

IV JOGOS NACIONAIS DA MAGISTRATURA
DE 19 a 22 DE NOVEMBRO DE 2008
RIO DE JANEIRO – RJ

REGULAMENTO GERAL

1 – DA FINALIDADE E REALIZAÇÃO

Art. 1º - Os JOGOS NACIONAIS DA MAGISTRATURA, competição oficial da ASSOCIAÇÃO DOS MAGISTRADOS BRASILEIROS (AMB), tem como objetivo a integração dos magistrados e seus familiares.

2 – DA PARTICIPAÇÃO

Art. 2º - As Associações de Magistrados dos Estados da Federação poderão participar dos jogos, podendo, inclusive, unirem-se por regiões, conforme divisão geográfica em vigor para os campeonatos de futebol da AMB.

§1º - O participante deverá integrar o quadro de associados da AMB ou ser dependente de algum associado.

§2º - Poderão competir pelas Associações dos Estados em todas as modalidades os magistrados brasileiros em atividade ou aposentados, seus cônjuges, filhos, pais e irmãos nas modalidades, categorias e limitações estabelecidas nos artigos seguintes.

Art. 3º - Os jogos serão realizados nas datas previstas pelo calendário da AMB, de preferência nos meses de julho ou dezembro.

Parágrafo Único – Os jogos realizados no Rio de Janeiro (23 a 25/07/1999), ficam reconhecidos como I JOGOS NACIONAIS DA MAGISTRATURA, bem como os resultados para efeito de histórico, estatística e marcas registradas pelos atletas nos esportes individuais.

3 – DAS MODALIDADES

Art. 4º - Serão as seguintes modalidades de esporte coletivo, podendo ser inscrita uma (01) equipe por Associação ou Associações reunidas, respeitadas as regras oficiais de cada uma:

I – Voleibol Misto – categoria livre, para magistrados e dependentes (filhos e cônjuges), com a obrigação de ter a equipe, em quadra, o mínimo de 02(dois) atletas de um dos sexos e o máximo de 03 (três) dependentes. Será disputada em quadra coberta.

II - Voleibol Masculino – categoria livre, para magistrados e dependentes (filhos e cônjuges), podendo participar, em quadra, até 03 (três) dependentes. Será disputada em quadra coberta.

III – Voleibol Feminino – categoria livre, para magistradas e dependentes (filhos e cônjuges), podendo participar, em quadra, até 03 (três) dependentes. Será disputada em quadra coberta.

IV – Futsal Masculino – categoria livre – somente para magistrados. Será disputada em quadra coberta.

V – Basquete Masculino – categoria livre – para magistrados e dependentes, podendo participar, em quadra, até 02(dois) dependentes. Será disputada em quadra coberta.

VI – Futevôlei – categoria livre – somente para magistrados

OBS: Nas modalidades acima, o torneio só se realizará com a participação de, no mínimo, 03 (três) equipes inscritas.

Art. 5º - Serão as seguintes modalidades individuais de esportes, respeitadas as regras oficiais de cada uma:

I – Natação - masculino e feminino – para magistrados e cônjuges.

a) categorias: Livre, Master (a partir de 38 anos) e Sênior (a partir de 48 anos).

b) A competição de natação para os filhos de magistrados terá premiação própria e não contará pontos para o evento.

c) Cada atleta poderá participar de, no máximo, 03 (três) provas individuais, além dos revezamentos.

d) A competição será realizada em piscina com medidas oficiais (25 metros), nas seguintes provas:

50 mts nado livre – masculino e feminino
50 mts peito clássico – masculino e feminino
50 mts nado de costas – masculino e feminino
50 mts borboleta – masculino e feminino
100 mts nado livre – masculino e feminino
4 X 50 mts nado livre – masculino, feminino e misto (este com 02 atletas de cada sexo).

II – Atletismo – masculino e feminino – mesmas categorias e o que foi estabelecido para a natação. A competição será realizada em pista oficial, nas seguintes provas:

100 mts rasos – masculino e feminino
200 mts rasos – masculino e feminino
400 mts rasos – masculino e feminino
800 mts rasos – masculino e feminino
1500 mts rasos – masculino e feminino
4 X 100 mts – masculino e feminino.

