

PODER LEGISLATIVO



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

PROJETO DE LEI

Nº 70/2025

AUTORES:DEPUTADO REICHEMBACH

EMENTA:

RECONHECE A GINCANA DOS PRODUTORES DE QUERÊNCIA DO NORTE COMO GINCANA DE AGRICULTORES MAIS ANTIGA DO PARANÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

Centro Legislativo Presidente Aníbal Khury

Pc Nossa Senhora De Salete SN - Bairro Centro Cívico - CEP 80530911 - Curitiba - PR - <https://www.assembleia.pr.leg.br>

PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº 70/2025

Reconhece a Gincana dos Produtores de Querência do Norte como a mais antiga do Paraná e dá outras providências.

Art. 1º Reconhece a Gincana dos Produtores de Querência do Norte como a mais antiga do Paraná.

Art. 2º Insere no Calendário Oficial de Eventos do Estado, a Gincana dos Produtores de Querência do Norte, realizada anualmente na semana que antecede a Festa do Arroz, aludida na Lei n.º 20336 de 02 de outubro de 2020.

REICHEMBACH

Deputado Estadual

Justificativa

A Gincana dos Produtores de Querência do Norte, realizada anualmente na semana que antecede à tradicional Festa do Arroz, é um evento de extrema importância cultural, social, econômica e turística para o município e para toda a região do Paraná.

Culturalmente, a gincana promove a valorização das tradições locais e do modo de vida rural. As atividades propostas durante o evento resgatam práticas e conhecimentos passados de geração em geração, reforçando a identidade cultural da comunidade. Além disso, o evento proporciona um espaço para manifestações artísticas e culturais, como apresentações musicais, danças típicas e exposições de artesanato, fortalecendo o sentimento de pertencimento e orgulho local. Em 2025 a gincana estará na sua 31ª edição e promete muita diversão aos participantes e expectadores.

No âmbito social, a Gincana dos Produtores contribui para a integração e o convívio da população. O evento promove o trabalho em equipe e o espírito de colaboração, já que muitas das provas exigem cooperação e organização entre os participantes. É uma oportunidade única para fortalecer laços comunitários, estimular o voluntariado e promover a inclusão social, envolvendo pessoas de diferentes idades e origens.



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

Centro Legislativo Presidente Aníbal Khury

Pc Nossa Senhora De Salete SN - Bairro Centro Cívico - CEP 80530911 - Curitiba - PR - <https://www.assembleia.pr.leg.br>

A gincana também movimenta muito a economia local. Durante o evento, há um aumento significativo no consumo em estabelecimentos comerciais, como hotéis, restaurantes, lojas e prestadores de serviços. Além disso, a exposição de produtos agrícolas e artesanais durante a gincana fomenta a economia criativa e proporciona novas oportunidades de negócios para os produtores locais. O evento também atrai investimentos e pode gerar emprego temporário, ampliando os benefícios financeiros para a comunidade.

No contexto turístico, a Gincana dos Produtores é um importante atrativo que ajuda a projetar Querência do Norte no cenário estadual e até nacional. O evento atrai visitantes de diversas regiões, que além de prestigiarem a gincana, têm a oportunidade de conhecer as belezas naturais, a gastronomia e o patrimônio histórico do município. O fortalecimento do turismo contribui para o desenvolvimento sustentável da região e promove a divulgação positiva de Querência do Norte.

Em resumo, a Gincana dos Produtores de Querência do Norte vai além de um simples evento festivo. É uma iniciativa que une tradição, comunidade e desenvolvimento, proporcionando benefícios duradouros e reafirmando o potencial do município como um polo cultural, social, econômico e turístico no Paraná.



DEPUTADO REICHEMBACH

Documento assinado eletronicamente em 19/02/2025, às 12:25, conforme Ato da Comissão Executiva nº 2201/2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site

<https://consultas.assembleia.pr.leg.br/#/documento> informando o código verificador **70** e o código CRC **1E7C3B9E9D7C8AB**

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte
30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

Regulamento Geral

OBJETIVO GERAL

A 30ª GINCANA DE PRODUTORES é realizada pela comunidade de Querência do Norte, através da ADELQUEN - Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte, juntamente com a Comissão Organizadora da Festa do Arroz e a Prefeitura Municipal de Querência do Norte, tendo como objetivo propor um momento de integração, recreação e diversão entre os, filiados do SISQUEN, filiados da ACIQUEN, colaboradores do Comercio local e Produtores Rurais do Município.

DISPOSIÇÕES GERAIS.

- a) Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as competições da 30ª GINCANA DE PRODUTORES;
- b) As equipes e atletas que participarem da 30ª GINCANA DE PRODUTORES serão considerados conhecedores da legislação esportiva e deste regulamento, no que diz respeito aos seus direitos e deveres;
- c) A ADELQUEN como órgão responsável pela organização da 30ª GINCANA DE PRODUTORES, tem a competência de fazer cumprir este regulamento.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA:

- a) A CCO - Comissão Central Organizadora é formada por integrantes da ADELQUEN - Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte na finalidade de:
- b) Elaborar e aprovar o regulamento da gincana;
- c) Decidir sobre os casos omissos nos regulamentos da gincana e da Comissão Julgadora, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe não cabendo recurso;
- d) Nomear elementos que integrem a Comissão Julgadora;
- e) Conferir os prêmios previstos no regulamento da gincana;
- f) Nomear pessoa(s) para o que se fizer necessário para o bom desenvolvimento da Gincana;
- g) Verificar as inscrições de um modo geral;
- h) Organizar a gincana;
- i) Elaborar as tarefas;
- j) Realizar os critérios das tarefas e orientar os participantes como realiza-las;
- k) Fotografar momentos das tarefas e dispor informações sobre a gincana no site oficial do município www.querenciadonorte.pr.gov.br
- l) Deliberar sobre os protestos apresentados pelas equipes participantes no que concerne às tarefas, bem como casos não previsto neste regulamento.
- m) Dirigir as sessões da Gincana.
- n) Animizar os integrantes e o local, enquanto houver realizações de provas.

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

A CCO - Comissão Central Organizadora é composta pelos seguintes membros:

Presidente: Joelson Ziani Coito;

Coordenador Geral: João Agamenon;

Coordenação administrativa: Silvaneide da Silva Coito, Adriana Regino.

Coordenador de Comunicação e Divulgação: Elaine Celestino da Paixão Lenz;

Coordenação Esportiva: Martim Fernandes Guimarães, Carlos Leandro, Dejair Ferreira Guimarães;

Animação: Marcio Cristiano Esser

COMISSÃO JULGADORA:

A Comissão Julgadora é constituída por representantes das equipes escolhidos pela CCO na finalidade de apreciar e julgar as tarefas, bem como colaborar decisões que lhes forem solicitadas. Apreciar o desempenho das equipes conforme a organização, criatividade e fidelidade à tarefa.

A Comissão Julgadora é composta pelos seguintes membros:

Fabiana Haddade (representante da equipe do LEITE);

Gessimara Daiana Weiss de Oliveira (representante da equipe do SISQUEN);

Jucelia Consoni (representante da equipe dos PESCADORES);

Bruna Lorena dos Santos Melo (representante da equipe da ACIQUEN);

Joelson Ziani Coito (representante da equipe da ADELQUEM) que atuará como mediador.

