“Transformando Pessoas, Formando Vencedores”

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ
PARANÁ MASTER

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ
JAPS MASTER

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ

PARANÁ MASTER

CADERNO DE ENCARGOS

OBS: Este caderno de encargos dá direcionamento e contempla todos os eventos relacionados com o projeto JAPS e Paraná Master, desta forma, ao ler o mesmo, atente-se ao evento / fase / responsabilidades ao qual seu município é sede.

ÍNDICE

Seção 1: PARANÁ ESPORTE/PRESP Responsabilidades

Introdução
Recursos Humanos
Recursos Materiais
Recursos Financeiros

Seção 2: Providências de ordem Administrativa - SEDE

Introdução
Comitê Organizador Municipal
Saúde
Segurança
Espaço para o Restaurante Oficial do Evento

Seção 3: Comitê Organizador Municipal (COM)

Introdução
Comitê Organizador Municipal

Seção 4: Cerimonias - Responsabilidade da Sede

Introdução
Espaços e Equipamentos para o Comitê Organizador Estadual

Seção 5: Comitê Organizador Estadual (COE) - Infraestrutura

Introdução
Informações

Seção 6: Marketing e comunicação- Responsabilidade da Sede

Introdução
Marketing e divulgação

Sessão 7: Caderno Técnico Modalidades – Responsabilidade Sede

Introdução
Caderno Técnico das Modalidades

ANEXOS

ANEXO I – Composição do Comitê Organizador Estadual
ANEXO II - Modelo Para Composição para o Comitê Organizador Municipal
ANEXO III - Protocolo para Sessão Preliminar

Seção 1
PRESP Responsabilidades

1.1 Introdução
1.2 Recursos Humanos
1.3 Recursos Materiais
1.4 Recursos Financeiros

1.1 Introdução

Sintetizamos as reponsabilidades do Estado nesta seção.

1.2 Recursos humanos:

2.1.1 Criação do Comitê Organizador Estadual para o Jogos Abertos do Paraná;

2.1.2 Detalhamento do grupo de trabalho. Disponível no Anexo I.

1.3 Recursos materiais

1.3.1 Fornecer o material esportivo a ser utilizado durante as competições:

1.3.1.1 ATLETISMO	NÚMEROS
1.3.1.2 BADMINTON	PETECAS
1.3.1.3 BASQUETEBOL	BOLAS
1.3.1.4 BEACH TENIS	BOLAS
1.3.1.5 BOCHA	SEM FORNECIMENTO MAT. ESPORTIVO
1.3.1.6 BOLÃO	SEM FORNECIMENTO MAT. ESPORTIVO
1.3.1.7 CICLISMO	NÚMEROS/PLACA
1.3.1.8 FUTEBOL SETE	BOLAS
1.3.1.9 FUTSAL	BOLAS
1.3.1.10 GINASTICA RÍTMICA	SEM FORNECIMENTO MAT. ESPORTIVO
1.3.1.11 HANDEBOL	BOLAS

1.3.1.12 NATAÇÃO	SEM FORNECIMENTO MAT. ESPORTIVO
1.3.1.13 HANDEBOL DE PRAIA	BOLAS
1.3.1.14 RUGBY	BOLAS
1.3.1.15 TÊNIS	BOLAS
1.3.1.16 TÊNIS DE MESA	BOLAS
1.3.1.17 VOLEIBOL	BOLAS
1.3.1.18 VOLEIBOL DE PRAIA	BOLAS
1.3.1.19 XADREZ	SEM FORNECIMENTO MAT. ESPORTIVO

1.3.2 Fornecer o software de informática para administração técnica do evento;

1.3.3 Fornecer a premiação da competição:

1.3.3.1 Troféus para 1º, 2º, 3º lugares em cada modalidade e sexo (JAPS Fase Estadual e PARANÁ MASTER Fase Estadual);

1.3.3.2 Troféus para o 1º lugar em cada modalidade e sexo (JAPS Fase Regional e Fase Macrorregional);

1.3.3.3 Medalhas para 1º e 2º lugares em cada modalidade e sexo (JAPS Fase Regional);

1.3.3.4 Medalhas para 1º, 2º e 3º lugares em cada modalidade e sexo (JAPS Fase Macrorregional/Fase Estadual e PARANÁ MASTER Fase Estadual).

1.4 Recursos financeiros

1.4.1 Fornecer Hospedagem em hotel para os participantes;

1.4.1.1 Coordenadores de Arbitragem;

1.4.1.2 Arbitragem;

1.4.1.3 Assessores Administrativos;

1.4.1.4 Apoio.

1.4.2 Fornecer a alimentação para os participantes;

1.4.2.1 Atletas;

1.4.2.2 Dirigentes Municipais;

1.4.2.3 Supervisores;

1.4.2.4 Coordenadores de Arbitragem;

1.4.2.5 Arbitragem;

1.4.2.6 Assessores Administrativos;

1.4.2.7 Apoio;

1.4.2.8 Comitê Organizador Municipal.

1.4.3 Custear despesas de transporte interno para Comitê Organizador Estadual;

1.4.3.1 Supervisores;

1.4.3.2 Coordenadores de Arbitragem;

1.4.3.3 Arbitragem;

1.4.3.4 Assessores Administrativos;

1.4.3.5 Apoio.

1.4.4 Custear as passagens do transporte intermunicipal do grupo de trabalho contratado (dentro do estado do Paraná);

1.4.4.1 Supervisores;

1.4.4.2 Coordenadores de Arbitragem;

1.4.4.3 Arbitragem;

1.4.4.4 Assessores Administrativos;

1.4.4.5 Apoio.

1.4.5 Pró-labore do grupo de trabalho.

1.4.5.1 Supervisores;

1.4.5.2 Coordenadores de Arbitragem;

1.4.5.3 Arbitragem;

1.4.5.4 Assessores Administrativos;

1.4.5.5 Apoio.

Seção 2
Providências de ordem Administrativa - SEDE

2.1 Introdução
2.2 Providências

2.1 INTRODUÇÃO

Assim como todas as partes envolvidas, também se espera o cumprimento das responsabilidades por parte do município que se encarregar da realização do evento. Além da disponibilização de espaços e serviços, investimentos em infraestrutura são exemplos de um legado do evento que refletem positivamente no cenário econômico do município e na autoestima do seu munícipe.

Apresentamos nessa seção ações que devem ser realizadas pela sede no sentido de garantir os aspectos legais e de oficializar a comunidade como um todo da realização do evento.

2.2 Providências

2.2.1 Oficializar as autoridades competentes da realização do evento em tempo hábil;

2.2.2 Oficializar as entidades competentes, a solicitação de utilização para os referidos locais;

2.2.3 Apresentar ofício, emitido por parte das entidades proprietárias de cada um dos locais de competição do evento, cedendo o local e suas dependências, nas datas do evento;

2.2.4 Apresentar cópia do alvará de localização e autorização do funcionamento da instalação para o fim proposto no evento ou laudo atualizado do Corpo de Bombeiros, Polícia Militar e Defesa Civil (termo de “nada a opor”), conforme estabelece a legislação vigente, para todas as instalações a serem utilizadas;

2.2.5 Disponibilizar locais de competição e de administração com os devidos implementos/equipamentos para realização do evento descrita na seção;

2.2.6 Providenciar e manter em condições de utilização todas as instalações esportivas com respeito a acessibilidade, conforme as especificações dos cadernos técnicos das modalidades;

2.2.7 Providenciar zeladores permanentes para limpeza e manutenção dos locais, durante todos os períodos de competição;

2.2.8 Providenciar que os locais estejam à disposição única e exclusivamente para a competição, 48 horas antes do início do evento e até o seu término;

2.2.9 Providenciar a abertura e preparação dos locais, diariamente, com a antecedência mínima de 01 hora do horário previsto na programação oficial;

2.2.10 Providenciar segurança para os locais, durante a realização das competições;

2.2.11 Manter um serviço geral de reparos (hidráulico, elétrico, etc), quando necessário;

2.2.12 Providenciar aparelhagem eletrônica para arbitragem da modalidade de Natação. A Federação possui equipamento para locação.

2.2.13 Providenciar aparelhagem eletrônica para arbitragem da modalidade de Atletismo. A Federação possui equipamento para locação.

2.2.14 Para todas as modalidades coletivas faz-se necessário à utilização de placares eletrônicos em todos os locais de competição;

Seção 3
Comitê Organizador Municipal (COM) Município Sede Responsabilidades

3.1 Introdução
3.2 Comitê Organizador Municipal

3.1 Introdução

É imperativo ao município sedia, desenvolver uma estrutura organizacional para gerenciar as ações relativas aos eventos relacionados com o projeto JAPS ao qual foi homologada como sede.

Apresentamos as providencias necessárias para a criação dessa estrutura organizacional.

3.2 Comitê Organizador Municipal:

Criação do Comitê Organizador Municipal (COM);

O Município sede, logo que escolhido, constituirá uma **Comitê Organizador Municipal (COM)**, por intermédio de um decreto do senhor Prefeito Municipal. Essa comissão coparticipa da organização e execução dos *Jogos Abertos do Paraná e Paraná Master* juntamente com a PARANÁ ESPORTE e deverá ter o mínimo de pessoas empossadas para atuarem nas diversas funções exigidas.

A estrutura organizacional e funcional do Comitê Organizador Municipal (COM) será determinada pelo Prefeito Municipal ou representante da Instituição *(modelo no Anexo II)*, de forma a cumprir com eficiência as atribuições previstas neste *Caderno de Encargos,* no *Caderno de Vistoria*, no *Regulamento* dos *Jogos Abertos do Paraná e Paraná Master* e nos atos subsequentes expedidos pela PARANÁ ESPORTE.

Comitê Organizador Municipal (COM) deverá entregar para a PARANÁ ESPORTE, até a Sessão Preliminar, o nome dos responsáveis/representantes e as ações a serem desenvolvidas para atendimento das responsabilidades e atribuições do Município sede.

Os atos, as obrigações e os encargos contraídos ou praticados pelo Comitê Organizador Municipal, no exercício de suas atribuições, serão de responsabilidade exclusiva do município, não havendo responsabilidade subsidiária da PARANÁ ESPORTE.

Seção 4
Cerimoniais - Responsabilidade da Sede

4.1 Introdução
4.2 Sessão Preliminar;
4.3 Sessão Preliminar – Comunicação;
4.4 Sessão Técnica;
4.5 Cerimonila de Abertura;
4.6 Cerimonial da Vitória.

4.1 Introdução

O município sede fica responsável por organizar os cerimoniais de acordo com o disposto no Regulamento Geral e por disponibilizar a infraestrutura e material necessários para a realização deles assim como exposto nessa seção.

4.2 Sessão Preliminar (Realização Presencial):

4.2.1 Auditório com capacidade para acomodar o número de municípios inscritos;

4.2.2 01 Mesa forrada com toalha com cadeiras para as autoridades (Prefeito, representante da câmara, secretário de esportes, chefe da Regional do Esporte, etc);

4.2.3 02 Projetores multimídia (data show) com tela de projeção;

4.2.4 Espaço no hall de entrada do auditório, para atendimento aos dirigentes das delegações, imprensa e público em geral, contendo 04 mesas e 08 cadeiras no hall de entrada;

4.2.5 02 impressoras multifuncionais (scanner /copiadora/ impressora), preferencialmente laser com material necessário para relatórios (papel A4, cartuchos de tinta, tonner e outros);

4.2.6 Serviço de Internet banda larga ou wireless;

4.2.7 Mastros com os pavilhões (Brasil, Paraná, Município sede), para a execução dos hinos do Brasil e do Paraná na parte solene;

4.2.8 Sistema de som no interior do auditório, com operador, compatível com as instalações do local;

4.2.9 Mestre de Cerimônias para o evento;

4.2.10 Espaço adequado para o trabalho da imprensa (sala de entrevistas);

4.2.11 Antecipadamente, apresentar ao Coordenador Técnico da sessão preliminar designado pela PARANÁ ESPORTE e à Assessoria de Cerimoniais, o roteiro da locução a ser desenvolvido, para verificação e aprovação;

4.2.12 O local da Sessão Preliminar e os materiais solicitados deverão estar prontos com 24 horas de antecedência para verificação e últimos ajustes;

4.2.13 Expor as marcas do Governo do Estado do Paraná, PARANÁ ESPORTE (PRESP), Prefeitura Municipal sede e dos patrocinadores do evento, em igual proporção, obedecendo a critérios fixados em conjunto com a Assessoria de Comunicação da PARANÁ ESPORTE.

4.3 **Sessão Preliminar - Comunicação:** À critério e com recursos do próprio município, organizar:

4.3.1 Vídeo informativo das instalações e funcionamento da CCO;

4.3.2 Folder e informações em Braille com os principais pontos do município, (restaurantes, hotéis, farmácias e outros);

4.3.3 Um coquetel, “coffee-break” ou similar para os participantes em local acessível;

4.3.4 Providenciar mapa da cidade em local acessível com informações de: CCO, locais de hospedagens, hospitais, delegacias, e outros, para serem distribuídos aos participantes.

4.4 **Sessão Técnica (Realização Presencial):** Providenciar os seguintes itens para a realização das Sessões Técnicas (em caso de necessidade):

4.4.1 Salas ou auditório com acomodação para mínima para 50 pessoas cada contendo em cara uma:

4.4.2 01 quadro negro (com giz e apagador) ou 01 whiteboard (com canetas apropriadas e apagador);

4.4.3 01 mesa diretora e 04 cadeiras;

4.4.4 01 Projetor multimídia (data show) com tela de projeção;

4.4.5 Sistema de som (se solicitado pela CT) no interior do local, com operador, compatível com as instalações do local;

4.4.6 A utilização das salas será definida de acordo com a demanda.

4.5 Cerimonial de Abertura: Organizar e realizar o Cerimonial de Abertura, com supervisão e orientação da PARANÁ ESPORTE, onde se fazem necessárias as seguintes providências mínimas:

4.5.1 Providenciar um local adequado (estádio, ginásio ou outro) com as condições necessárias para acomodar os participantes do cerimonial e o público assistente;

4.5.2 Providenciar mastros e as bandeiras do Brasil, do Paraná, e do Município sede;

4.5.3 Reservar um local para as autoridades;

4.5.4 Providenciar o bloqueio do trânsito próximo ao local para concentração das delegações e facilitar o acesso do público;

4.5.5 Confeccionar placas, ou similares, com os nomes dos municípios participantes;

4.5.6 Instalar aparelhagem completa de som de boa qualidade, com operador, que possibilite entendimento por parte do público e orientação dos participantes e pessoa que trabalhe com o sinal de libras;

4.5.7 Providenciar a pira olímpica e a tocha para o fogo simbólico;

4.5.8 Indicar o (a) atleta para proferir o juramento do atleta;

4.5.9 Indicar o (as) atleta (s) para conduzir (em) o fogo simbólico;

4.5.9.1 À consideração e com recursos do próprio município sede organizar os eventos apoteóticos como:

4.5.9.2 Abertura festiva (raio laser, shows e outros);

4.5.9.3 Demonstração de artistas e outros;

4.5.10 Expor as marcas do Governo do Estado do Paraná, PARANÁ ESPORTE (PRESP), Prefeitura Municipal sede e dos patrocinadores do evento, em igual

proporção, obedecendo a critérios fixados em conjunto com a Assessoria de Comunicação da PARANÁ ESPORTE;

4.5.11 Designar um locutor oficial e uma pessoa que saiba trabalhar com o sinal de libras, o qual deverá citar no início, nos intervalos e no término da solenidade o nome das instituições promotoras e realizadoras do evento;

4.5.12 Apresentar à Comitê Organizador Estadual no evento, roteiro da locução a ser desenvolvida no Cerimonial de Abertura, para verificação e aprovação;

4.6 Cerimônia da Vitória, providenciar:

4.6.1 01 estrutura box truss para instalação de lona 6x3;

4.6.2 01 estrutura box truss para instalação de lona 3x2;

4.6.3 Produção de lona 6x3 (Arte definida pela Comunicação da PARANÁ ESPORTE);

4.6.4 Produção de lona 3X2 (Arte definida pela Comunicação da PARANÁ ESPORTE).

Obs.: Espaço com acessibilidade

Seção 5

Infraestrutura necessária para o funcionamento do Comitê Organizador Estadual (COE) Responsabilidade da Sede

5.1 Introdução
5.2 Saúde
5.3 Segurança
5.4 Espaço para o Restaurante Oficial do Evento
5.5 Infraestrutura e Equipamentos para o Comitê Organizador Estadual
5.1 Material de expediente para uso da Secretaria Geral

5.1 Introdução

O município sede fica responsável por providenciar um local adequado para o funcionamento do COE, de fácil acesso e com acessibilidade para todos participantes e público.

O local deverá prever a capacidade e as instalações elétricas necessárias para os implementos/equipamentos descritos nessa seção.

5.2 Saúde

5.2.1 Disponibilizar e assegurar atendimento médico hospitalar para os participantes do evento.

5.2.2 Atendimento médico

5.2.3 Providenciar atendimento médico-hospitalar gratuito a todos os participantes e integrantes do evento;

5.2.4 Manter em todos os locais de competição, obrigatoriamente, um serviço de primeiros socorros e junto a COE um pronto atendimento de ambulância;

5.2.5 Manter uma ambulância e um médico ortopedista para atendimento imediato caso uma das modalidades venha necessitar.

5.2.5.1 Determinadas modalidades não iniciam as disputas sem uma ambulância no local (ver caderno técnico de modalidades).

5.3 Segurança

5.3.1 Contar com o efetivo de segurança Municipal e Estadual;

5.3.2 Obrigatoriamente, em tempo hábil, oficiar os comandos das Polícias Militar e Civil e demais órgãos competentes, a fim de que os mesmos possam planejar a segurança do evento;

5.3.3 Assegurar segurança efetiva adequada em todos os locais de competição, Comitê Organizador e Restaurante Oficial.

5.4 Espaço para o restaurante oficial do evento

5.4.1 Indicar um local adequado com acessibilidade para o funcionamento do Restaurante Oficial do Evento de fácil acesso para todos os participantes, preferencialmente com espaço para estacionamento de ônibus e carros dos participantes;

5.4.2 O Comitê Organizador Municipal deverá basear-se no número total de participantes inscritos, árbitros, coordenadores, membros do TEJDD e estagiários do ano anterior.

5.5 Infraestrutura e equipamentos para o Comitê Organizador estadual:

5.5.1 Local, as salas e demais locais deverão ter os seguintes materiais à disposição:

5.5.1.1 SALA 01 - DIREÇÃO GERAL e SUPERVISÃO GERAL / LOGISTICA

- ✓ 01 impressora, preferencialmente laser;
- ✓ 01 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 05 mesas de escritório;
- ✓ 10 cadeiras;
- ✓ 01 lixeira.

5.5.1.2 SALA 02 - COORDENAÇÃO TÉCNICA

- ✓ 01 impressora, preferencialmente laser;
- ✓ 02 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 06 mesas de escritório;
- ✓ 12 cadeiras;
- ✓ 01 lixeira;

5.5.1.3 SALA 03 - SECRETARIA GERAL

- ✓ 01 computador;
- ✓ 02 impressoras (no mínimo), preferencialmente laser (01 com possiblidade de fazer copias);
- ✓ 01 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 10 mesas de trabalhos;
- ✓ 20 cadeiras;
- ✓ 01 mesa grande ou bancada para montagem de boletins;
- ✓ 01 Armário com prateleiras ou similar para acomodar os materiais da secretaria, com chaves;
- ✓ 04 lixeiras;

5.5.1.4 SALA 04 - TEJDD (01 sala ampla)

- ✓ 01 computador;
- ✓ 01 impressora, preferencialmente laser;
- ✓ 01 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 01 Mesa de trabalho;
- ✓ 01 mesa grande para reunião com 14 cadeiras;
- ✓ 01 lixeira.

5.5.1.5 SALA 05 - ASSESSORIA DE IMPRENSA (01 sala ampla)

- ✓ 01 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 01 impressora colorida, preferencialmente laser;
- ✓ 10 mesas (no mínimo);
- ✓ 16 cadeiras;
- ✓ 02 lixeiras.

5.5.1.6 SALA 06 - INFRAESTRUTURA (local amplo)

- ✓ 01 Hotspot Wi-Fi;
- ✓ 01 mesa de escritório;

- ✓ 02 cadeiras;
- ✓ 01 lixeira;

5.5.2 **Serviço de Tecnologia:** O espaço deverá possuir suporte técnico para os serviços de tecnologia descritos (internet e informática) durante todo o período de funcionamento da COE;

5.5.2.1 Toda a Comitê Central Organizador deverá estar servida com internet banda larga ou wireless, com capacidade de velocidade de no mínimo **100 mega** para atendimento de toda a CCO;

5.5.2.2 Todos os computadores descritos deverão possuir a seguinte configuração mínima: processador 2.0 GHz (ou superior), memória RAM de no mínimo 4 gigas (ou superior), tendo instalado sistema operacional Windows 7 e Windows Office 2010 ou superior, programa antivírus, dispositivo de acesso USB, com acessórios e componentes;

5.5.2.3 Todas as impressoras deverão estar com cartuchos e toner de tintas correspondentes, possuindo quantidade suficiente para reposição imediata;

5.5.2.4 Deverá ser realizada a limpeza diária de todos os locais da Comitê Central Organizador;

5.5.2.5 Deverá ter uma equipe de apoio (10 pessoas) para o descarregamento e carregamento de materiais, quando solicitado;

5.5.2.6 Este local deverá contar com serviço de segurança 24 horas;

5.5.3 **Material de expediente para uso da Secretaria Geral (JAPS e PARANÁ MASTER Fase Estadual)**

- ✓ 100 canetas esferográfica cor azul
- ✓ 60 canetas esferográfica cor preta
- ✓ 60 canetas esferográfica cor vermelha
- ✓ 12 canetas marca-texto cores variadas;
- ✓ 03 pincéis atômicos (vermelho, preto e azul)
- ✓ 15 lápis preto
- ✓ 03 apontadores para lápis

- ✓ 04 borrachas
- ✓ 15 réguas (30 cm)
- ✓ 03 tesouras
- ✓ 03 extratores de grampos
- ✓ 03 estiletes
- ✓ 04 tubos de cola em bastão
- ✓ 03 tubos de cola branca
- ✓ 20 rolos de fita crepe 18x50
- ✓ 02 rolos de fita crepe 48x50
- ✓ 02 rolos Fita Adesiva 54x40 Cristal – Tight Tape (durex)
- ✓ 03 rolos Fita adesiva 12 x40 transparentes – Tight Tape (durex)
- ✓ 02 caixas de clips tamanho 02
- ✓ 02 caixas de clips tamanho 00
- ✓ 03 grampeadores 26/6 (tamanho médio)
- ✓ 02 caixas de grampos para grampeador 26/ 6
- ✓ 03 perfuradores
- ✓ 60 envelopes A4 (tipo saco)
- ✓ 40 pastas plásticas com elástico de 4cm de altura
- ✓ 60 pastas com grampo trilho
- ✓ 40 pranchetas
- ✓ 25 resmas de papel A4

5.5.4 **Material de expediente para uso da Secretaria Geral (JAPS FASE MACROREGIONAL)**

- ✓ 20 canetas esferográfica cor azul
- ✓ 20 canetas esferográfica cor preta
- ✓ 20 canetas esferográfica cor vermelha
- ✓ 05 canetas marca-texto cores variadas;
- ✓ 02 pincéis atômicos (vermelho, preto e azul)
- ✓ 10 lápis preto
- ✓ 01 apontador para lápis
- ✓ 02 borrachas

- ✓ 10 réguas (30 cm)
- ✓ 01 tesoura
- ✓ 01 extratores de grampo
- ✓ 01 estilete
- ✓ 02 tubos de cola em bastão
- ✓ 02 tubos de cola branca
- ✓ 06 rolos de fita crepe 18x50
- ✓ 01 rolo de fita crepe 48x50
- ✓ 01 rolo Fita Adesiva 54x40 Cristal – Tight Tape (durex)
- ✓ 01 rolo Fita adesiva 12 x40 transparentes – Tight Tape (durex)
- ✓ 01 caixa de clips tamanho 02
- ✓ 01 caixa de clips tamanho 00
- ✓ 02 grampeadores 26/6 (tamanho médio)
- ✓ 01 caixa de grampos para grampeador 26/ 6
- ✓ 01 perfurador
- ✓ 30 envelopes A4 (tipo saco)
- ✓ 20 pastas plásticas com elástico de 4cm de altura
- ✓ 30 pastas com grampo trilho
- ✓ 15 resmas de papel A4

5.5.5 **Material de expediente para uso da Secretaria Geral (JAPS FASE REGIONAL)**

- ✓ 20 canetas esferográfica cor azul
- ✓ 20 canetas esferográfica cor preta
- ✓ 20 canetas esferográfica cor vermelha
- ✓ 05 canetas marca-texto cores variadas;
- ✓ 02 pincéis atômicos (vermelho, preto e azul)
- ✓ 10 lápis preto
- ✓ 01 apontador para lápis
- ✓ 02 borrachas
- ✓ 10 réguas (30 cm)
- ✓ 01 tesoura

- ✓ 01 extrator de grampo
- ✓ 01 estilete
- ✓ 02 tubos de cola em bastão
- ✓ 02 tubos de cola branca
- ✓ 06 rolos de fita crepe 18x50
- ✓ 01 rolo de fita crepe 48x50
- ✓ 01 rolo Fita Adesiva 54x40 Cristal – Tight Tape (durex)
- ✓ 01 rolo Fita adesiva 12 x40 transparentes – Tight Tape (durex)
- ✓ 01 caixa de clips tamanho 02
- ✓ 01 caixa de clips tamanho 00
- ✓ 02 grampeadores 26/6 (tamanho médio)
- ✓ 01 caixa de grampos para grampeador 26/ 6
- ✓ 01 perfurador
- ✓ 30 envelopes A4 (tipo saco)
- ✓ 20 pastas plásticas com elástico de 4cm de altura
- ✓ 30 pastas com grampo trilho
- ✓ 15 resmas de papel A4

Seção 6
Marketing e comunicação - Responsabilidade da Sede

6.1 Introdução
7.2 Marketing e Comunicação

6.1 INTRODUÇÃO

Esta seção tem por objetivo guiar as ações da sede no quesito comunicação visual e de como proceder quando da celebração de patrocínio.

6.2 MARKETING E COMUNICAÇÃO

6.2.1 O Município sede não poderá celebrar contrato de patrocínio dos Jogos Abertos do Paraná sem expressa anuência da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte;

6.2.2 O Município sede deverá fixar o nome da PARANÁ ESPORTE em igual proporção ao seu em todos os materiais promocionais, locais e ações realizadas antes, durante e após o evento quando tais atos estiverem relacionados ao mesmo.

6.2.3 O Município sede permitirá a entrada de material promocional dos patrocinadores nos locais de competições e de solenidades, bem como prevalecerá publicidade da PARANÁ ESPORTE, dos patrocinadores e da prefeitura do Município sede, obedecendo aos critérios fixados pelo PARANÁ ESPORTE.

