Artigo 6º.

Artigo 7º. É da CAASC e de seus representantes a responsabilidade por fiscalizar, coibir e vetar previamente, toda e qualquer solicitação de inscrição de atletas com situação irregular perante as regras de participação desta competição, ou que estejam suspensos por decisões julgadas em competições anteriores, por irregularidades com a OAB/SC ou CAASC, ou por qualquer outro motivo que seja passivo de punição ou protestos.



CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES

Artigo 8º. As inscrições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** são de inteira responsabilidade da CAASC, e serão realizadas no **período entre 02 de maio e 10 de junho de 2024**.

Artigo 9º As inscrições serão realizadas somente no aplicativo PopUp da CAASC.

Artigo 10. Os atletas que tiverem a inscrição finalizada receberão a confirmação no aplicativo PopUp. Sendo possível a confirmação na aba Eventos/participando.

Artigo 11. Cada atleta poderá competir em até 2 (duas) modalidades esportivas de livre escolha.

Artigo 12. A decisão de se inscrever em mais de uma modalidade esportiva é única e exclusiva do atleta, assumindo riscos que podem inviabilizar a sua participação no evento, como restrições de tabelas, horários ou limitações de qualquer outra natureza frente ao cronograma geral de execução dos jogos, e ainda, **EXIME a ORGANIZAÇÃO do I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** de qualquer responsabilidade.

Artigo 13. A inscrição para participação no **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** é individual, em todas as categorias e modalidades. O atleta deverá:

I – Ser Advogado inscrito na OAB/SC;

II – Estar em dia com a anuidade;

III – Estar em situação regular junto ao Cadastro Nacional de Advogados;

IV – Juntar no ato da inscrição, a declaração de responsabilidade/saúde que deverá ser preenchida e assinada pelo atleta, na qual declara assumir total responsabilidade por sua participação voluntária na competição, declarando ainda estar inteiramente apto para prática da atividade esportiva, conforme modelo (Anexo II).

VI – Efetuar o pagamento da inscrição no valor de R\$ 30,00 (trinta reais), por atleta que será revertido em cashback.

Artigo 14. A inscrição só será confirmada após o preenchimento do formulário de inscrição, envio dos documentos requeridos no Artigo 13 e a comprovação do pagamento da inscrição.

Artigo 15. A inscrição no **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** é pessoal e intransferível, não podendo qualquer atleta ser substituído por outro.

Artigo 16. Solicitações de cancelamento de inscrições por motivos de lesão ou força maior, serão analisadas pela comissão organizadora somente quando requeridas em até 10 dias antes da competição, com comprovação documental (atestado médico) e recebidas através do e-mail jogosdaadvocacia@caasc.com.br.

Artigo 17. O atleta não poderá se inscrever por mais de uma subseção em hipótese alguma, sob pena de eliminação do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

Artigo 18. As inscrições serão encerradas no dia 10 de junho de 2024, ou em data anterior a esta, caso seja atingido o limite técnico de participantes, podendo também ser prorrogada a critério da organização do evento.

Artigo 20. A Comissão Organizadora poderá, a qualquer momento, suspender ou prorrogar prazos ou, ainda, alterar o número de inscrições e formatos de disputa, em função de necessidades, disponibilidade técnica e ou questões estruturais, sem aviso prévio.

Artigo 21. Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na inscrição. Caso haja fraude comprovada, o (a) atleta será imediatamente desclassificado (a) da competição.

Artigo 22. Após inscrito, o atleta que deseja realizar alteração de modalidade ou categoria de disputa, deverá solicitar por e-mail, através do endereço jogosdaadvocacia@caasc.com.br, até o dia 10 de junho de 2024, data limite para inscrições e ajustes.



Artigo 23. Nenhuma alteração ou nova inscrição será realizada após o dia 10 de junho de 2024.

Artigo 24. O valor pago na inscrição não será devolvido caso o participante desista da sua participação no **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

Artigo 25. A organização geral dos Jogos da Advocacia se compromete a seguir todas as premissas descritas pela Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD), em especial ressaltam o cumprimento e observação dos princípios da finalidade, adequação, transparência, livre acesso, segurança, prevenção e não discriminação no tratamento dos dados pessoais dos participantes, observando o dever de sigilo e seguindo todas as obrigações decorrentes da LGPD e demais regulamentações emitidas pela autoridade reguladora competente.

CAPÍTULO IV – PREMIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO GERAL

Artigo 26. Todos os atletas campeões, vice-campeões e terceiros colocados nas disputas de suas modalidades esportivas, que cumprirem as regras do Regulamento Geral do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, subirão ao pódio e serão premiados com Medalhas.

Artigo 27. Para os primeiros colocados, em todas as modalidades da competição, haverá, além da premiação individual com medalhas, troféus de primeiro lugar para as duplas/equipes vencedoras nestas posições.

Artigo 28. Os atletas que fizerem jus à premiação deverão comparecer ao pódio assim que a cerimônia de premiação for iniciada. O atleta que não comparecer à cerimônia de premiação deverá entrar em contato com a organização do evento através do e-mail jogosdaadvocacia@caasc.com.br para agendar o recebimento do seu prêmio, em até 15 dias após o termino dos jogos.

Artigo 29. Para apuração e classificação geral do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, por subseção, será adotado o sistema olímpico de quadro de medalhas.

I – As Subseções campeã, vice-campeã e terceira colocada dos **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, subirão ao pódio no último dia do evento e receberão troféu.

Artigo 30. Os resultados oficiais da competição, classificação por modalidades e quadro geral de medalhas serão atualizados diariamente durante a realização dos jogos, no website oficial do evento, no endereço <https://www.caasc.com.br>.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Artigo 31. É de responsabilidade dos atletas e de suas equipes os uniformes, fardamentos, acessórios, ou qualquer outra vestimenta necessária para participação ou identificação de atletas e equipes durante **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

I – Caso existam problemas com semelhança de cores nos uniformes, a organização do evento disponibilizará coletes.

Artigo 32. É de responsabilidade dos atletas e de suas equipes os custos com aquisição ou confecção de uniformes, fardamentos, acessórios, ou qualquer outra vestimenta necessária para participação ou identificação de atletas e equipes durante o **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

Artigo 33. É permitido a inserção de logomarca de patrocinadores e apoiadores em uniformes de atletas e equipes para fins de propaganda, desde que não sejam de cunho político.



CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM E PONTUAÇÃO

Artigo 34. Para efeitos de arbitragem e regras gerais de competição, será obedecido o Livro de Regras Oficial da maior Entidade Federativa Reguladora no Brasil, em cada modalidade esportiva disputada no **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

I – Os jogos serão dirigidos por árbitros escolhidos pela Comissão Organizadora, os quais aplicarão as regras oficiais de cada modalidade e as disposições do presente regulamento e do regulamento técnico dos jogos, em cada modalidade;

II – Algumas categorias e formatos de disputa foram adequadas para o formato de disputa estabelecido pela Organização Geral dos jogos para viabilizar as disputas e compõem o Regulamento Geral do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**.

CAPÍTULO VII – DAS INSTRUÇÕES E REGRAS GERAIS

Artigo 35. É obrigação de cada atleta durante a competição, o porte do documento de identificação do atleta/advogado fornecido pela seccional, constando o seu registro na OAB, físico ou digital.