III – Xadrez – categoria livre – sem distinção de sexo - somente magistrados

IV – Tênis de Mesa – categoria livre – masculino e feminino – somente magistrados

V – Sinuca – categoria livre – sem distinção de sexo – somente para magistrados

VI – Tiro Esportivo – categoria livre – sem distinção de sexo – somente para magistrados

§1º - Cada atleta poderá participar de quantas modalidades desejar, desde que inscrito pela mesma Associação, observado, no entanto, que não serão remarcados ou atrasados jogos ou provas em caso de coincidência de horários. A perda de pontos ou a desclassificação não acarretará outro prejuízo ao atleta ou à Associação.

§2º - Nas modalidades coletivas poderão ser inscritos até 12(doze) atletas, já incluídos os dependentes. Os atletas não magistrados, terão em seus uniformes um sinal de identificação da condição de dependente, para controle da arbitragem. A comissão técnica definirá a forma de identificação.

§3º - Nas modalidades individuais não haverá limite para a inscrição de atletas pelas Associações.

3 – DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições serão gratuitas.

§1º - As Associações deverão fazer individualmente as inscrições de seus atletas, mesmo os que apenas participarão de modalidades coletivas, junto ao site da AMB (www.amb.com.br), até o dia 15.10.2008, e informar, através respectiva Diretoria de Esportes, à Associação sede do evento em quais modalidades coletivas competirá.

4 - DA DISCIPLINA E PENALIDADES

Art. 7º - Os casos de indisciplina serão penalizados conforme o que estabelecem as regras e praxes adotadas para as modalidades de esporte a serem disputadas.

§1º - A comissão de disciplina e aplicação de penas, bem como incumbida de resolver os casos omissos é constituída pelos diretores regionais de esportes da AMB, diretor de esportes da anfitriã, sob a presidência do Diretor Geral de esportes da AMB.

§2º - Os recursos deverão ser apresentados logo após o encerramento da respectiva competição e encaminhados com a súmula para a Comissão de Disciplina, que será convocada imediatamente pelo presidente, para decidir.

5 - DA PREMIAÇÃO

Art. 8º - Serão premiadas com troféus as equipes classificadas em 1º lugar nos esportes coletivos, bem como as equipes que somarem maior número de pontos na natação e no atletismo, e com medalhas, os atletas até o 3º lugar, tanto nos esportes coletivos quanto nos individuais, por categoria e sexo.

§1º - A Associação ou Associações reunidas que obtiver o melhor desempenho geral nos jogos, receberá o troféu AMB, que ficará em definitivo com a Associação que o conquistar três vezes, consecutiva ou alternadamente.

§2º - Para efeito do estabelecido no parágrafo anterior, será considerada campeã geral a associação que obtiver a maior pontuação nos jogos, mediante a seguinte contagem de pontos:

I – Esportes coletivos:

- a) 1º lugar – 20 pontos
- b) 2º lugar – 15 pontos
- c) 3º lugar – 10 pontos
- d) 4º lugar – 05 pontos
- e) 5º lugar – 03 pontos

II – Futevôlei:

- a) 1º lugar – 10 pontos
- b) 2º lugar – 08 pontos
- c) 3º lugar – 06 pontos
- d) 4º lugar – 04 pontos
- e) 5º lugar – 02 pontos

III – Esportes individuais, por categoria e sexo:

- a) 1º lugar – 05 pontos
- b) 2º lugar – 04 pontos
- c) 3º lugar – 03 pontos
- d) 4º lugar – 02 pontos
- e) 5º lugar – 01 ponto

§3º - Nos esportes individuais, uma mesma Associação só poderá somar, na mesma prova, os pontos dos 03 (três) melhores resultados.

§4º - Em caso de empate entre duas ou mais Associações na contagem geral de pontos, será campeã aquela que:

- I – Tenha obtido maior número de medalhas de ouro;
- II - Tenha obtido maior número de medalhas de prata;
- III - Tenha obtido maior número de medalhas de bronze;
- IV – Tenha obtido maior número geral de medalhas.

6 - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 9º - A reunião dos diretores de esportes das associações ou seus representantes e direção de esportes da AMB, para deliberar sobre o sistema de disputa e sorteio dos jogos, será realizada obrigatoriamente no dia anterior ao programado para o início dos jogos.

Art. 10 - As associações e suas equipes deverão se apresentar no local dos jogos no horário determinado para o início, devidamente uniformizadas, com o material exigido pelo regulamento de cada modalidade, apresentando, os atletas, documento de identificação de inscrição.