6.2.4 O Município sede deverá encaminhar a PARANÁ ESPORTE, para aprovação, cópia de “layout” de todos os materiais promocionais relativos ao evento

6.2.5 Providenciar placas indicativas para a CCO, locais de competição, alojamentos, hospitais, e outros serviços de utilidade, que deverão estar afixadas em locais de fácil visualização;

6.2.6 Providenciar divulgação dos jogos no município, na região, no estado e no país, através da imprensa escrita e eletrônica, além da confecção de materiais gráficos promocionais;

6.2.7 Quando o município sede for elaborar materiais promocionais sobre o evento que irá sediar, deverá, antes de suas confecções, solicitar a aprovação da Assessoria de Comunicação da PARANÁ ESPORTE. Deverão constar em todos estes materiais as logomarcas do Governo do Estado e da PARANÁ ESPORTE em igual proporção à Prefeitura Municipal e patrocinadores. Exemplos: cartazes, outdoors, folders, bonés, camisetas, e outros para que as pessoas com deficiência possam ter acesso;

6.2.8 Quando o município sede for enviar “releases” para a imprensa escrita e/ou eletrônica, deverá incluir o nome/marca do Governo do Estado do Paraná e da PARANÁ ESPORTE. Exemplos: Jingles promocionais, propagandas em jornais e revistas, inserções de chamadas na televisão e outros, principalmente com as informações para todas as deficiências;

6.2.9 Garantir espaços em todos os locais de competições para colocação de material de divulgação da PARANÁ ESPORTE e patrocinadores.

Seção 7
Caderno técnico - modalidades
Responsabilidade da Sede

7.1 Introdução
7.2 Caderno Técnico

7.1 INTRODUÇÃO

Nesta seção, são apresentados de forma individual implementos/equipamentos necessários para a realização das competições em cada uma das modalidades constantes no Regulamento dos Jogos Abertos do Paraná – JAPS.

7.2 CADERNO TÉCNICO DAS MODALIDADES

7.2.1 ATLETISMO
7.2.2 BADMINTON
7.2.3 BASQUETEBOL
7.2.4 BEACH TENIS
7.2.5 BOCHA
7.2.6 BOLÃO
7.2.7 CICLISMO
7.2.8 FUTEBOL SETE
7.2.9 FUTSAL
7.2.10 GINÁSTICA RÍTMICA
7.2.11 HANDEBOL
7.2.12 HANDEBOL DE PRAIA
7.2.13 NATAÇÃO
7.2.14 RUGBY
7.2.15 TÊNIS
7.2.16 TÊNIS DE MESA
7.2.17 VOLEIBOL
7.2.18 VOLEIBOL DE PRAIA
7.2.19 XADREZ

I. MODALIDADE ATLETISMO

1. LOCAL DA COMPETIÇÃO

1.1. 01 pista com a medida oficial com 400 metros e 08 raias emborrachada, dotada de todos os equipamentos de acordo com cada prova do programa específico da modalidade com acessibilidade (ver regulamento técnico da modalidade);
1.2. Vestiários feminino e masculino;
1.3. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino com acessibilidade;
1.4. Local para imprensa;
1.5. Água para arbitragem.
1.6. Área para entrevistas próxima ao ambiente da competição/premiação.

2. RECURSOS MATERIAIS

2.1. 01 sala adequada para a instalação da direção da competição, mais o locutor, que coordenará todas as informações a serem feitas para o público e coordenará o cerimonial de premiação. Esta sala deverá ter duas mesas e quatro cadeiras (Preferencialmente esta sala deverá estar localizada paralelamente a reta de chegada da pista, perpendicularmente a linha de chegada das corridas);
2.2. 01 sala adequada para instalação da secretaria da competição, com 02 mesas e 04 cadeiras e 01(uma) impressora preferencialmente laser com o CD de instalação (não há a necessidade de fornecer computadores);
2.3. 01(uma) impressora preferencialmente laser com CD de instalação que será usada para cronometragem eletrônica;
2.4. 01(um) Nobreak de 3.000 VA para ser usado na cronometragem eletrônica;
2.5. 01 sala adequada com 02 mesas e 07 cadeiras para permanência de pessoal que irá realizar a premiação, bem como, onde os atletas aguardarão o momento de ir ao podium;
2.6. 01 sala adequada para a guarda do material da competição;
2.7. 01 aparelhagem de som potente com CD e entrada para computador tipo “Notebook” e microfone sem fio para ser utilizado na locução geral do evento;
2.8. 01 aparelhagem de som pequena com microfone para ser utilizado na Câmara de Chamada para a chamada dos atletas para a entrada nas provas;
2.9. 06 Tendas, conforme segue:
2.10. 02 tendas 5x5m para a Câmara de Chamada (02 mesas e 02 cadeiras para os árbitros e bancos ou cadeiras em número suficiente para os atletas, pois é pela câmara de chamada que os atletas farão a sua entrada para as provas);
2.11. 01 tenda 5x5m para a Cronometragem Eletrônica (01 mesa e 01 cadeira);
2.12. 01 tenda 5x5m para Serviços Médicos (01 mesa e 02 cadeiras e maca para atendimento médico);
2.13. 01 tenda 5x5m para o Material Técnico (01 mesa e 01 cadeira);
2.14. 01 tenda 10x10m para a Zona Mista (saída dos atletas na pista, onde os mesmos pegarão seus pertences) (somente cadeiras).
2.15. Obs.: o local da instalação das tendas dependerá da pista em que a competição for realizada.
2.16. Bancos nos setores de provas de campo para descanso dos atletas entre as tentativas;

2.17. 15 mesas e 15 cadeiras para os setores de provas para serem utilizados pela equipe de arbitragem;
2.18. 15 guarda-sóis;
2.19. 01 podium removível;
2.20. 02 Caixas de Isopor de 100 litros, para colocação de água nos setores de prova que haja necessidade;
2.21. Gelo Mineral durante a competição para gelar água nos isopores acima e para ser utilizado no atendimento médico aos atletas;
2.22. Aparelhagem para cronometragem eletrônica - (verificar locação junto à Federação de Atletismo do Paraná);

3. MATERIAL DE SECRETARIA:

3.1. 41 pranchetas;
3.2. 01 caixa de canetas esferográficas na cor azul;
3.3. 04 grampeadores 26/06 com grampos;
3.4. 02 resmas de sulfite A4 210x297mm (para emissão dos resultados e avisos gerais);
3.5. 02 resmas de sulfite Ofício 02 (para confecção das súmulas);
3.6. 05 réguas;
3.7. 05 rolos de fita crepe.

4. RECURSOS HUMANOS

4.1. 01 médico, preferencialmente, ortopedista, que permaneça no local de competição, durante todo o período das disputas (OBRIGATÓRIO);
4.2. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período;
4.3. 01 ambulância que deverá permanecer no local de competição durante todo o transcorrer da mesma;
4.4. Pessoas disponíveis para a limpeza do local de competição (banheiro, pista, etc).

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

		Hombres			Mujeres		
1	EE UU	710	266	198	161	40	25	20
2	URSS	214	37	37	42	34	29	35
3	Alemania*	247	27	46	52	41	41	40
4	Gran Bretaña	194	46	63	44	5	20	16
5	Finlandia	165	49	33	30	1	2	0
34	España	9	2	3	3	0	0	1

*Incluidas Alemania Federal y Democrática.

II. MODALIDADE BADMINTON

1. LOCAL DA COMPETIÇÃO

1.1. 01 ginásio com as seguintes medidas: 34 m x 14 m de área livre;
1.2. Serão montadas 04 quadras;
1.3. A iluminação (artificial ou natural) não deverá interferir diretamente nos olhos dos atletas;
1.4. Altura do pé direito 09 m;
1.5. Paredes de fundo e laterais devem ter cor que contrasta com a cor da peteca;
1.6. O ginásio não deve possuir entradas diretas de ar/ ventilação/ luz externa (sol / reflexo);
1.7. Piso/ Linhas da Quadra: as linhas serão marcadas com fita crepe;
1.8. Água e banheiros:
1.9. Água para as equipes de arbitragem e apoio;
1.10. Banheiros – solicitamos ter disponível, ao menos uma ducha no banheiro masculino e uma no feminino.

2. RECURSOS M ATERIAIS

2.1. 20 Rolos de fita crepe branca (50 m x 50 mm);
2.2. 03 Rolos de f ita crepe parda / marrom (50 m x 50 mm);
2.3. 10 mesas e 42 cadeiras;
2.4. Aparelho de som, com caixas amplificadoras, microfone e extensões necessárias (chamadas de jogos);
2.5. Computador e Impressora/ fotocopiadora (com programa de instalação) para súmulas e informar resultados (programa necessário). Também na Sessão Técnica;
2.6. Materiais de papelaria (01 resma de papel sulfite branca (500 folhas), 06 pranchetas, 12 canetas, 01 grampeador, e etc.);
2.7. 12 panos de chão;

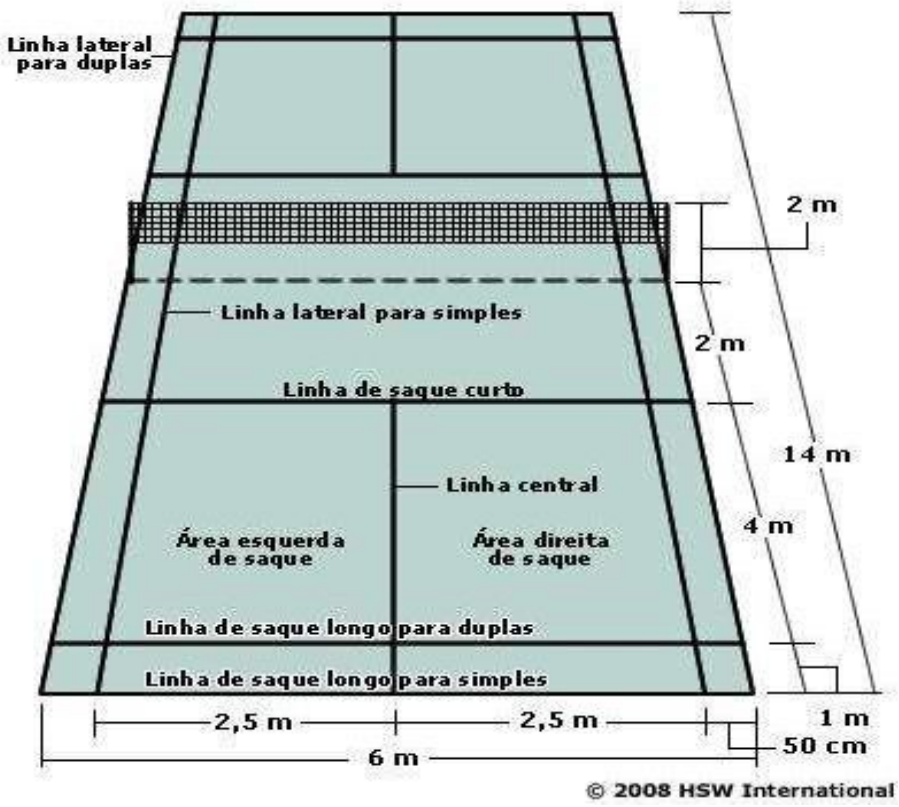
3. MATERIAL DISPONIBILIZADO PELA BFP

3.1. 06 redes e postes de sustentação;
3.2. 12 postes de sustentação;
3.3. Placares manuais;

4. RECURSOS HUM ANOS (por quadra)

4.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



III. MODALIDADE BASQUETEBOL

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (dois) ou mais quadras oficiais (15 x 28 m) (conforme a necessidade), cobertas, iluminadas e com todos seus implementos.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Vestiários feminino e masculino;
1.4. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino;
1.5. Local para imprensa.

2. RECURSOS M ATERIAIS (por quadra)

2.1. 02 pares de tabelas com aro retrátil;
2.2. 02 marcadores de 24 segundos conforme a regra;
2.3. 01 par de redes de f io de seda;
2.4. 01 mesa para 07 pessoas e 07 cadeiras;
2.5. 01 banco para o policiamento;
2.6. 02 bancos de reservas com cadeiras para 12 pessoas;
2.7. 01 placar eletrônico;
2.8. 01 bomba para bola com bicos reservas;
2.9. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.10. 02 cronômetros;
2.11. 01 conjunto de placas numeradas de 01 a 05;
2.12. 02 conjuntos de placas de 01 a 04 (para faltas coletivas);
2.13. 02 bandeiras de mesa vermelhas;
2.14. 02 rodos com pano para limpeza;
2.15. 04 canetas esferográficas (02 cor vermelha, 02 cor azul);
2.16. 01 régua (30 cm);
2.17. 01 rolo de fita crepe.
2.18. Água para as equipes de arbitragem e apoio;

3. RECURSOS HUM ANOS (por quadra)

3.1. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.2. 02 enxugadores de quadra;
3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. REGRA DOIS – QUADRA E EQUIPAMENTO (Art. 2 Quadra)
   1.1. Quadra de jogo
      1.1.1. A quadra de jogo terá uma superfície rígida, plana, livre de obstruções (Diagrama 1) com dimensões de vinte e oito (28) m de comprimento por quinze (15) m de largura, medidos desde a margem interna da linha limítrofe.
      1.1.2. As Federações Nacionais tem autoridade para, aprovar quadras com medidas de vinte e seis (26) m. por quatorze (14) m.

   1.2. Quadra de defesa
      1.2.1. A quadra de defesa de uma equipe consiste na cesta da própria equipe, a parte interna da tabela e aquela parte da quadra de jogo limitada pela linha final atrás da sua própria cesta, as linhas laterais e a linha central.

   1.3. Quadra de ataque
      1.3.1. A quadra de ataque de uma equipe consiste da cesta dos adversários, a parte interna da tabela e aquela parte da quadra de jogo l imitada pela linha final atrás da cesta dos adversários, as linhas laterais e a margem interna da linha central mais próxima da cesta dos adversários.

   1.4. Linhas
      1.4.1. Todas as linhas serão traçadas na cor branca, com cinco (5) cm de largura e claramente visíveis.

   1.5. Linha limítrofe
      1.5.1. A quadra de jogo será limitada pela linha limítrofe, consistindo de linhas finais e linhas laterais. Estas linhas não são parte da quadra de jogo.
      1.5.2. Qualquer obstrução, incluindo o pessoal sentado no banco da equipe, deverá estar a no mínimo dois (2) m da quadra de jogo.

   1.6. Linha central, círculo central e semicírculo de lance livre
      1.6.1. A linha central será marcada paralela às linhas finais desde os pontos médios as linhas laterais. Ela se estenderá 0,15 m além de cada linha lateral. A linha central é parte da quadra de defesa.
      1.6.2. O círculo central será marcado no centro da quadra de jogo e terá um raio de 180 m medido até a margem externa da circunferência. Se o interior do círculo central for pintado, ele tem de ser da mesma cor das áreas restritivas.
      1.6.3. Os semicírculos de lance livre serão marcados na quadra de jogo com um raio de 1,80 m medidos até a margem externa da circunferência e com seus centros nos pontos médios das linhas de lances livres (Diagrama 2)
      1.6.4. 2.4.3 Linhas de lance livre, áreas restritivas e lugares de rebote dos lances livres
      1.6.5. A linha de lance livre será traçada paralela a cada linha final. Ela terá sua margem mais distante a 5,80 m da margem interna da linha final e terá 3

,60 m de extensão. Seu ponto médio estará na linha imaginária que une os pontos médios as duas (2) linhas f inais.

1.6.6. As áreas restritivas serão as áreas retangulares marcadas na quadra de jogo l imitadas pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre estendida e pelas linhas que se originam das linhas finais, tendo suas margens externas a 2 ,45 m dos pontos médios das linhas finais e terminando nas margens externas das linhas de lance livre estendidas. Estas linhas, excluindo as linhas finais, são parte da área restritiva. O interior das áreas restritivas tem de ser pintado.

1.6.7. Espaços de rebote de lances livres ao longo das áreas restritivas, reservadas para jogadores durante lances livres, serão marcados com o no Diagrama 2.

1.7. Área da cesta de campo de três pontos

1.7.1. A área da cesta de campo de três pontos da equipe (Diagrama 1 e Diagrama 3) será a área inteira do piso da quadra de jogo, exceto a área próxima ao cesto os oponentes, l imitada por e incluindo:

1.7.2. Duas (2) linhas paralelas estendidas desde e perpendiculares à linha final com sua margem externa a 0 , 90 m da margem interna das linhas laterais.

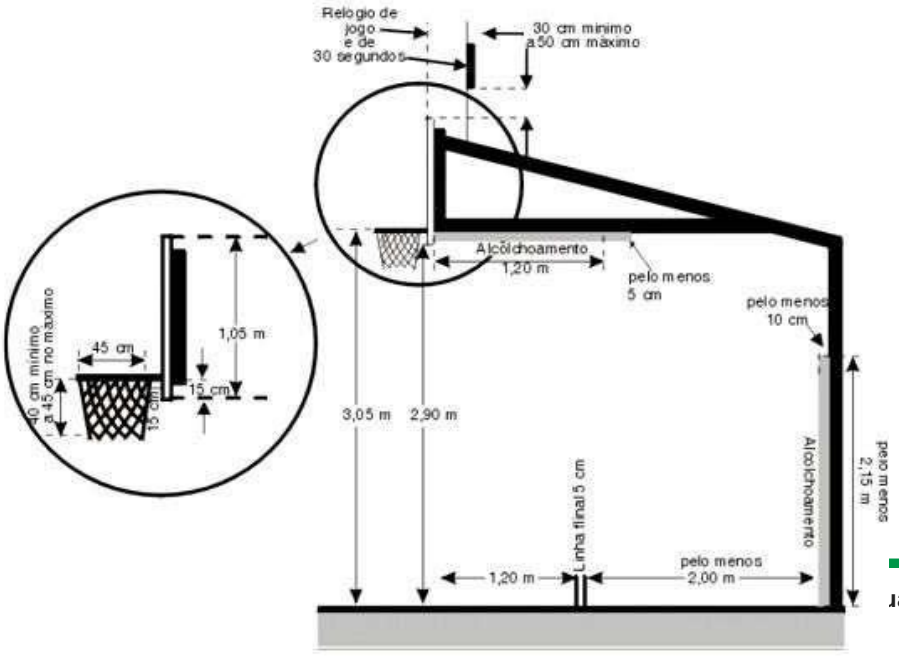
1.7.3. Um arco com raio de 6 ,75 m medido desde o ponto no solo abaixo exatamente do centro da cesta dos oponentes até a margem externa do arco. A distância do ponto no solo para a margem interna dos pontos médios da linha final é 1,575 m. O arco se une as linhas paralelas.

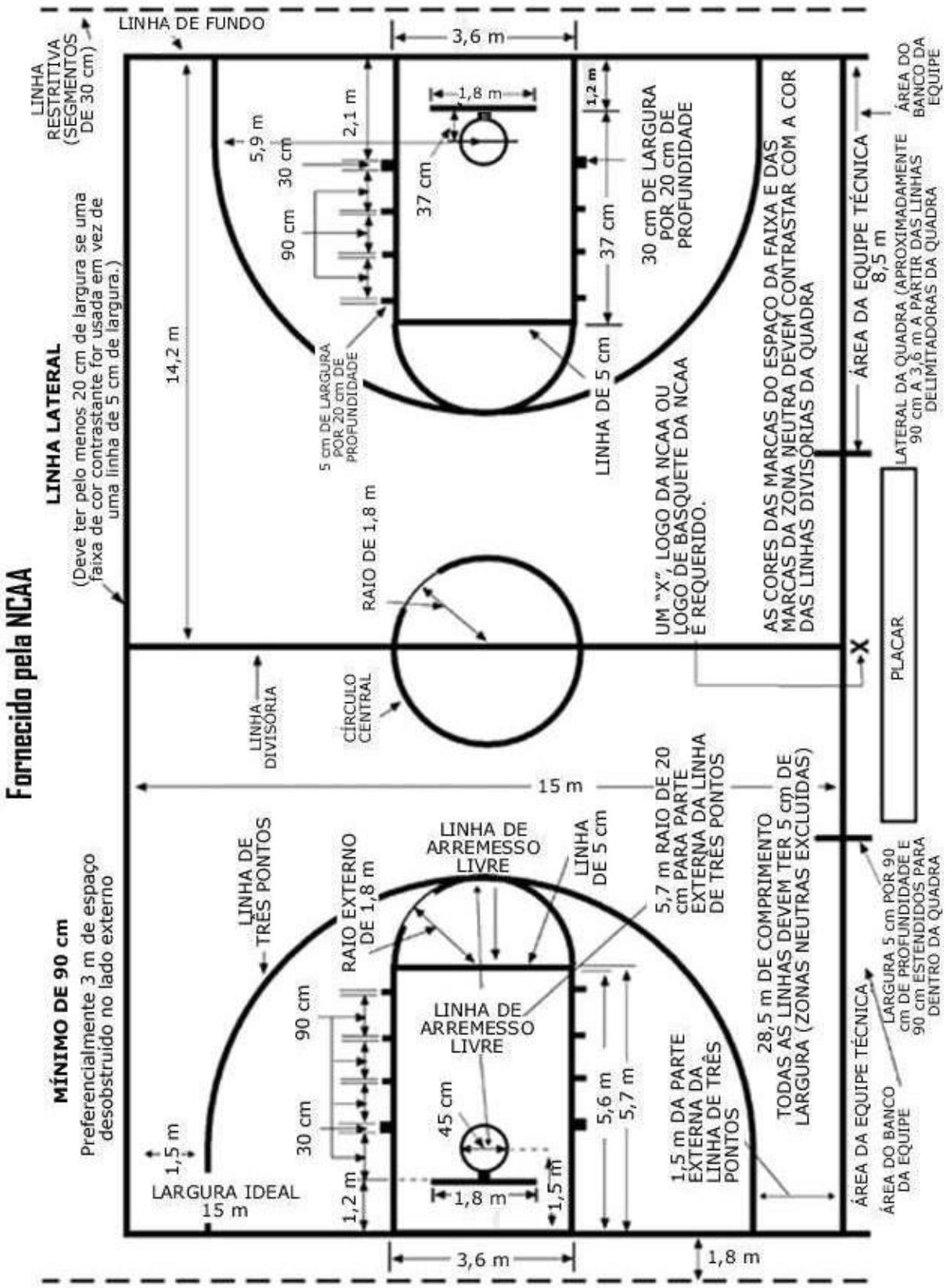
1.7.4. A linha de três pontos não é parte da área da cesta de campo de três pontos.

1.7.5. Duas (2) linhas paralelas estendidas desde e perpendiculares à linha final, com sua margem externa a 0,90 m da margem interna das linhas laterais.

1.7.6. Um arco com raio de 6,75 m medido desde o ponto no solo abaixo exatamente do centro da cesta dos oponentes até a margem externa do arco. A distância do ponto no solo para a margem interna dos pontos médios da linha final é 1,575m. O arco se une as linhas paralelas.

1.7.7. A linha de t rês pontos não é parte da área da cesta de campo de três pontos.




Fornecido pela NCAA
LINHA DE FUNDO
LINHA RESTRITIVA (SEGMENTOS DE 30 cm)
LINHA LATERAL
(Deve ter pelo menos 20 cm de largura se uma faixa de cor contrastante for usada em vez de uma linha de 5 cm de largura.)
MÍNIMO DE 90 cm
Preferencialmente 3 m de espaço desobstruído no lado externo
14,2 m
3,6 m
1,8 m
2,1 m
5,9 m
30 cm
90 cm
37 cm
1,2 m
37 cm
30 cm DE LARGURA POR 20 cm DE PROFUNDIDADE
5 cm DE LARGURA POR 20 cm DE PROFUNDIDADE
LINHA DE 5 cm
RAIO DE 1,8 m
UM "X", LOGO DA NCAA OU LOGO DE BASQUETE DA NCAA É REQUERIDO.
AS CORES DAS MARCAS DO ESPAÇO DA FAIXA E DAS MARCAS DA ZONA NEUTRA DEVEM CONTRASTAR COM A COR DAS LINHAS DIVISÓRIAS DA QUADRA
ÁREA DA EQUIPE TÉCNICA 8,5 m
ÁREA DO BANCO DA EQUIPE
LATERAL DA QUADRA (APROXIMADAMENTE 90 cm A 3,6 m A PARTIR DAS LINHAS DELIMITADORAS DA QUADRA
PLACAR
LINHA DIVISÓRIA
CÍRCULO CENTRAL
15 m
LINHA DE TRÊS PONTOS
RAIO EXTERNO DE 1,8 m
LINHA DE ARREMESSO LIVRE
LINHA DE 5 cm
5,7 m RAIO DE 20 cm PARA PARTE EXTERNA DA LINHA DE TRÊS PONTOS
28,5 m DE COMPRIMENTO TODAS AS LINHAS DEVEM TER 5 cm DE LARGURA (ZONAS NEUTRAS EXCLUÍDAS)
90 cm
30 cm
45 cm
1,5 m
1,2 m
1,8 m
1,5 m
5,6 m
5,7 m
1,5 m DA PARTE EXTERNA DA LINHA DE TRÊS PONTOS
LARGURA IDEAL 15 m
ÁREA DA EQUIPE TÉCNICA
ÁREA DO BANCO DA EQUIPE
LARGURA 5 cm POR 90 cm DE PROFUNDIDADE E 90 cm ESTENDIDOS PARA DENTRO DA QUADRA
3,6 m
1,8 m

IV. MODALIDADE BOCHA

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (duas) ou mais canchas oficiais com piso em forração, com respectivos implementos (jogos de bochas), ou número de canchas conforme a necessidade regional.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
1.4. Local para imprensa.
1.5. Vestiários feminino e masculino;

2. RECURSOS MATERIAIS (por cancha)

2.1. 01 mesa;
2.2. 01 rolo de fita crepe;
2.3. 01 trena (5m).
2.4. 02 cadeiras;
2.5. 02 jogos de Bochas;
2.6. 03 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.7. Água para arbitragem e Apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por local)

3.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 08 a 12 pessoas

5. OBSERVAÇÃO

5.1. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. REGULAMENTO TÉCNICO DO JOGO (Art. 1º AS CANCHAS)

1.1. A Bocha deve ser praticada sobre terreno plano, nivelado e limitado por tablados perimétricos de madeira ou outro material não metálico.

1.2. As canchas devem ter dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm. Com prévia autorização da Comissão Executiva Estadual Arbitral Internacional - CTAI, da Confederação Sul-americana de Bocha - CSB e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão – CBBB poderão ser utilizadas canchas com dimensões de 24 a 27m de comprimento.

1.3. As cabeceiras das canchas, até a altura dos 30cm, devem ser construídas com tábuas oscilantes. Recomenda-se que essas tábuas sejam cobertas com uma ou duas camadas de borracha sintética, de modo a minimizar o impacto das bochas nas cabeceiras, bem como o seu retorno.

1.4. Na parte superior das cabeceiras, acima dos 30cm, pode-se também utilizar tábuas, podendo-se aplicar ainda uma forração com material de composição sintética, a exemplo de eucatex, de modo a diferenciar o toque das bochas nas cabeceiras acima dos 30 cm . Os materiais utilizados na construção das canchas não devem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral.

1.5. Para os fins da regularidade do jogo, as pessoas, animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e telas de proteção, entre outras) apoiadas ou localizadas sobre as tábuas periféricas são consideradas corpos estranhos.