Artigo 36. Na impossibilidade da apresentação do documento citado no Artigo anterior, a identificação deverá ser feita com um documento de fé pública, com fotografia, assinatura e data de nascimento, e ainda, apresentar certidão emitida pela Seccional, com data não superior a 30 (trinta) dias antecedentes ao programado para a participação do atleta, comprovando a sua condição legal de participação.

Artigo 37. Os atletas que não apresentarem os documentos de identificação para credenciamento, serão automaticamente desclassificados da competição.

Artigo 38. Nenhum atleta poderá competir por mais de 1 (uma) subseção, em hipótese alguma.

Artigo 39. É obrigação do atleta ter o total conhecimento do regulamento geral do evento.

CAPÍTULO VIII – DAS REGRAS ESPECÍFICAS DAS MODALIDADES

1. BASQUETE 3X3

Artigo 40. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Basquete 3x3, constitui-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 41. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Basquete 3x3, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 06 (seis) equipes no masculino e 06 (seis) equipes no feminino e o máximo de 16 (dezesesseis) equipes no masculino e 16 (dezesesseis) equipes no feminino inscritas.

Artigo 42. A modalidade (masculina e feminina) será disputada em formato 3x3, sendo 3 (três) atletas em quadra e com 1 (um) atleta substituto, utilizando meia quadra.

Artigo 43. As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Quadra e Bola



Artigo 44. O jogo será disputado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

Artigo 45. Será utilizada bola oficial de basquete.

Equipes

Artigo 46. Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Oficiais de Jogo

Artigo 47. Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Início do Jogo

Artigo 48. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

Artigo 49. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

Pontuação

Artigo 50. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

Artigo 51. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

Artigo 52. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Tempo de Jogo e Vencedor de um Jogo

Artigo 53. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

Artigo 54. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).

Artigo 55. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um (1) minuto antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

Artigo 56. Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

Artigo 57. Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher manter seus pontos ou vencer por WO., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

Artigo 58. Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

Faltas/Lances Livres



Artigo 59. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais sujeitas ao artigo 80.

Artigo 60. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

Artigo 61. Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

Artigo 62. Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe os artigos 60 e 61.

Artigo 63. Toda falta técnica será sempre recompensada com (1) um lance livre e o jogo retornará de onde havia parado no momento da falta; enquanto faltas antidesportivas, a primeira de um jogador será recompensada com (2) dois lances livres e continuação como qualquer lance livre, e a segunda do mesmo jogador será recompensada com (2) dois lances livres e posse de bola; sendo em qualquer antidesportiva assinalada (2) faltas coletivas. Em caso de posse de bola, será feito “checkball” atrás do arco na parte superior da quadra.

I – Lances livres não são concedidos após falta ofensiva.

Como a bola é jogada

Artigo 64. Após cada arremesso bem-sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

I – Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.

II – A equipe de defesa não poderá tentar roubar a bola na área do semicírculo abaixo da cesta.

Artigo 65. Após cada arremesso malsucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola):

I – Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar à bola a um local atrás do arco.

II – Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

Artigo 66. Se a equipe defensiva rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

Artigo 67. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball”. Ex.: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

Artigo 68. O jogador é considerado como “atrás do arco” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

Artigo 69. No caso de uma situação de pulo bola, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

Protelação

Artigo 70. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

Artigo 71. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem-sucedido, abaixo da cesta).



I – Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

Substituição

Artigo 72. A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do “Check Ball” ou lance livre. O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

Pedidos de tempo

Artigo 73. Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

Artigo 74. Todos os tempos possuem duração de 30 segundos.

I – Tempos e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta e não podem ser pedidos quando a bola estiver viva de acordo com este regulamento.

Procedimentos para protesto

Artigo 75. Caso uma equipe entenda ter sido prejudicada pela decisão de um oficial ou por algum evento que tenha acontecido durante um jogo, deverá cumprir o seguinte procedimento:

I – Um jogador da equipe que se sinta prejudicada, deverá assinar a súmula imediatamente após o final da partida, antes do árbitro;

II – No prazo de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito uma explicação da situação para o diretor de esportes do evento;

III – Materiais de vídeo só serão aceitos para análise e decisão de último arremesso que possa ter sido lançado ainda com tempo de jogo no cronometro, e/ou para elucidar dúvidas quanto ao valor de um arremesso convertido (1 ou 2 pontos).

Classificação das Equipes

Artigo 76. Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, as seguintes regras se aplicam; caso as equipes permaneçam empatadas após o primeiro critério, referir-se ao critério seguinte e assim por diante.

I – Número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos em comparação a outros grupos);

II – Confronto Direto (somente levando em consideração vitória/derrota. Só se aplica dentro de um grupo);

III – Maior média de pontuação (Sem considerar placares de vitórias por desistência/desqualificação).

Artigo 77. Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, o desempate se dará através de sorteio.

Formato de competição

Artigo 78. Todas as equipes se enfrentam em grupo único, todos contra todos. Os três primeiros colocados serão definidos através de pontos corridos.

Desqualificação



Artigo 79. Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos, cometerem violação das regras de antidoping da FIBA (Livro 4 dos Regulamentos Internos da FIBA) ou qualquer outra quebra do código de ética da FIBA (Livro 1, Capítulo II dos Regulamentos Internos da FIBA). O organizador pode ainda desqualificar um time completo do evento dependendo da contribuição de outros membros da equipe (também através de passividade) em relação aos comportamentos já mencionados. O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do evento, dos termos e condições do Jogos da Advocacia e do regulamento interno da FIBA se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob esse artigo.

2. BEACH TENNIS

Artigo 80. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Beach Tennis, constituem-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 81. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Beach Tennis, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 08 (oito) duplas no masculino e 08 (oito) duplas no feminino e o máximo de 32 (trinta e duas) duplas no masculino e 32 (trinta e duas) duplas no feminino

Artigo 82. A modalidade Beach Tennis, será disputada em categoria única (Open). As disputas acontecerão em sistema de grupos e seguirão as divisões de acordo com a quantidade de duplas inscritas, conforme estabelecido pela Confederação Brasileira de Tênis:

I – Primeira Fase (Fase de Grupos): Grupos com 3 OU 4 duplas, conforme regras abaixo:

- 8 Duplas – 2 grupos de 4 duplas;
- 9 Duplas – 3 grupos de 3 duplas;
- 10 Duplas – 3 grupos (2 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas);
- 11 Duplas – 3 grupos (1 grupo de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas);
- 12 Duplas – 4 grupos de 3 duplas;
- 13 Duplas – 4 grupos (3 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas);
- 14 Duplas – 4 grupos (2 grupos de 4 duplas e 2 grupos de 3 duplas);
- 15 Duplas – 5 grupos de 3 duplas;
- 16 Duplas – 5 grupos (4 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas);
- 17 Dupla – 5 grupos (3 duplas de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas);
- 18 Duplas – 6 grupos de 3 duplas;
- 19 Duplas – 6 grupos (5 duplas de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas);
- 20 Duplas – 6 grupos (4 duplas de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas);
- 21 Duplas – 7 grupos de 3 duplas;
- 22 Duplas – 7 grupos (6 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas);



23 Duplas – 7 grupos (5 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas);

24 Duplas – 8 grupos de 3 duplas; e assim por diante conforme regulamento da CBT.

II – Para definição das colocações em cada grupo, observam-se os seguintes critérios, pela ordem:

III - Maior número de vitórias;

IV - Em caso de empate entre duas equipes, confronto direto;

V - Em caso de empate entre três equipes, melhor saldo de games. Em caso de empate no saldo de games, o próximo critério passa a ser o average;

VI - Caso as 3 duplas tenham índices diferentes, será determinado automaticamente o 1º, 2º e 3º colocados;

VII - Caso duas equipes tenham o mesmo índice, e o primeiro ou o terceiro colocado já estiver definido, deverá ser considerado o confronto direto entre as duas equipes restantes;

VIII - Sorteio (caso ainda persistir o empate em todos os critérios acima).