§1º - Não serão atrasados ou antecipados jogos em virtude de problemas de transportes, sendo assim, as associações deverão fazer suas reservas para poder estar no local do evento no dia imediatamente anterior ao início das atividades, e o retorno, para o final do dia programado para o encerramento das competições.

Art. 11 - Para a organização das competições, deverá a entidade sede buscar apoio de técnicos ou pessoas ligadas às modalidades em disputa, sendo que os jogos coletivos deverão ser disputados em quadras cobertas e os jogos individuais em locais apropriados.

Art. 12 - Na medida do possível a entidade sede e a AMB deverão buscar patrocínio e oferecer às delegações, alternativas de alimentação e alojamento com o fim de reduzir os custos.

Art. 13 - A entidade sede dos jogos será responsável pela arbitragem dos jogos.

Art.14 – Os jogos serão abertos pelo presidente da AMB.

Rio de Janeiro, 06 de outubro de 2008.

MARCIO MENDES
Diretor de Esportes da AMB

JOSÉ ANTÔNIO AZAMBUJA FLORES
Diretor Regional de Esportes da AMB – SUL

SANDRO PITTHAN ESPÍNDOLA
Diretor Regional de Esportes da AMB-SUDESTE

ANEXO I – TIRO ESPORTIVO

MINUTA

REGULAMENTO GERAL DA PROVA DE DUELO

- 1- Não há divisão de categoria, nem por idade e nem por sexo.
- 2- Todos competidores utilizarão armas e munições fornecidas pela organização da prova.
- 3- Não é permitido o uso, bem como o manuseio de armas e munições de propriedade do competidor, em todas as dependências do Stand de Tiro.
- 4- Ao entrar no Stand o competidor se dirigirá ao Coordenador da lista de partida para incluir o seu nome na mesma.
- 5- Os competidores serão chamados pelo sistema de som, em 3 (três) grupos de 5 (cinco) atiradores.
- 6- Em seguida cada grupo será conduzido para as linhas de tiro "B", "C" e "D", onde receberão todas as instruções sobre a Prova de DUELO.
- 7- Ao chegar ao seu posto de tiro, o competidor deverá aguardar as instruções dos Diretores de Linha de Tiro/Árbitros.
- 8- Em nenhum momento é permitido tocar na arma ou na munição sem a autorização dos Árbitros. O competidor que infringir essa regra será sumariamente desclassificado da competição.
- 9- Tanto a arma quanto a munição estará sobre a bancada de cada posto de tiro.
- 10- Ao comando "PARA A SÉRIE TAL, NO TEMPO DE TANTOS SEGUNDOS, CARREGAR COM CINCO CARTUCHOS", os competidores deverão proceder da seguinte forma: alimentar o tambor com cinco cartuchos, fechando-o na câmara vazia. Deste momento em diante o competidor deverá empunhar a arma com o cano voltado para frente, com o dedo fora do gatilho.

11- Após empunhar a arma, o competidor assume a posição de "PRONTO", MANTENDO O DEDO FORA DO GATILHO, E OS BRAÇOS ESTENDIDOS PARA FRENTE À NO MÍNIMO 45°.

12- Ao verificar que todos estão prontos, o Diretor da Prova/Árbitro dará o comando de "ATENÇÃO". Os alvos irão se fechar pelo tempo de espera de 7 (sete) seg., período em que os competidores deverão manter os braços esticados para frente à no mínimo 45°.

13- Após o tempo de espera, os alvos se abrem, para que sejam efetuados os cinco disparos, permanecendo expostos ao competidor pelo tempo referente à série (20 ou 15 seg.). O atirador que levantar o braço para o alvo antes da abertura do mesmo será penalizado com a perda do seu melhor impacto.

14- Havendo qualquer falha de munição, o competidor deverá interromper sua série, colocar a arma sobre a bancada com o cano voltado para a linha de alvos; dar um passo para trás e levantar a sua mão, indicando ao Diretor de Linha de Tiro/Árbitro que houve uma falha na sua série.

15- Ao término da série o Diretor da Prova/Árbitro dará o comando de "ARMAS ABERTAS NA BANCADA". A partir desse comando, o competidor não poderá tocar na arma ou munição.

Só serão consideradas *falhas admissíveis*, as falhas de munição com espoleta percutida e que não tenham detonado.

16- Após verificar todas as falhas válidas, o Diretor da Linha de Tiro/Árbitro realizará uma série extra, no tempo proporcional aos disparos faltantes, para que todos completem os cinco disparos da série.