DAS INSCRIÇÕES:

Poderão participar da 30ª Gincana de produtores:

- a) Os Coordenadores de equipe estão autorizados a escolher atletas de qualquer organização para compor o seu quadro de atleta, desde que residam no Município.
- b) Será extremamente proibido participantes da 30ª Gincana dos produtores que não residem em Querência do Norte, Exceto universitário menor ou maior de 21 anos que estão residindo fora do Município para estudar a 1ª graduação e são dependentes dos pais residentes no Município;.

AS EQUIPES PARTICIPANTES REPRESENTARÃO AS SEGUINTE CULTURAS E TERÃO A SEGUINTE COR OFICIAL:

- a) Equipe do **SISQUEN**, que utilizará a cor **PRETA**;
- b) Equipe dos **PESCADORES**, que utilizará a cor **AZUL**.
- c) Equipe do **LEITE/COANA**, que utilizará a cor **VERMELHA**;
- d) Equipe da **ACIQUEN**, que utilizará a cor **VERDE**;
- e) A equipe organizadora – **ADELQUEN** utilizará a cor **ROSA/PINK**;

Cada equipe poderá utilizar quantos atletas acharem necessários, sendo que deste total de atletas, todos deverão estar uniformizados e de acordo com o regulamento.

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte
30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

DAS MODALIDADES EM DISPUTA:

As modalidades em disputa na 30ª Gincana de Produtores serão as seguintes:

MASCULINO		CATEG.	FEMININO		CATEG.	MISTA		CATEG.
1	Bocha	A	1	Bocha	A	1	Desfile das Candidatas	A
2	Canastra	B	2	Canastra	B	2	Festival de Música	A
3	Damas	B	3	Damas	B	3	Gincana de Rua	AA
4	Debulhar milho	A	4	Debulhar milho	A	4	Prova das Cestas	A
5	Dominó	B	5	Dominó	B	5	Prova Extra	A
6	Futebol Suíço	A	6	Futebol Suíço	A	6	Provas Surpresa	A
7	Ralar mandioca	A	7	Ralar mandioca	A	7	Teatro	A
8	Tênis de Mesa	B	8	Tênis de Mesa	B	8	Torta na Cara	A
9	Truco de Dupla	B	9	Truco de Dupla	B	9	Truco Casal	B
10	Truco de Trio	B	10	Truco de Trio	B			
11	Vôlei de Areia	A	11	Vôlei de Areia	A			
12	Xadrez	B	12	Xadrez	B			

A CONTAGEM DE PONTOS:

A contagem de pontos da 30ª Gincana de Produtores, será feita da seguinte forma:

Categoria “A”: 1º Lugar: 15 pontos

2º Lugar: 10 pontos

3º Lugar: 08 pontos

4º Lugar: 05 pontos

Categoria “B”: 1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 07 pontos

3º Lugar: 05 pontos

4º Lugar: 03 pontos

A Gincana de Rua (circuito) será dividida em 09 provas e obedecerão a seguinte pontuação:

Categoria “AA” 1º Lugar: 30 pontos

2º Lugar: 25 pontos

3º Lugar: 20 pontos

4º Lugar: 15 pontos

A FORMA DE DISPUTA:

O emparelhamento de disputa das modalidades a serem realizadas pelas equipes, salvo as modalidades de participação de todas as equipes juntas, obedecerá aos seguintes critérios:

JOGO	EQUIPE		EQUIPE
1	A	X	B
2	C	X	D
3º lugar	Perdedor	X	Perdedor
Final	Vencedor	X	Vencedor

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte
30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

CRONOGRAMA DOS JOGOS (Datas e horários):

MODALIDADE	Domingo 01/12/2024	Segunda – feira 02/12/2024	Terça- feira 03/12/2024	Quarta-feira 04/12/2024	Sábado 07/12/2024
Bocha Feminino	13h30	19h00			
Bocha Masculino	15h0		19h00		
Canastra Feminino	13h30		19h00		
Canastra Masculino	13h30		19h00		
Cesta Básica					14h00
Damas Feminino	19h00				
Damas Masculino	19h00				
Debulhar milho feminino					Após Ralar Mandioca
Debulhar milho masculino					Após Ralar Mandioca
Desfile de candidatas À Rainha da Festa do Arroz				20:30	
Dominó Feminino		19h00			
Dominó Masculino		19h00			
Extra	13h30				
Festival de Música				21h30	
Futebol Suíço Feminino	A e B-17h00 C e D-19h00	19h00 3º e 4º Lugar	19h00 1º e 2º Lugar		
Futebol Suíço Masculino	A e B-18h00 C e D-20h00	20h00 3º e 4º Lugar	20h00 1º e 2º Lugar		
Gincana de Rua					Apos Cesta Básica
Ralar Mandioca masculino					Após a Gincana de Rua
Ralar Mandioca feminino					Após a Gincana de Rua
Supresa	?	?	?	?	?
Teatro				19h00	
Tênis de Mesa Feminino			19h00		
Tênis de Mesa Masculino			20h00		
Torta na cara		21h00			
Truco Casal			19:00		
Truco Duplas Feminino		19:00			
Truco Duplas Masculino		19:00			
Truco de Trio Feminino	19h00				
Truco de Trio Masculino	19h00				
Vôlei de Areia Feminino		19h00	19h00		
Vôlei de Areia Masculino		20h00	20h00		
Xadrez Feminino	15h00				
Xadrez Masculino	15h00				

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

A PREMIAÇÃO:

- Será o **Campeão das Modalidades Femininas**, a equipe que somar o maior número de pontos nas provas para pessoas do sexo feminino;
- Será o **Campeão das Modalidades Masculinas**, a equipe que somar o maior número de pontos nas provas para pessoas do sexo masculino;
- Será o **Campeão das Modalidades Mistas**, a equipe que somar o maior número de pontos nas provas em que participarem conjuntamente pessoas do sexo masculino e feminino;
- Será o **CAMPEÃO GERAL DA 30ª GINCANA DE PRODUTORES**, a equipe que na soma da pontuação obtida em todas as provas (Masculina, Feminina e mista), obter o maior número de pontos.
- Se houver empate entre equipes no final e na soma das pontuações, a comissão organizadora realizará uma prova surpresa para critério de desempate. Participarão dessa prova somente as equipes empatadas.

Será oferecido pela CCO, aos vencedores da 30ª GINCANA DE PRODUTORES:

- Premiação por Atleta Destaque:
01 Troféu de Posse Definitiva;
- Premiação por modalidade:
1º Lugar Feminino: 01 Troféu de Posse Definitiva;
1º Lugar Masculino: 01 Troféu de Posse Definitiva;
1º Lugar Misto: 01 Troféu de Posse Definitiva;
- Premiação: Gincana de rua/circuito
1º Lugar: 01 Troféu de Posse Definitiva
- Premiação resultado geral da 30ª Gincana dos produtores:
1º Lugar Geral: 01 Troféu de Posse Definitiva;
2º Lugar Geral: 01 Troféu de Posse Definitiva;
3º Lugar Geral: 01 Troféu de Posse Definitiva;
4º Lugar Geral: 01 Troféu de Posse Definitiva; 1

DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

As equipes deverão participar das provas sempre uniformizadas, mesmo que não seja uniforme do ano atual, caso isto não ocorra, a equipe será desclassificada daquela modalidade, ficando na última colocação na modalidade;

O atleta poderá representar somente uma equipe durante toda a 30ª Gincana de Produtores, não será permitido troca de equipe no andamento da Gincana, mesmo que seja em provas diferentes;

A torcida das equipes deverá respeitar a apresentação do adversário, se houver qualquer tipo de ação contrária como: vaias e falas de cunho pejorativo, a equipe da torcida perderá de 2 a 5 pontos e, dependendo do grau da infração pode até ser desclassificada da prova pela CCO;

Somente será permitida a participação do atleta que esteja de acordo com o regulamento aqui disposto, caso isto não ocorra, a equipe será desclassificada daquela modalidade, ficando na última colocação na modalidade;

O sorteio será realizado até 30 minutos antes do horário previsto das competições.