Artigo 83. – Classificam-se para fase de chave eliminatória as duas primeiras duplas de cada grupo. Para formação da chave eliminatória, serão ranqueados os campeões e os vice-campeões de cada grupo.

I – Na fase de grupos, os jogos serão disputados em 1 set, normal (6 games ,5x5 vai a 7,6x6 joga “Tie Break” de 7 pontos vencido com 2 pontos de diferença.

II – Na fase eliminatória das categorias (oitavas de final, quartas de final, semifinais e finais) deverá ser disputado em melhor de 3 sets de 4 games (3x3 em games, disputa-se um tie break de 7 pontos). Em caso de empate em 1x1 em sets, o terceiro set será um “MATCH TIE BREAK” de 10 pontos, vencido com 2 pontos de diferença;

Artigo 84. De acordo Com a disponibilidade de quadras e horários, caberá exclusivamente ao árbitro geral alterar o formato do método de disputa (até as quartas de final) para um Set normal (6 games).

Artigo 85. Todos os jogos serão chamados da “mesa de arbitragem”, através de sistema de som; haverá tolerância de 15 minutos para a apresentação do atleta na quadra, a partir da chamada do jogo. Será declarado perdedor o atleta que não se apresentar na quadra após esse período de tolerância. Não havendo o comparecimento dos dois atletas, ambos serão declarados perdedores por W.O.

Artigo 86. Após a aplicação do W.O pelo árbitro geral não é permitida a realização do jogo mesmo que haja comum acordo entre os jogadores.

3. FUTEBOL SOCIETY FEM. | 7. FUTEBOL SOCIETY MASC.

Artigo 87. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Futebol Society, constituem-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 88. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Futebol Society, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 08 (oito) times no masculino e 08 (oito) times no feminino e o máximo de 32 (trinta e duas) times no masculino e 32 (trinta e duas) times no feminino

Participação

Artigo 89. Poderão se inscrever equipes com o mínimo de 10 (dez) atletas e o máximo de 20 (vinte) atletas nas categorias: Livre Feminino e Livre Masculino.



Das Inscrições de Atletas

Artigo 90. Cada equipe deverá ter inscrito um mínimo de 10 (dez) atletas e o máximo de 20 (vinte) atletas.

I - Os atletas inscritos não poderão ser substituídos ou retirados da ficha de inscrição, nem estar inscritos em 02 (duas) equipes ou subseções.

Forma de Disputa

Artigo 91. A competição será disputada em fases distintas, com a primeira delas em sistema de grupos e as demais em sistema eliminatório.

I – Futebol Society Livre – Feminino: As equipes serão divididas em grupos compostos por até 04 (quatro) equipes. As equipes se enfrentam dentro do seu próprio grupo. Se classificam para a fase seguinte as duas primeiras colocadas de cada grupo e os dois melhores terceiros.

II – Futebol Society Livre – Masculino: As equipes serão divididas em grupos compostos por até 05 (cinco) equipes. As equipes se enfrentam dentro do seu próprio grupo. Se classificam para a fase seguinte as duas primeiras colocadas de cada grupo e os dois melhores terceiros.

Artigo 92. Nas fases eliminatórias, em caso de empate no tempo normal de jogo, a partida será definida através de cobranças de pênalti com 3 (três) cobranças alternadas para cada equipe, e caso se mantenha o empate, as cobranças seguirão alternadas, até que haja um vencedor.

Artigo 93. Será atribuída a equipe a seguinte pontuação em caso de:

VITÓRIA = 03 (três) pontos;

EMPATE = 01 (um) ponto;

DERROTA = 00 (zero) ponto.

Dos Critérios de Desempate

Artigo 94. Os critérios de classificação a serem adotados entre as equipes do mesmo grupo, com o mesmo número de pontos ganhos são:

- a) Número de Vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor quantidade de cartão vermelho;
- e) Menor quantidade de cartão amarelo;
- f) Sorteio.

Das Partidas

Artigo 95. As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do Futebol 7 Society, adotadas pela Confederação de Futebol 7 Brasil e serão disputadas em campos de grama sintética.

I – Na categoria Masculino, cada partida terá a duração de 55 minutos, divididos da seguinte maneira: 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo;

II – Na categoria Feminino, cada partida terá a duração de 45 minutos, divididos da seguinte maneira: 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo;



III - É obrigatório o uso de chuteiras Society e caneleiras para todos os atletas presentes em campo, inclusive o goleiro. Não será permitido, em hipótese alguma, o uso de chuteiras com travas nos campos de Futebol Society. O atleta que estiver em campo durante o jogo, atuando sem algum dos itens obrigatórios para o uniforme, será advertido com cartão amarelo.

IV - A cobrança de lateral deverá ser executada com o uso das mãos e as cobranças de escanteio deverá ser executada com o uso dos pés.

Artigo 96. Somente poderão participar dos jogos atletas e membros da comissão técnica que apresentarem, antes do início do jogo a carteira da OAB, física ou digital;

I - Serão aceitos somente documentos originais ou cópias autenticadas. Fotos de documentos não serão aceitos.

Artigo 97. A documentação de pelo menos 8 (oito) atletas devem ser entregue no máximo 15 (quinze) minutos antes do horário marcado para a partida.

I - Caso não seja entregue ou entregue em número inferior a 8 (oito), o mesário informará a infração ao representante da equipe e anotará em súmula a punição com o Cartão Amarelo, que servirá como critério de desempate, nos termos do artigo 94.

II - Caso a partida já tenha sido iniciada, o atleta ou membro da comissão técnica só poderá entrar na quadra após a entrega da documentação, registro na súmula de jogo pelo mesário e autorização pelo árbitro da partida, sob pena de punição com cartão amarelo.

Artigo 98. O W.O. será aplicado nas seguintes situações:

I - Se a equipe não entregar a documentação de, no mínimo, 8 (oito) atletas e pronta para jogar em até 10 (dez) minutos após a liberação da quadra pelo árbitro, anunciada com um apito.

II - Em nenhuma hipótese será dado o W.O. antes do horário marcado para o início da partida.

Artigo 99. Havendo W.O., será considerado o placar de 3x0 em favor da equipe presente e a equipe perdedora:

I - Será automaticamente eliminada da competição;

II - Em caso de eliminação da competição, em todas as partidas da equipe, tendo ela sido realizada ou não, será computado o resultado de 3x0 em favor do adversário;

III - Caso o atleta, dirigente ou equipe comprove a sua total ausência de responsabilidade sobre o não comparecimento ao jogo, a comissão julgadora poderá reavaliar a aplicação da pena.

Artigo 100. Não será permitida a entrada em campo de qualquer membro da equipe (comissão técnica ou atleta) com vestimenta alusiva a qualquer outra equipe que não esteja representando.

I - A comissão técnica deverá estar devidamente uniformizada e padronizada, podendo ser calça ou agasalho, camisa com mangas, meias, sapato, tênis ou chuteira apropriada. Quando da utilização de bermuda, este deve ser representativa, com logo de sua equipe. O não cumprimento deste inciso impossibilita a participação do membro na partida.