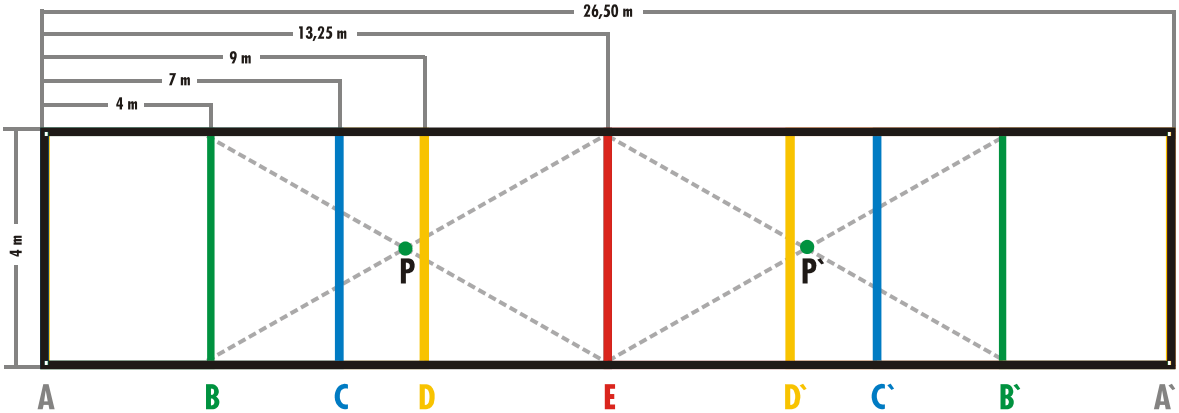
1.6. O piso das canchas deve ser de carpete ou similar, de modo a permitir maior agilização das partidas.

2. Art. 2º OS LIMITES DO JOGO E A MARCAÇÃO DAS CANCHAS

2.1. A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais, com a utilização de material colorido (carpete, tinta, verniz, entre outros), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas.

2.2. A marcação de raias verticais de referência nas tábuas laterais é opcional.

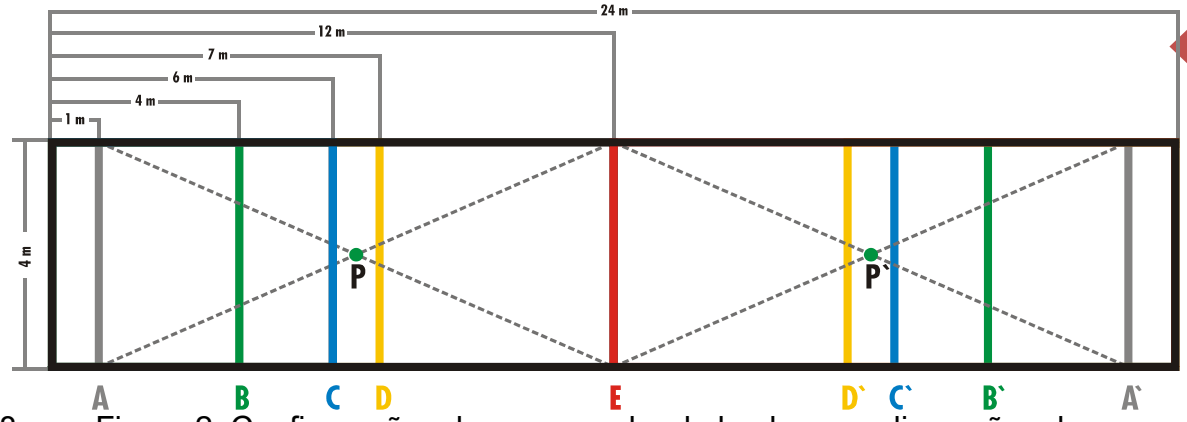
2.3. A marcação de uma cancha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura deve ser efetuada de acordo com a Figura 1.



2.4. Figura 1: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 26,50m de comprimento e 4m de largura.

2.5. A marcação da cancha corresponde a:

2.6. As linhas A e A' coincidem com as cabeceiras e indicam o limite mais atrasado permitido aos jogadores para o lançamento das bochas;
2.7. As linhas B e B' (4m) indicam o limite máximo permitido aos jogadores para o lançamento do bolim e das bochas a ponto e para a jogada de rafa;
2.8. As linhas C e C' (7m) indicam o limite máximo que se permite aos jogadores para a jogada de tiro, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar (contrapasso) no momento do lançamento;
2.9. As linhas D e D' (9m) indicam a distância mínima para as bochas tocarem o terreno, representando também o limite máximo que o jogador deve atingir após o lançamento do bolim e de uma bocha a ponto;
2.10. A linha E (meio da cancha) indica a distância mínima para a colocação do bolim em jogo, representando também o limite máximo que pode ser atingido por um jogador após o lançamento de uma bocha de rafa ou de tiro.
2.11. Para facilitar a adaptação da nova regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas abaixo as configurações para uma cancha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura (Figura 2), onde:
2.12. As linhas A e A' (1m) representam o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
2.13. As linhas B e B" (4m) correspondem ao limite máximo permitido para o lançamento do bolim, para a jogada a ponto e para a jogada de rafa, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento (rafa);
2.14. As linhas C e C' (6m) representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro (bochada), podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento;
2.15. As linhas D e D' (7m) indicam a distância mínima do pique da bocha na jogada de rafa (não podendo atingi-la), o limite da zona de tiro e a distância máxima para cada jogador acompanhar o bolim e a bocha na jogada a ponto (somente a primeira, já que a segunda é livre). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta bocha, salvo nas jogadas de rafa e de tiro. A linha D ou D' poderá ainda ser ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;
2.16. A linha E (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de rafa e a de tiro (na primeira bola, já que a segunda é livre – dupla e trio). Na individual, o jogador somente poderá ultrapassar essa linha após o lançamento da quarta bocha. A linha "E" poderá ainda ser ultrapassada para observação do jogo (uma vez na jogada-mão), desde que devidamente autorizada pelo árbitro;
2.17. No início de cada partida o bolim deve ser colocado na posição "P".



2.18. Figura 2: Configurações de uma cancha de bocha com dimensões de 24m de comprimento e 4m de largura.

V. MODALIDADE BOLÃO

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 Locais ou mais com 04 pistas cada (conforme a necessidade), preferencialmente em um mesmo pavilhão, com respectivos equipamentos, sendo que as mesmas deverão obrigatoriamente ser lixadas nos padrões recomendados das regras da modalidade, 30 dias antes do início da competição.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino;
1.4. Local para imprensa;
1.5. Vestiários feminino e masculino;

2. RECURSOS MATERIAIS (por local)

2.1. 01 balança aferida (pesar bolas);
2.2. 01 escrivaninha com 02 cadeiras;
2.3. 01 mesa e 01 cadeira para cada duas pistas;
2.4. 01 rolo de fita crepe.
2.5. 02 réguas (30 cm);
2.6. 04 canetas esferográficas (azul ou preta);
2.7. Todos os pinos com esferas;
2.8. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por local)

3.1. 01 catador de pinos/bolas por pista, independente de sistema manual ou automático;
3.2. 01 mecânico/eletricista, caso o sistema de levantamento de pinos seja automático;
3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

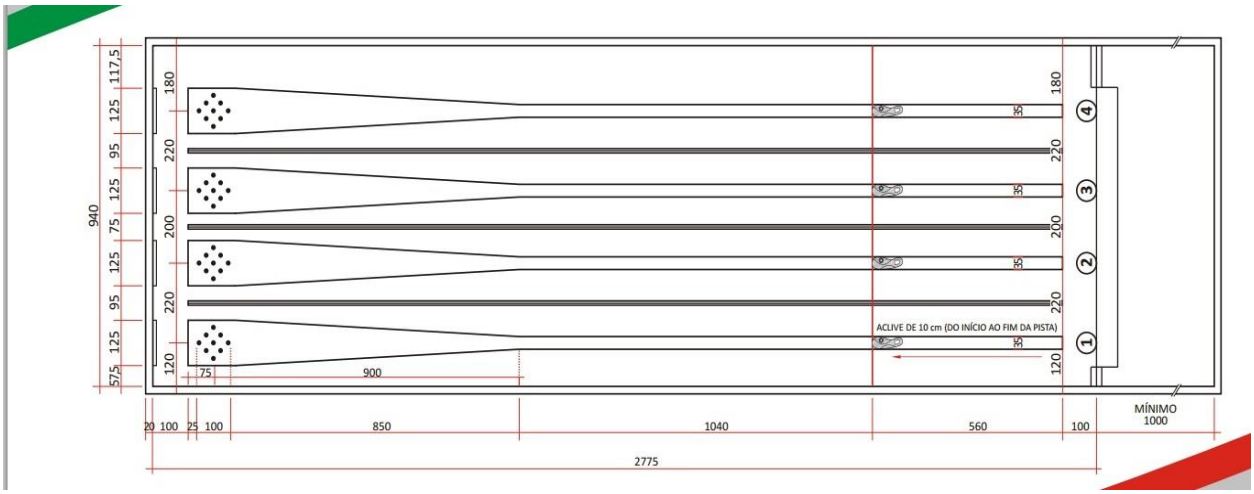
4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas.

5. OBSERVAÇÃO:

5.1. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



O Bolão é uma modalidade esportiva que envolve o lançamento de bolas em direção a um alvo. A área de competição do bolão é conhecida como pista de bolão. Aqui estão algumas informações técnicas sobre a área de competição:

1 **Dimensões da Pista:** A pista de bolão tem geralmente entre 26 a 27,5 metros de comprimento e 1,50 a 1,75 metros de largura. Ela é retangular e nivelada.

1.2 Para um pavilhão com 4 pistas para a modalidade esportiva bolão, as dimensões técnicas geralmente seguem padrões estabelecidos pela federação ou órgão regulador do esporte. As dimensões típicas para uma pista de bolão são:

1.2.1 Comprimento: aproximadamente 27,5 metros.

1.2.2 Largura: cerca de 1,75 metros.

1.3 Portanto, para um pavilhão com 4 pistas, você poderia calcular as dimensões totais multiplicando o comprimento de uma pista pelo número de pistas (27,5m x 4 = 110 metros) e mantendo a largura consistente.

1.4 Essas dimensões proporcionam espaço suficiente para os jogadores praticarem o bolão com conforto e seguindo as especificações do esporte. Lembre-se de verificar com a entidade responsável pelo esporte em sua região para garantir que você está cumprindo todas as diretrizes adequadas.

2 **Marcações na Pista:** A pista é dividida em faixas marcadas. Existem diferentes tipos de marcações para indicar diferentes aspectos do jogo, como a linha de saída, pontos de referência para o lançamento das bolas.

3 **Material da Pista:** A pista de bolão é geralmente feita de madeira, embora em algumas competições modernas possa ser de materiais sintéticos.

4 **Alvos:** O objetivo principal do jogo é lançar as bolas de forma a derrubar pinos posicionados ao fundo da pista.

5 **Regras de Pontuação:** A pontuação no bolão pode variar dependendo das regras específicas da competição, mas geralmente é baseada no número de pinos derrubados.

6 **Equipamentos:** Os jogadores utilizam bolas de bolão, que são maiores e mais pesadas do que bolas de boliche tradicionais.

Essas são algumas informações básicas sobre a área de competição da modalidade esportiva bolão. Se precisar de mais detalhes ou informações específicas, mantenha contato.

VI. MODALIDADE BEACH TENNIS

1. LOCAL DA COMPETIÇÃO

1.1. .02 (duas) ou mais quadras oficiais (conforme a necessidade), com todos os implementos. A superfície da quadra deve ser de areia compactada e nivelada, geralmente medindo 16 metros de comprimento por 8 metros de largura para partidas de duplas e 16 metros de comprimento por 4 metros de largura para partidas de simples.

1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. Vestiários feminino e masculino;

1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS M ATERIAIS (por quadra)

2.1. 01 rede de nylon – oficial por quadra;
2.2. 03 mesas;
2.3. 01 escada-cadeira para o 1º árbitro com proteção;
2.4. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.5. 01 placar de mesa;
2.6. 02 rolos de esparadrapo médio;
2.7. 02 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.8. 01 régua (30 cm);
2.9. 01 rolo de fita crepe.
2.10. 02 protetores de postes;
2.11. 02 tendas;
2.12. 01 guarda sol;
2.13. 10 cadeiras;
2.14. 01 rolo de fita zebrada;
2.15. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUM ANOS (por quadra)

3.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas;

4.2. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

Aqui estão algumas informações técnicas sobre a área de competição na modalidade de Beach Tennis:

1. **Dimensões da Quadra**: Uma quadra de Beach Tennis tem as dimensões de 16 metros de comprimento por 8 metros de largura para jogos de duplas e 16 metros de comprimento por 4 metros de largura para jogos de simples.

2. **Superfície da Quadra**: Geralmente, a superfície é composta de areia compactada, garantindo uma boa tração para os jogadores.

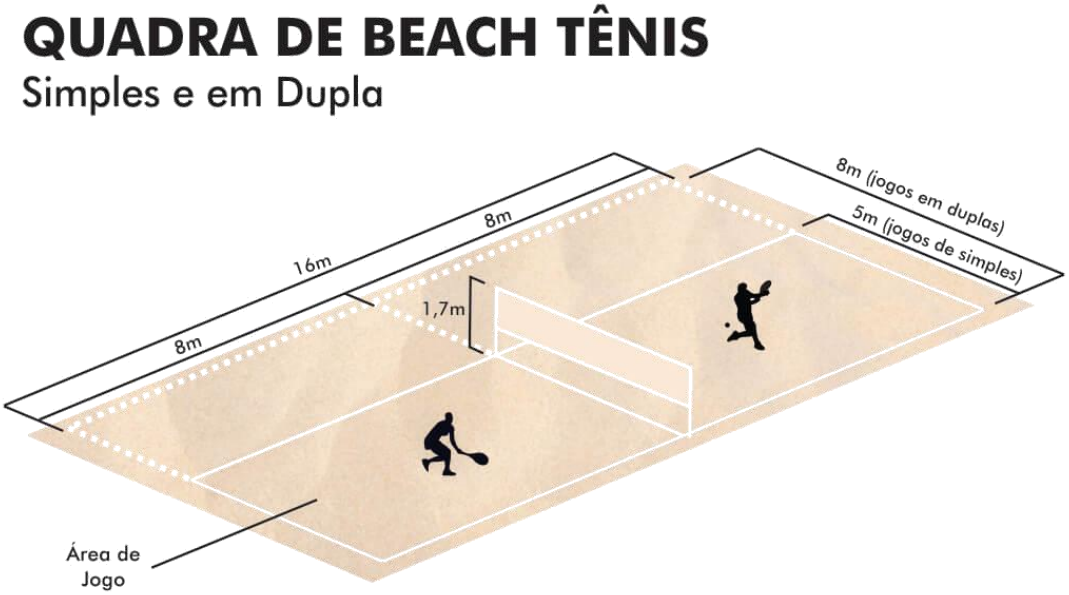
3. **Rede**: A altura oficial da rede é de 1,70 metros nas extremidades e 1,75 metros no centro. A largura da rede é de 8 metros.

4. **Linhas da Quadra**: As linhas são geralmente marcadas na areia e seguem um padrão similar ao do tênis tradicional, incluindo linhas de serviço, linha de base e linhas laterais.

5. **Espaço de Segurança**: Geralmente, há uma área ao redor da quadra que serve como espaço de segurança para os jogadores e espectadores.

6. **Equipamento de Proteção**: Como em qualquer esporte, é recomendado o uso de equipamentos de proteção, como tênis adequados para areia e óculos de sol.

Essas são algumas das informações técnicas básicas sobre a área de competição na modalidade de Beach Tennis. Se precisar de mais detalhes ou informações específicas, estou à disposição para ajudar!



VII. MODALIDADE CICLISMO

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. Locais adequados para as provas previstas no regulamento da modalidade.
1.2. Deverá ter ainda todos os implementos necessários para a realização da competição. O município sede deverá pegar as orientações junto a FPC Federação Paranaense de Ciclismo.
1.3. Preparar os locais das provas com antecedência para uma vistoria da Direção Técnica da FPC.
1.4. Verificar especificações no final do caderno.

2. RECURSOS MATERIAIS GERAIS

2.1. Chip ativo (dentro das possibilidades do município é possível sua locação junto a Confederação Brasileira de Ciclismo - CBC).
2.2. Sanitários - Caso não haja acesso fácil aos sanitários próximos ao local de largada (para arbitragem e ciclistas) providenciar pelo menos 02 sanitários químicos (01 feminino e 01 masculino) no local;
2.3. 01 ponto de energia elétrica;
2.4. 40 cones no mínimo;
2.5. 04 mesas e 08 cadeiras plásticas no mínimo;
2.6. 04 tendas de 3x3 m;
2.7. Grades (no mínimo 40) para demarcação nos locais de largada e chegada, preferencialmente para demarcar no mínimo 100 m para cada lado da rua ou local destinado.
2.8. 10 rolos de fita zebrada (amarela e preta);
2.9. 02 rolos de fita crepe larga, para demarcação da linha de largada e chegada;
2.10. 14 pranchetas;
2.11. 14 canetas;
2.12. 02 resmas de papel A4;
2.13. 01 Caixa de Isopor, com gelo e água para arbitragem e apoio;
2.14. 01 Caixa de Isopor, com gelo para ser utilizado no atendimento médico dos atletas.

3. RECURSOS HUMANOS

3.1. Batedores da PRF / PRE / PMPR / GUARDA MUNICIPAL e efetivo para segurança (policiamento) com veículos oficiais. A quantidade dependerá do local e a prova específica.
3.2. 01 equipe de apoio do município para montagem dos equipamentos e a pista de Mountain Bike.
3.3. 01 Operador de som;
3.4. 01 médico, preferencialmente ortopedista ou traumatologista.
3.5. Pessoas habilitadas a prestarem atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição. Pelo menos uma por período. OBS: Deverão acompanhar a ambulância, juntamente com o carro da equipe de arbitragem durante o transcorrer de todas as provas (OBRIGATÓRIO).

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo (s) para 15 pessoas;
4.2. 01 ou 02 ambulâncias (preferencialmente 02), com a (s) respectiva(s) equipe (s) de socorro, em todas as provas previstas;
4.3. 02 a 03 motos (mínimo de 125 cc com combustível)
4.4. Demais veículos conforme a descrição nos Recursos Materiais.

5. MATERIAIS EXPECIFICOS POR PROVA:

5.1. **PROVA DE ESTRADA EM CIRCUITO FECHADO OU NÃO**

5.1.1. 40 cones no mínimo;
5.1.2. 04 mesas e 08 cadeiras plásticas no mínimo;
5.1.3. 03 tendas de 3x3 m;
5.1.4. Grades (no mínimo 40) para demarcação nos locais de largada e chegada, preferencialmente para demarcar 100 m para cada lado da rua ou local destinado;
5.1.5. Sistema de som compatível com o local;
5.1.6. Sanitários – Caso não haja acesso fácil aos sanitários próximos ao local de largada (para arbitragem e ciclistas), providenciar pelo menos 02 banheiros químicos (01 feminino e 01 masculino) no local;
5.1.7. 01 rolo de fita crepe larga para demarcação da linha de largada e chegada;
5.1.8. 02 rolos de fita zebrada (amarela e preta);
5.1.9. 01 ponto de energia elétrica;
5.1.10. 03 motos (no mínimo com 125 cc), com combustível para as motos;
5.1.11. Mínimo de 10 Staffs;
5.1.12. 02 caixas de copos de água para arbitragem;
5.1.13. Sistema de chip ativo;
5.1.14. Policiamento;
5.1.15. Ambulância com equipe médica (preferência SIATE ou SAMU), preferencialmente 2 ambulâncias.

5.2. **PROVA CONTRA O RELÓGIO (CRI)**

5.2.1. 40 cones no mínimo;
5.2.2. 04 mesas e 10 cadeiras plásticas no mínimo;
5.2.3. 04 tendas de 3x3 m;
5.2.4. Grades (no mínimo 40) para demarcação nos locais de largada e chegada;
5.2.5. Sistema de som compatível com o local;
5.2.6. Sanitários – Caso não haja acesso fácil aos sanitários próximos ao local de largada (para arbitragem e ciclistas), providenciar pelo menos 02 banheiros químicos (01 feminino e 01 masculino) no local;
5.2.7. Sistema de chip ativo;
5.2.8. 03 motos (no mínimo com 125 cc) com combustível para as motos
5.2.9. 01 rolo de fita crepe larga para demarcação da linha de largada e chegada;
5.2.10. 04 rolos de fita zebrada (amarela e preta);
5.2.11. 01 ponto de energia elétrica;
5.2.12. Mínimo de 10 Staffs
5.2.13. 02 caixas de copos de água para arbitragem
5.2.14. Policiamento

5.2.15. Ambulância com equipe médica (preferência SIATE ou SAMU), preferencialmente 2 ambulâncias

5.3. **PROVAS DE VELOCIDADE 200, 500 e KM**

5.3.1. 40 cones no mínimo;
5.3.2. 04 mesas e 08 cadeiras plásticas no mínimo;
5.3.3. 04 tendas de 3x3 m;
5.3.4. Grades (no mínimo 40) para demarcação nos locais de largada e chegada,
5.3.5. Sistema de som compatível com o local;
5.3.6. Sanitários – Caso não haja acesso fácil aos sanitários próximos ao local de largada (para arbitragem e ciclistas), providenciar pelo menos 02 banheiros químicos (01 feminino e 01 masculino) no local;
5.3.7. Sistema de chip ativo;
5.3.8. 01 rolo de fita crepe larga para demarcação da linha de largada e chegada;
5.3.9. 04 rolos de fita zebrada (amarela e preta);
5.3.10. 01 ponto de energia elétrica;
5.3.11. 03 motos (no mínimo com 125 cc) Combustível para as motos
5.3.12. Mínimo de 10 Staffs
5.3.13. 02 caixas de copos de água para arbitragem
5.3.14. Policiamento
5.3.15. Ambulância com equipe médica (preferência SIATE ou SAMU),

5.4. **PROVAS DE MOUNTAIN BIKE CROSS (XCO)**

5.4.1. 20 cones no mínimo (depende do percurso);
5.4.2. 03 mesas e 08 cadeiras plásticas no mínimo;
5.4.3. 03 tendas de 3x3 m;
5.4.4. Sistema de som compatível com o local;
5.4.5. Sanitários – Caso não haja acesso fácil aos sanitários próximos ao local de largada (para arbitragem e ciclistas), providenciar pelo menos 02 banheiros químicos (01 feminino e 01 masculino) no local;
5.4.6. Sistema de chip;
5.4.7. No mínimo 300 estacas de madeira com 1,5m a 2,0 m de altura, com um dos lados pontiagudo para fixação no chão;
5.4.8. 02 marretas (no mínimo) para fixação das estacas;
5.4.9. 20 sacos de cal (10 kg cada) para demarcação do percurso;
5.4.10. 50 setas de sinalização (tamanho 50 x 30 cm cada e espessura de no mínimo 10 cm) em PVC branco e, pintadas na cor preta;
5.4.11. 20 rolos de fita zebrada (amarela e preta);
5.4.12. Staffs do município para colocação das estacas e marcação do percurso;
5.4.13. 01 ponto de energia elétrica;
5.4.14. 02 caixas de copos de água para arbitragem
5.4.15. Policiamento
5.4.16. Ambulância com equipe médica (preferência SIATE ou SAMU), preferencialmente 2 ambulâncias

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

1. **PROVA DE ESTRADA EM CIRCUITO FECHADO OU NÃO**
   1.1. Local asfaltado, sem buracos na pista, sem lombadas (ou o mínimo possível) ou tachões. Rua com largura suficiente para 2 pistas, com curvas largas para retorno de pelotão de ciclistas. O trajeto deverá ter no mínimo 3.000 metros de extensão. Preferencialmente o trajeto deverá ser dentro da área urbana, para visibilidade ao público.

2. **PROVA CONTRA O RELÓGIO (CRI)**
   2.1. Rodovia ou avenida urbana; local asfaltado, sem buracos na pista. O trajeto deverá ter no mínimo 5.000 metros de extensão, com a possibilidade de retorno (para cumprir a distância obrigatória de 10 Km (mínimo). Se for em rodovia, o trânsito deverá estar totalmente bloqueado 30 minutos antes da competição e até o término da mesma.

3. **PROVAS DE VELOCIDADE 200, 500 e KM**
   3.1. Avenida ou rua asfaltada, sem buraco, tachões ou outros obstáculos. O trajeto deverá ter no mínimo 1.800 metros e deverá ser totalmente plano. O trânsito deverá ser totalmente interrompido meia hora antes do início das competições, até o final das mesmas.

4. **PROVA DE MOUNTAIN BIKE CROSS XCO**
   4.1. O percurso deverá possuir no máximo 15% de pavimentação em asfalto ou similar, com o restante em estradas de chão (areia, cascalho, terra e outros, trilhas e caminhos) trilhas e caminhos devendo oferecer uma grande diversidade de pisos e terrenos para proporcionar um desafio ao atleta. Sessões prolongadas de trilhas devem oferecer zonas de ultrapassagem. O percurso deverá ter no mínimo 4km de extensão (ideal); preferencialmente o terreno deverá ser num bosque ou local de trilheiros, com

VIII. MODALIDADE FUTEBOL SETE

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 04 (quatro) ou mais campos (conforme a necessidade) com dimensões regulamentares, preferencialmente com arquibancadas, devidamente cercados com alambrados, bancos de reservas cobertos e demais instalações pertinentes à modalidade.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Vestiários feminino e masculino;
1.4. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
1.5. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por campo)

2.1. 01 par de redes de nylon;
2.2. 01 mesa e 3 cadeiras;
2.3. 01 banco para policiamento;
2.4. 02 bancos de reservas para 16 pessoas;
2.5. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.6. 01 bomba para bola com bicos reservas;
2.7. 01 placar;
2.8. 01 cronômetro;
2.9. 01 par de bandeiras;
2.10. 01 maca;
2.11. 01 jogo de plaquetas de substituição de atletas, (nº. 01 ao 22);
2.12. 04 bandeiras de canto com 1,5m de altura;
2.13. 04 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.14. 01 rolo de fita crepe;
2.15. 01 régua (30 cm);
2.16. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por campo)

3.1. 04 gandulas;
3.2. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.3. 02 carregadores para maca;
3.4. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

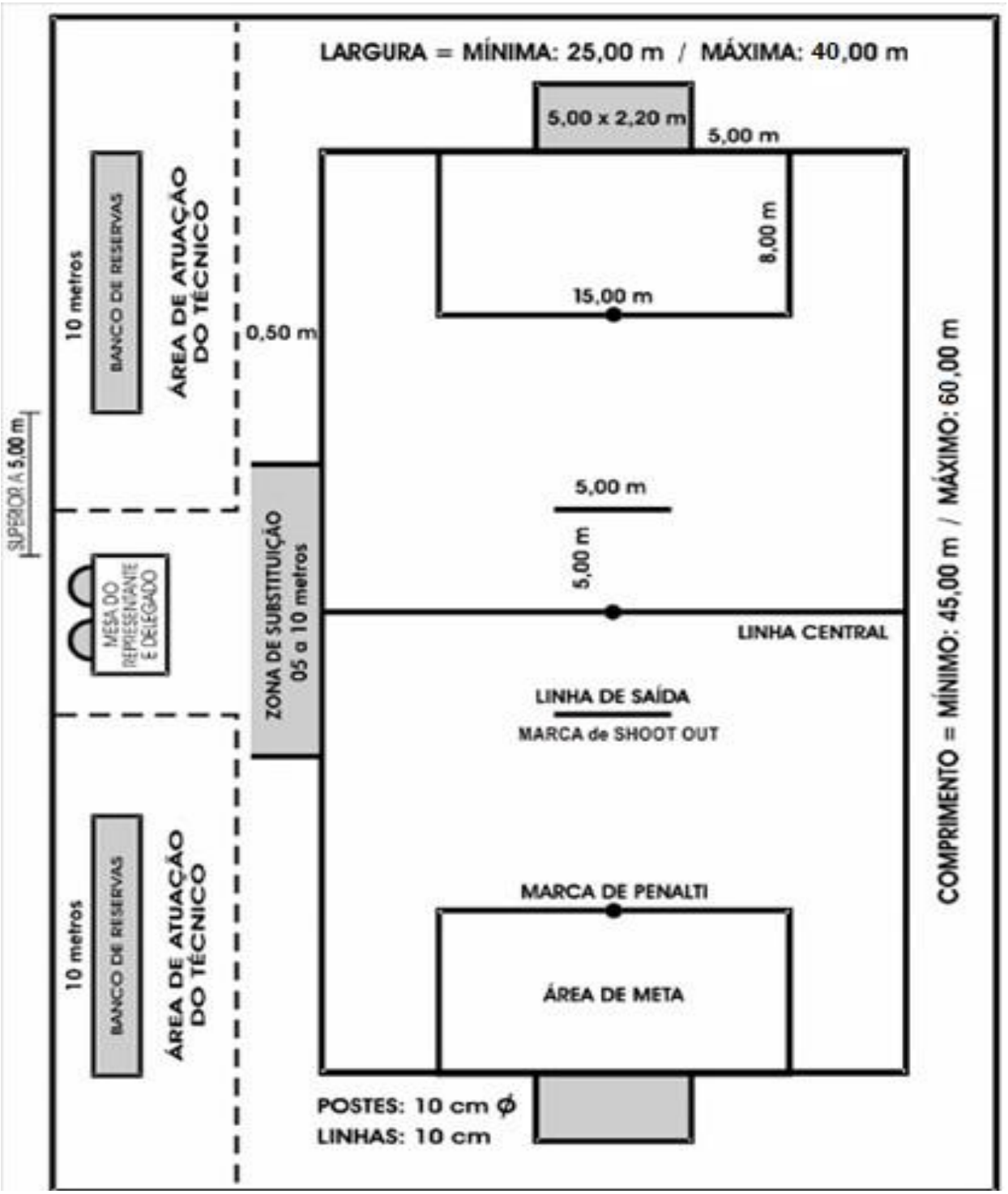
4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 15 pessoas

5. OBSERVAÇÃO:

5.1. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



1. O CAMPO DE JOGO

1.1. Dimensões:

1.1.1. O campo de jogo deve ser de grama sintética ou natural, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 60 m nem ser inferior a 45 m e a sua largura máxima de 40 m e a mínima 25 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

1.1.2. Recomendação: Para a realização de partidas na categoria principal, nacionais, internacionais e televisadas, recomenda-se utilizar campos com dimensões mínimas de 30 metros de largura e 50 metros de comprimento.