A tolerância de atraso será no máximo 15 minutos para o início da primeira partida e para as outras partidas de continuidade das disputas a tolerância de atraso será de 10 minutos.

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte
30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

A equipe que não se apresentar no horário determinado ou apresentar-se irregularmente, para uma partida será declarada perdedora pôr W.O (Não Comparecimento), não marcando pontos naquela modalidade. Será desconsiderada as punições se equipe adversária que estiver na disputa concordar com o atraso;

O cronograma e horário estão sujeito a alterações, com aviso antecipado ao representante de cada equipe.

Somente a Comissão Central Organizadora poderá suspender ou transferir partidas, não necessitando de qualquer autorização das equipes participantes, porém as equipes deverão ser informadas com pelo menos 04 horas de antecedência, com documento protocolado junto a seu representante;

Os casos omissos serão julgados pela comissão Julgadora da 30ª Gincana de Produtores e, sobre qualquer decisão não caberá recursos, caso houver empate nas decisões julgadas, será decidido pela Comissão Central Organizadora.

Querência do Norte , Paraná – 12 de Novembro de 2024.

COMISSÃO JULGADORA:

Representante: Equipe ACIQUEN

Representante Equipe: LEITE

Representante: Equipe PESCADORES

Representante: Equipe: SISQUEN

COMISSÃO ORGANIZADORA CENTRAL:

PRESIDENTE: Joelson Ziani Coito

COORDENADOR GERAL: João Agamenon

COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA:

Silvaneide da Silva Coito

Adriana Regino.

COORDENADOR DE COMUNICAÇÃO E DIVULGAÇÃO:

Elaine Celestino da Paixão Lenz

COORDENAÇÃO ESPORTIVA:

Martim Fernandes Guimarães

Carlos Leandro

Dejair Ferreira Guimarães

ANIMAÇÃO:

Marcio Cristiano Esser

ALEX SANDRO FERNANDES
PREFEITO MUNICIPAL

ADELQUEN - Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte
30ª GINCANA DE PRODUTORES - 2024

QUADRO DE CAMPEÕES:

COMPETIÇÃO	ANO	EQUIPE CAMPEÃ
1ª GINCANA DE PRODUTORES	1993	ALGODÃO
2ª GINCANA DE PRODUTORES	1994	ALGODÃO
3ª GINCANA DE PRODUTORES	1995	ALGODÃO
4ª GINCANA DE PRODUTORES	1996	ARROZ
5ª GINCANA DE PRODUTORES	1997	MANDIOCA
6ª GINCANA DE PRODUTORES	1998	LEITE
7ª GINCANA DE PRODUTORES	1999	ARROZ
8ª GINCANA DE PRODUTORES	2000	ARROZ
9ª GINCANA DE PRODUTORES	2001	ARROZ
10ª GINCANA DE PRODUTORES	2002	ARROZ
11ª GINCANA DE PRODUTORES	2003	COPAGRA / LEITE
12ª GINCANA DE PRODUTORES	2004	ARROZ
13ª GINCANA DE PRODUTORES	2005	ARROZ
14ª GINCANA DE PRODUTORES	2006	SEDA
15ª GINCANA DE PRODUTORES	2007	ARROZ
16ª GINCANA DE PRODUTORES	2008	COPAGRA / LEITE
17ª GINCANA DE PRODUTORES	2009	COPAGRA / LEITE
18ª GINCANA DE PRODUTORES	2010	COPAGRA / LEITE
19ª GINCANA DE PRODUTORES	2011	A.F.M - SISQUEN
20ª GINCANA DE PRODUTORES	2012	A.F.M - SISQUEN
21ª GINCANA DE PRODUTORES	2013	A.F.M - SISQUEN
22ª GINCANA DE PRODUTORES	2014	PESCADORES
23ª GINCANA DE PRODUTORES	2015	PESCADORES
24ª GINCANA DE PRODUTORES	2016	PESCADORES
25ª GINCANA DE PRODUTORES	2017	PESCADORES
26ª GINCANA DE PRODUTORES	2018	PESCADORES
27ª GINCANA DE PRODUTORES	2019	LEITE
PANDEMIA	2020	-----
PANDEMIA	2021	-----
28ª GINCANA DE PRODUTORES	2022	PESCADORES
29ª GINCANA DE PRODUTORES	2023	LEITE
30ª GINCANA DE PRODUTORES	2024	???????

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

REGULAMENTO TÉCNICO DAS MODALIDADES:

Bocha Feminino

- ✓ Cada equipe deverá ser composta por no máximo 05 (cinco) elementos, sendo que somente 04 (quatro) participarão do jogo, ficando 01 (um) na reserva;
- ✓ As equipes adversárias deverão se confrontar por quarteto (04 jogadoras de cada lado), sendo que não será permitida a troca de jogadores após o início da partida;
- ✓ Cada jogo será de 02 (duas) partidas no caso de uma única equipe vencedora, e a realização de 01 (uma) terceira;
- ✓ Partida extra como critério desempate (melhor de três);
- ✓ As partidas terão pontuação máxima de 18 pontos;
- ✓ Depois de iniciada a disputa, a disposição dos elementos em disputa, não poderá ser alterada;
- ✓ Ao final de cada partida, qualquer elemento em disputa, poderá ser substituído pelo elemento reserva;
- ✓ **Regras da Disputa:** No momento em que o jogador for jogar sua bocha, os outros jogadores permanecerão no fundo da cancha. Sem atrapalhar o jogador da vez. Após jogar a sua bocha o jogador poderá ultrapassar a linha sem que seja queimada sua bocha;
- ✓ Após jogar suas 02 bochas, o jogador deverá permanecer no fundo da cancha sem atrapalhar o jogador da vez;
- ✓ Será permitido o jogador pisar na linha, só não será permitido ultrapassar a linha. Caso isso ocorra sua bocha será queimada;
- ✓ Haverá 02 juizes de linha indicados pela CCO no momento de queimar a bocha valerá a decisão do juiz de linha;
- ✓ A medição dos pontos só poderá ser feita pelos juizes. Caso ocorra de algum jogador estar medindo o ponto e causar qualquer impasse como, por exemplo, mexer na bola ou balinho, o ponto em medição será computado para o adversário, "MESMO PORQUE JOGADOR NÃO PODE MEDIR PONTO. O jogador poderá ver o jogo para fazer sua jogada;
- ✓ Haverá dois julgadores dentro da cancha, sendo 01 (um) de cada equipe, para medir os pontos e chamar as jogadas. Os julgadores serão considerados neutros e, no caso de uma jogada como, por exemplo, uma rafada no balinho em que a bocha e/ou balinho bata no juiz e desvia sua trajetória, a jogada prossegue normalmente, salvo se for comprovado que o juiz agiu de má fé para favorecer sua equipe, o membro da comissão decidirá o ponto;
- ✓ No momento de arremessar a bola caso o jogador seja Os jogadores não poderão ver os pontos no momento em que os juizes estiverem medindo os pontos. No caso de haver dúvidas no ponto entre os juizes, um prejudicado pela torcida como, por exemplo, o torcedor tocar no atleta e ficar provado, o torcedor ser de equipe adversária que esteja disputando a Gincana de Produtores, caberá a punição à equipe infratora, que deverá ser decidida pela CCO;
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Bocha Masculino