II - Poderão acompanhar a equipe dentro do campo de jogo até 2 (dois) membros da comissão técnica, devidamente identificados.

Artigo 101. Em caso de choque de cores nos uniformes, que venham a confundir ou atrapalhar o desenvolvimento da partida, será realizada a troca daquela peça ou de todo o uniforme, ficando responsável pela troca dos uniformes, caso seja exigido pelos árbitros, a equipe que constar na coluna da direita da tabela oficial, conforme sorteio das chaves. Restando inviável a substituição de uniformes, a Organização do Evento deverá disponibilizar



coletes dupla-face. Será admitida o uso de camisas UV por baixo do uniforme, desde que igualmente evitado o choque de cores acima previsto.

Artigo 102. Nenhum jogo do certame poderá ser iniciado com menos de 08 (oito) atletas em cada equipe, e nenhum jogo poderá ter continuidade se uma equipe, ou ambas, ficar com menos de 05 (cinco) atletas.

I - Se um clube ficar reduzido a 03 (três) atletas perderá os pontos da mencionada partida, ficando o placar 03×00 (três a zero) para a adversária, caso a equipe infratora esteja ganhando ou empatando a mencionada partida.

II - Caso no momento da infração a equipe que esteja perdendo seja a infratora, permanecerá o resultado do placar no momento da paralisação da partida.

III - Poderá ser registrado um total de 20 atletas, sendo 08 (oito) iniciantes e 12 (doze) para compor o banco de reservas.

Artigo 103. A inscrição na súmula de jogo de um(a) atleta em situação irregular, ainda que não chegue a entrar em campo, acarretará à equipe infratora perda de 3 pontos na classificação geral, independentemente do resultado da partida. Se a infração ocorrer na fase de eliminatória (mata-mata), a equipe infratora será desclassificada, da seguinte forma:

I - Caso a equipe infratora vença o jogo, o adversário derrotado somente será beneficiado com a classificação se a infração for descoberta (por impugnação da equipe) em até 1 (uma) hora após o encerramento da partida.

II - Caso a Organização tenha notícia após esse prazo, a eliminação da equipe infratora não beneficiará a equipe derrotada, mas a adversária da próxima fase, que passará direto à fase seguinte.

Das Infrações Disciplinares

Artigo 104. A equipe que cometer 05 infrações técnicas, por período, sofrerá um *Shoot Out* a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

Artigo 105. A aplicação de cartões disciplinares, estabelecidos nas regras oficiais do Futebol 7 nas cores AMARELO (advertência) e VERMELHO (expulsão) constitui medida punitiva que tem por objetivo refrear violências individuais e coletivas:

I - Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e consequente impossibilidade de participar do jogo subsequente o atleta ou membro da comissão técnica que acumular:

a) 01 (um) cartão vermelho;

b) 02 (dois) cartões amarelos;

II - Os cartões acumulados na fase classificatória serão zerados para a fase eliminatória.

Artigo 106. A mudança da fase não anula a suspensão do atleta pelo segundo cartão amarelo e ou vermelho.

Artigo 107. O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial pela Organização e/ou de julgamento pela comissão disciplinar.

Artigo 108. O participante que estiver cumprindo suspensão por punição pela comissão disciplinar NÃO poderá estar presente na arena em que sua equipe estiver jogando, no momento da disputa, sob pena de ter a suspensão duplicada.

Artigo 109. Ocorrendo tumultos durante a partida, com agressão, ofensas físicas ou verbais aos oficiais de arbitragem, representante de mesa e/ou representantes da Organização, inclusive de sua torcida, a equipe ou qualquer um de seus dirigentes, ficam sujeitos às seguintes sanções de natureza administrativa:

I - Perda dos pontos da partida;



II - Eliminação do campeonato.

Artigo 110. A Organização poderá, havendo necessidade de ordem técnica, administrativa, ou por questões de segurança, alterar as datas e horários dos jogos previamente divulgados na Tabela Oficial dos Jogos, bem como as regras do jogo, desde que publicadas em até 15 (quinze) dias antes da realização dos jogos.

Artigo 111. Todos os participantes serão considerados conhecedores do regulamento, regras, código disciplinar e leis oficiais do Futebol 7, não cabendo reclamação por este motivo.

4. JOGOS DE MESA – Canastra, Dominó, Truco e Xadrez

Artigo 112. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Jogos de Mesa, constituem-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 113. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Jogos de Mesa, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 8 participantes no Xadrez e 08 (oito) duplas para cada uma das modalidades (Canastra, Dominó, Truco) e o máximo de 20 (vinte) participantes no Xadrez e o máximo de 32 (trinta e duas) duplas para cada uma das modalidades (Canastra, Dominó, Truco).

CANASTRA

Artigo 114. As inscrições deverão ser feitas em duplas.

Artigo 115. Antes do início de cada partida o número de cartas distribuídas deverá ser conferido, caso não esteja correto, deverá ser distribuído novamente.

Das Regras do Jogo

Artigo 116. A partida seguirá as seguintes regras:

I - O jogo será constituído de 13 cartas para cada jogador;

II - Começará o jogo (compra), o jogador subsequente ao que efetuou a distribuição das cartas;

III - O Castigo ou buraco se dá aos 1.000 pontos;

IV - Uma vez no buraco a dupla deverá somar o mínimo de 100 pontos na mão para começar a baixar o jogo, em caso de erro na soma da pontuação mínima esta quantidade sobe 10 pontos a cada tentativa errada, exceto se o companheiro da dupla tiver, na mesma rodada, a pontuação necessária para baixar o jogo;

V - O coringa, representado pela carta número 2, se descartado não tranca a mesa, podendo o jogador subsequente junta-lo;

VI - Será permitido somente trinca da reis e azes;

VII - Uma canastra suja ou limpa, por ter valor suficiente, é válida para sair do buraco;

VIII- A canastra será considerada limpa quando o coringa estiver no seu local numérico e for do mesmo naipe, ou quando não possuir coringa;

IX - Será possível limpar uma canastra quando o coringa, além de ser do mesmo naipe, não tiver sido colocado acima da carta número 8 e sendo recolocado no seu local numérico;



X - O jogador que ficar com apenas uma carta na mão não poderá recolher o descarte;

XI - O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa;

XII - Se as cartas terminarem e ninguém tiver batido a partida, o jogo se dará como finalizado após o descarte do jogador que comprou a última carta;

XIII - O jogo será na forma de mesa fechada, somente poderá ser recolhido o descarte com a finalidade de iniciar um novo jogo, inclusive para cartas ditas colocadas;

XIV - A batida será legítima apenas quando a dupla possuir no mínimo uma canastra, suja ou limpa;

XV - O jogador subsequente só poderá efetuar a compra quando o jogador anterior realizar o descarte;

XVI - Uma vez realizado o descarte a dupla não poderá ter qualquer tipo de ação no jogo;

Artigo 117. A pontuação será contada da seguinte forma:

I – 10 pontos cada carta;

II - 100 pontos canastra suja;

III – 200 pontos canastra limpa;

IV - A batida somará automaticamente 50 pontos para dupla;

V - No caso de ninguém bater o jogo, os pontos restantes na mão não serão contados

Artigo 118. A partida termina quando uma das duplas chegar em 2.000 pontos.

Artigo 119. Ao final de cada jogo, os pontos nas mãos deverão ser repassados para a dupla adversária para contagem. Os pontos deverão ser contados em voz alta.