1.2. Marcação do Campo:

1.2.1. O campo de jogo deve ser marcado por linhas de cor branca e bem visíveis, com 10 cm de largura, as quais devem acompanhar o nível do campo.

1.2.2. As linhas que o limitam de maior comprimento são chamadas linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

1.2.3. Na metade do campo será traçada uma linha transversal, de lado a lado, chamada linha central.

1.2.4. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio.

1.2.5. Paralelas e eqüidistantes em 5 m da linha central devem ser traçadas duas linhas de 5 m, uma em cada metade do campo, de forma que, se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha, coincidirá com o centro do campo e serão chamadas linhas de saída e shoot out.

1.3. Rede Superior:

1.3.1. É opcional no campo de jogo a colocação de rede de proteção superior feita de material apropriado, com pequenas aberturas de modo a não permitir a passagem da bola, com altura mínima de 10 metros.

1.4. Área de Meta e Marca de Pênalti:

1.4.1. De cada extremidade do campo devem ser traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, a uma distância de 05 metros de cada poste de meta. Essas linhas avançarão 08 metros pelo campo adentro e serão unidas, em suas extremidades, por uma linha transversal paralela à linha de fundo e com 15 metros de comprimento.

1.4.2. A marca de pênalti será definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da linha frontal da área de meta, e a distância de 08 metros da linha de fundo.

1.5. Metas:

1.5.1. As metas devem ser colocadas no centro de cada linha de fundo, sendo formadas por dois postes verticais distantes 05 metros entre si medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal cuja face interior ficará a altura de 2,20 cm do solo. O diâmetro dos postes e da barra transversal deve ser de 10 cm.

1.5.2. As redes devem ser confeccionadas com material adequado e que não ofereçam perigo aos praticantes, tendo pequenas aberturas que não permitam a passagem da bola.

1.6. Zona de Substituição:

1.6.1. Localizada em frente à mesa do representante, junto à linha lateral, no meio do campo e demarcada por duas linhas paralelas de 0,50cm, tendo de 05 metros a 10 metros de distância entre elas.

1.7. Banco de Reservas e Mesa do Representante/Delegado:

1.7.1. O campo de jogo deve ter bancos de reservas para as duas equipes, destinados aos atletas reservas e componentes da comissão técnica. Além de uma mesa com duas cadeiras para as funções de representante e delegado de jogo. Os bancos de reservas devem estar a uma distância superior a 5m da mesa do representante.

1.7.2. Na impossibilidade de cumprir esta determinação, os bancos de reservas deverão ser colocados a 01 metro da linha de fundo, e a 05 metros da trave, onde inicia a linha lateral da área.

1.7.3. Atletas em fase de aquecimento deverão postar-se atrás do banco de reservas e com coletes de cores diferentes

1.8. Área de Atuação do Técnico:

1.8.1. Localizada em frente aos bancos de reservas, deve estar a uma distância mínima de 01 metro da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha de saída, e a 05 metros da mesa do representante e do outro lado até o limite possível do campo, sempre paralela à linha lateral, demarcada por linhas seccionadas.

1.8.2. Caso não haja marcação da área de atuação, o técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.

1.8.3. Se o banco de reservas estiver postado na linha de fundo, o técnico só poderá atuar no espaço compreendido entre a linha de fundo, 05 metros distante da trave, e a linha lateral até o limite da marca da área.

IX. MODALIDADE FUTSAL

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (duas) ou mais quadras oficiais, (conforme a necessidade), preferencialmente 20x40m, coberta, iluminada e com todos os implementos.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Vestiários feminino e masculino
1.4. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
1.5. Local para imprensa

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. 01 par de redes de nylon;
2.2. 01 carteira;
2.3. 01 escrivaninha com 02 cadeiras p/ apontadores;
2.4. 03 cadeiras;
2.5. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.6. 01 banco para o policiamento;
2.7. 02 bancos de reservas;
2.8. 01 banco para policiamento;
2.9. 01 placar;
2.10. 02 rodos com panos para limpeza;
2.11. 01 rede protetora em volta de toda a quadra;
2.12. 04 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.13. 01 rolo de fita crepe;
2.14. 01 régua (30 cm);
2.15. 01 bolsa térmica com gelo;
2.16. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.2. 01 enxugador de quadra;
3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas

5. OBSERVAÇÃO

5.1. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

REGRA 01 - QUADRA DE JOGO

1. DIMENSÕES

1.1. A quadra de jogo será um retângulo tendo um comprimento mínimo de 25 metros e máximo de 42 metros e a largura mínima de 16 metros e máxima de 25 metros.

1.2. Para os Certames Nacionais nas categorias Adulta e Sub 20, masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 38 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros. Para as Ligas Futsal masculina e feminina, as medidas da quadra de jogo, excepcionalmente, poderão ser definidas em reunião entre clubes participantes e organização, constando, obrigatoriamente, nos regulamentos das competições;

1.3. Para os Certames Nacionais nas categorias Adulta, Sub 20, Sub 17 e Sub 15 femininas, bem como nas categorias Sub 17 e Sub 15 masculinas, a quadra de jogo terá medidas de no mínimo 36 metros de comprimento por 18 metros de largura, com área de escape de no mínimo 1,5 metros;

1.4. Para as competições estaduais, as dimensões das quadras, poderão ser regulamentadas pelas Federações locais;

1.5. As quadras devem possuir, obrigatoriamente, em perfeitas condições de uso e visibilidade para o público, jogadores, membros da Comissão Executiva Estadual e para a equipe de arbitragem, placar ou mostrador, onde serão fixados ou indicados os tentos da partida e o cronômetro eletrônico para controle do tempo de jogo.

2. PARTIDAS INTERNACIONAIS

2.1. Para as partidas internacionais a quadra de jogo deverá ter um comprimento mínimo de 38 metros e máximo de 42 metros e ter a largura mínima de 20 metros e a máxima de 25 metros.

3. MARCAÇÃO DA QUADRA

3.1. Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8 (oito) centímetros de largura e pertencem as zonas que demarcam.

3.2. As linhas limítrofes de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de meta;

3.3. Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistantes às linhas de meta;

3.4. As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, de verão estar afastadas no mínimo 1(um) metro de qualquer obstáculo (redes de proteção, telas, placas de propagandas, grades ou paredes);

3.5. O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de raio, situado no meio da linha divisória;

3.6. Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3 (três) metros.

4. ÁREA PENAL

4.1. A área penal, situada em ambas as extremidades da superfície de jogo, será demarcada da seguinte forma:

4.2. A 6 (seis) metros de distância de cada poste de meta, parte externa, haverá um semicírculo perpendicular à linha de meta que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 6 (seis) metros. A parte superior deste semicírculo será uma linha reta de 3,16 metros, paralela a linha de meta, entre os postes. A superfície dentro deste semicírculo denomina-se área penal. A linha curva que marca o limite exterior da área penal denomina-se como linha da área penal e faz parte da área.

5. PENALIDADE MÁXIMA

5.1. A distância de 6 (seis) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta e assinalada por um pequeno círculo de 10 (dez) centímetros de raio, será marcado o respectivo local para a cobrança da penalidade máxima.

5.2. À distância de 5 (cinco) metros da marca do tiro livre para a direita e para a esquerda, serão feitas marcas, para sinalizar a distância mínima que os jogadores podem ficar na cobrança dos tiros livres dos 10 (dez) metros. A largura dessas marcas é de8 (oito) centímetros.

6. TIRO LIVRE SEM BARREIRA

6.1. A distância de 10 (dez) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de meta, serão marcados retângulos de 10 (dez) por 8 (oito) centímetros, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira.

7. TIRO DE CANTO

7.1. Nos quatro cantos da quadra, no encontro das linhas laterais com as linhas de meta serão demarcados 1/4 (um quarto) de círculo com 25 centímetros de raio, de onde serão cobrados os tiros de canto. O raio de 25 centímetros partirá do vértice externo do ângulo formado pelas linhas lateral e de meta até o extremo externo da nova linha.

8. ZONA DE SUBSTITUIÇÕES E ÁREA TÉCNICA

8.1. É o espaço determinado na linha lateral, do lado onde se encontra a mesa de anotações e cronometragem, iniciando-se a uma distância de 5 (cinco) metros para cada lado, partindo da linha divisória do meio da quadra, onde inicia a zona de substituição. Para cada zona haverá um espaço de 5 (cinco) metros, localizado em frente ao banco de reservas das equipes, identificados com linhas de 80 (oitenta) centímetros por 8 (oito) centímetros de largura, ficando 40 (quarenta) centímetros no interior da quadra e 40 (quarenta) centímetros para fora da quadra. Este espaço de 5 (cinco) metros situado entre estas linhas de 80 (oitenta) centímetros os jogadores deverão entrar e sair da quadra por ocasião das substituições. O espaço a frente da mesa do anotador e cronometrista com 5 (cinco) metros de cada lado da linha divisória do meio da quadra deverão permanecer livres.

8.2. A área técnica deverá ser marcada junto à zona de substituições, a uma distância de 0,75 (setenta e cinco) centímetros da linha lateral, no mesmo alinhamento do início da zona de substituições e terminando 1 (um) metro após o término da zona de substituições, fechando até o alinhamento dos bancos de reservas, onde o

técnico ou treinador poderá permanecer em pé e passar as instruções para sua equipe.

9. METAS

9.1. As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta. Serão formadas por dois postes verticais separados em 3 (três) metros entre eles (medida interior) e ligados por um travessão horizontal cuja medida livre interior estará a 2 (dois) metros do solo.

9.2. A largura e espessura dos postes e do travessão serão de 8 (oito) centímetros e quando roliços terão o diâmetro de 8 (oito) centímetros;

9.3. Os postes e travessão, poderão ser confeccionados em madeira, plástico, ferro ou material similar e pintados em cores contrastantes coma quadra de jogo;

9.4. Serão colocadas redes por trás das metas e obrigatoriamente presas aos postes, travessão e aos suportes de sustentação junto ao solo. Deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo a não perturbar ou dificultar a ação do goleiro. As redes serão de corda ou náilon, em material resistente e malhas de pequena abertura para não permitir a passagem da bola;

9.5. A profundidade da meta ficará na parte externa da superfície de jogo, sendo no mínimo 80 centímetros na parte superior e de 100 centímetros ao nível do solo.

10. SEGURANÇA

10.1. As metas podem ser portáteis, mas devem ser, preferencialmente, fixadas firmemente ao solo durante as partidas, de maneira que não caiam sobre os jogadores.

11. SUPERFÍCIES DE JOGO

11.1. A superfície de jogo deverá ser lisa, estar livre de asperezas e não ser abrasiva. O seu piso será construído de madeira, material sintético ou cimento, rigorosamente nivelado, sem declives, nem depressões, prevenindo escorregões e acidentes.

12. DECISÕES

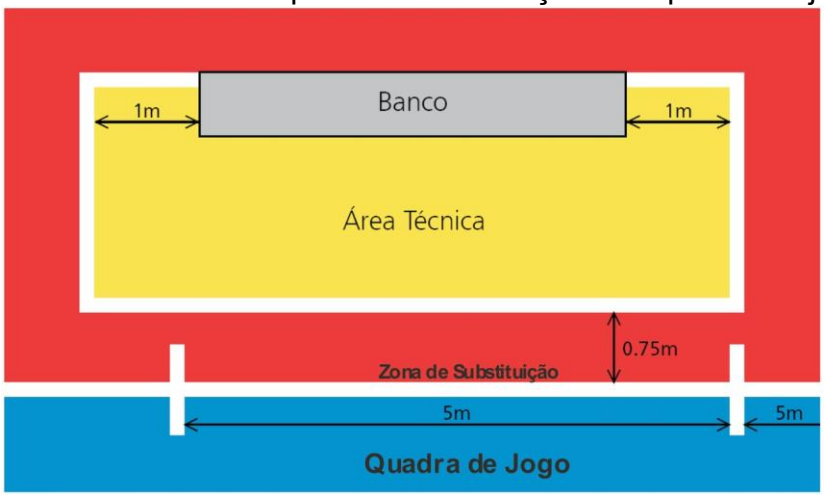
12.1. Perpendiculares as linhas de meta e para fora da superfície de jogo, deverá ser feita uma marca com largura de 8 (oito) centímetros e comprimento de 10 (dez) centímetros, a uma distância de 5 (cinco) metros da união da parte externa das linhas laterais com as linhas de meta, para regular a distância que os jogadores devem permanecer por ocasião da cobrança dos tiros de canto e laterais. Os jogadores não necessitam ficar a 5 (cinco) metros da linha lateral, mas devem ficar a uma distância de 5 (cinco) metros da bola.

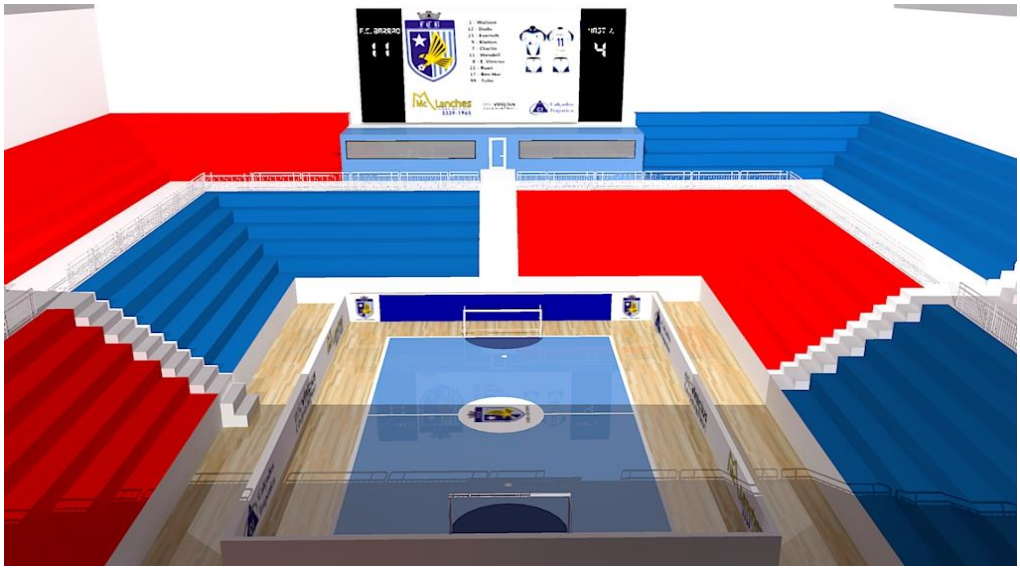
12.2. Os bancos de reservas das equipes situam-se atrás da linha lateral, imediatamente na continuação da área livre, situada ao lado da mesa de anotações, ficando cada equipe no banco situado em sua quadra de defesa, onde serão realizadas assuas substituições.

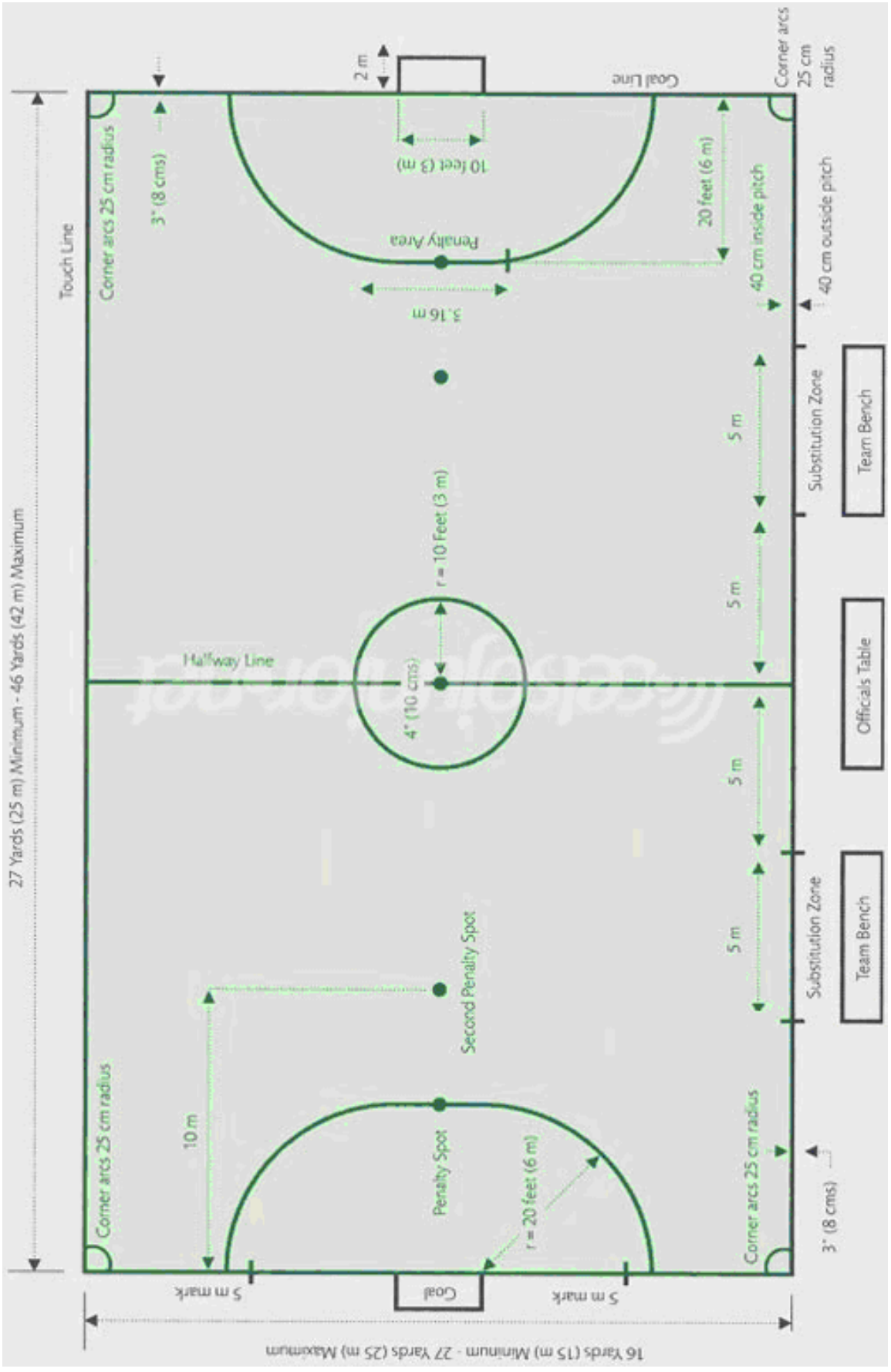
13. RECOMENDAÇÕES:

13.1. Os árbitros ao entrarem na quadra, devem conferir se todas as marcações estão corretas e se não estiverem, solicitar a imediata correção e registrar em relatório as incorreções;

13.2. Verificar as condições das redes das metas e redes de proteção em volta da quadra de jogo;
13.3. Não será permitido que o Massagista ou Atendente, Médico ou Fisioterapeuta e Preparador Físico permaneçam em pé durante a partida, quando não estiverem executando suas respectivas funções. Também não será permitido qualquer tipo de manifestação durante a partida;
13.4. Os jogadores reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou em aquecimento nos locais apropriados e determinados pelos árbitros;
13.5. Cada equipe deve permanecer no banco de reservas correspondente a sua meia quadra de defesa, onde serão feitas as suas substituições;
13.6. Não serão permitidas marcações na quadra de jogo que não estão previstas.






Corner arcs 25 cm radius
2 m
Goal Line
Corner arcs 25 cm radius
3" (8 cms)
10 feet (3 m)
Touch Line
Penalty Area
20 feet (6 m)
40 cm inside pitch
40 cm outside pitch
5.16 m
Substitution Zone
Team Bench
5 m
r = 10 Feet (3 m)
Halfway Line
4" (10 cms)
Officials Table
Second Penalty Spot
10 m
Penalty Spot
r = 20 feet (6 m)
Corner arcs 25 cm radius
3" (8 cms)
5 m mark
Goal
5 m mark
16 Yards (15 m) Minimum - 27 Yards (25 m) Maximum
27 Yards (25 m) Minimum - 46 Yards (42 m) Maximum

X. MODALIDADE GINÁSTICA RÍTMICA

1. LOCAL DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 local com área livre mínima de 36x18m e altura mínima de 12 metros, entre o chão e o primeiro obstáculo, com 02 áreas de competição com tapetes 13x13m, separados por biombos/divisórias.

1.2. O local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. 02 (dois) Vestiários femininos e 01 (um) masculino;

1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS

2.1. 02 mesas grandes;

2.2. 20 carteiras ou mesas pequenas e 24 cadeiras;

2.3. 20 toalhas de mesa pequenas;

2.4. 01 aparelhagem de som completa, com notebook, microfone, tape-decks, CD player, etc.;

2.5. Divisórias ou biombos (fechados embaixo), em número suficiente para separar a área de competição da área de treinamento;

2.6. 01 equipamento com comprimento suficiente para retirada dos aparelhos que por ventura possam vir a ficar presos;

2.7. 01 computador e 01 impressora jato de tinta (com velocidade mínima de 6ppm);

2.8. 01 computador para divulgação das notas

2.9. 02 televisores de 32 pegadas para divulgação das notas (cabos)

2.10. 02 grampeadores (com grampos);

2.11. 01 resma de papel sulfite A4;

2.12. 01 corretivo líquido;

2.13. 01 caixa de clips nº. 0;

2.14. 20 canetas esferográficas (cor azul ou preta);

2.15. 02 réguas (30 cm)

2.16. 20 envelopes tipo saco;

2.17. 01 trena (15m).

2.18. 02 cronômetros;

2.19. 02 bandeiras na cor vermelha;

2.20. 01 bandeira na cor verde;

2.21. 01 bolsa térmica com gelo;

2.22. Fotocopias de documentos necessários para competição;

2.23. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS

3.1. 01 operador de som;

3.2. 02 estafetas;

3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo (s) para 11 a 19 pessoas.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

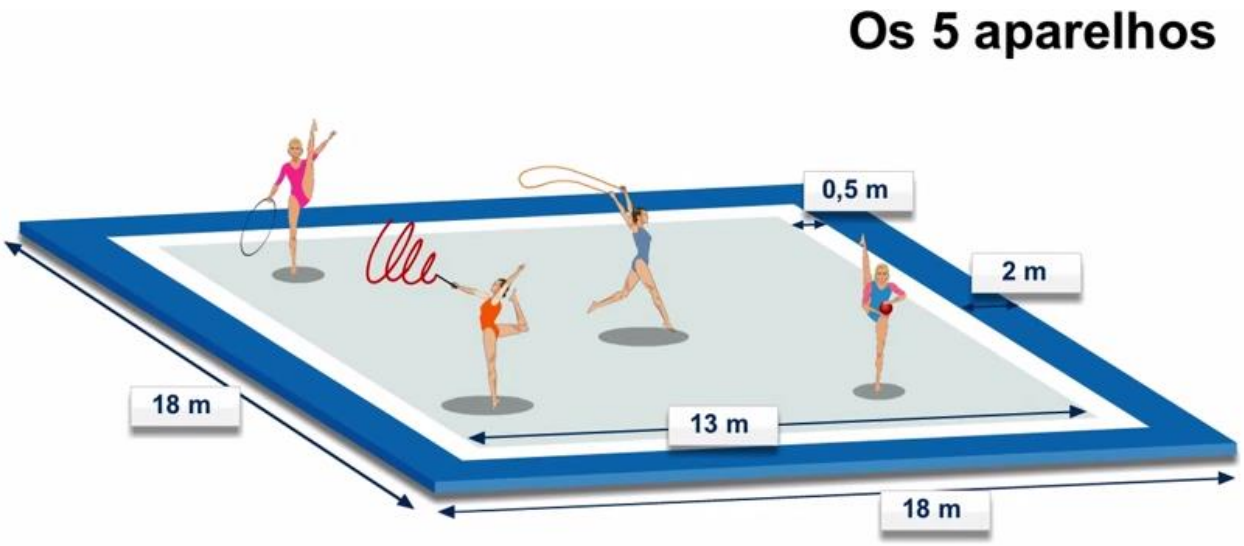
1. A ginástica rítmica é uma modalidade esportiva que combina movimentos corporais, coreografias e o manejo de aparelhos como corda, arco, bola, fita e maças. Quando se trata das informações técnicas sobre a área de competição da ginástica rítmica, há algumas especificações importantes a serem consideradas.

2. A área de competição para a ginástica rítmica é conhecida como tablado, que deve ser especialmente projetado para atender às demandas específicas da modalidade. As dimensões do tablado podem variar, mas em competições oficiais, a área padrão é de aproximadamente 13 metros x 13 metros. Esse espaço proporciona às ginastas um espaço suficiente para realizar suas rotinas com movimentos amplos e criativos.