- ✓ Cada equipe deverá ser composta por no máximo 04 (quatro) atletas;
- ✓ As equipes adversárias deverão se confrontar por duplas, sendo que não será permitida a troca de jogadores após o início da partida;
- ✓ Os jogos serão disputados pelo sistema de melhor de 05 partidas, da seguinte maneira. 02 (duas) partidas por dupla, sendo declarado vencedor a equipe que vencer 03 partidas;
- ✓ No caso de empate, a "Nega", ou 5ª partida, será disputada pelos 08 jogadores, ou seja, 04 elementos de uma equipe contra 04 adversários;
- ✓ Os jogos da 1ª fase, servirão apenas para definir as equipes que disputarão os primeiros lugares, e não contarão pontos para a fase final. Os jogos da 2ª fase (disputa de 1º, 2º, 3º e 4º lugares), as duplas poderão ser alteradas a critério do responsável pela equipe;
- ✓ As regras da disputa serão conforme o regulamento da Bocha feminino;
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de elementos exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Canastra

- ✓ Os jogos de canastra serão disputados por 02 (dois) atletas por equipe, na categoria Feminino e Masculino de acordo com as regras tradicionais, como seguem:
- ✓ Os jogadores não poderão marcar as cartas;

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

- ✓ Para a modalidade Masculina a partida será disputada na melhor de “duas mãos “vencedoras;
- ✓ Vale fazer trinca de: TRÊS, REIS, ÁS;
- ✓ A carta nº 7 vale 10 PONTOS;
- ✓ A Canastra só limpa até o 09, quando usando o coringa original;
- ✓ Quem obter 3.000 pontos primeiro ganhará a mão;
- ✓ O atleta que desobedecer as regras e for denunciado pela equipe adversária cabe a CCO a desclassificação da equipe;
- ✓ O atleta, também não poderá fazer qualquer comentário na hora que estiver jogando;
- ✓ O atleta não poderá dar sinais a seu companheiro;
- ✓ O atleta que começar a partida deverá terminar a mesma, não será permitido que outro atleta jogue em seu lugar, isso caracterizará desclassificação;
- ✓ Caso a equipe não pegue o morto terão que pagar 100 pontos mais os pontos da mão;
- ✓ Caso não tenham baixado nenhuma carta na mesa terão que pagar 300 pontos, 100 de cada atleta mais 100 do morto;
- ✓ Caso haja empate ao final da partida, será jogada mais uma mão ou quantas necessárias para definir o desempate;
- ✓ O jogo de Canastra feminino será disputado em uma única partida de 3.000 pontos;
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Cesta Básica

- ✓ A prova da cesta básica será definida no Sábado. As equipes terão que arrecadar alimentos, que serão destinados as instituições de caridade;
- ✓ As instituições beneficiadas serão escolhidas pelos representantes de equipes e/ou pela CCO em comum acordo com as equipes;
- ✓ As equipes receberão da CCO a relação dos alimentos que compõe a Cesta básica e ganha a prova a equipe que arrecadar o maior número de cesta básica.

Damas

- ✓ Os jogos de Damas serão disputados por 01 (um) integrante de cada equipe , na categoria Feminino e Masculino de acordo com as regras tradicionais, como seguem:
- ✓ As pedras marcham sempre para frente, em diagonal, à direita ou à esquerda, sobre as casas pretas.
- ✓ Os lances são alternados, hora as brancas, hora as pretas;
- ✓ Começam o jogo sempre as brancas;
- ✓ A tomada é obrigatória, sendo feita tanto para frente, como para trás;
- ✓ A tomada é o único movimento retrógrado da pedra. Quando após a tomada de uma peça, a circunstância se repete, a peça que toma continuará a tomada no mesmo lance, essa tomada denomina-se “tomada em cadeia”;
- ✓ Se no mesmo lance apresentam mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças (lei da maioria).
- ✓ Quando a pedra consegue chegar ao lado oposto do tabuleiro, converte-se em “damas”, uma nova peça com amplos movimentos, e, pôr conseguinte de qualidade superior.
- ✓ A dama tem prioridade de marchar e tomar para qualquer casa situada nas diagonais não obstruídas da casa onde parte.
- ✓ A pedra e a dama tem o mesmo valor para tomar e serem tomadas.
- ✓ A pedra, passando pôr uma casa da travessa de coroação, em virtude de uma tomada de cadeia não é coroada.
- ✓ A pedra ou dama que toma em cadeia poderá passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.
- ✓ A pedra ou dama não poderá tomar qualquer peça duas vezes.
- ✓ Em toda as tomadas em cadeia só se retiram do tabuleiro as peças capturadas depois de completar o lance.
- ✓ Se o jogador, a quem compete efetuar o lance, toca uma de suas peças, deverá jogá-la.
- ✓ Peça tocada é peça jogada.
- ✓ A partida considerasse perdida quando um dos jogadores perde todas as suas peças, ou não pode movê-las, ou quando em qualquer posição abandona a partida.
- ✓ Empate: Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.
- ✓ Finais de: 2 damas contra 2 damas; 2 damas contra uma; 2 damas contra uma dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances. A partida termina empatada quando: Ambos os jogadores concordarem com o empate.

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

- ✓ **Disputa:** A forma de disputa será numa melhor de 03 (três) partidas, sendo vencedor a equipe que vencer 02 (duas) partidas, consecutivas ou não;
- ✓ As substituições não poderão ser realizadas durante o decorrer da partida;
- ✓ O uso do relógio deverá ser de uso obrigatório. O tempo para cada atleta será de 30 minutos, sendo que o tempo máximo de duração da partida será de 60 minutos. As regras do relógio, seguem as mesmas do regulamento do jogo do Xadrez.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição serão avaliados e deliberados pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Debulhar Milho

- ✓ A prova será disputada por 01 (um) atleta de cada equipe, na categoria Feminino e Masculino.
- ✓ O milho será colocado no local da prova já descascado, sendo disponibilizados aos participantes um recipiente.
- ✓ Os participantes deverão iniciar a tarefa, assim que for dado o sinal pela CCO.
- ✓ As espigas devem ser debulhadas dentro do recipiente e se o participante achar necessário pode trocar de espiga.
- ✓ A tarefa será realizada em um período de tempo pré-determinado pela CCO, em seguida os recipientes serão pesados. Vencerá aquele que debulhar a maior quantidade de milho.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição serão avaliados e deliberados pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Desfile das candidatas à Rainha da Festa do Arroz