Das Penalidades

Artigo 120. Será tolerado atraso de no máximo 15 minutos, após, a dupla será considerada derrotada por W.O, neste caso, a pontuação equivalente de 03 pontos passará para dupla adversária, bem como a soma de 2000 pontos na tabela.

I - Se ambas as duplas não comparecerem não haverá vencedor nem pontuação;

Artigo 121. Se for observado algum jogador fazendo algum tipo de sinal ou fala que indique melhor estratégia, será penalizada sua dupla com a retirada de 100 pontos.

Artigo 122. A dupla do jogador que efetuar a compra antes do descarte do jogador anterior, será penalizada com a perda de 50 pontos.

Artigo 123. A dupla do jogador que for pego roubando será desclassificada, sendo computado 3 pontos na classificação e 2000 pontos na tabela para dupla adversária.

Norma Disciplinar

Artigo 124. Qualquer jogador que desrespeitar a comissão organizadora, fiscais, ou qualquer participante do torneio, com palavras, gestos ou agressões, terá a dupla desclassificada.

Da Forma do Campeonato

Artigo 125. O campeonato será disputado na forma de todos contra todos:

I - A vitória valerá 3 pontos;



II - Sairá campeã a dupla que somar mais pontos ao final do campeonato, assim sucessivamente para segundo e terceiro colocado;

III - Havendo empate entre as duplas, será utilizada a soma dos pontos dos jogos como critério de desempate;

IV - Persistindo o empate será disputada uma partida entre as duplas empatadas para definir a dupla vencedora.

DOMINÓ

Artigo 126. As Inscrições deverão ser feitas em duplas.

Das regras do Jogo

Artigo 127. Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 pontos, salvo na fase final que será disputado na fórmula “melhor de 03 (três)”, em que a dupla precisa vencer 02 partidas do mesmo adversário até 100 pontos.

Artigo 128. Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador que saiu na última rodada, sendo este último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.

Artigo 129. As partidas seguirão as seguintes regras:

I - Cada jogador deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo;

II - As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa dispostas em uma fileira;

III - Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe;

IV - Se houver empate na contagem de pontos provenientes de um fecha, seja obrigatório ou não, perderá os pontos a dupla que fechou;

V - O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem, a não ser que ele tenha as duas pontas;

VI - O jogador é permitido levantar-se da mesa somente com autorização do fiscal da partida.

Das Penalidades

Artigo 130. O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal.

Artigo 131. Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora.

Artigo 132. Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora receberá penalidade de 30 pontos.

Artigo 133. Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 pontos em favor da dupla que não cometeu a infração, no caso do fiscal perceber que o “Gato” foi proposital. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada.

Artigo 134. Mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 pontos.

Artigo 135. Caso a dupla não aparecer no local e horário do seu jogo, terá tolerância de 15 minutos para chegar, caso contrário será aplicado o W.O. e a dupla adversária vencerá de “liso” (100 x 0).



Artigo 136. Em caso de atitudes anti-desportivas ou indisciplina, a dupla será julgada pela comissão organizadora e poderá perder pontos ou ser desclassificada do torneio.

Artigo 137. São consideradas atitudes anti-desportivas ou indisciplina:

I - Ofender adversário, organizadores, adversários ou torcida;

II - Danificar os materiais de jogos ou do local (em caso de dano em materiais) deverão realizar a reposição dos mesmos;

III - Proferir palavras de baixo calão;

IV - Praticar agressão física aos organizadores, adversários ou torcida;

V - Atirar qualquer material propositalmente contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc.;

Norma Disciplinar

Artigo 138. Qualquer jogador que desrespeitar a comissão organizadora, fiscais, ou qualquer participante do torneio, com palavras, gestos ou agressões, terá a dupla desclassificada.

Artigo 139. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista nessa seção com o intuito de melhorar o andamento da competição.

TRUCO

Artigo 140. As inscrições deverão ser feitas em duplas.

Artigo 141. O campeonato será disputado em melhor de três partidas.

Artigo 142. As duplas deverão estar no local designado para os jogos, pelo menos, 10 minutos antes do horário programado para o início das partidas e devidamente aptas para o jogo.

Regras do Jogo

Artigo 143. Somente será permitido troca de lugar na mesa no início de cada perna.

Artigo 144. Não será permitido qualquer tipo de comentário, que influencie na jogada.

Artigo 145. Será permitido perguntar de quem é qualquer carta que for jogada na mesa.

Artigo 146. Quando duas cartas forem jogadas ao mesmo tempo na mesa, considera-se que a que caiu por baixo seja a da jogada em andamento e a de cima para a próxima jogada.

Artigo 147. Não é obrigatório o jogador, mostrar a sua maior carta em caso de empates.

Artigo 148. Artigo no início da jogada, não será permitido truca com número diferente de três cartas.

Artigo 149. Trucar ou chamar não poderá ser feito através de sinais, a ação só será validada se for usada as palavras conforme ação do momento.

Artigo 150. Em caso de empate nas mãos, e houver truca, quem chamar tem que abrir a carta de quem trucou, e quem trucar com a carta do adversário exposta tem que matar a carta da carteadada.

Artigo 151. As jogadas devem seguir as seguintes regras:

I - Quem mandar de 11, não poderá jogar por três empates, volta o carteadado;



II - Na mão de onze, mesmo que uma dupla saia com casal maior tem que bater cartas;

III - A carteada será feita de uma em uma carta, com a “vira” na última;

Artigo 152. Os jogadores deverão manter as mãos à vista durante as jogadas.

Artigo 153. Após a 1ª etapa do torneio, quem perder a melhor de três estará fora da competição.

Da Carteada

Artigo 154. O carteador e o cortador devem seguir as seguintes regras:

I - As cartas tem que ser dadas sempre por baixo;

II - O carteador só poderá ver uma carta de seu parceiro;

III - O cortador não pode embaralhar o baralho apenas cortar e no máximo 2 vezes;

IV - No corte o cortador poderá tirar uma ou duas cartas e terá que passar uma para seu parceiro;

V - O 4 (quatro) de ouro poderá ser recusado no corte;

VI - O cortador não será obrigado a cortar, pode mandar cartear sem corte;

VII - O corte e a carteadas deverão ser feitos sempre superior a altura da mesa;

VIII - Durante a partida se o carteador ou o cortador olhar o fundo do baralho, a 1ª vez será advertido na 2ª vez em diante será penalizado com perda de um tento do corte do baralho;

Das penalidades

Artigo 155. Haverá tolerância de 15 minutos após início do torneio para a dupla se apresentar para disputa, após será desclassificada.

Artigo 156. Caso seja provado que algum jogador esteja marcando cartas, ou jogando de forma ilícita, a dupla será eliminada.

Artigo 157. Em caso de agressão física ou verbal contra adversários e ou organização, a dupla agressora será eliminada.

Artigo 158. Caso uma das duplas bata na mesa e vire as cartas (sobras), perderá a quantidade de tentos que estiver em jogo.

Artigo 159. A comissão organizadora se reserva ao direito de tomar qualquer atitude para o bom andamento do torneio

Artigo 160. A escala de possíveis punições por infrações durante o torneio, será:

I - Orientação;

II – Advertência;

III - Perca de um tento;

IV - Perca dos tentos em jogo na mão do momento da infração.

Artigo 161. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista nessa seção com o intuito de melhorar o andamento da competição.

XADREZ



Artigo 162. As inscrições deverão ser feitas de forma individual.