17- Ao encerrar cada fase, o competidor não poderá sair do seu posto para observar os disparos.

18- Os alvos serão apurados pelo Diretor da Linha de Tiro/Árbitros após o término de cada série (20 e 15 segundos), anunciando imediatamente o valor de cada impacto no alvo. Os impactos duvidosos serão decididos em consenso, pelos Diretores da Linha de Tiro/Árbitros.

19- Caso algum alvo apresente mais do que dez impactos, serão computados para o competidor do posto, os dez de maior valor.

20- O disparo feito com o alvo fechado cujo rasgo seja superior a 15 mm, será computado como zero.

21- Até ser comandado novamente “CARREGAR COM CINCO CARTUCHOS...” não é permitido tocar na arma ou munição. O descumprimento dessa regra **DESCLASSIFICA SUMARIAMENTE O COMPETIDOR.**

22- Na linha de tiro, parte superior do stand de 25 metros, só é permitida a permanência dos competidores e dos Árbitros.

23- DA PROVA:

24.1 - O competidor efetuará 10 (dez) disparos com o revólver cal. 38 SPL, em duas séries de 5 (cinco) disparos, sendo a 1ª no tempo de 20 segundos e a 2ª no tempo de 10 segundos. O resultado será o somatório dos pontos obtidos nas duas séries.

24.2 – *Local:* Stand de Tiro do Fluminense Football Club.

24.3 – *Horário:*

24.4 – *Alvos:* Oficial da ISSF para a prova de Tiro Rápido – Bolão com a zona do “X” branca.

24.5 – *Distância:* 15 metros.

24.6 – *Armas:* Revólver marca Taurus, fornecidos pela fábrica. Não será permitido o uso de arma própria, mesmo da marca Taurus.

24.7 – *Munição:* .38

24.8 – *Número de Disparos:* Cada competidor efetuará de 10 (dez) a 40 (quarenta) disparos, dependendo de sua classificação na 1ª e 2ª etapa.

24.9 – *Tempo:* 1ª série em 20 seg; 2ª série em 10 seg.

24.10 – *Empunhadura:* Dupla

24.11 – *Acionamento:* Livre (dupla ação ou ação simples).

24.12 – *Apuração:* A apuração dos pontos será feita pelo Diretor de Linha de Tiro/Árbitro, imediatamente após o término da 1ª série e 2ª série, de cada etapa da prova. Os pontos de cada disparo serão computados pelo valor da zona de impacto, de 1 a 10.

24.13 – **Critério de desempate:** O desempate para os três primeiros lugares será feito por “shoot off” disparo a disparo no tempo de 3 seg., ou seja, os atiradores empatados irão disputar tiro a tiro, eliminando-se a cada disparo aquele que fizer o de menor valor. Para as demais colocações o desempate será feito pelo número de 10, 9, 8, etc. Permanecendo o empate, vence o atirador mais velho.

25 - **DAS ETAPAS:** A prova de DUELO é dividida em 3 (três) etapas, para efeito de classificação individual e premiação.

25.1 - **Primeira Etapa – Eliminatórias** - Obrigatória para efeito de premiação. Cada competidor disputará (duas) provas eliminatórias (uma opcional), prevalecendo para classificação das eliminatórias os 15 (quinze) competidores de melhor resultado obtido na 1ª ou 2ª prova dessa etapa.

25.2 – **Segunda Etapa – Classificatória** – Será disputada pelos 15 (quinze) competidores de melhor resultados da 1ª Etapa – Eliminatória. Os 5 (cinco) primeiros colocados nessa etapa se classificarão para a FINAL – 3ª etapa.

25.3 – **Terceira Etapa – FINAL** - Os 5 (cinco) competidores de maior resultado alcançado na segunda etapa - Classificatória, concorrerão as seguintes classificações individuais:

Campeão dos IV JOGOS NACIONAIS DA MAGISTRATURA – Modalidade Tiro Esportivo.

Vice Campeão dos IV Jogos Nacionais da Magistratura – Modalidade Tiro Esportivo

Terceiro Lugar dos IV Jogos Nacionais da Magistratura – Modalidade Tiro Esportivo

Quarto Lugar dos IV Jogos Nacionais da Magistratura – Modalidade Tiro Esportivo

Quinto Lugar dos IV Jogos Nacionais da Magistratura – Modalidade Tiro Esportivo

26- **PREMIAÇÃO:** Medalhas para os três primeiros.