3. Além disso, o tablado deve ser composto por uma superfície plana e nivelada, para garantir a segurança e o desempenho das ginastas durante as apresentações. É fundamental que a superfície seja adequada para amortecer quedas, caso ocorram, e também proporcione a impulsão adequada para os saltos das atletas. Geralmente, os tablados são feitos de um material especial que absorve os impactos.

4. Outro aspecto importante a ser considerado é o piso do tablado, que deve ser antideslizante para evitar acidentes e quedas. Isso é especialmente crucial, pois a ginástica rítmica envolve movimentos que exigem equilíbrio e controle.

5. É importante ressaltar que as dimensões e especificações da área de competição da ginástica rítmica podem variar de acordo com as regulamentações das competições e federações esportivas. Por isso, é sempre recomendado consultar os regulamentos específicos da modalidade e das competições em que as ginastas irão participar para obter informações atualizadas e precisas.



XI. MODALIDADE HANDEBOL

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (dois) ou mais quadras oficiais com a medida de 20x40m (conforme a necessidade regional), coberta, iluminada e com todos os implementos.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.3. Vestiários feminino e masculino e arbitragem;
1.4. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
1.5. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. Placar eletrônico;
2.2. 01 par de redes de fio de seda / malha 9 / modelo Europa;
2.3. 01 mesa com espaço para 5 pessoas;
2.4. 01 banco para o policiamento;
2.5. 02 bancos de reservas (espaço para 16 pessoas por equipes);
2.6. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.7. 01 bomba para bolas com bicos reservas;
2.8. 01 placar;
2.9. 02 cronômetros;
2.10. 02 jogos de plaquetas(árbitros) para o tempo técnico (T1, T2 e T3);
2.11. 02 rodos com panos para limpeza;
2.12. 04 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.13. 01 régua (30 cm);
2.14. 01 rolo de fita crepe;
2.15. Água para arbitragem e apoio..

3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.2. 02 pessoas para limpeza de quadra durante o jogo;
3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas
4.2. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

REGRA 1 – A QUADRA DE JOGO

1. 1:1**A quadra de jogo (ver fig.1),** é um retângulo com de 40 metros de comprimento e 20 metros de largura. Consiste em duas áreas de gol (ver Regra 1:4 e Regra 6) e uma área de jogo. Os lados maiores são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linhas de gol (entre os postes da baliza) ou linhas de fundo (em ambos os lados da baliza).
   1.1. Deveria haver uma zona de segurança ao redor da quadra de jogo, com largura mínima de 1 metro ao longo das linhas laterais e 2 metros atrás das linhas de fundo.
   1.2. As características da quadra de jogo não devem ser alteradas durante o jogo de forma tal que somente uma equipe ganhe alguma vantagem.

1. **1:2 A baliza (ver fig. 2a e 2b)** é colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao solo ou às paredes atrás delas. Suas medidas interiores são de 2 metros de altura e de 3 metros de largura.
   1.1. Os postes das balizas são unidos por um travessão. As faces posteriores dos postes devem estar alinhadas com o lado posterior da linha de gol. Os postes e o travessão devem ter uma secção quadrada de 8 cm. As três faces visíveis da quadra devem ser pintadas com faixas alternadas em duas cores contrastantes que, por sua vez, contrastem claramente com o fundo da quadra.
   1.2. As balizas devem ter uma rede, que deve ser fixada de modo que a bola arremessada para dentro da baliza fique dentro dela naturalmente.

2. **1:3Todas as linhas da quadra** fazem parte da superfície que elas delimitam. As linhas de gol devem ter 8 cm de largura entre os postes (ver fig. 2ª), enquanto todas as outras linhas medirão 5 cm de largura.
   2.1. As linhas entre duas áreas adjacentes podem ser trocadas por uma pintura completa da área que elas delimitam, usando para isto, cores diferentes.

3. **1:4Em frente de cada baliza**, há uma área de gol (ver fig. 5). A área de gol é definida por uma linha de área de gol (linha de 6 metros), marcada como segue:
   3.1. uma linha de 3 metros diretamente em frente à baliza; esta linha é paralela à linha de gol e está a 6 metros de distância (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha da área de gol);
   3.2. dois quartos de círculo, cada qual com um raio de 6 metros (medidos desde o ângulo interno posterior de cada poste da baliza), conectando aquela linha de três metros de comprimento com a linha de fundo (ver fig. 1 e 2a).

4. **1:5A linha de tiro livre (linha de 9 metros)** é uma linha tracejada a 3 metros de distância da linha da área de gol. Ambos os seguimentos da linha e os espaços entre eles medem 15 cm. (ver fig.1).

5. **1:6A linha de 7 metros** é uma linha com 1 metro de comprimento, marcada diretamente em frente a baliza. Ela é paralela a linha de gol, a uma distância de 7

metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 7 metros); (ver fig. 1).

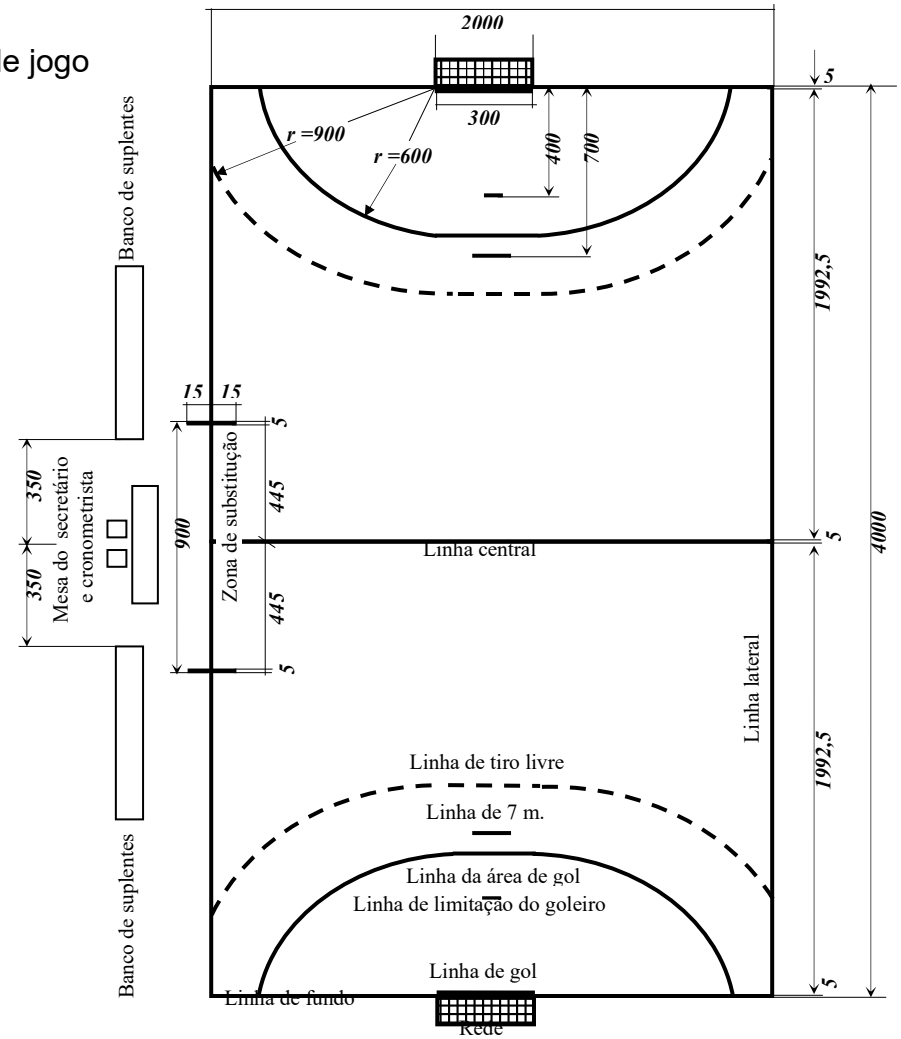
6. **1:7A linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros)** é uma linha de anterior da linha de 15 cm de comprimento, marcada diretamente a frente de cada baliza. Ela é paralela à linha de gol, a uma distância de 4 metros (medidos desde a face posterior da linha de gol até a face anterior da linha de 4 metros); (ver fig. 1).

7. **1:8A linha central** une os pontos centrais das duas linhas laterais (ver fig. 1e 3).

8. **1:9A zona de substituição (um segmento da linha lateral),** se estende a uma distância de 4,5 metros da linha central para cada equipe. Este ponto final da zona de substituição é prolongado por uma linha paralela a linha central, e estende-se 15 cm dentro da quadra e 15 cm para fora (ver fig 1 e 3).

9. **Nota:** Maiores requisitos de detalhes técnicos para a quadra de jogo e balizas podem ser encontrados no capítulo Guia para Construção de Quadras de Jogo e Balizas, na página 87.

10. Figura 1: A quadra de jogo



A quadra de jogo: Ver também fig.5 (pág. 62). (Dimensões indicadas em cm).
Figura 2a: A Baliza

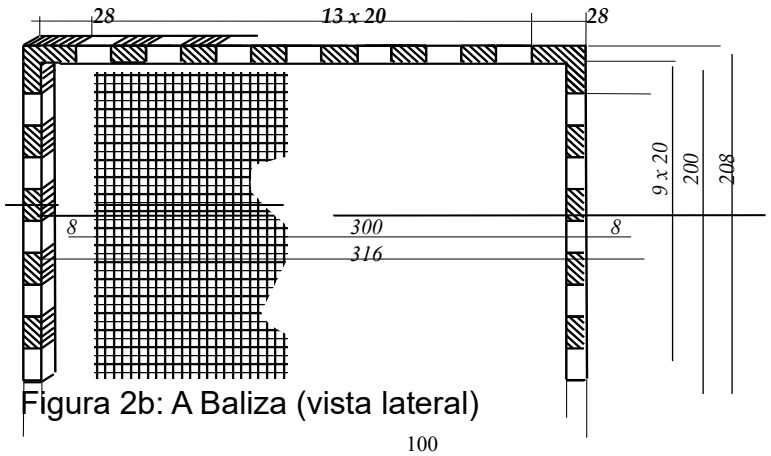


Figura 2b: A Baliza (vista lateral)

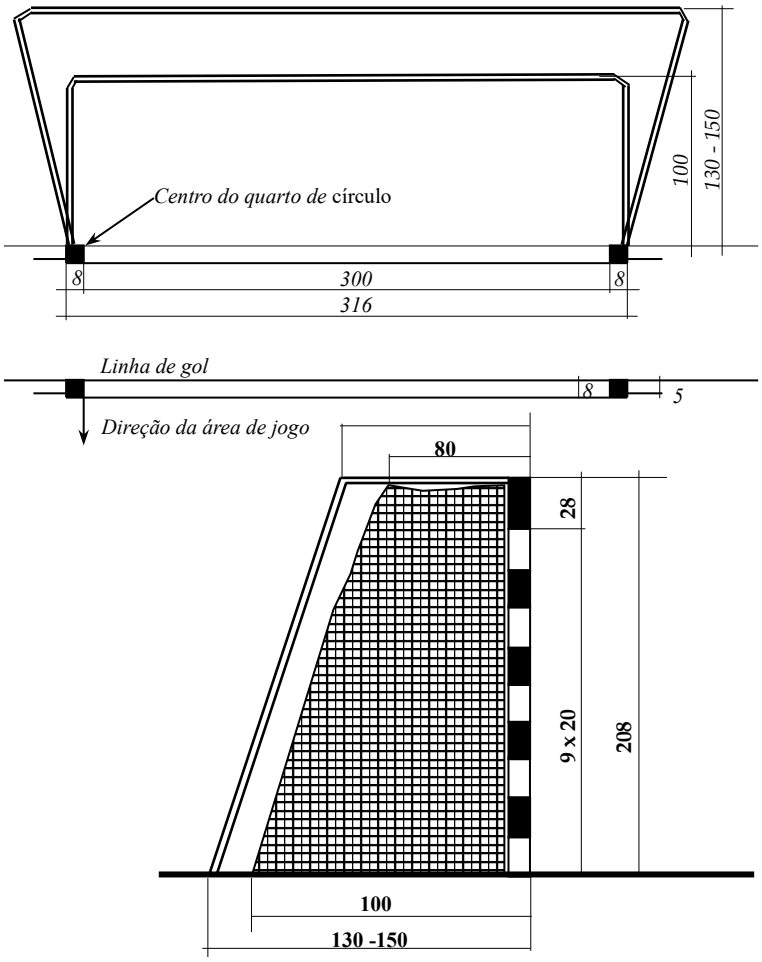
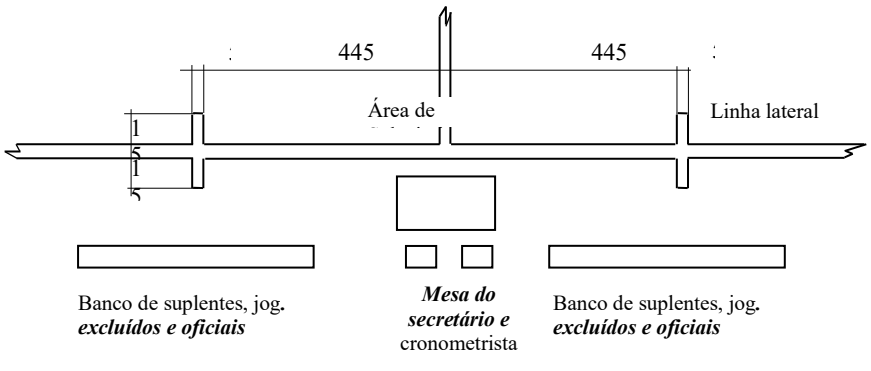


Figura 3: Linhas e áreas de substituição



Obs.: Banco de suplentes com espaço para 16 pessoas.

A mesa para o secretário e o cronometrista e os bancos para os suplentes devem ser posicionados de forma que o secretário e o cronometrista possam ver as linhas de substituições. A mesa deve ser colocada mais perto da linha lateral do que os bancos, mas pelo menos 50 cm do lado de fora da linha lateral.

Guia para a construção da Quadra de Jogo e das Balizas.

A quadra de jogo (Ilustração 1), consiste em um retângulo que mede 40 x 20 m. Deveria ser verificada medindo-se o comprimento de suas duas diagonais que, partindo do lado externo de um vértice até o lado externo do vértice oposto deveriam medir 44,72 m. O comprimento das diagonais para cada metade da quadra de jogo deveriam medir 28,28 m. (medidas a partir do lado externo de cada um dos vértices até o ponto médio exterior da linha central do lado oposto ao vértice da quadra.

A quadra de jogo está marcada com traços que recebem o nome de “linhas”. A largura da linha de gol (entre os postes da baliza) tem 8 cm, igual aos postes. Todas as outras linhas tem uma largura de 5 cm. As linhas que separam duas áreas adjacentes da quadra de jogo podem ser substituídas por mudanças nas cores de ditas áreas.

A área de gol em frente a cada baliza, consiste de um retângulo de 3 x 6 m. conectado com dois quartos de círculo que se marcam com um raio de 6 m. Se constrói marcando uma linha reta de 3 m de comprimento paralela a linha de gol e a uma distância de 6 m, medida desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha da área de gol. Esta linha continuará em ambos extremos com dois quartos de círculo que tem como centro o vértice posterior interno dos respectivos postes da baliza e tem um raio de 6 m. As linhas e os quartos de círculo que demarcam a área de gol se chamam linha de área de gol. A distância exterior entre os pontos onde os dois quartos de círculo encontram a linha de fundo medirá 15 m. (Ilustração 5).

A linha descontinua de tiro livre (linha de 9 m) se marca de forma paralela e concêntrica a linha de área de gol, a uma distância que esteja 3 metros mais distante da linha de gol. Os segmentos de linha, assim como os espaços entre eles, medem 15 cm.
Os segmentos deveriam ser marcados de forma tal que acabem em ângulo reto e em forma radial. As medições dos traços curvos são tomadas sobre a quina externa (Ilustração 5).

A linha de 7 metros, de 1 m de comprimento, marca-se diretamente em frente ao gol, em forma paralela a linha de gol e a uma distância de 7 m desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 7 metros (Ilustração 5).

A linha de restrição do goleiro (linha de 4 metros) marca-se diretamente em frente a baliza com um comprimento de 15 cm. Ela é paralela a linha de gol e está a uma distância de 4 m, medidos desde o lado exterior da linha de gol até o lado anterior da linha de 4 metros, o que significa que a largura de ambas as linhas está incluído na medição (Ilustração 5).

A superfície de jogo deveria estar rodeada por una zona de segurança de pelo menos 1m de largura nas linhas laterais e de 2 m de largura atrás das linhas de fundo.

A baliza (Figura 2) está colocada no centro de cada linha de fundo. As balizas devem estar firmemente fixadas ao piso ou a parede que está atrás delas. As medidas interiores são de 3 metros de largura e de 2 metros de altura. A baliza é um retângulo, o que significa que as diagonais internas têm um comprimento de 360,5 cm. (com um máximo permitido de 361 cm e um mínimo de 360 cm, quer dizer que a diferença máxima deve ser de 0,5 cm em cada uma das balizas).
O lado posterior dos postes deve estar alinhado com o lado exterior da linha de gol (e da linha de fundo), o que significa que o lado anterior dos postes da baliza está colocado 3 cm a frente da linha de fundo.

Os postes da baliza e o travessão horizontal que os une, deveriam ser feitos de um material uniforme (por exemplo: madeira, metal leve ou material sintético) e têm uma seção quadrada de 8 cm, com as bordas arredondados com um raio de 4 +/- 1 mm. Nos três lados que são visíveis da quadra de jogo, os postes da baliza e os travessões devem estar pintados com listras de duas cores que contrastem claramente entre elas e com o fundo da quadra. As duas balizas colocadas na mesma quadra de jogo devem possuir as mesmas cores.

Nos ângulos entre os postes e o travessão, as listras estão pintadas da mesma cor e medem 28 cm para cada lado. Todas as outras listras de cores medem 20 cm de comprimento. As balizas devem prover uma rede, chamada “rede do gol”, que deve ser fixada de forma tal que a bola lançada dentro da baliza não possa voltar imediatamente ou passar através dela. Se for necessário, pode-se utilizar uma rede adicional que se colocará dentro da baliza e por detrás da linha de gol. A distância entre a linha de gol e a rede adicional deveria ser de aproximadamente 70 cm (60 cm no mínimo).

A profundidade da rede da baliza por detrás da linha de gol deveria ser de 0,9 m na parte superior e 1,1 m. na parte inferior; ambas medidas com uma tolerância de +/- 0,1 m. O tamanho das malhas da rede não deveria ser maior que 10 x 10 cm. A rede deveria estar fixada aos postes e ao travessão pelo menos a cada 20 cm. Se permite que a rede da baliza e a rede adicional sejam atadas juntas de forma tal que nenhuma bola possa passar entre as duas redes.

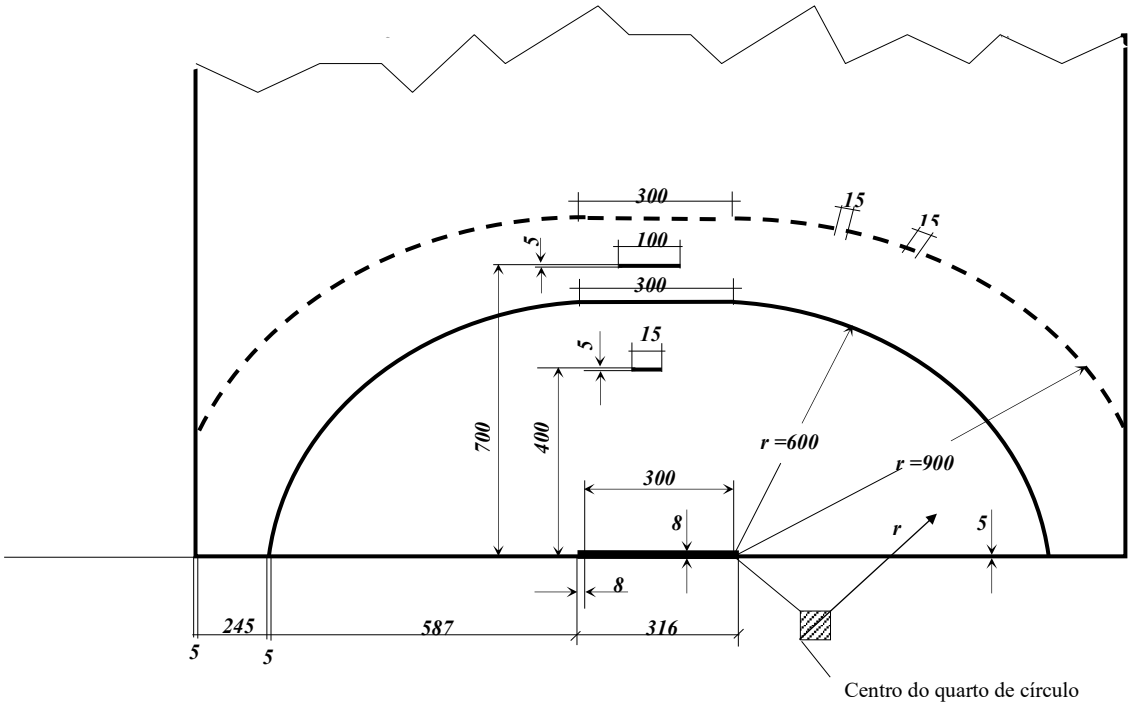
Atrás da baliza, no centro da linha de fundo e a uma distância de 1,5 m dela, deveria haver uma rede vertical, como uma barreira, com um comprimento de 9 - 14 metros e a uma altura de 5 m medidos desde o piso.

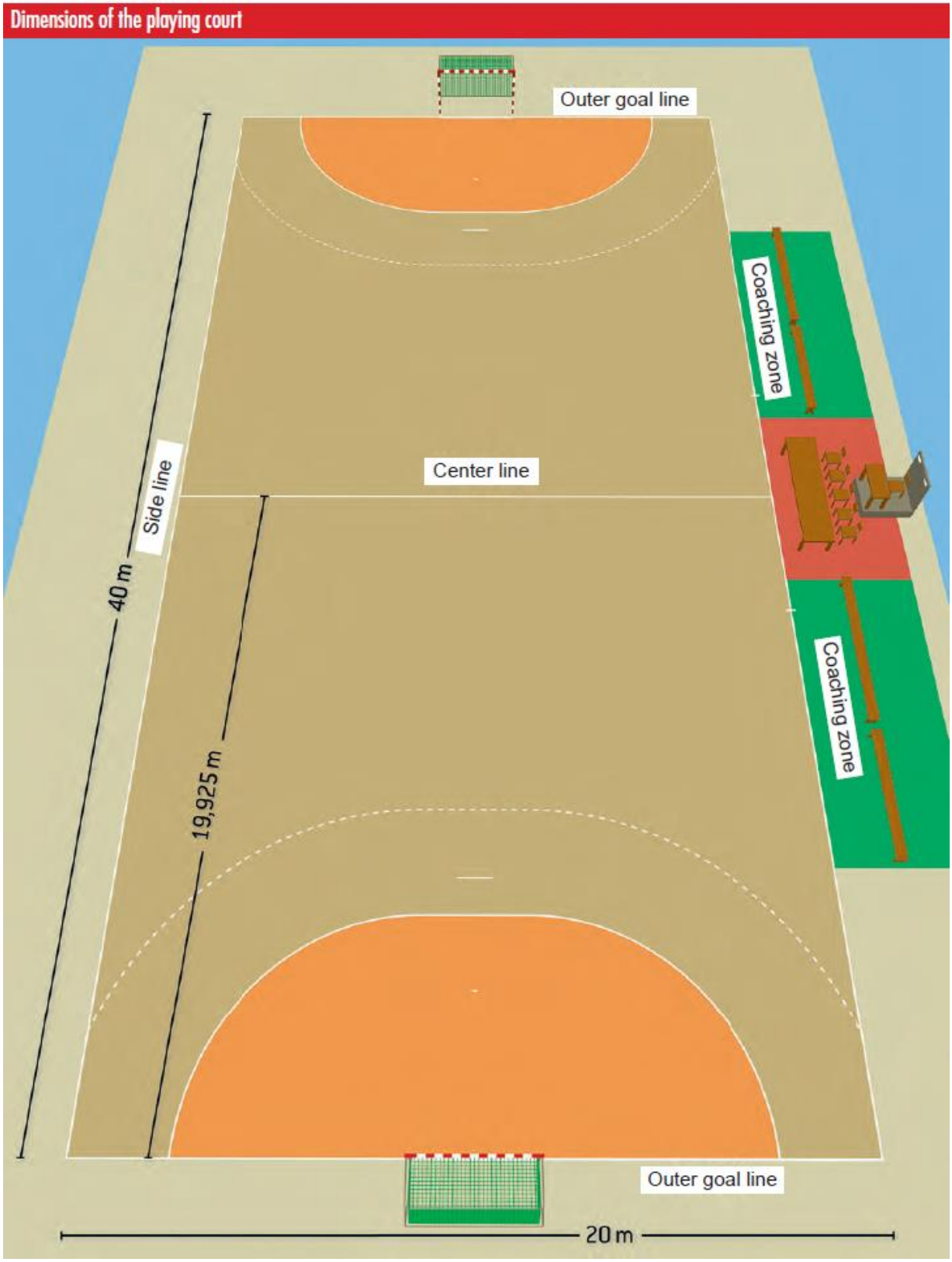
No centro das áreas de substituições, sobre uma das linhas laterais, se coloca a mesa do cronometrista. A mesa, cujo comprimento máximo é de 4 m, deveria ser colocada de 30 à 40 cm acima do nível do piso da quadra de jogo para permitir a correta visão do mesmo.

Todas as medidas sem especificações de tolerância, devem corresponder as normas ISO (International Standard Organization -ISO 2768 - 1: 1989).

As balizas de handebol são padronizadas pelo Comitê Europeu de Padronização (CEN Comité Européen de Normalisation) como EN 749 em conexão com EN 202.10-1.

Ilustração 5: A área de gol e imediações.




Dimensions of the playing court
Outer goal line
Coaching zone
Side line
Center line
40 m
19,925 m
Coaching zone
Outer goal line
20 m

XII. MODALIDADE HANDEBOL DE PRAIA

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 (uma) ou mais quadras oficiais (15x33m) (conforme a necessidade), iluminada e com todos os implementos.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
1.2.1. Vestiários feminino e masculino;
1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. Placar eletrônico;
2.2. 01 par de redes de fio de seda / malha 9 / modelo Europa;
2.3. 01 mesa com espaço para 5 pessoas;
2.4. 01 banco para o policiamento;
2.5. 02 bancos de reservas (espaço para 16 pessoas por equipes);
2.6. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.7. 01 bomba para bolas com bicos reservas;
2.8. 01 placar;
2.9. 02 cronômetros;
2.10. 01 barraca para coordenação
2.11. 02 jogos de plaquetas(árbitros) para o tempo técnico (T1, T2 e T3);
2.12. 01 suporte de mesa para indicar tempo de jogo, numerado de 01 a 30 - de 05 em 05 até o minuto 25 e de 01 em 01 até o minuto 30;
2.13. 02 rodos com panos para limpeza;
2.14. 04 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.15. 01 régua (30 cm);
2.16. 01 rolo de fita crepe.
2.17. 03 guarda-sóis;
2.18. Mangueira com duas duchas para atletas;
2.19. Instalação banheiros químicos caso necessários;
2.20. Água para arbitragem e apoio.