Artigo 163. O Torneio será disputado pelo Sistema Suíço com até 7 rodadas.

Artigo 164. Se forem necessárias mais de 6 rodadas, a 7ª Rodada será realizada, imediatamente, após o final da sexta rodada.

Sistema de Disputa e Ritmo de Jogos

Artigo 165. Será utilizado o sistema Suíço de empareiramento com 06 (seis) Rodadas. O sistema suíço funciona da seguinte forma:

I - Ordena-se os jogadores com os mesmos pontos pelo seu rating e empareirando o jogador com maior rating do grupo com o jogador com maior rating da segunda metade do grupo;

II - Em seguida, o segundo jogador com maior rating é empareirado com o segundo jogador com maior rating da metade de baixo etc.

III - Se houver um número ímpar de jogadores com os mesmos pontos, o jogador com menos rating será empareirado com o jogador de maior rating do grupo de jogadores imediatamente abaixo;

IV - Nunca dois jogadores poderão jogar duas vezes no mesmo torneio;

V - São feitos esforços para que os jogadores alterem de cores no decorrer do torneio.

VI - Em cada rodada, se for possível, jogadores com igual pontuação serão empareirados. Se for impossível empareirar todos os jogadores com igual pontuação, então cada jogador que não foi empareirado com um jogador de pontuação igual a sua será empareirado com um jogador de pontuação o mais próximo possível da sua.

VII - Na primeira rodada (ou primeiro round), todos os jogadores têm igual pontuação (zero) e jogam juntos em um Único grupo.

VIII - Na segunda rodada (ou segundo round), os jogadores serão divididos em três grupos: a) Quem venceu; b) Quem empatou; c) Quem perdeu.

IX - Os jogadores em cada grupo são empareirados.

X - O mesmo sistema de grupos é continuado através do torneio, até que ao final de todos os rounds exista apenas 1 (um) jogador no grupo de maior pontuação, ou seja, o campeão.

XI - Para critério de desempate nas demais colocações com a mesma pontuação, é analisado critérios como: a cor das peças da qual obteve vitórias e pontuação dos outros jogadores do qual perdeu e ganhou.

Artigo 166. O ritmo de jogo será de 15 minutos com acréscimo de 5 segundos por lance;

Artigo 167. Poderá ser solicitado Bye ausente, com direito a 0,5 que será admitido somente na 1ª Rodada desde que solicitado.

Artigo 168. O tempo de W.O será o tempo total do relógio após iniciada a rodada.

Normas Disciplinares

Artigo 169. Vedado o uso/porte de celular ou de qualquer outro aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. Os infratores serão penalizados com a perda da partida.

Artigo 170. Será acatado o recurso apresentado à Organização no prazo máximo de 15 minutos após o encerramento da última partida da rodada que gerou o fato.



Critérios de Desempate

Artigo 171. O desempate seguirá a seguinte ordem:

- a) Confronto Direto (Código 11);
- b) Buchholz com corte do pior resultado (Código 37);
- c) Buchholz Totais (Código 37);
- d) Maior número de vitórias (Código 68);
- e) Sonneborn-Berger (Código 52); persistindo o empate, sorteio.

Artigo 172. O emparelhamento será divulgado no dia do evento.

Artigo 173. A competição será regida pelas leis da FIDE.

Artigo 174. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista nessa seção com o intuito de melhorar o andamento da competição.

5. PADEL

Artigo 175. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Padel, constituem-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 176. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Padel, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 08 (oito) duplas no masculino e 08 (oito) duplas no feminino e o máximo de 32 (trinta e duas) duplas no masculino e 32 (trinta e duas) duplas no feminino

Artigo 177. Para todos os fins, os participantes dos Jogos da Advocacia, na modalidade Padel, no ato da inscrição, serão considerados conhecedores das regras esportivas da COBRAPA - Confederação Brasileira de Padel, e as adotadas por este Regulamento, ficando a elas submetidos em sua totalidade.

Artigo 178. As inscrições deverão ser feitas em duplas.

Artigo 179. As duplas serão sorteadas pela Comissão Organizadora.

Da Disputa

Artigo 180. As partidas até a semifinal serão disputadas em 1 (um) set único de 6 (seis) games. Caso ocorra empate em games "6-6", joga-se um tie-break de desempate em 7 (sete) pontos, devendo haver pelo menos 2 pontos de vantagem.

Artigo 181. A final de cada categoria será disputada em 2 (dois) sets de 6 (seis) games cada. Caso ocorra empate em games "6-6":

I - Joga-se um tie-break de desempate em sete pontos, devendo haver pelo menos 2 pontos de vantagem;

II - Caso ocorra empate em sets "1-1", joga-se um tie-break de desempate em dez pontos, devendo haver pelo menos 2 pontos de vantagem.

Artigo 182. As partidas obedecerão ao sistema "Ponto de Ouro". Assim, sempre que o placar de um game estiver empatado em "40-40", a dupla responsável pela devolução indicará qual dos atletas irá receber o saque. Os vencedores do "Ponto de Ouro" vencerão o game.



Artigo 183. A aplicação pela comissão organizadora do WO será feita decorridos 15 (quinze) minutos da ausência do(s) adversário(s) em relação ao horário previsto para o início do jogo ou da liberação da quadra, caso ocorra em horário posterior.

Artigo 184. O tempo máximo de aquecimento será de cinco minutos.

Artigo 185. Durante os sets, as duplas mudarão de lado quando a soma dos games seja um número ímpar, com intervalo de no máximo 1min e 30seg.

Artigo 186. No tie-break, as duplas mudarão de lado a cada 6 pontos, não havendo tempo para intervalo.

Artigo 187. A contagem dos pontos será feita pelos atletas, e em caso de dúvida se repete o ponto. Em caso de falta de consenso entre os(as) jogadores(as) será chamado um(a) juiz(a) (membro da comissão organizadora dos Jogos da Advocacia).

Artigo 188. Ao término de cada partida, a dupla vencedora deverá informar à comissão organizadora o placar do jogo.

Do Desempate

Artigo 189. Na fase de chaves, havendo empate entre as equipes, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação de critérios:

- a) Saldo de games;
- b) Confronto direto.

Das Medidas Disciplinares

Artigo 190. Quando ocorrerem infrações praticadas no decorrer da competição serão aplicadas pela Comissão Organizadora as medidas disciplinares, conforme o que estabelece o regulamento geral.

Artigo 191. Os participantes da competição reconhecem e concordam que serão aplicadas medidas disciplinares pela organização, conforme as disposições previstas neste regulamento, como única e definitiva instância para as questões que surjam durante a competição.

Artigo 192. As interrupções prolongadas a serem adotadas em partidas da competição, quando circunstâncias não previstas interromperem o jogo, serão decididas pela comissão organizadora, a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

Artigo 193. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista nessa seção com o intuito de melhorar o andamento da competição.

6. VÔLEI DE PRAIA

Artigo 194. O **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Vôlei de Praia, constituem-se em prática desportiva, obedecendo as determinações estabelecidas no presente regulamento.

Artigo 195. As competições do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, na modalidade Vôlei de Praia, realizar-se-á nos dias 06 e 07/07 de 2024, em horário e local a ser divulgado após o fechamento das inscrições, limitada a quantidade mínima de 08 (oito) duplas no masculino e 08 (oito) duplas no feminino e o máximo de 16 (dezesesseis) duplas no masculino e 16 (dezesesseis) duplas no feminino

Artigo 196. As inscrições deverão ser feitas em duplas.