- ✓ A Prova do desfile das candidatas do Concurso à Rainha da Festa do Arroz, é uma prova de categoria A;
- ✓ Essa prova será realizada através de um desfile de apresentação das candidatas do Concurso à Rainha da Festa do Arroz do ano corrente.
- ✓ Cada equipe receberá uma súmula com a relação de nomes das candidatas, cada nome consta as seguintes alternativas: () Rainha () 1ª Princesa () 2ª Princesa () Miss Simpatia.
- ✓ Somente uma das alternativas deverá ser assinalada para cada candidata e, se conter rasuras nas alternativas, estas serão desconsideradas e não somarão pontos.
- ✓ Após término da prova do desfile de apresentação das candidatas, as equipes deverão fazer sua aposta, assinar a súmula, inserir em um envelope e entregá-lo à CCO devidamente lacrado.
- ✓ O envelope será aberto no sábado, dia seguinte ao Desfile das Rainhas da Festa do Arroz, no recinto da Gincana de rua.
- ✓ Vencerá a Prova, a equipe que somar mais pontos na aposta.
- ✓ O acerto da alternativa Rainha somará 15 pontos
- ✓ O acerto da alternativa 1ª Princesa somará 7 pontos
- ✓ O acerto da Alternativa 2ª Princesa somará 3 pontos
- ✓ O acerto da Alternativa Miss Simpatia somará 3 pontos
- ✓ Em caso de empate será decidido através do sorteio. "A" tem vantagem sobre "B" que tem vantagem sobre "C" que tem vantagem sobre "D".
- ✓ A torcida das equipes deverá respeitar a apresentação das candidatas, se houver qualquer tipo de ação contrária como: vaias e falas de cunho pejorativo, a equipe da torcida perderá de 2 a 5 pontos e, dependendo do grau da infração pode até ser desclassificada da prova pela CCO;
- ✓ Será feita um sorteio das equipes em horário próximo ao início da prova para definição no caso de empate.
- ✓ Os casos omissos desta competição serão avaliados e deliberados pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Dominó

- ✓ Participará da partida apenas 01 (um) atleta de cada equipe, na categoria Feminino e Masculino, podendo ser substituído somente ao término de cada partida em disputa.
- ✓ A forma de disputa será numa melhor de 03 (três) partidas, sendo vencedor a equipe que vencer 02 (duas) partidas, consecutivas ou não.
- ✓ O dominó a ser utilizado, será fornecido pela CCO.
- ✓ Cada indivíduo iniciará o jogo escolhendo alternadamente as pedras, as quais serão em número de 14 (quatorze) para cada (a ordem de escolha será feita pôr "par ou ímpar").
- ✓ Iniciará a partida aquele jogador que tiver "o carretão de seis".

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

- ✓ O vencedor será aquele que terminar de colocar as suas pedras primeiro.
- ✓ Caso o jogo seja fechado / trancado, será adotado os seguintes critérios:
 - a) Contagem de Pontos (Vencendo quem possuir na mão o menor Nº de pontos);
 - b) Persistindo o empate, será vencedor quem possuir nas mãos o menor Nº de pedras.
 - c) Persistindo novo empate, o vencedor será conhecido através da retirada de pedras, sendo ganhador aquele retirar a pedra maior (isto será feito quantas vezes for necessário).
- ✓ Mostrando a pedra de dominó ou colocando-a sobre a mesa de jogo, a mesma não mais poderá ser substituída.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe, não cabendo recurso.

Extra

- ✓ Haverá uma prova chamada extra, que será realizada no domingo dia 03/09/2023 as 13h30 no SISQUEN, terá pontuação categoria "A" será livre não tendo necessidade de ser atletas daquela equipe ou mesmo do município desde que esteja uniformizado com o uniforme da referida equipe, uniforme este que poderá ser de qualquer edição da gincana, será considerada vencedora da prova a equipe que apresentar o maior número de participantes, em caso de empate as duas equipes terão a mesma pontuação.
- ✓ Após ser fechado as portas do salão não poderão entrar mais nenhum atleta, se houver desrespeito ou tentativa de invasão por parte de algum atleta a equipe será punida podendo ser desclassificada da prova ou mesmo da gincana.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe, não cabendo recurso.

Festival de Música (Show de talentos)

- ✓ Será realizado na sede do SISQUEN, e sua pontuação, estará classificada na categoria "A", nessa prova será apresentada duas músicas com artistas diferentes, cantando uma música cada um, podendo ser de qualquer sexo, sendo que os cantores poderão se apresentar solo, dupla, trio ou banda, serão julgados os seguintes quesitos: quesito principal – VOZ, afinação, entrosamento (caso haja mais de um cantor) INSTRUMENTALIDADE – execução dos instrumentos, entrosamento, PRESENÇA DE PALCO – desenvoltura, animação, timidez e REAÇÃO DO PÚBLICO, com notas de 05 a 10, para cada quesito, os mesmos deverão ter seu domicílio em Querência do Norte Em caso de empate será decidido através do sorteio. "A" tem vantagem sobre "B" que tem Vantagem sobre "C" que tem vantagem sobre "D".
- ✓ A torcida das equipes deverá respeitar a apresentação do adversário, se houver qualquer tipo de ação contrária como: vaias e falas de cunho pejorativo, a equipe dessa torcida perderá de 2 a 5 pontos e, dependendo do grau da infração pode até ser desclassificada da prova pela CCO;
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe, não cabendo recurso

Futebol Suíço:

- ✓ As partidas serão divididas em: 02 tempos de 20 minutos cada, com intervalo 5 minutos, para categoria masculina. 02 tempos de 15 minutos cada, com intervalo 5 minutos, para categoria feminina.
- ✓ As partidas só poderão ser iniciadas com o número mínimo de 05 atletas.
- ✓ Será permitido um número ilimitado de substituições, sendo que o atleta substituído poderá voltar na mesma partida.
- ✓ As penalidades atribuídas aos atletas que receberem cartões disciplinares serão: Cartão Amarelo: Advertência; b) Cartão Vermelho: Expulsão e cumprir uma partida de suspensão.
- ✓ Não será permitido o uso de chuteiras.
- ✓ Sistema de Cruzamento Olimpico conforme previsto no regulamento geral das modalidades.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe, não cabendo recurso

Gincana de Rua (circuito)

- ✓ A Gincana de rua será integralmente coordenada pela CCO e dirigida pelo animador, sendo de modalidade mista e categoria

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

AA.

- ✓ Será realizada com 09 (nove) provas esportivas que, serão elaboradas pela CCO e, serão divulgadas até 24 horas antes da hora prevista para apresentação das mesmas, no grupo de WhatsApp dos representantes de equipe da 29ª Gincana de Produtores e/ou através do site www.querenciadonorte.pr.gov.br, e o horário previsto para o início será às 15h00.
- ✓ Se houver necessidade de uma prova surpresa, esta será entregue à qualquer momento durante o período de realização da gincana e deverão ser realizadas/cumpridas no tempo estimado.
- ✓ A gincana será formada por quatro equipes, com um número de 10 integrantes por equipe, sendo um o(a) condutor (a) do Trator;
- ✓ O (a) condutor (a) do Trator deve ser maior de 18 anos e não estar alcoolizado (a) no momento da realização das provas.
- ✓ Todos os integrantes devem participar das 9 provas do circuito, podendo ser de uma ou mais provas.
- ✓ Caberá punição de perda de pontos se houver integrantes que não teve participação em nenhuma das provas do circuito;
- ✓ As provas não cumpridas não contarão pontos.
- ✓ Se a torcida atrapalhar o bom andamento da gincana, a equipe desta torcida perderá pontos.
- ✓ Se for caracterizado qualquer outro tipo de infrações em qualquer das 09 provas será descontado pontos por prova da equipe infratora.
- ✓ Todas as infrações serão deliberadas pela CCO e os pontos descontados serão de 2 a 5 de acordo com o grau de infração.
- ✓ As Equipes vencedoras serão aquelas que realizarem as provas em um menor tempo.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso

Ralar Mandioca

- ✓ a prova será disputada por 01 (um) atleta de cada equipe, na categoria Feminino e Masculino. O mandioca será colocada no local da prova e, disponibilizados aos participantes um ralo e um recipiente .
- ✓ Os participantes deverão iniciar a tarefa, assim que for dado o sinal pela CCO.
- ✓ A mandioca deve ser ralada dentro do recipiente. A tarefa será realizada em um período de tempo pré-determinado pela CCO, em seguida os recipientes serão pesados.
- ✓ Vencerá aquele que ralar maior quantidade de mandioca.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso

Surpresa

- ✓ A pontuação das provas surpresas obedecerá a pontuação das categorias A. Serão realizadas no mínimo 3 provas, se houver necessidade haverá outras. As formas, as quantidades e as datas serão unicamente decidida pela CCO.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso

Teatro.

- ✓ O teatro será realizado no SISQUEN e sua pontuação estará classificada na categoria "A";
- ✓ Será permitido pessoas de qualquer idade, sexo e gênero, fica a critério das equipes escolher seus artistas, porém os mesmos deverão ter seu domicílio em Querência do Norte;
- ✓ O tema da peça de Teatro será de livre escolha das equipes;
- ✓ O tempo de apresentação será o máximo de 15 minutos;
- ✓ O julgamento será realizado pelo corpo de jurados formado pela CCO que, utilizará notas de 05 a 10(sem frações) para os seguintes quesitos: Enredo (Desenvoltura, contexto e domínio), Figurino (traje) Sonoplastia (reconstituição artificial dos efeitos sonoros que acompanham a ação);
- ✓ A equipe vencedora será aquela que somar maior número de pontos na soma dos quesitos, em caso de empate será decidido através do sorteio, "A" tem vantagem sobre "B" que tem Vantagem sobre "C" que tem vantagem sobre "D",
- ✓ A torcida das equipes deverá respeitar a apresentação do adversário, se houver qualquer tipo de ação contrária como: vaias e falas de cunho pejorativo, a equipe dessa torcida perderá de 2 a 5 pontos e, dependendo do grau da infração pode até ser desclassificada da prova pela CCO;

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso.

Tênis de mesa

- ✓ A partida será disputada no melhor de 5 (sets) sets até 11 (onze) pontos;
- ✓ Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos, se caso ambos os atletas tenham completado 10 pontos, o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.
- ✓ Com o placar 10 - 10, a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o fim do jogo.
- ✓ Como a definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de elementos exigidos para iniciar a competição.
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso

Torta na Cara.

- ✓ O regulamento será demonstrado no telão pela C.C.O momentos antes da prova

Truco.

- ✓ O regulamento do truco será o mesmo para todos os gêneros: truco trio feminino e masculino; truco dupla masculino e feminino e truco dupla casal que devem ser uma pessoa do gênero feminino e uma pessoas do gênero masculino, ser casados ou que estejam em união estável residentes no mesmo lar.
- ✓ As substituições de cada indivíduo, do trio, ou dupla pelo seu reserva, somente poderão ser feitas no início de cada partida e nunca no decorrer de cada partida (no casal não haverá substituição).
- ✓ As partidas serão jogadas em melhor de 03 (três), sendo vencedora a equipe que vencer duas partidas, consecutivas ou não iniciará a partida aquele jogador que tirar a maior carta de “ás” a “rei”, e em caso de empate, será feito novo sorteio, tirando-se carta entre os empatados para verificar-se quem iniciará carteadando o baralho.
- ✓ Nas demais partidas irá dar carta o jogador seguinte á direita, ao último carteador do baralho.
- ✓ Somente poderão permanecer no recinto, onde estará sendo realizadas as partidas, membros da CCO (árbitro da partida) e os jogadores.
- ✓ O membro CCO que atuará como árbitro da partida será o responsável para responder pelas dúvidas existentes.
- ✓ A pontuação do jogo será determinada até 12 pontos.
- ✓ O cortador do baralho, “não poderá” olhar a BOCA, “não poderá” TIRAR CARTAS.
- ✓ Se o carteador olhar o fundo do baralho e o adversário reclamar, este deverá passar o baralho ao próximo jogador sem a perda de pontos.
- ✓ As cartas de corte deverá ser suficiente para ser distribuídas aos participantes, se não for suficiente para distribuir as cartas para os participantes, a equipe do responsável que cortou o baralho perderá 01(um) ponto e, se houver trucada, perderá 3,6,9 ou 12 pontos.
- ✓ Quando alguém tiver menos ou mais de 03 (três) cartas, passa o baralho ao jogador seguinte sem perder pontos.
- ✓ Quando a partida estiver 11 a 11, o cortador deverá cortar seco, e o carteador deverá distribuir as cartas 01 (uma) a 01 (uma) ou 03 (três) a 03 (três), tombando a última carta.
- ✓ Ao término da partida semifinal, os jogadores deverão deixar o recinto de jogos, aguardando a definição de seus adversários.
- ✓ Os baralhos a serem utilizados na competição serão somente aqueles fornecidos pela CCO.
- ✓ Sendo alegado pelo jogador participante, que seu adversário está utilizando-se de meios fraudulentos, desobedecendo as regras deste regulamento e, confirmado pelo árbitro da partida, este aplicará as seguintes penalidades:
- ✓ Perda de 01 (um) ponto à equipe, quando não houver a trucada e passará o baralho ao carteador seguinte.
- ✓ Perda dos pontos em jogo (3, 6, 9 ou 12 pontos), a equipe infratora quando houver sido trucado, e passe o baralho ao jogador seguinte.
- ✓ A equipe que danificar materiais utilizados (mesa, cadeiras ou outros), deverá arcar com os prejuízos.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de elementos exigidos para iniciar a competição.
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipes, não cabendo recurso

Vôlei de Areia.

- ✓ Uma prova realizada em dupla, nas categorias feminino e masculino.

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

- ✓ De acordo com o regulamento do Vôlei de areia Dupla, adaptadas as condições locais e a critério do árbitro.