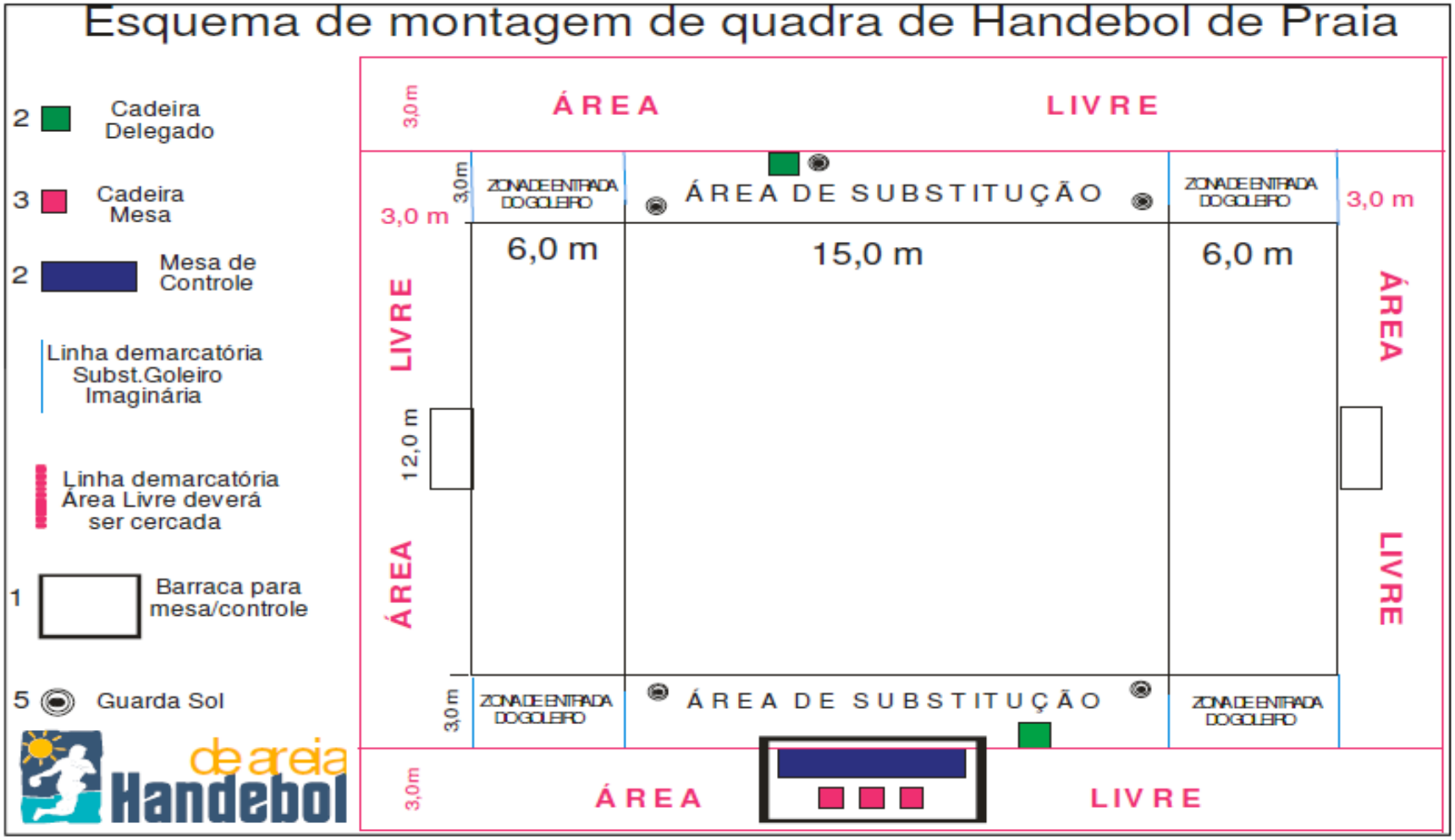
3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.2. 02 pessoas para limpeza de quadra durante o jogo;
3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.3. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas
4.4. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



XIII. MODALIDADE NATAÇÃO

1. LOCAL DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 piscina olímpica (50 metros) ou semiolímpica (25 metros), obrigatoriamente aquecida (aproximadamente 28º C), com o mínimo de 06 raias, e devidamente equipada.

1.2. O local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. Vestiários feminino e masculino, com acessibilidade e chuveiros aquecidos;

1.2.2. Acomodação para o público (arquibancada, preferencialmente coberta), com banheiros feminino e masculino;

1.2.3. Local para instalação da secretaria da competição;

1.2.4. Local para imprensa;

1.2.5. Local para estrutura de premiação;

1.2.6. Bloco de partida em cada raia do lado da cabeceira principal;

1.2.7. Deve dispor de duas escadas, fixadas uma em cada lateral da piscina do lado da cabeceira principal, proporcionando o acesso de atletas ao interior e exterior da piscina;

1.2.8. Dispor de 02 bandeirolas uma em cada cabeceira, fixadas a 05 metros da borda.

1. RECURSOS MATERIAIS

1.1. Placares eletrônicos*;

1.1.1. A Federação de Desportos Aquáticos do Paraná dispõe para locação

1.2. 01 local coberto para a secretaria com tomadas para instalação do computador, do som e placar eletrônico, com visão total da piscina;

1.3. 02 mesas grandes para a secretaria;

1.4. 50 cadeiras;

1.5. 01 Backdrop, indicando as colocações: 1º, 2º e 3º lugar. (Para eventos paradesportivos podemos realizar as premiações no mesmo nível e colocamos o Backdrop atrás indicando as colocações, facilitando assim a acessibilidade dos atletas ao local da premiação/pódio, ou pode ser utilizado um pódio com acessibilidade);

1.6. 10 mesas pequenas;

1.7. 01 aparelhagem de som, com 02 microfones, sendo 01 sem fio (Secretaria/Diretor de Provas);

1.8. 04 cones;

1.9. 01 extensão grande e 02 filtros de linha;

1.10. 20 guarda-sóis para a equipe de arbitragem (se o local for descoberto);

1.11. 02 resmas de papel sulfite A4;

1.12. 01 impressora laser, com toner disponível para impressões;

1.13. 01 caixa de canetas esferográficas (cor azul ou preta);

1.14. 01 caneta marca texto;

1.15. 01 grampeador (com grampos);

1.16. 02 pincéis atômicos;

1.17. 02 rolos de fita crepe;

1.18. 01 caixa de clips nº. 0;

1.19. 01 bolsa térmica com gelo;
1.20. Bandeirolas de nado costas;
1.21. Água para arbitragem e apoio.

2. RECURSOS HUMANOS

2.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por etapa.
2.2. Um guarda-vidas por etapa;
2.3. Pessoas disponíveis para a limpeza do local de competição (vestiários e banheiros).

3. TRANSPORTE

3.1. Veículo (s) para 22 a 26 pessoas.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição na natação é uma parte essencial para garantir que as competições ocorram de forma justa e segura. Aqui estão algumas informações técnicas sobre a área de competição:

1. **Piscina**: Geralmente, as competições de natação ocorrem em piscinas olímpicas, que têm 50 metros de comprimento. Existem também piscinas menores, como as de 25 metros, que são usadas em competições indoor.

2. **Largura da Piscina**: As piscinas de competição são divididas em pistas, com uma largura padrão de 2,5 metros.

3. **Raias**: As raias são divisórias entre as pistas, garantindo que os nadadores não interfiram uns nos outros. Elas também ajudam a reduzir a turbulência da água.

4. **Plataformas de partida**: Cada pista tem uma plataforma de partida, de onde os nadadores começam suas provas. Essas plataformas são ajustáveis para se adequarem à altura de cada nadador.

5. **Bóias**: As bóias são usadas para marcar os pontos de virada e as distâncias corretas em provas de nado livre e borboleta.

6. **Linhas de marcação subaquáticas**: Essas linhas ajudam os nadadores a manterem uma linha reta durante a prova, especialmente em provas de estilo livre.

7. **Sistema de cronometragem**: Geralmente, as competições de natação utilizam sistemas de cronometragem eletrônicos para registrar os tempos dos nadadores com precisão.

Esses são alguns dos principais aspectos técnicos da área de competição na natação:

As provas são iguais para homens e para mulheres:

50m
Livre
Nº de voltas: 1 piscina

100m
livre / costas / borboleta / peito
2 piscinas

200m
livre / costas / borboleta / peito / Medley (4 estilos)
4 piscinas

400m
Livre / Medley (4 estilos)
8 piscinas

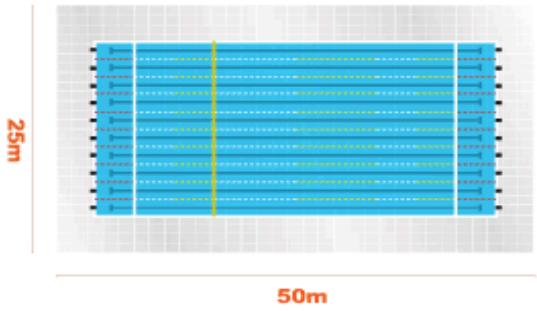
1.500m
Livre
30 piscinas

REVEZAMENTO 4X100m
Livre / Medley
2 piscinas cada nadador

REVEZAMENTO 4X200m
Livre
4 piscinas cada nadador

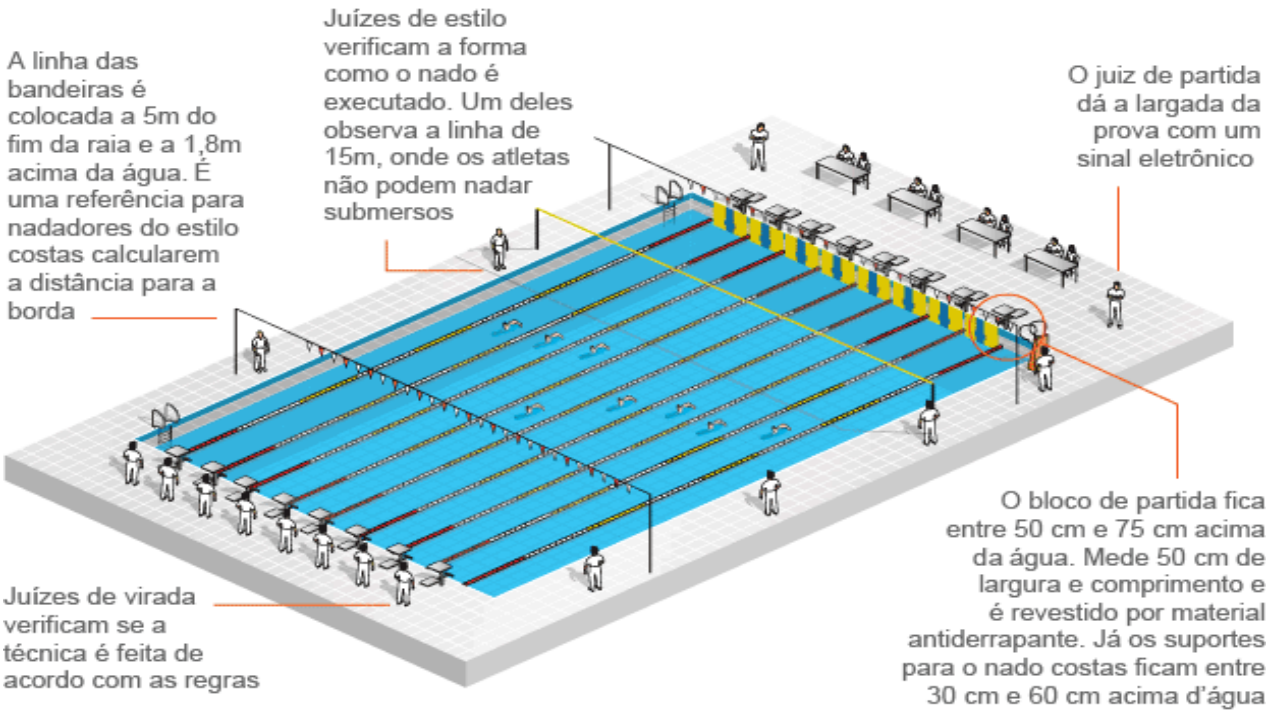
A PISCINA

Composta por 8 raias de 2,5m cada



Temperatura da água
25º e 28ºC

Profundidade
2m



Infográfico: Edmilson Silva/AE e estadão.com.br

XIV. MODALIDADE RUGBY

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 campo com dimensões regulamentares, preferencialmente com arquibancadas, devidamente cercados com alambrados, bancos de reservas cobertos e demais instalações pertinentes à modalidade.

1.2. **Importante:** os "H" devem estar devidamente protegidos com espumas ou colchonetes, assim como as linhas mais externas do campo (laterais e linha de bola morta) devem ter pelo menos 5 metros de distância de qualquer superfície rígida (alambrados, grades, ferros, calçadas, concreto, cimento, barras de ferro entre outros).

1.3. A segurança dos atletas é de extrema importância, então o campo não pode conter itens rígidos e de risco em que os atletas possam se chocar, tropeçar ou cair sobre;

1.4. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.4.1. Vestiários feminino e masculino;

1.4.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.4.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por campo)

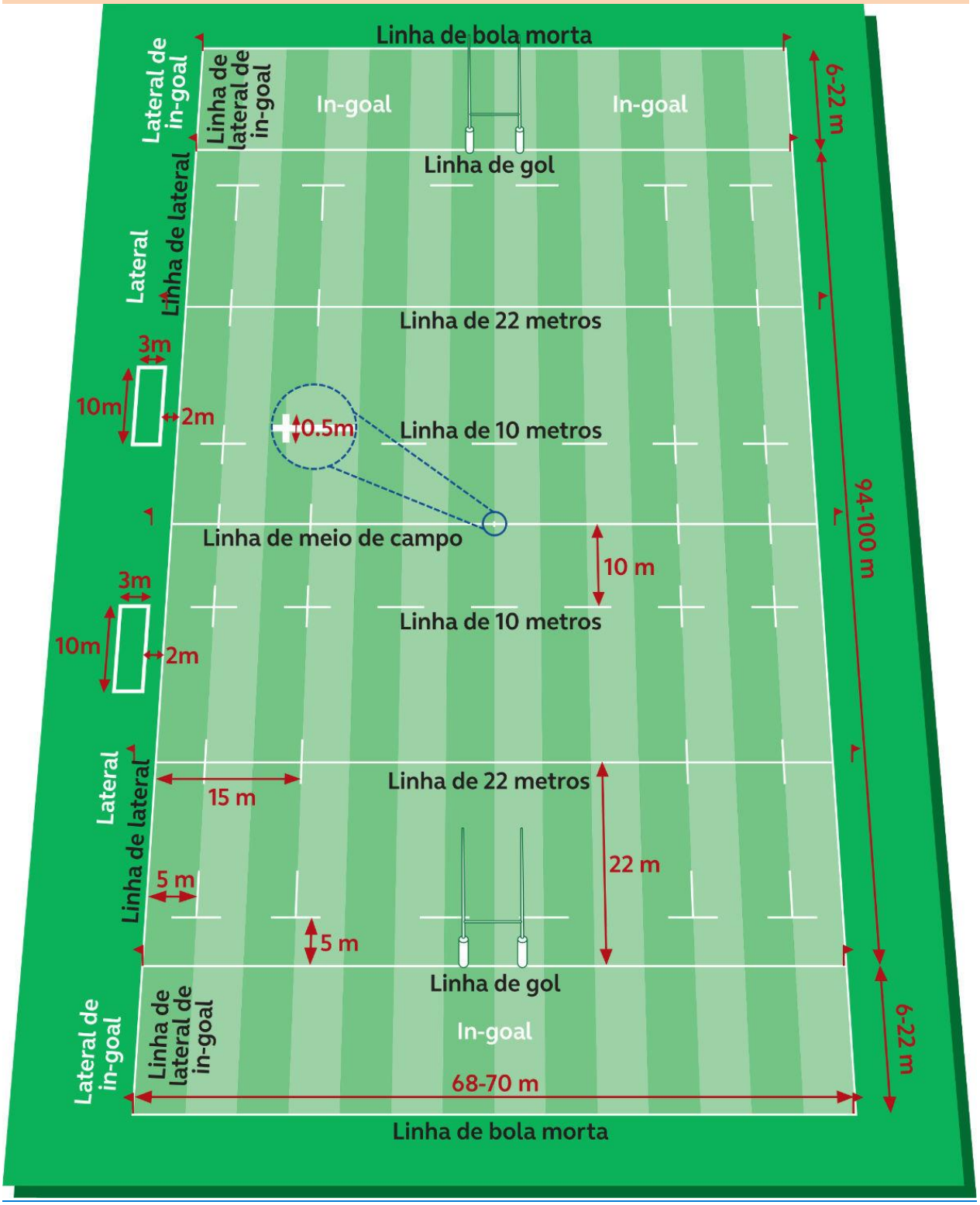
2.1. 03 mesas;
2.2. 12 cadeiras;
2.3. 02 bancos de reservas;
2.4. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.5. 01 placar;
2.6. 01 cronômetro;
2.7. 01 rolo de fita zebrada
2.8. 01 maca com cintos para remoção;
2.9. 01 colar cervical;
2.10. Talas de vários tamanhos (sugestão: papelão reforçado);
2.11. 04 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.12. 01 rolo de fita crepe;
2.13. 01 régua (30 cm);
2.14. 01 bolsa térmica com 5kg de gelo por dia de evento;
2.15. Água para arbitragem e apoio.
2.16. 01 maleta de primeiros socorros contendo:

2.16.1. Luvas cirúrgicas;
2.16.2. Compressas de gazes;
2.16.3. Faixas e bandagens para imobilização;
2.16.4. Esparadrapo;
2.16.5. Tesoura;
2.16.6. Solução fisiológica (cloreto de sódio 0,9%);
2.16.7. Medicamentos para curativos de cortes;
2.16.8. Curativo adesivo (Band Aid e micropore)

3. **RECURSOS HUMANOS (por campo)**
   3.1. 02 carregadores para maca;
   3.2. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. **TRANSPORTE**
   4.1. Veículo (s) para 06 a 10 pessoas
   4.2. 01 Ambulância completa por campo com equipamentos de primeiros socorros no seu interior
   4.3. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



XV. MODALIDADE TENIS

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. No mínimo 04 quadras oficiais, sendo ao menos 02 iluminadas, todas com o mesmo tipo de piso, dispostas no máximo em 02 locais diferentes, com área de escape, e com os implementos necessários para realização da modalidade.

1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. Vestiários feminino e masculino;

1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. 01 rede de nylon oficial;
2.2. 01 par de paus de simples (1,07m de altura);
2.3. 01 escada-cadeira para o árbitro de cadeira;
2.4. 04 mesas com guarda-sóis;
2.5. 08 cadeiras;
2.6. 01 placar de quadra;
2.7. 05 cronômetros;
2.8. 01 relógio oficial;
2.9. 01 vassoura;
2.10. 01 sistema de som com 02 microfones;
2.11. 01 banco para policiamento;
2.12. 05 pranchetas;
2.13. 05 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.14. 05 lápis;
2.15. 02 borrachas;
2.16. 01 caneta marca texto;
2.17. 01 trena (5m);
2.18. 01 caixa de giz;
2.19. 01 rolo de fita crepe;
2.20. Bolsa térmica com gelo.
2.21. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. 02 boleiros por quadra;

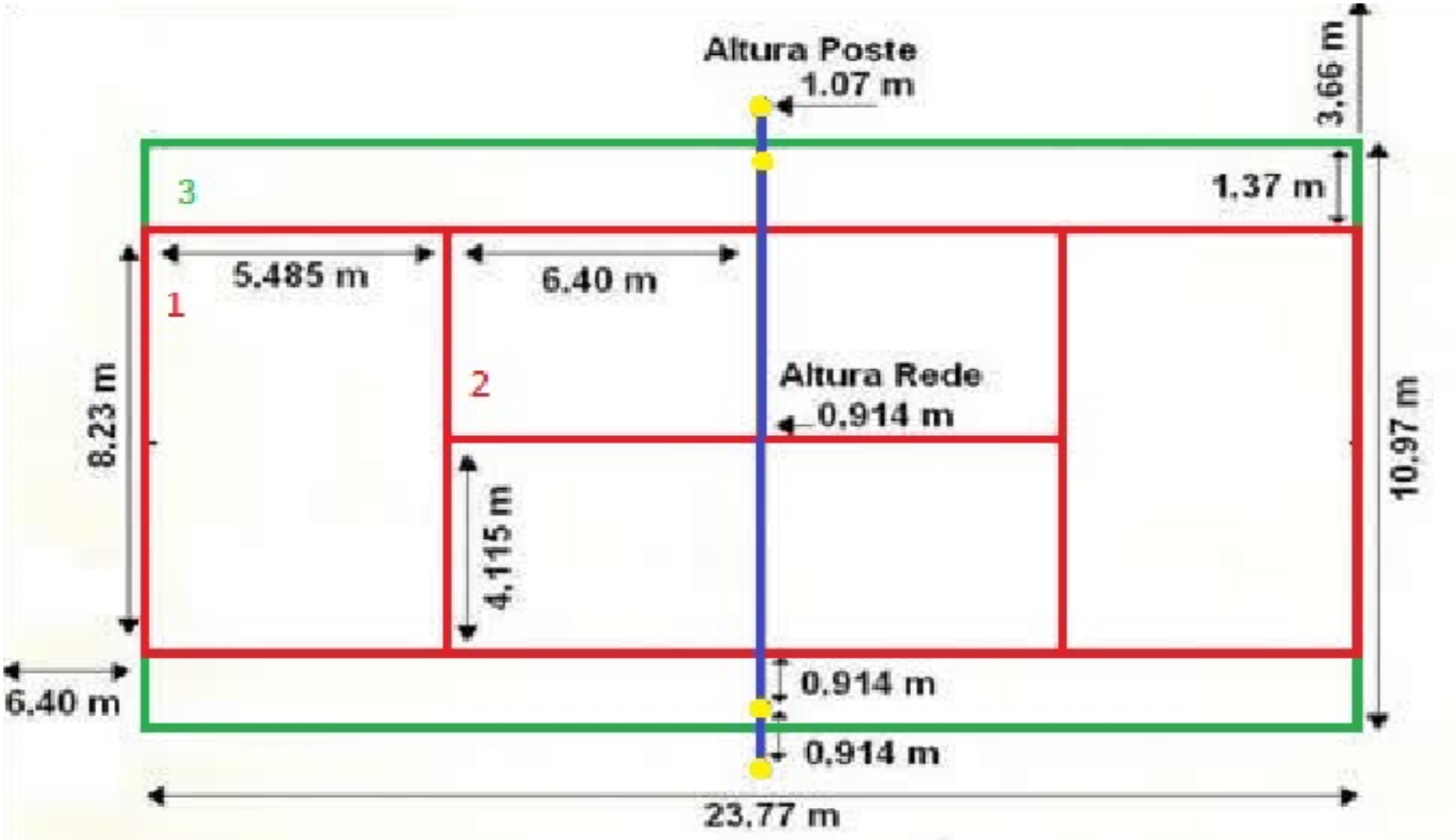
3.2. 01 pessoa responsável para a manutenção da quadra;

3.3. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo (s) para 06 a 10pessoas.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



XVI. MODALIDADE TÊNIS DE MESA

1. LOCAL DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 local fechado que comporte 08 mesas oficiais no mínimo (cada mesa com espaço mínimo de 5x10 m de zona livre), com anteparos em número suficiente de cor uniforme (escura e lisa) e com iluminação adequada para a modalidade (luminosidade mínima de 600 Lux, sem a penetração de raios solares sobre as mesas e espaços de jogo), e que permita a realização da competição conforme exigências da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

1.2. O local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. Vestiários feminino e masculino;

1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS

2.1. 10 mesas (mínimo) de 28 a 30 milímetros de espessura oficiais, com respectivos equipamentos oficiais (redes, placares e outros);

2.2. 100 anteparos em cores uniformes (escura e lisa) ou em número suficiente para isolamento das mesas;

2.3. 01 computador;

2.4. 01 impressora;

2.5. 10 carteiras;

2.6. 02 mesas grandes;

2.7. Cadeiras;

2.8. 01 aparelhagem de som com microfone compatível com o local;

2.9. 01 pano úmido para cada mesa;

2.10. 30 folhas de papel carbono;

2.11. 01 resma de papel sulfite A4;

2.12. 10 pranchetas;

2.13. 20 canetas esferográficas (cor azul ou preta);

2.14. 02 rolos de fita crepe;

2.15. 01 corretivo líquido;

2.16. 02 réguas (30 cm);

2.17. 01 bolsa térmica com gelo;

2.18. Água para arbitragem e apoio.

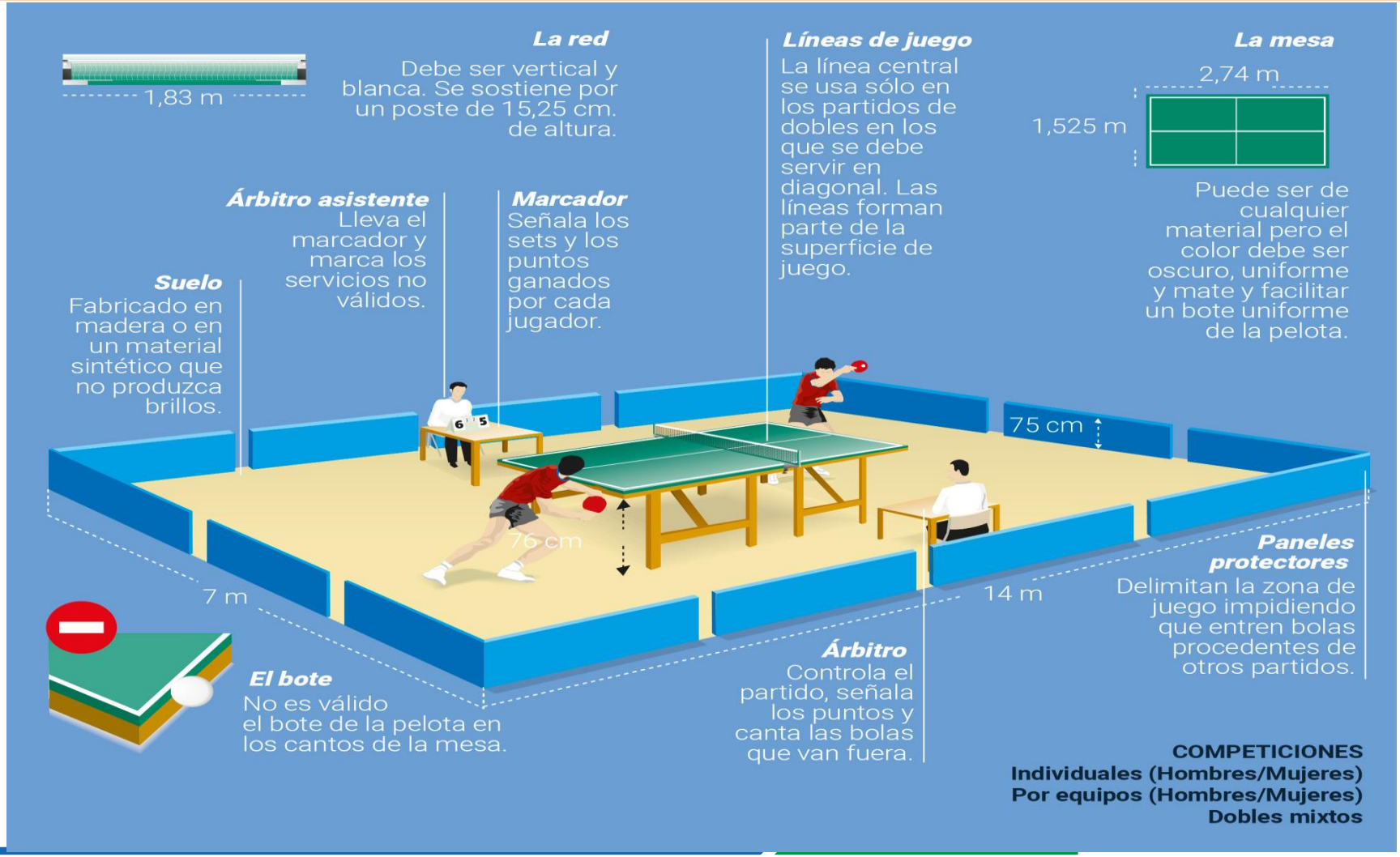
3. RECURSOS HUMANOS

3.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo (s) para 12 a 16 pessoas

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO



XVII. MODALIDADE VOLEIBOL

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (duas) ou mais quadras oficiais (9x18m) (conforme a necessidade) cobertas, iluminadas com todos seus implementos, com área de busca de bola de aproximadamente 5 metros laterais e fundos e com um mínimo de 7 metros de altura do piso ao primeiro obstáculo.