Artigo 197. As duplas serão sorteadas pela Comissão Organizadora.



Da Disputa

Artigo 198. Durante a fase de classificação as equipes se enfrentam em Dupla Eliminatória, numa partida de dois sets de 21 (vinte e um) pontos. Havendo empate, será disputado um *tie break* de 15 pontos.

Artigo 199. A equipe com duas derrotas estará eliminada da competição.

Artigo 200. A dupla vencedora de cada confronto somará 01 (um) ponto e a dupla perdedora não somará ponto. Ao final da fase será levado em consideração, para classificação, o maior número de pontos conquistados.

Artigo 201. Em caso de empate em número de pontos ao fim da fase de grupos, serão levados em consideração os seguintes critérios para desempate:

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Pontos Average (Pontos pró, divididos pelos pontos contra);

IV - Maior número de pontos pró;

V - Menor número de pontos contra;

VI - Sorteio (moeda).

Artigo 202. A contagem dos pontos será feita pelos atletas, e em caso de dúvida se repete o ponto. Em caso de falta de consenso entre os(as) jogadores(as) será chamado um(a) juiz(a) (membro da comissão organizadora dos Jogos da Advocacia).

Artigo 203. Ao término de cada partida, a dupla vencedora deverá informar à comissão organizadora o placar do jogo.

Normas Disciplinares

Artigo 204. A dupla que não terminar o confronto, por insuficiência de atletas e/ou abandonar o local da competição por ato de indisciplina, proporcionando favorecimento próprio ou de terceiros, caso esteja em vantagem no marcador, ou empatando o jogo, será considerada perdedora por “WO”, atribuindo-se ao seu adversário os pontos do confronto.

Artigo 205. A dupla que não estiver em quadra no horário marcado do jogo, com tolerância de 15 (quinze) minutos, será considerada perdedora por “WO”, atribuindo-se ao seu adversário os pontos do confronto.

Artigo 206. Quando ocorrerem infrações praticadas no decorrer da competição serão aplicadas pela Comissão Organizadora as medidas disciplinares, conforme o que estabelece o regulamento geral.

Artigo 207. Os participantes da competição reconhecem e concordam que serão aplicadas medidas disciplinares pela organização, conforme as disposições previstas neste regulamento, como única e definitiva instância para as questões que surjam durante a competição.

Artigo 208. As interrupções prolongadas a serem adotadas em partidas da competição, quando circunstâncias não previstas interromperem o jogo, serão decididas pela comissão organizadora, a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

Artigo 209. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista nessa seção com o intuito de melhorar o andamento da competição.

CAPÍTULO IX – DAS CONDIÇÕES FÍSICAS DOS PARTICIPANTES E SERVIÇOS DE APOIO



Artigo 210. Ao participar do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, o atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento da Competição, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do evento. Eximindo a Organização do Evento de responsabilidade administrativa, civil ou penal.

Artigo 211. Todos os atletas participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica, pois a organização não se responsabilizará pela saúde dos atletas.

Artigo 212. O competidor é responsável pela decisão de participar do evento, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição, podendo a organização do evento, seguindo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.

Artigo 213. O atleta deve retirar-se imediatamente da competição se assim for determinado por um membro da equipe médica oficial indicada pela Comissão Organizadora.

Artigo 214. A Comissão Organizadora não tem responsabilidade sobre o atendimento médico, no entanto haverá, para atendimento emergencial aos atletas, um serviço de socorro e ambulância equipada, para remoção. O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência como de continuidade, será efetuado na Rede Pública sob a responsabilidade desta.

Artigo 215. O atleta poderá decidir por outro sistema de atendimento eximindo a ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS de qualquer responsabilidade, desde a remoção até o seu atendimento médico.

CAPÍTULO X – DA DIVULGAÇÃO E DIREITOS AUTORAIS

Artigo 216. O atleta que se inscreve e ou participa do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** está incondicionalmente aceitando e concordando em ter sua imagem divulgada através de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, internet e televisão, ou qualquer outro meio de comunicação, para usos informativos, promocionais ou publicitários relativos à competição, sem acarretar nenhum ônus aos organizadores, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data.

Artigo 217. Todos os participantes do evento, atletas, staffs, organizadores e público em geral, cedem todos os direitos de utilização de sua imagem para a instituição organizadora.

Artigo 218. A filmagem, transmissão pela televisão, fotografias ou vídeo-tape relativos à competição têm os direitos reservados aos organizadores.

Artigo 219. Qualquer forma de divulgação ou interesse em destinar um profissional para a cobertura do evento estará sujeita à autorização e aprovação da empresa organizadora.

CAPÍTULO XI – DA SUSPENSÃO, ADIAMENTO E CANCELAMENTO

Artigo 220. A Comissão Organizadora, primando pela segurança dos atletas, poderá determinar a suspensão da competição, iniciada ou não, por questões de segurança pública, vandalismo e ou motivos de força maior.

Artigo 221. A Competição poderá ser adiada ou cancelada a critério da Comissão Organizadora, sendo comunicado aos inscritos esta decisão pelo site oficial do evento e nas redes sociais da CAASC e da OAB/SC.



Artigo 222. A Comissão Organizadora poderá alterar a forma de disputa prevista neste Regulamento em todas as modalidades, sem exceção, com o intuito de melhorar e ou viabilizar a realização e bom andamento da competição.

CAPÍTULO XII – DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Artigo 223. É proibido, em qualquer momento, pular as grades, cavaletes, ou qualquer outro material que delimite a área de competição e:

I – Fica a comissão organizadora responsável pelos atos de seus atletas e simpatizantes, sob pena de punição na pontuação geral.

II – Gestos obscenos, palavras de baixo calão, agressões físicas, morais e ou qualquer atitude que venha a ferir os princípios morais e desportivos, também serão passivos de punição.

III – O atleta que infringir uma ou mais de uma das regras de conduta descritas nesse regulamento, poderá receber punições administrativas a serem definidas segundo critérios da organização dos jogos.

Artigo 224. Para análise das condutas antidesportivas e aplicação de penas pelas infrações praticadas durante a competição, será formada uma comissão disciplinar composta por representantes da CAASC e da OAB/SC envolvidos ou não na coordenação dos jogos.

Artigo 225. Em caso de agressões físicas ou verbais por parte de algum atleta, membro da comissão técnica, ou membro da delegação, será comunicado pelo árbitro da partida à comissão disciplinar, através da súmula da partida/disputa, sendo o autor do fato e a equipe da qual fizer parte passível de sofrer uma das seguintes punições:

I – Advertência;

II – Perda de pontos;

III – Eliminações;

IV – Suspensão de partidas/disputas;

V – Banimento dos jogos organizados pela CAASC e OAB/SC, por 2 (dois) anos.

Artigo 226. Todos os atletas inscritos na competição devem respeitar o código de conduta das instituições, clubes, estádios, centros esportivos e agremiações onde ocorrerão as disputas do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**. Casos omissos a este regulamento serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

Artigo 227. É considerado Representante Legal junto a Comissão Técnica/Disciplinar, o Presidente da Subseção a qual está vinculado o atleta, ou o seu representante legal indicado.

CAPÍTULO XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 228. Os protestos ou reclamações relativas ao resultado da competição, ou condução da mesma, deverão ser feitos por escrito, durante a competição à Organização dos Jogos.