Xadrez:

- ✓ O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes 01 (um) de cada equipe, na modalidade feminina e masculina, que movem suas peças sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez';
- ✓ O jogador com as peças de cor clara (Branças) faz o primeiro lance, em seguida os jogadores movem alternadamente, com o jogador com as peças de cor escura (Pretas) executando o próximo lance;
- ✓ O jogador terá a vez de jogar, quando a jogada do seu oponente tiver sido efetuada;
- ✓ Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor;
- ✓ Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente esta última é capturada e removida do tabuleiro como parte do mesmo movimento;
- ✓ Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para esta casa porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.
- ✓ O tabuleiro de xadrez é composto de uma grade de 8x8 com 64 casas iguais alternadamente claras (as casas 'brancas') e escuras (as casas 'pretas').
- ✓ O tabuleiro é colocado entre os jogadores de tal forma que a casa do canto à direita de cada jogador é branca.
- ✓ As peças brancas são as seguintes: 1 Rei (branco usualmente indicado pelo símbolo R), 1 Dama (branca indicada pelo símbolo D), 2 Torres (brancas indicadas pelo símbolo T), 2 Bispos (brancos indicados pelo símbolo B), 2 Cavalos (brancos indicados pelo símbolo C) e 8 Peões(brancos indicados pelo símbolo P).
- ✓ As peças pretas são as seguintes: 1 Rei (preto usualmente indicado pelo símbolo R), 1 Dama (preta indicada pelo símbolo D), 2 Torres (pretas indicadas pelo símbolo T), 2 Bispos (pretas indicados pelo símbolo B), 2 Cavalos (pretos indicados pelo símbolo C) e 8 Peões(pretos indicados pelo símbolo P).
- ✓ É a seguinte a posição inicial das peças no tabuleiro: As oito casas dispostas verticalmente são chamadas 'colunas'. As oito casas dispostas horizontalmente são chamadas 'fileiras'. Uma linha reta de casas quadradas de mesma cor que se estende de uma borda do tabuleiro a outra borda adjacente, é denominada 'diagonal'.
- ✓ **Os movimentos:** Não é permitido mover uma peça para uma casa já ocupada por peça da mesma cor. Se uma peça move-se para uma casa ocupada por uma peça do oponente esta última é capturada e removida do tabuleiro como parte do mesmo movimento.
- ✓ Considera-se que uma peça ataca uma casa mesmo que esta peça esteja impedida de ser movida para esta casa porque deixaria ou colocaria o seu próprio rei sob ataque.
- ✓ **Movimento do Bispo:** O bispo pode ser movido para qualquer casa ao longo da diagonal em que se encontra;
- ✓ **Movimento da Torre:** A torre pode ser movida para qualquer casa ao longo da fileira ou coluna em que se encontra;
- ✓ **Movimento da Dama:** A dama pode ser movida para qualquer casa ao longo da fileira, coluna ou diagonal em que se encontra;
- ✓ Ao fazer os movimentos, o bispo, torre ou dama não podem passar sobre nenhuma outra peça;
- ✓ **Movimento do Cavalo:** O cavalo pode ser movido para uma das casas mais próximas a que ocupa que não esteja na mesma fileira, coluna ou diagonal;
- ✓ **Movimento do Peão:** O peão pode ser movido para uma casa que esteja imediatamente à sua frente ao longo da mesma coluna, desde que esta casa esteja desocupada; ou o peão em seu primeiro lance pode ser movido ou alternativamente pode avançar duas casas ao longo da mesma coluna, desde que ambas estejam desocupadas; ou o peão pode ser movido para uma casa ocupada por uma peça do oponente diagonalmente à sua frente, numa coluna adjacente, capturando aquela peça;
- ✓ **En Passant:** O peão ocupando uma casa na mesma coluna adjacente ao peão do oponente que acaba de avançar duas casas num único lance vindo de sua casa original pode capturar este peão oponente como se tivesse sido movido apenas uma casa. Esta captura somente é legal no lance seguinte deste avanço e é chamada de captura 'en passant';
- ✓ Quando um jogador, tendo a vez de jogar, joga um peão para a fileira mais distante em relação à sua posição inicial, ele deve trocá-lo como parte de uma mesma jogada por uma dama, torre, bispo ou cavalo da mesma cor na referida casa de chegada. Esta é chamada a casa de 'promoção'. A escolha do jogador não está restrita a peças anteriormente capturadas. Esta troca de peão por outra peça é chamada 'promoção' e o efeito da nova peça é imediato;
- ✓ **Movimento do Rei:** Há duas formas diferentes de mover o rei: Movendo-o para uma casa vizinha - Movimento do Roque: ou 'Rocando'. Este é um lance de rei e uma das torres de mesma cor ao longo da primeira fileira do jogador, contando como um simples lance de rei e executado como segue: o rei é transferido de sua casa original a duas casas em direção à torre que está em sua casa original, em seguida a torre é transferida para a casa a que o rei acabou de atravessar. Perde-se o direito ao roque: Se o rei já foi movido, ou com a torre que já foi movida. O roque não é permitido temporariamente: se a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual deve passar, ou ainda a casa a que passará a ocupar, estiver atacada por uma ou mais peças do oponente; ou se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado. O rei estará em xeque se for atacado por uma ou mais peças do oponente, mesmo que referidas peças estejam cravadas, ou seja, impedidas de serem movidas da casa ocupada pelo rei porque deixariam ou colocariam o seu próprio rei em xeque. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha ou deixe o seu próprio rei em xeque.
- ✓ De acordo com a Lei do xadrez, uma jogada é legal quando todos os requisitos dos movimentos foram cumpridos. Uma

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

jogada é ilegal quando falha ao cumprir os requisitos dos movimentos. Uma posição é ilegal quando não pode ser alcançada por qualquer série de lances legais. Cada lance deve ser jogado com apenas uma das mãos.

- ✓ Apenas o jogador que tem a vez de jogar pode ajustar uma ou mais peças em suas casas, desde que antes manifeste sua intenção (por exemplo, dizendo "eu arrumo" ou "eu ajusto"). Qualquer outro contato físico com a peça, exceto no caso de contato claramente acidental, deve ser considerado como intencional.
- ✓ Se o jogador que tem a vez de jogar toca no tabuleiro, com a intenção de mover ou capturar: uma ou mais de suas próprias peças, deve jogar a primeira peça tocada que possa ser movida, uma ou mais peças de seu oponente, deve capturar a primeira tocada que possa ser capturada, uma ou mais peças de cada cor, deve capturar a primeira peça do oponente tocada com sua primeira peça tocada ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser movida ou capturada. Se não estiver claro que peça do próprio jogador ou do oponente foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente.
- ✓ Se o jogador com a vez de jogar: toca seu rei e uma torre deve rocar nesta ala se o movimento for legal; deliberadamente toca a torre e em seguida seu rei não será permitido rocar nesta ala nesta jogada; pretendendo rocar, toca o rei e em seguida uma torre, mas o roque com esta torre é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei (o que pode incluir o roque com a outra torre). Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer jogada legal.
- ✓ Promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada assim que a peça tiver tocado na casa de promoção;
- ✓ Se nenhuma das peças tocadas for movida ou capturada, o jogador pode fazer qualquer lance legal;
- ✓ O ato de promoção pode ser executado de várias formas: o peão não tem de ser colocado na casa de chegada; removendo o peão e pondo a nova peça na casa de promoção que pode ocorrer em qualquer ordem; Se uma peça do oponente ocupa a casa de chegada, ela deve ser capturada.
- ✓ Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, não pode ser movida para outra casa neste lance. A jogada é considerada como efetuada nos casos de: uma captura, quando a peça capturada tiver sido removida do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça capturada; roque, quando a mão do jogador tiver soltado a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Quando a mão do jogador tiver soltado o rei, o lance não estaria implementado ainda, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal. Se for ilegal rocar na naquela ala o jogador deve fazer outro lance legal com o seu rei (o que pode incluir rocar com a outra torre). Se o rei não tiver lance legal, o jogador está livre para fazer qualquer lance legal; 3 promoção, quando a mão do jogador tiver soltado a nova peça na casa de promoção e o peão tiver sido removido do tabuleiro.
- ✓ O jogador perde seu direito a reclamar contra uma violação por parte de seu oponente assim que toque numa peça com a intenção de movê-la ou captura-la.
- ✓ Se um jogador estiver incapacitado de mover as peças, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro, para executar esta operação.
- ✓ A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate esteja de acordo com o regulamento.
- ✓ A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida. A partida está empatada quando o jogador que tiver a vez não tenha lance legal e o seu rei não esteja em xeque, ou seja a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado esteja de acordo com o regulamento.
- ✓ A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais. A partida termina numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição de afogado esteja de acordo com o regulamento.
- ✓ A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores durante a partida, desde que ambos os jogadores tenham feito pelo menos o primeiro lance. Isto imediatamente termina a partida.
- ✓ **O relógio:** O relógio deverá ser de uso obrigatório. O tempo para cada atleta será de 30 minutos, sendo que o tempo máximo de duração da partida será de 60 minutos. O Relógio de xadrez' significa um relógio com dois mostradores de tempo, conectados entre si de tal modo que apenas um deles funciona de cada vez. Cada relógio tem uma seta. 'Queda de seta' significa o término do tempo estipulado para um jogador.
- ✓ Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio iniciando a contagem de tempo do relógio do seu oponente (isto significa dizer, ele deve acionar seu relógio). Isto 'completa' o lance. Um lance está também completo se: o lance termina a partida ou o jogador efetuou seu próximo lance, caso seu lance prévio não tenha sido completado.
- ✓ Deve ser permitido a um jogador acionar seu relógio após fazer o seu lance mesmo depois que o seu oponente tiver feito o próximo lance. O tempo decorrido entre fazer o lance no tabuleiro e acionar o relógio é considerado como parte do tempo estipulado ao jogador.
- ✓ O jogador deve acionar seu relógio com a mesma mão que executou seu lance. É proibido para um jogador manter o dedo no relógio ou pairar sobre ele. Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez adequadamente. É proibido acioná-lo com violência, levá-lo, acionar o relógio antes de fazer o lance ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deve ser penalizado de acordo com os critérios da CCO.
- ✓ Somente é permitido ajuste de peças no tabuleiro se efetuado pelo jogador cujo relógio estiver em funcionamento.
- ✓ Se o jogador estiver incapacitado de usar o relógio, deve designar um assistente, que deve ser aceitável para o árbitro para