1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. Vestiários feminino e masculino;

1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.

1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. 01 rede de nylon com dez malhas - oficial;
2.2. 01 par de antenas;
2.3. 01 mesa com cadeiras para 3 pessoas;
2.4. 01 banco para o policiamento;
2.5. 01 escada-cadeira para o 1º árbitro com proteção;
2.6. 02 bancos de reservas para 16 pessoas cada;
2.7. 01 campainha para cada banco;
2.8. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.9. 01 bomba para bolas com bicos reservas;
2.10. 01 placar eletrônico ou de mesa;
2.11. 02 rolos de esparadrapo médio;
2.12. 02 rodos com panos para limpeza;
2.13. 02 jogos de plaquetas de substituição (nºs. 01 a 18);
2.14. 02 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.15. 01 régua (30 cm);
2.16. 01 rolo de fita crepe.
2.17. 02 protetores de postes;
2.18. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. 01 pessoa para manuseio do placar;
3.2. 02 enxugadores de quadra;
3.3. 03 boleiros;
3.4. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas

4.2. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

CAPÍTULO 1

ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS

1 ÁREA DE JOGO

A área de jogo compreende a quadra de jogo e a zona livre. Deverá ser retangular e simétrica.

1.1 DIMENSÕES

A quadra de jogo é um retângulo medindo 18 metros x 9 metros, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 metros de largura em todos os lados. O espaço livre de jogo é o espaço sobre a área de jogo desprovido de qualquer obstáculo.

O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 7 metros a partir da superfície de jogo.

Para as Competições Mundiais e Oficiais da FIVB, a zona livre deve medir, no mínimo, 5 metros a partir das linhas laterais e 8 metros a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir, no mínimo, 12,5 metros de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser plana, horizontal e uniforme. Não deve apresentar nenhum perigo de lesão aos jogadores. É proibido jogar sobre uma superfície rugosa ou escorregadia.

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, somente superfícies de madeira ou sintéticas são permitidas. Qualquer superfície deverá ser previamente aprovada pela FIVB.

1.2.2 Em quadras cobertas, a superfície da área de jogo deverá possuir cores claras.

1.2.3 Nas quadras em recintos abertos, é permitida uma inclinação na superfície de jogo de 5 milímetros por metro para fins de drenagem. Linhas de marcação da quadra fabricadas em material sólido são proibidas.

1.3 LINHAS DE MARCAÇÃO DA QUADRA

1.3.1 Todas as linhas possuem a largura de 5 centímetros. Devem possuir cor clara, diferente da cor do piso da quadra e de quaisquer outras linhas.

1.3.2 Linhas de delimitação da quadra de jogo.

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.

1.3.3 Linha central

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9 metros x 9 metros cada uma. Entretanto, a largura da linha central pertence a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.

1.3.4 Linha de ataque

Em cada quadra há uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3 metros de distância a partir do eixo da linha central, marcando a zona de frente
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a linha de ataque é estendida além das linhas laterais pela adição de pequenas linhas pontilhadas de 15 centímetros, com 5 centímetros de largura, traçadas com um espaçamento de 20 centímetros entre elas, totalizando um comprimento de 1,75 metro. A “linha de restrição do técnico” (uma linha pontilhada que se estende desde a linha de ataque até a linha de fundo da quadra, paralela à linha lateral e a 1,75 metro da mesma) é composta de pequenas linhas de 15 centímetros, espaçadas por 20 centímetros, a fim de marcar o limite da área de operação do técnico.

1.4 ZONAS E ÁREAS

1.4.1 Zona de frente

Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e a extremidade posterior da linha de ataque.

A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais, até o fim da zona livre.

1.4.2 Zona de saque

A zona de saque é uma área de 9 metros de largura, situada após cada linha de fundo. É limitada lateralmente por duas pequenas linhas, cada uma medindo 15 centímetros, traçadas a 20 centímetros após o termino de cada linha de fundo, no eixo de prolongamento imaginário das linhas laterais. Ambas as linhas estão incluídas na largura da zona de saque.

Na profundidade, a zona de saque estende-se até o final da zona livre.

1.4.3 Zona de substituição

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

1.4.4 Zona de troca do Líbero.

A Zona de Troca do Líbero é a parte da zona livre no lado do banco das equipes, limitada pela extensão da linha de ataque até a linha de fundo.

1.4.5 Zona de aquecimento

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB as áreas de aquecimento, medindo aproximadamente 3 metros x 3 metros, situam-se nos cantos da área de jogo, ao lado do banco, fora da zona livre.

1.4.6 Área de penalidade

As áreas de penalidade medem aproximadamente 1 metro x 1 metro e são equipadas com duas cadeiras cada. Localizam-se dentro da área de controle, após o prolongamento de cada linha de fundo. São delimitadas por uma linha vermelha de 5 centímetros de largura.

1.5 TEMPERATURA
A temperatura mínima não será inferior a 10°C (50º F).

Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a temperatura máxima não excederá 25°C (77°F) e a mínima não será inferior a 16°C (61°F).

1.6 ILUMINAÇÃO
Para as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, a iluminação na área de jogo será de 1.000 a 1.500 luxes, medida a 1 metro acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Sua parte superior é ajustada a 2,43 metros do solo para os homens e 2,24 metros para as mulheres.

2.1.2 Sua altura é medida a partir centro da quadra de jogo. A altura da rede sobre as linhas laterais deve ser exatamente a mesma, não excedendo a altura regulamentar em mais de 2 centímetros.

2.2 ESTRUTURA DA REDE
A rede possui 1m de altura por 9,5 a 10 metros de comprimento (com 25 a 50centímetros adicionais além das faixas). Será constituída de malhas quadradas pretas com 10 centímetros de lado.
Na parte superior há uma faixa horizontal de 7 centímetros de largura, que consiste em uma lona branca dobrada ao meio, costurada ao longo de toda a extensão da rede. Em cada extremidade final da faixa há uma abertura através da qual passará uma corda a fim de amarrá-la aos postes no intuito de manter a parte superior tensionada.
Dentro desta faixa um cabo flexível estica a rede nos postes e mantém sua parte superior tensionada.
Na parte inferior da rede há outra faixa horizontal com 5cm, similar à faixa superior. Por dentro desta faixa passará uma corda, que amarra a rede aos postes e mantém a parte inferior tensionada.

2.3 FAIXAS LATERAIS
Duas faixas brancas são tensionadas verticalmente à rede e colocadas no prolongamento acima de cada linha lateral.
Cada uma possui 5 centímetros de largura e 1 metro de altura e são consideradas parte integrante da rede.

2.4 ANTENAS
As antenas são varas flexíveis com 1,8 metros de comprimento e 10 milímetros de diâmetro, fabricadas em fibra de vidro ou material similar.

Cada antena é amarrada de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral.
As antenas são colocadas em lados opostos da rede.
A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm e é marcada com listras de 10cm de largura, em cores contrastantes, com preferência para vermelho e branco.
As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,5 metro a 1metro de cada linha lateral. Possuem 2,55 metros de altura e devem ser, preferivelmente, ajustáveis.
Para todas as Competições Mundiais e Oficiais FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância de 1 metro das linhas laterais.

2.5.2 Os postes são redondos e polidos, fixados ao solo sem cabos. Não haverá qualquer dispositivo que apresente perigo ou obstáculo.

2.6 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS

Todo equipamento adicional é determinado por regulamentos emitidos pela FIVB.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

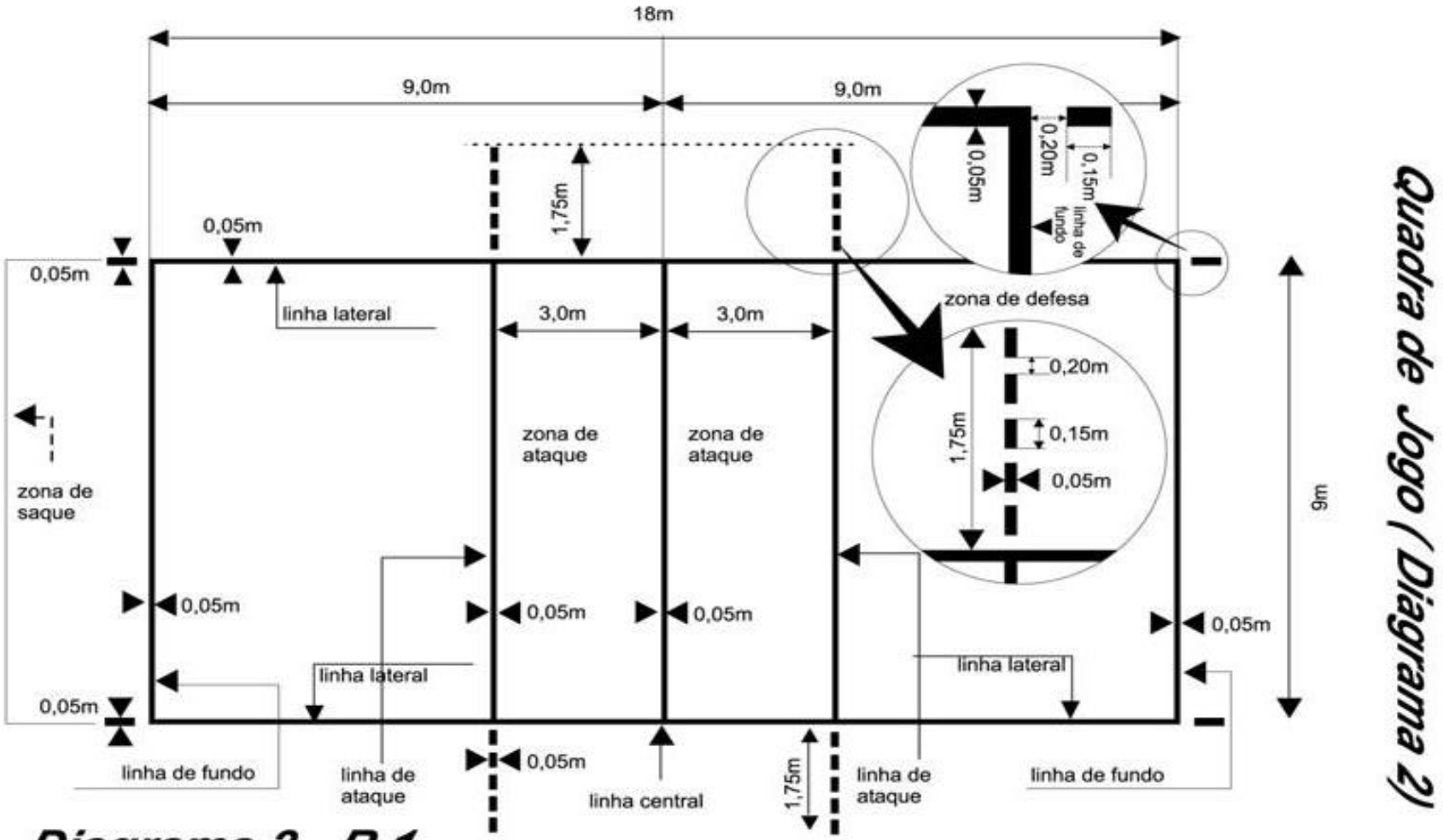


Diagrama 2 - R.1

Quadra de Jogo (Diagrama 2)

XVIII. MODALIDADE VOLEI DE PRAIA

1. LOCAIS DE COMPETIÇÃO

1.1. 02 (duas) ou mais quadras oficiais (conforme a necessidade), iluminadas e com todos os implementos.
1.2. Cada local de competição deverá ter as seguintes instalações:
  1.2.1. Vestiários feminino e masculino;
  1.2.2. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino.
  1.2.3. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS (por quadra)

2.1. 01 rede de nylon com dez malhas - oficial;
2.2. 01 par de antenas;
2.3. 03 mesas;
2.4. 01 escada-cadeira para o 1º árbitro com proteção;
2.5. 01 caixa ou similar para transporte do material;
2.6. 01 bomba para bolas com bicos reservas;
2.7. 01 placar de mesa;
2.8. 02 rolos de esparadrapo médio;
2.9. 02 canetas esferográficas (cor azul ou preta);
2.10. 01 régua (30 cm);
2.11. 01 rolo de fita crepe.
2.12. 02 protetores de postes;
2.13. 02 tendas;
2.14. 01 guarda sol;
2.15. 10 cadeiras;
2.16. 1 rolo de fita zebrada;
2.17. Água para arbitragem e apoio.

3. RECURSOS HUMANOS (por quadra)

3.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo(s) para 10 a 14 pessoas
4.2. Caso haja mais de um local de competição simultaneamente, deverá ser disponibilizado um veículo para cada local.

CAPÍTULO 1
EQUIPAMENTOS E INSTALAÇÕES

1. ÁREA DE JOGO

A área de jogo inclui a Quadra de Jogo e a Zona Livre. Ela de vê ser retangular e simétrica.

1.1 DIMENSÕES

1.1.1 A Quadra de Jogo é um retângulo medindo 16 x 8 m, circundado por uma Zona Livre com no mínimo 3 m de distância em todos os lados.

O espaço livre de jogo é o espaço acima da área de jogo, livre de qualquer obstáculo. O espaço livre de jogo deve medir no mínimo 7 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.1.2 Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a zona livre deve medir um mínimo de 5 m a partir das linhas laterais e 6 m a partir das linhas de fundo. O espaço livre de jogo deve medir um mínimo de 12,5 m de altura a partir da superfície de jogo.

1.2 SUPERFÍCIE DE JOGO

1.2.1 A superfície deve ser composta de areia nivelada, tão plana e uniforme quanto possível, livre de pedras, conchas e tudo o mais que possa apresentar risco de cortes ou de lesão aos jogadores.

1.2.2 Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a areia deve ter no mínimo 40 cm de profundidade e composta de grãos finos e descompactados.

1.2.3 A superfície de jogo não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.2.4 Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, a areia deve também ser peneirada em um tamanho aceitável, não muito grossa e livre de pedras e partículas perigosas. Não deve ser também muito fina, para causar poeira nem lesão na pele.

1.2.5 Para Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB é recomendada uma lona de proteção na quadra central para que a cubra em caso de chuva.

1.3 LINHAS DA QUADRA

1.3.1 Todas as linhas têm uma largura de 5 cm. Devem ser de uma cor que contraste nitidamente com a cor da areia.

1.3.2 LINHAS DEMARCATÓRIAS

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. Não há linha central. Linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.

As linhas da quadra devem ser fitas feitas de material resistente e qualquer fixação exposta deve ser de material macio e flexível.

1.4 ZONAS E ÁREAS

Há apenas na quadra, a zona de saque e a zona livre em torno da quadra.

1.4.1 A zona de saque é uma área com 8 m de largura atrás da linha de fundo que se estende até o final da zona livre

1.5 CLIMA

O clima não deve apresentar nenhum perigo de contusão aos jogadores.

1.6 ILUMINAÇÃO

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, jogadas à noite a iluminação na área de jogo deve ter de 1.000 a 1.500 luxes, medida a 1m acima da superfície da área de jogo.

2 REDE E POSTES

2.1 ALTURA DA REDE

2.1.1 Colocada verticalmente sobre o meio da quadra há uma rede, cuja parte superior é colocada na altura de 2,43 m para homens e 2,24 m para as mulheres.

Comentário: A altura de rede pode variar para específicos grupos de faixa etária. Como segue:

FAIXA ETÁRIA	FEMININO	MASCULINO
SUB 17	2,24 M	2,43 M
SUB 15	2,12 M	2,12 M
SUB 13	2,00 M	2,00 M

2.1.2 Sua altura é medida no centro da quadra de jogo com uma régua. A altura da rede (sobre as duas linhas laterais) deve ser exatamente a mesma a e não deve exceder a altura oficial em mais de 2 cm.

2.2 ESTRUTURA

A rede é de 8,5 m de comprimento e 1 m (+ / -3 cm) de largura quando é esticada, colocada verticalmente sobre o eixo no meio da quadra. É feita de malhas de 10 cm. Na sua parte superior e na parte inferior, há duas bandas horizontais de 7 -10 cm de largura feitas em lona, preferencialmente azul escuro ou cores brilhantes, costuradas ao longo de seu comprimento total. Cada extremidade da banda superior possui um orifício através do qual passa um cabo de fixação que mantém a banda superior presa aos postes para manter a parte superior da rede esticada. Dentro das bandas, existe um cabo flexível na parte superior e um a corda na parte inferior para fixação da rede nos postes e que mantém sua parte superior e inferior esticada.

É permitido ter publicidade nas bandas horizontais da rede.

Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, uma rede de 8m com malhas menores e logotipos colocados entre as extremidades e os postes pode ser usada, desde que a visibilidade dos atletas e dos árbitros seja preservada. Publicidade pode ser impressa sobre estes itens, conforme regulamento da FIVB.

2.3 FAIXAS LATERIAS

Duas faixas coloridas, 5 cm de largura (largura iguais às linhas da quadra) e 1 m comprimento, são tensionadas verticalmente à rede e colocadas acima de cada linha lateral. Elas são consideradas como parte da rede.

É permitido ter propaganda nas faixas horizontais da rede.

2.4 ANTENAS

A antena é uma vara flexível com 1,80 m de comprimento e 10 mm de diâmetro, feito de fibra de vidro ou material semelhante.
Uma antena está fixada na extremidade exterior de cada faixa lateral.
As antenas são colocadas em lados opostos da rede.
Os primeiros 80 cm de cada antena estendem-se acima da rede e é marcada com listras de 10 cm em cores contrastantes, de preferência vermelho e branco.
As antenas são consideradas como parte da rede e delimitam lateralmente o espaço de cruzamento.

2.5 POSTES

2.5.1 Os postes que sustentam a rede são colocados a uma distância de 0,70 1,00 m de cada linha lateral. Eles têm 2,55 m de altura e de preferência ajustáveis.
Para as Competições Oficiais, as Mundiais e as da FIVB, os postes que sustentam a rede são localizados a uma distância externa de 1m das linhas laterais.

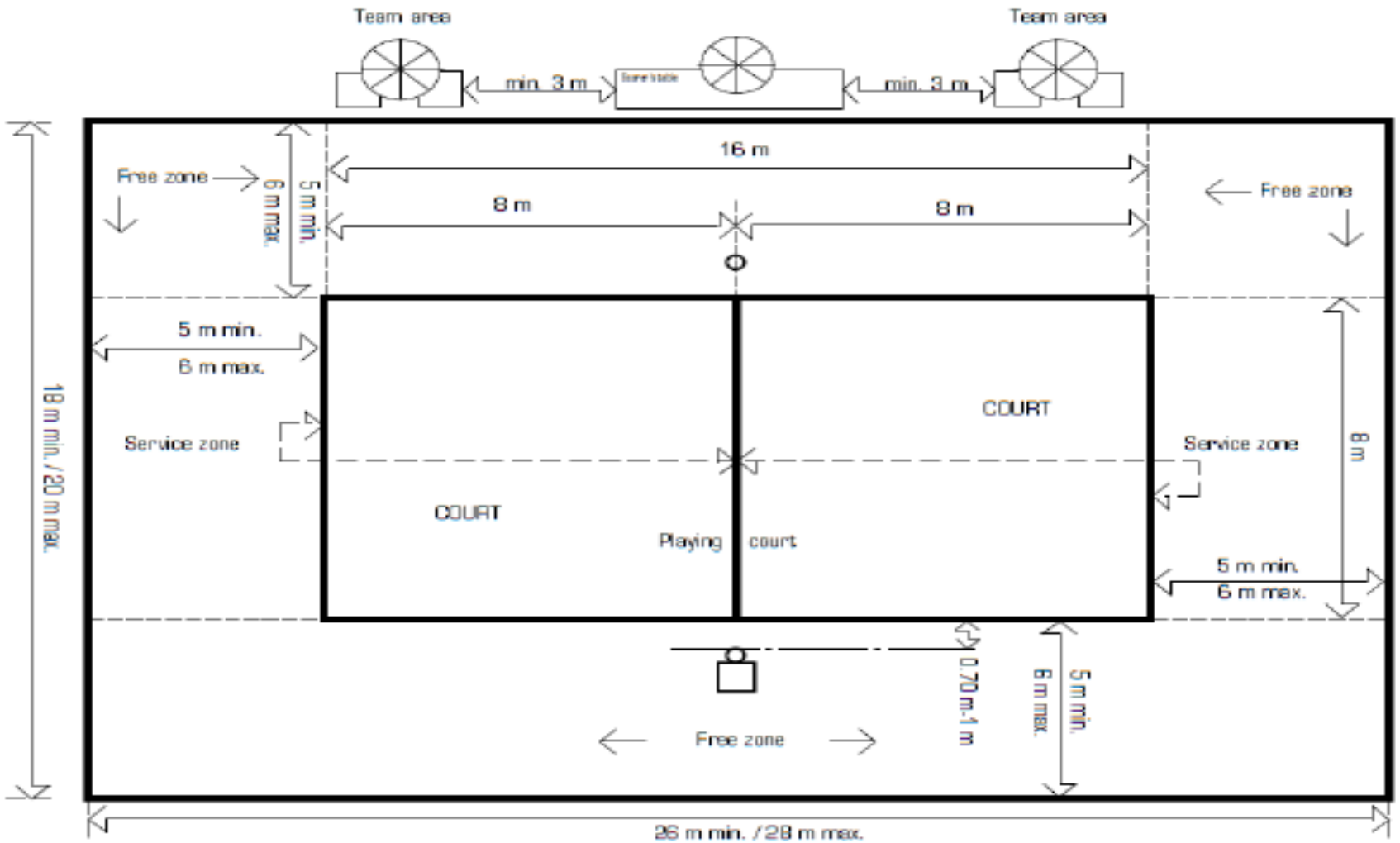
2.5.2 Os postes são redondos, lisos e fixados ao piso sem fios de sustentação. Não deve haver nenhuma instalação que apresente perigo ou qualquer obstáculo para os participantes. Os postes devem ter proteção acolchoada.

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DO ESPORTE

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

DIAGRAMA 1: ÁREA DE JOGO

REGRAS RELEVANTES: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

DIAGRAMA 2: QUADRA DE JOGO

REGRAS RELEVANTES: 1.1, 1.3, 2.5

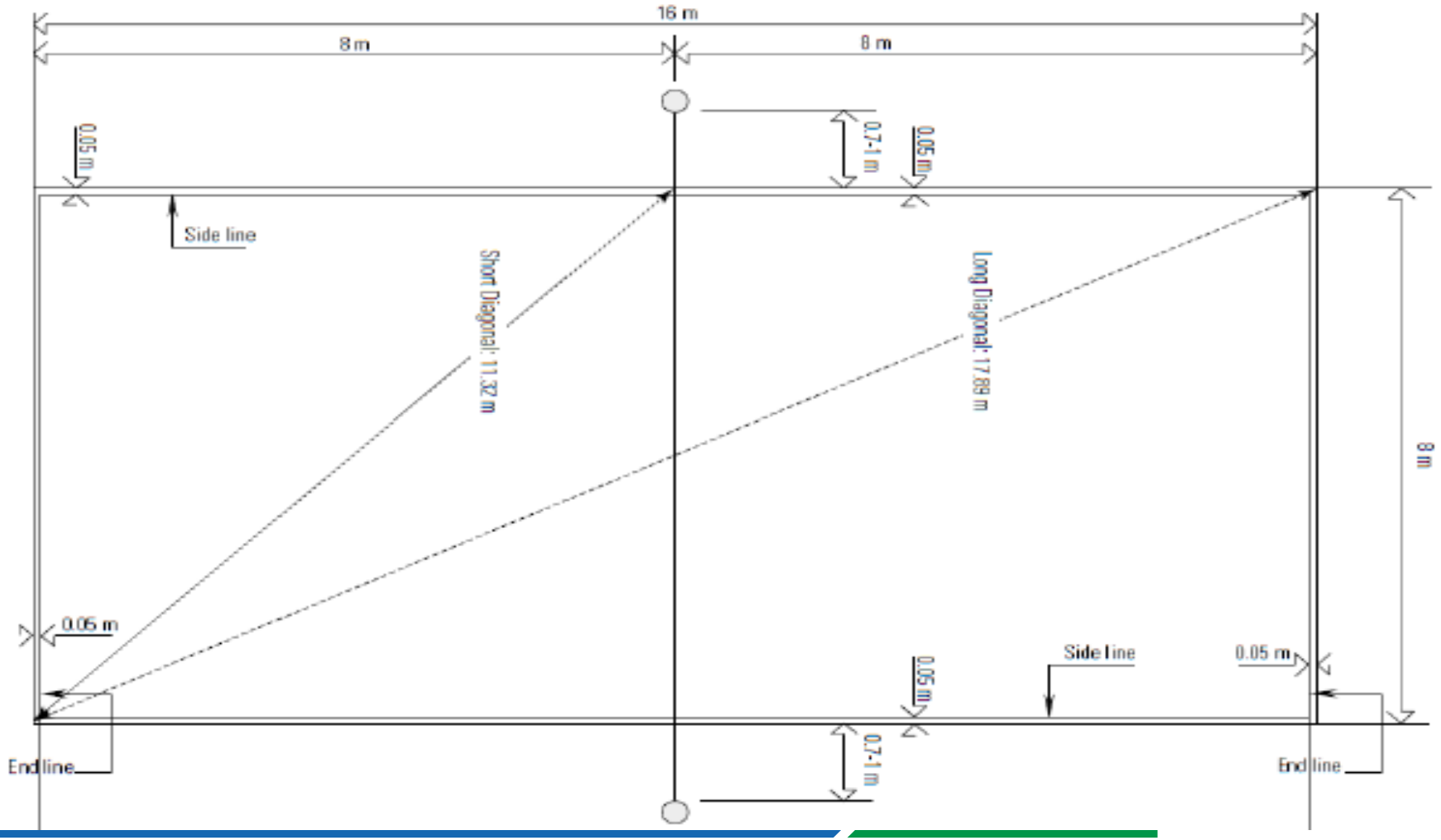
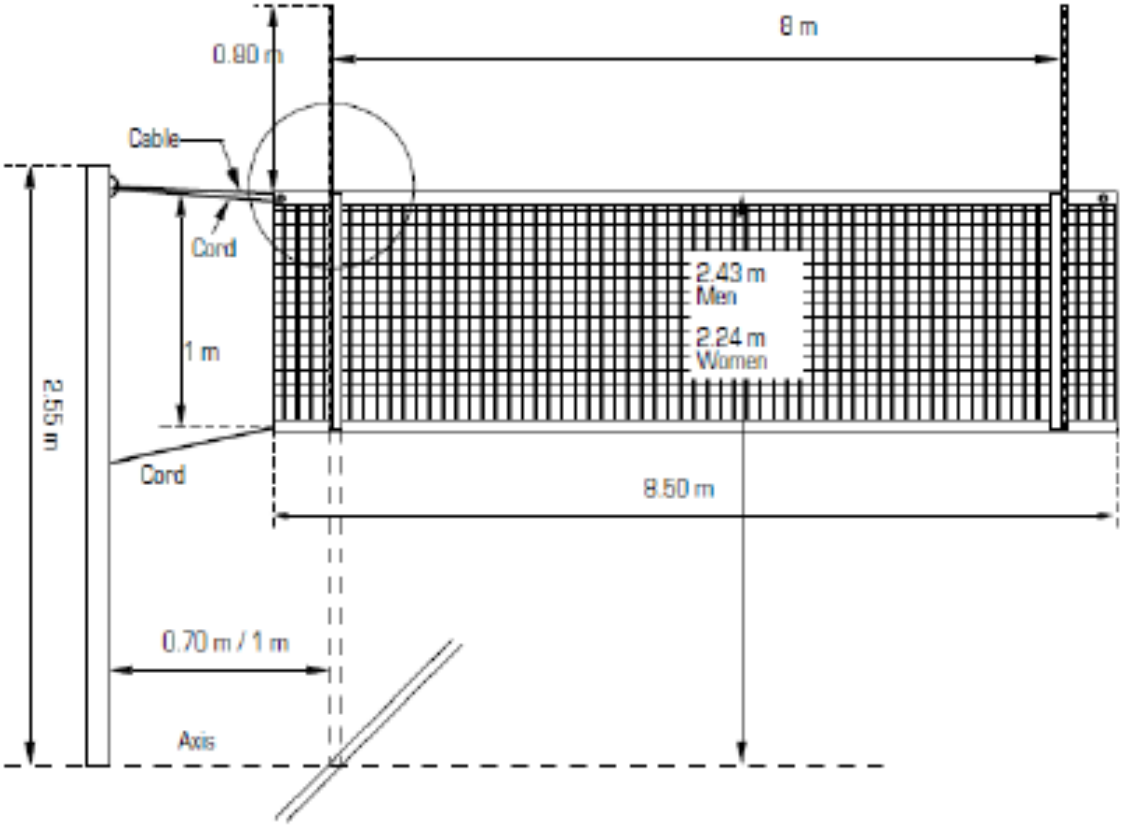
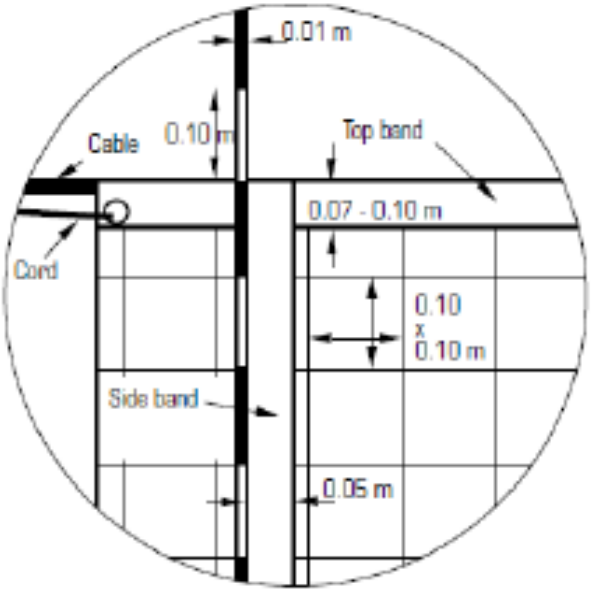