Artigo 229. São requisitos de admissibilidade do protesto:

I – Imediatamente após o final da partida/disputa, pelo próprio atleta, e quando em modalidades coletivas, pelo capitão da equipe, que deverá comunicar à arbitragem quanto a contestação do resultado.



II – O Protesto deverá ser expresso de maneira clara e objetiva, nominando sua causa e assinado pelo Representante Legal da equipe protestante.

III – O Protesto deverá ser encaminhado a Comissão Técnica/Disciplinar no prazo máximo de 1 (uma) hora após a realização da disputa.

Artigo 230. Ao participar do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE**, o atleta aceita totalmente o Regulamento da competição, participando por livre e espontânea vontade, assume as despesas de transporte, hospedagem, alimentação e seguros, ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação no evento, antes, durante e depois da mesma.

Artigo 231. Não haverá reembolso, por parte da Comissão Organizadora, bem como de seus patrocinadores e apoiadores, de nenhum valor correspondente aos equipamentos e ou acessórios utilizados pelos participantes no evento, independente de qual for o motivo, nem tampouco, por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas/participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.

Artigo 232. A segurança do evento receberá apoio dos órgãos competentes e haverá sinalização para a orientação dos participantes.

Artigo 233. Está autorizado o uso de óculos e lentes corretivas pelos atletas durante a competição, mediante termo de responsabilidade específico, independente da modalidade e categoria, bem como o uso de camisas de manga longa e/ou curta com proteção de UV, desde que estejam com as mesmas cores predominantes do uniforme da equipe, e deverão ser da mesma cor quando usadas por mais de 1 (um) atleta na equipe.

Artigo 234. As dúvidas, informações ou questionamentos técnicos deverão ser enviados por e-mail jogosdaadvocacia@caasc.com.br para que seja registrada e respondida a contento.

Artigo 235. A Comissão Organizadora poderá, a seu critério ou conforme as necessidades do evento, alterar ou revogar este regulamento, total ou parcialmente, informando as mudanças pelo site oficial do evento.

Artigo 236. As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela Comissão Organizadora de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

Artigo 237. Todos os direitos autorais relativos a este regulamento e ao **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** pertencem a Caixa de Assistência dos Advogados de Santa Catarina.

Artigo 238. Os casos que não se enquadrem neste Regulamento serão apreciados pela Comissão Técnica/Disciplinar quando necessários.

CAPÍTULO XIV – CONGRESSO TÉCNICO

Artigo 239. O Congresso Técnico do **I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE** será realizado de forma online, no dia 28 de junho, obedecendo o seguinte cronograma de horários e modalidades:

I - 28/06 – 9h30: BEACH TENNIS, PADEL e VÔLEI DE PRAIA;

II - 28/06 – 15h30: FUTEBOL SOCIETY e BASQUETE 3X3;

III - 28/06 – 18h30: JOGOS DE MESA.

Artigo 240. O Congresso Técnico será realizado para esclarecer regras e formatos de disputas das modalidades.

Artigo 241. Nenhuma alteração, ajuste, adequação ou qualquer modificação nas regras de disputa das modalidades serão realizadas durante o Congresso Técnico.



Artigo 242. O link de acesso ao Congresso Técnico será encaminhado aos participantes pelo e-mail cadastrado no momento da inscrição.

Florianópolis, 02 de maio de 2024.

ANEXO I

I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE

Balneário Camboriú/SC – 05,06 e 07/07/2024

FICHA DE INSCRIÇÃO

Nome/Atleta	
OAB/SC nº.	
Celular/Whatsapp	
Modalidade	
Nome da dupla ou equipe	
Subseção que irá competir	

Eu, _____, no perfeito uso de minhas faculdades, DECLARO que li, conheço, aceito e me submeto integralmente a todos os termos do regulamento geral do I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE, bem como que estou ciente de que minha inscrição somente estará finalizada após o efetivo cumprimento do determinado nos artigos 9º e 10º do citado regulamento geral.

Florianópolis, / / 2024.

Assinatura do(a) Advogado(a)/Atleta



ANEXO II

I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE

Balneário Camboriú/SC – 05,06 e 07/07/2024

TERMO DE RESPONSABILIDADE/SAÚDE

Eu, _____, no perfeito uso de minhas faculdades, DECLARO para os devidos fins de direito que:

1. Estou em plenas condições físicas e psicológicas de participar desta COMPETIÇÃO e estou ciente que não existe nenhuma recomendação médica que me impeça de praticar atividades físicas.
2. Assumo, por minha livre e espontânea vontade, todos os riscos envolvidos e suas consequências pela participação neste EVENTO, que incluem possibilidade de invalidez e morte, isentando o Grupo STC, a Caixa de Assistência dos Advogados de Santa Catarina e a Ordem dos Advogados do Brasil – Seccional de Santa Catarina, demais organizadores, colaboradores e patrocinadores DE TODA E QUALQUER RESPONSABILIDADE por quaisquer danos materiais, morais ou físicos, que porventura venha a sofrer, advindos da participação neste EVENTO.
3. Li, conheço, aceito e me submeto integralmente a todos os termos do regulamento da COMPETIÇÃO.
4. Declaro que não portarei, nem utilizarei, nas áreas do evento, ou outra área de visibilidade no evento, como meios de divulgação e promoção, nenhum material publicitário, promocional ou político, sem a devida autorização por escrito dos organizadores; e também, qualquer material ou objeto que ponha em risco a segurança do evento, dos participantes e ou das pessoas presentes, aceitando ser retirado pela organização ou autoridades, das áreas acima descritas.
5. Em caso de participação neste evento, representando equipes de participantes ou prestadores de serviços e ou qualquer mídia ou veículo, declaro ter pleno conhecimento, e que aceito o regulamento do evento, bem como, a respeitar as áreas da organização destinadas às mesmas, e que está vedada minha participação nas estruturas de apoio a equipes montadas em locais inadequados, ou que interfiram no



andamento do evento, e também locais sem autorização por escrito da organização, podendo ser retirado da competição e do local do evento em qualquer tempo.

6. Estou ciente das penalidades e possível desclassificação que posso sofrer caso descumpra o regulamento ou cometa algum tipo de falta. Excluindo meu direito de reclamação sobre tais aspectos da competição.
7. Autorizo o uso de minha imagem, assim como familiares e amigos, para fins de divulgação do evento, por fotos, vídeos e entrevistas em qualquer meio de comunicação, sem geração de ônus para o Grupo STC, a Caixa de Assistência dos Advogados de Santa Catarina e a Ordem dos Advogados do Brasil – Seccional de Santa Catarina, demais organizadores, colaboradores e patrocinadores.
8. Estou ciente que na hipótese de suspensão do evento por questões de segurança pública, caso fortuito ou força maior, todos os eventuais custos referentes à locomoção, preparação, estadia, inscrição, entre outros gastos despendidos pelo atleta será suportado única e exclusivamente por mim, isentando a Comissão Organizadora e a empresa responsável pelo ressarcimento de qualquer destes custos.
9. Compreendi e estou de acordo com todos os itens deste TERMO DE RESPONSABILIDADE, isentando assim quem quer que seja, de toda e qualquer responsabilidade legal de tudo o que vier a ocorrer comigo por consequência da minha participação no I JOGOS DA ADVOCACIA CATARINENSE.

Por ser a mais pura expressão da verdade, vai a presente assinada por mim.

Florianópolis/SC. / / 2024.

Assinatura do(a) Advogado(a)