DIAGRAMA 3: DESENHO DA REDE

REGRAS RELEVANTES: 2, 8.4.3



For FIVB, World and Official Competitions, the net may be adjusted according 2.1 above.



XIX. MODALIDADE XADREZ

1. LOCAL DE COMPETIÇÃO

1.1. 01 salão (clube ou local previamente vistoriado), bem iluminado, arejado, com pouco ruído, espaço para colocação de um mínimo de 120 mesas e 240 cadeiras para realização das partidas.

1.2. O local de competição deverá ter as seguintes instalações:

1.2.1. 01 sala ou área exclusiva para arbitragem;

1.2.2. 01 sala ou área exclusiva para consulta ou análise dos participantes;

1.2.3. Vestiários feminino e masculino;

1.2.4. Acomodação para o público, com banheiros feminino e masculino;

1.2.5. Local para imprensa.

2. RECURSOS MATERIAIS

2.1. 02 mesas grandes com 06 cadeiras;

2.2. 01 aparelhagem de som com microfone compatível com o local;

2.3. 120 mesas de (dimensões de cerca de 80x80 cm e 75 cm de alturas);

2.4. 240 cadeiras;

2.5. Cordas / bumpings / fita zebrada ou similar para isolamento da área de competição;

2.6. 02 computadores;

2.7. 01 impressora;

2.8. 01 cartucho de tinta para a impressora;

2.9. 12 canetas esferográficas (cor azul ou preta);

2.10. 02 rolos de fita crepe;

2.11. 03 resmas de papel sulfite A4;

2.12. 01 tubo de cola;

2.13. 02 pinceis atômicos;

2.14. 10 canetas esferográficas;

2.15. 01 caixa de clips;

2.16. 01 caixa de percevejos.

2.17.

3. RECURSOS HUMANOS

3.1. Pessoas habilitadas a prestar atendimento de primeiros socorros, durante toda a competição, pelo menos uma por período.

4. TRANSPORTE

4.1. Veículo (s) para 08 a 12 pessoas.

INFORMAÇÕES TÉCNICAS SOBRE ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição de xadrez tem algumas especificações técnicas importantes. Aqui estão algumas informações que podem ser úteis:

1. **Espaço Adequado**: Certifique-se de que o local escolhido tenha espaço suficiente para acomodar todas as mesas de xadrez necessárias, além de áreas para os espectadores e para circulação dos jogadores.

    1.1. **Espaço de Competição**: Em torneios de alto nível, a área de competição é organizada de forma a garantir que os jogadores tenham privacidade e concentração.

    1.2. **Sinalização Clara**: Utilize sinalização clara para indicar áreas como banheiros, área de registro, área de jogo, etc.

    1.3. **Ambiente Silencioso**: Escolha um local tranquilo e livre de distrações, pois o xadrez exige concentração total dos jogadores.

    1.4. **Área de Registro**: Designe uma área para registro dos jogadores, onde possam receber informações sobre os pareamentos, horários e outras instruções relevantes.

    1.5. **Mesas e Cadeiras**: Providencie mesas e cadeiras estáveis e confortáveis para os jogadores. As mesas devem ser grandes o suficiente para acomodar um tabuleiro de xadrez padrão (com 64 casas) e as peças.

    1.6. **Iluminação Adequada**: Garanta uma iluminação adequada sobre as mesas de xadrez para facilitar a visualização das peças e minimizar a fadiga ocular dos jogadores.

    1.7. **Tabuleiros e Peças**: Certifique-se de que cada mesa esteja equipada com tabuleiros e conjuntos de peças em bom estado. Tenha peças extras à disposição caso haja necessidade de substituição.

2. **Tabuleiro de Xadrez**: Geralmente, é um quadrado de 64 casas alternadamente claras e escuras. Cada jogador tem um conjunto de 16 peças.

3. **Tempo de Jogo**: As partidas de xadrez podem ser cronometradas, com diferentes formatos de tempo, como blitz (rápido), rápido e clássico. Os relógios de xadrez são usados para controlar o tempo de cada jogador.

4. **Notação de Xadrez**: Para registrar os movimentos durante uma partida, a notação algébrica é comumente usada. Por exemplo, um movimento pode ser descrito como "Peão para E4".

5. **Regras de Competição**: As partidas de xadrez são regidas por regras claras, como o movimento das peças, o conceito de xeque e xeque-mate, entre outros.

6. **Árbitros e Oficiais**: Em competições formais, árbitros são designados para garantir o cumprimento das regras e resolver disputas.

7. **Software e Tecnologia**: Em algumas competições modernas, é comum o uso de programas de computador para análise pós-jogo ou até mesmo durante o jogo, dependendo das regras do torneio.

Essas são algumas das informações técnicas básicas sobre a área de competição na modalidade de xadrez.

ANEXOS

9.1 *ANEXO I – Composição do Comitê Organizador Estadual*
9.2 *ANEXO II - Modelo Para Composição para o Comitê Organizador Municipal*
9.3 *ANEXO III - Protocolo para Sessão Preliminar*

9.1 ANEXO I - **Comitê Organizador Estadual**

9.1.1 **Composição**:

A PARANÁ ESPORTE por intermédio do seu Diretor Presidente ou representante legalmente habilitado constituirá por documento oficial o Comitê Organizador Estadual para o *Jogos Abertos do Paraná e PARANÁ Master*, ficando assim constituída:

9.1.1.1 **Direção Geral, Coordenação Geral e Supervisões, a qual se vincula:**

a) Coordenação Técnica e Administrativa, a qual se vincula:
   1. Assessoria técnica;
   2. Assessoria de Controle de Documentos;
   3. Assessoria de Resultados;
   4. Secretaria Geral;
   5. Supervisão de modalidades;
   6. Coordenação de modalidade/arbitragem (Entidades de Administração do Desporto);
   7. Equipes de Arbitragem (Entidades de Administração do Desporto).

b) Coordenação Financeira.
c) Coordenação de Alimentação.
d) Coordenação de Infraestrutura.
e) Coordenação de Divulgação, a qual se vincula:

1. Assessoria de Marketing;
2. Assessoria de Cerimoniais;
3. Assessoria de Imprensa.

f) Assessoria Jurídica.

g) Assessoria de Atendimento Médico.

9.1.2 **Responsabilidades e competências**

A Comissão Técnica assumirá suas responsabilidades e competências a partir da definição das equipes de trabalho por parte do Diretor de Esporte, competindo a cada um de seus integrantes:

9.1.3 **Direção geral, Coordenação geral e Supervisões – composta por pessoas designada pelo Diretor Presidente da PARANÁ ESPORTE.**

9.1.3.1 Direcionar e orientar o evento, bem como tomar as decisões finais**,** em conjunto com as coordenações e assessorias;

9.1.3.2 Supervisionar e orientar o Congresso e suas respectivas Sessões e os Cerimoniais de Abertura e Encerramento;

9.1.3.3 Fazer cumprir na sua íntegra o conjunto de disposições que regem os Jogos Abertos do Paraná – JAPS e PARANÁ Master, contidas no Regulamento, no Caderno de Encargos e no Caderno de Vistoria.

9.1.4 **Coordenação técnica e administrativa** – composta por um ou mais técnico(s) esportivo(s), indicado(s) designados pelo Diretor de Esporte competindo-lhe(s):

9.1.4.1 Assessorar diretamente os trabalhos da Direção Geral;

9.1.4.2 Supervisionar os trabalhos da Assessoria Técnica, Supervisão e Coordenações de modalidades;

9.1.4.3 Fiscalizar a aplicação e cumprimento do regulamento dos jogos, da legislação vigente e das regras oficiais em vigor, das diversas modalidades paradesportivas;

9.1.4.4 Elaborar toda programação da competição e encaminhar à Coordenação Administrativa para emissão dos respectivos boletins;

9.1.4.5 Homologar os resultados e a classificação das equipes nas diversas modalidades;

9.1.4.6 Transferir ou suspender partidas ou provas programadas;

9.1.4.7 Dirimir dúvidas de ordem técnica, a todos participantes;

9.1.4.8 Elaborar o relatório técnico detalhado da competição;

9.1.4.9 Conferir conteúdo da coletânea (documento final do evento);

9.1.4.10 Repassar diariamente aos Supervisores e/ou Coordenadores de modalidades todo o material administrativo necessário (súmulas, controle de cartões, etc.);

9.1.4.11 Organizar e manter atualizado um mural de informações para atendimento a delegações, imprensa e ao público em geral;

9.1.4.12 Repassar a Assessoria de Imprensa os resultados das competições;

9.1.4.13 Divulgar todos os atos administrativos exigidos no evento, boletins oficiais (informativo, programação e resultados), notas oficiais, autorizações e outros, após autorização da Direção Geral;

9.1.4.14 Verificar a quantidade de boletins e outros documentos a serem emitidos;

9.1.4.15 Organizar e elaborar a coletânea final do evento, em conjunto com a Coordenação Técnica;

9.1.4.16 Organizar os trabalhos de atendimento ao público, entrega de boletins e outros documentos para as delegações e imprensa.

9.1.5 **Assessoria técnica** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.5.1 Assessorar diretamente os trabalhos da Coordenação Técnica;

9.1.5.2 Providenciar junto às coordenações e assessorias competentes a divulgação da programação e dos resultados das competições, bem como os atos administrativos referentes a assuntos de ordem técnica e administrativa;

9.1.5.3 Supervisionar junto às assessorias e coordenações, a digitação da programação, dos resultados, das classificações, e outros documentos expedidos durante o evento.

9.1.6 **Assessoria de controle de documentos** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.6.1 Examinar e analisar todos os documentos apresentados pelos municípios participantes, de acordo com as normas estabelecidas no Regulamento dos Jogos Abertos do Paraná - JAPS e PARANÁ Master e atos normativos subsequentes;

9.1.6.2 Informar, toda e qualquer irregularidade constatada, antes, durante ou após o evento;

9.1.6.3 Emitir documentos de natureza pública, quando oficialmente e formalmente solicitados.

9.1.7 **Assessoria de resultados -** Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.7.1 Conferir todos os resultados das competições entregues pelas supervisões ou coordenações das diversas modalidades, sendo posteriormente homologados pela Coordenação Técnica e repassados à Coordenação Administrativa para divulgação em boletim oficial e imprensa;

9.1.7.2 Fazer o controle de cartões das modalidades de Futsal, digitando e posteriormente conferindo os mesmos;

9.1.7.3 Informar, toda e qualquer irregularidade constatada, antes, durante ou após o evento.

9.1.8 **Secretaria geral** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.8.1 Digitar a programação dos jogos e resultados das competições;

9.1.8.2 Digitar a confirmação de todos os atletas e dirigentes participantes nas diversas modalidades esportivas;

9.1.8.3 Emitir as súmulas e documentos das diversas modalidades esportivas;

9.1.8.4 Manter o sistema atualizado diariamente com os dados da competição;

9.1.8.5 Repassar à Coordenação Técnica para sua homologação: a programação, os resultados, a classificação final das modalidades,

juntamente com a pontuação, sempre após o término das mesmas, como também a classificação geral parcial e final dos jogos e outros documentos expedidos durante o evento;

9.1.8.6 Verificar a chegada e saída das equipes de arbitragem, fazendo o controle delas.

9.1.9 **Supervisão de modalidade** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.9.1 Supervisionar os trabalhos das coordenações de modalidades;

9.1.9.2 Verificar junto a Coordenação de Infraestrutura sobre os materiais necessários à realização das competições;

9.1.9.3 Reunir-se com as coordenações de modalidades, avaliando escalas, comportamentos das equipes de arbitragem;

9.1.9.4 Vistoriar, em conjunto com a coordenação de modalidade e a coordenação da Comitê Organizador Municipal, as condições dos locais de competição antes e durante a competição, emitindo parecer acerca das condições dos referidos locais, e em caso de problemas, comunicar a Direção Geral, que informará a Comitê Organizador Municipal, para solucionar os problemas identificados;

9.1.9.5 Acompanhar as equipes de arbitragem na realização da competição, verificando o desempenho delas;

9.1.9.6 Acompanhar a coordenação de modalidade na elaboração da classificação final;

9.1.9.7 Acompanhar as Sessões Técnicas, a competição e a premiação;

9.1.9.8 Retirar e entregar documentos na Secretaria Geral;

9.1.9.9 Padronizar a entrega de resultados na Secretaria e conferir a classificação final da modalidade;

9.1.9.10 Estabelecer horário junto a Coordenação Financeira para coleta de assinaturas.

9.1.10 **Coordenação de arbitragem/modalidade** - Composta por profissionais indicada(s) pela Entidade de Administração do Desporto da modalidade com a anuência da Paraná Esporte, competindo-lhe(s):

9.1.10.1 Auxiliar a Coordenação nas reuniões com as equipes de arbitragem, antes do início do evento;

9.1.10.2 Acompanhar as equipes de arbitragem nos locais de competição, verificando o desempenho delas;

9.1.10.3 Decidir em conjunto com a Coordenação Técnica, quanto às consequências técnicas das interrupções de partidas ou provas, determinadas pela equipe de arbitragem;

9.1.10.4 Tomar decisões em conjunto com a Coordenação Administrativa de assuntos referentes às questões técnicas do evento, valendo-se de critérios técnicos e científicos adequados;

9.1.10.5 Fazer a classificação final (para as modalidades individuais e vôlei de praia).

9.1.11 **Coordenação financeira** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.11.1 Receber valores financeiros, nas situações previstas no Regulamento dos Jogos Abertos do Paraná – JAPS e PARANÁ Master, Caderno de Encargos ou no Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;

9.1.11.2 Efetuar pagamento das diárias e passagens das equipes de arbitragem, acadêmicos, estagiários, membros do TEJDD, entre outros, quando convocados pela PRESP;

9.1.11.3 Assessorar diretamente a Direção Geral em assuntos financeiros.

9.1.12 **Coordenação de alimentação** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.12.1 Supervisionar os locais de alimentação quanto a acessibilidade;

9.1.12.2 Supervisionar a empresa prestadora de serviço no cumprimento do edital de licitação;

9.1.12.3 Controlar a entrada dos participantes da competição nos locais de alimentação;

9.1.12.4 Emitir relatório de controle.

9.1.13 **Coordenação de infraestrutura e logística**- Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.13.1 Entregar aos supervisores e coordenadores de modalidades todo material esportivo necessário para a competição, mediante termo de recebimento com a assinatura deles;

9.1.13.2 Trabalhar em conjunto com a respectiva assessoria da Comitê Organizador Municipal, mantendo contatos permanentes para a solução dos problemas apresentados;

9.1.13.3 Repassar a quem de direito, a premiação das modalidades;

9.1.13.4 Auxiliar técnica e administrativamente as supervisões e coordenações de modalidades;

9.1.13.5 Verificar a chegada, a utilização e o retorno dos diversos materiais utilizados para a competição.

9.1.14 **Coordenação de divulgação** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.14.1 Assessorar diretamente a Direção Geral;

9.1.14.2 Coordenar os trabalhos das Assessorias de Marketing, de Cerimoniais e de Imprensa;

9.1.14.3 Providenciar junto à coordenação da Comitê Organizador Municipal, espaços e instalações adequadas para o trabalho da Central de Imprensa, preferencialmente junto a CCO.

9.1.15 **Assessoria de cerimoniais** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.15.1 Recepcionar as autoridades e convidados;

9.1.15.2 Programar visitas de autoridades e convidados dos jogos às delegações, entidades e autoridades do município sede;

9.1.15.3 Promover encontros e homenagens às pessoas ou entidades que tenham se destacado dos eventos;

9.1.15.4 Acompanhar o desenvolvimento dos cerimoniais desenvolvidos pelo município sede durante o evento, preservando as posições PARANÁ ESPORTE, anuindo o cerimonial na sua totalidade.

9.1.16 **Assessoria de imprensa** - Será composta por uma ou mais pessoas, designadas pela Assessoria de Comunicação da PARANÁ ESPORTE, competindo-lhe (s):

9.1.16.1 Fazer contatos com a imprensa para a divulgação dos jogos;

9.1.16.2 Facilitar o trabalho e a obtenção de dados e resultados por parte da imprensa;

9.1.17 **Assessoria de marketing e comunicação visual** - Será composta por uma ou mais pessoas, designadas pela Assessoria de Comunicação da PARANÁ ESPORTE, competindo-lhe (s):

9.1.17.1 Obter recursos, através de patrocínios, junto à iniciativa privada para viabilização do evento;

9.1.17.2 Planejar, supervisionar, orientar e fiscalizar a publicidade nos locais de competição, congressos, solenidades de abertura e de encerramento;

9.1.17.3 Fazer observar a prioridade de publicidade referente à PRESP nos locais de realização dos eventos;

9.1.17.4 Receber e distribuir o material de publicidade relativo à PRESP.

9.1.18 **Assessoria jurídica** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.18.1 Assessorar diretamente a Direção Geral nas questões jurídicas relativas aos Jogos Abertos do Paraná – JAPS e PARANÁ Master.

9.1.18.2 Assessorar, quando solicitado, os trabalhos do TEJDD.

9.1.19 **Assessoria de atendimento médico** - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

9.1.19.1 Acompanhar o atendimento médico, durante a realização das competições.

FUNÇÃO	**NOME**
Presidente de honra	
Presidente Organizador	
Coordenador geral	
Coordenador técnico	
Assessorias:	
• Administrativa	
• Alimentação	
• Alojamento/hotel	
• Atendimento médico	
• Cerimoniais	
• Hospedagem	
• Imprensa	
• Infraestrutura	
• Segurança	
• Serviços gerais	
• Técnica	
• Transportes	
• Modalidades	

(Jogos Abertos do Paraná ou PARANÁ Master)

1. SESSÃO SOLENE

1.1. Senhoras e senhores, iniciamos a sessão preliminar com a parte solene do **Jogos Abertos do Paraná ou PARANÁ Master**, que serão realizados em _____ de _____ com a participação de..... municípios, com a participação aproximadamente .....atletas e ..... dirigentes.

1.2. Jogos Abertos do Paraná **ou PARANÁ Master** são uma promoção do Governo do Estado do Paraná por intermédio da PARANÁ ESPORTE, realização da prefeitura municipal e Secretaria de Esporte de _____

2. COMPOSIÇÃO DA MESA DAS AUTORIDADES

2.1. Convidamos as seguintes autoridades para compor a mesa de honra

2.1.1. Secretário de Esporte e Lazer de _____

2.1.2. Chefe do Escritório Regional de Esporte Região _____

2.1.3. Prefeito Municipal de _____

3. EXECUÇÃO DO HINO NACIONAL

3.1. Convidamos a todos os presentes para posicionarem de pé para ouvirmos o hino nacional.

4. PRONUNCIAMENTOS

4.1. Mensagem Do Secretario De .....

4.2. Mensagem Do.....

4.3. Mensagem Do Prefeito Municipal De _____

5. ENCERRAMENTO DA SESSÃO SOLENE

5.1. Em breve retornamos com a parte técnica.....

5.2. Um breve INTERVALO

6. PARTE TÉCNICA

6.1. Iniciamos a Parte Técnica da Sessão preliminar do Jogos Abertos do Paraná **ou PARANÁ Master**

7. COMPOSIÇÃO DA MESA TÉCNICA:

7.1. Coordenador Técnico:

7.2. Coordenador Administrativo:

7.3. Assistente administrativo:

7.4. Representante do Município sede

8. PRONUNCIAMENTOS TÉCNICOS (Coordenador Técnico conduz)

8.1. SECRETARIO DE ESPORTE ou representante

8.2. APRESENTAÇÃO DA COMISSÃO ORGANIZADOR MUNICIPAL PARA **Jogos Abertos do Paraná ou PARANÁ Master**

8.3. Apresentação dos membros...

8.4. Apresentação dos municípios candidatos à sede fase regional;

8.5. Composição dos grupos das modalidades;

8.6. Dirimir as dúvidas, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição.

8.7. Considerações finais

Jogos Abertos do Paraná ou PARANÁ Master

1. ABERTURA

1.1. Senhoras E Senhores, A Partir Deste Momento Vamos Dar Início À Solenidade De Abertura Do **Jogos Abertos Do Paraná ou PARANÁ Master** Promoção Governo Do Estado Do Paraná, Paraná Esporte

1.2. Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____ Que Serão Realizados Em Nosso Município Do Dia 10 A 14 De Junho Com A Participação De ..... Municípios Com Um Total De .....Atletas E Dirigentes.....

São objetivos dos *Jogos Abertos do Paraná* **ou PARANÁ Master***:*

I - Propiciar o desenvolvimento integral do cidadão paranaense como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para o pleno exercício da cidadania;

II - Compensar os efeitos nocivos da vida moderna, contribuindo para a preservação e promoção da saúde humana;

III - Gerar atividade econômica com mercado diferenciado pela oferta de novos empregos, serviços e bens de natureza esportiva;

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

2. CONVITE AS AUTORIDADES PRESENTES

2.1. Neste Momento Convidamos Para Fazer Parte Da Tribuna De Honra, As Seguintes Autoridades:

2.1.1. Prefeito Do Município. .....

2.1.2. Representante Do Governado Do Estado Do Paraná:

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

3. MUNICÍPIOS PARTICIPANTES

3.1. Ordem de Desfile | Equipes / Municípios Participantes:

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

4. ENTRADA DOS PAVILHÕES

4.1. Teremos Neste Momento A Entrada Dos Pavilhões Brasil Paraná E _____ – Conduzidas.....

5. HASTEAMENTO DOS PAVILHÕES

5.1. Neste Momento Teremos O Hasteamento Dos Pavilhões:

5.1.1. Convidamos Para Hastear O Pavilhão Nacional. O Prefeito.....

5.1.2. Convidamos Para Hastear O Pavilhão Estadual. O Sr. _____

5.1.3. Convidamos Para Hastear O Pavilhão Do Município. O Sr. _____

5.1.4. Neste Momento Convidamos A Todos Os Presentes Para Posicionarem-Se De Pé Para Acompanharmos O Hino Nacional Brasileiro, Na Sequência Acompanharemos A Execução Do Hino Do Estado Do Paraná.

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

6. PRONUNCIAMENTOS

6.1. Convidamos Para Fazer O Uso Da Palavra:

6.2. Convidamos Para Fazer O Uso Da Palavra:

6.3. Convidamos Para Fazer O Uso Da Palavra: O Prefeito.....E Declarar Abertos O **Jogos Abertos Do Paraná ou PARANÁ Master**

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

7. ACENDIMENTO DA PIRA OLÍMPICA

7.1. O Cerimonial De Acendimento Da Pira Olímpica Será Realizado Pelo Atleta

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

8. JURAMENTO DO ATLETA

8.1. Convidamos A Atleta

8.2. Juramento Do Atleta

"Em Nome De Todos Atletas / Eu Prometo Que Tomaremos Parte Nestes Jogos Abertos Do Paraná **ou PARANÁ Master** – Fase Regional/ Respeitando E Cumprindo Todas As Regras Que Os Regem / Num Verdadeiro Espírito Esportivo / Para A Glória Do Esporte E Honra De Nossas Equipes"

Assim Juramos!

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

9. CONFRATERNIZAÇÃO DOS ATLETAS

9.1. Encerrando Esta Solenidade, Teremos O Congraçamento Das Equipes Participantes, E Retirada Das Delegações.

JOGOS ABERTOS DO PARANÁ ou PARANÁ Master

Promoção Governo Do Estado Do Paraná, / Paraná Esporte

Realização Da Prefeitura E Secretaria De Esporte E Lazer Do Município De _____

10 APRESENTAÇÕES

10.1 Neste Momento Teremos As Apresentações