ADELQUEN – Associação do Desenvolvimento ao Esporte e Lazer de Querência do Norte

30ª GINCANA DE PRODUTORES – 2024

executar esta tarefa. Seu relógio deve ser corretamente ajustado pelo árbitro de modo justo. Este ajuste do relógio não se aplica ao relógio de um jogador com uma deficiência.

- ✓ Ao usar um relógio de xadrez, cada jogador deve completar um número mínimo de lances ou todos os lances, num determinado período de tempo inclusive o incremento após cada lance. Tudo isto deve ser previamente especificado.
- ✓ O tempo poupado por um jogador durante um período é adicionado ao tempo disponível do próximo período, quando aplicável. No modo de espera de tempo ambos os jogadores recebem um determinado 'tempo principal de reflexão'. Além disso, cada jogador também recebe um 'tempo extra fixo', após cada lance. A contagem regressiva do tempo principal somente começa depois de esgotado o tempo fixo extra. Desde que o jogador pare seu relógio antes de esgotado o 'tempo extra fixo', o 'tempo principal' não muda, independentemente da proporção do 'tempo extra fixo' usado.
- ✓ Imediatamente após a queda de uma seta, devem ser verificados, se o jogador completou o número mínimo de lances no seu período de tempo.
- ✓ Antes do início da partida o árbitro deve decidir onde o relógio de xadrez deve ser colocado.
- ✓ Na hora determinada para o início da partida deve ser iniciado o relógio das Brancas. U
- ✓ Uma seta é considerada caída quando o árbitro observa o fato ou quando um dos jogadores tiver feito uma reclamação válida nesse sentido. Exceto se o adversário venceu a partida de acordo com o regulamento.
- ✓ Perderá a partida o jogador que não completar, em seu tempo, o número prescrito de lances. Entretanto, a partida está empatada, quando se alcança uma posição em que o oponente não pode dar xeque-mate no rei do jogador por qualquer série possível de lances legais. Qualquer indício dado pelo relógio de xadrez será considerado conclusivo na ausência de um defeito evidente. Um relógio de xadrez com um defeito evidente deve ser substituído pelo árbitro, que deve valer-se de seu bom senso quando ajustar os tempos exibidos pelo relógio de xadrez substituído. Se durante a partida constatar-se que a configuração de qualquer um ou ambos relógios estiver incorreta qualquer um dos jogadores ou o árbitro deve imediatamente parar o relógio de xadrez. O árbitro deve instalar a correta configuração, corrigindo os tempos e o contador de lances, se necessário. O árbitro deve valer-se de seu bom senso quando determinar a configuração dos relógios.
- ✓ Se a partida precisa ser interrompida, o árbitro deve pausar o relógio de xadrez. O jogador somente pode parar os relógios para procurar a ajuda do árbitro, por exemplo, por ocasião de uma promoção em andamento e a peça requerida não estiver disponível. O árbitro deve decidir quando a partida será reiniciada. Se o jogador parar o relógio de xadrez a fim de procurar assistência da arbitragem, o árbitro deve determinar se ele tem alguma razão válida para parar o relógio. Se for óbvio que não houve razão válida para parar o relógio de xadrez, o jogador deve ser penalizado de acordo com o regulamento.
- ✓ São permitidos no salão de jogos, telas, monitores, ou tabuleiros murais mostrando a posição atual do tabuleiro, os lances e o número de lances feitos/completados, e relógios que também mostrem o número de lances. O jogador não pode fazer qualquer reclamação com base apenas em informação exibida dessa forma.
- ✓ A definição dos adversários será feita por sorteio em horário próximo ao início dos jogos, todas as equipes participantes deverão estar presentes no horário previsto, com pelo menos o número mínimo de participantes exigidos para iniciar a competição;
- ✓ Os casos omissos desta competição será avaliado e deliberado pela CCO, com critérios de punição e/ou desclassificação das equipe, não cabendo recurso.



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

Centro Legislativo Presidente Aníbal Khury

Pc Nossa Senhora De Salete SN - Bairro Centro Cívico - CEP 80530911 - Curitiba - PR - <https://www.assembleia.pr.leg.br>

INFORMAÇÃO Nº 377/2025

Informo que esta proposição foi apresentada na **Sessão Ordinária do dia 24 de fevereiro de 2025** e foi autuada como **Projeto de Lei nº 70/2025**.

Curitiba, 24 de fevereiro de 2025.

Camila Brunetta
Mat. 24.523



CAMILA BRUNETTA SILVA

Documento assinado eletronicamente em 24/02/2025, às 18:11, conforme Ato da Comissão Executiva nº 2201/2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://consultas.assembleia.pr.leg.br/#/documento> informando o código verificador **377** e o código CRC **1F7B4C0F4F3D1FF**



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

Centro Legislativo Presidente Aníbal Khury

Pc Nossa Senhora De Salete SN - Bairro Centro Cívico - CEP 80530911 - Curitiba - PR - <https://www.assembleia.pr.leg.br>

INFORMAÇÃO Nº 401/2025

Informo que, revendo nossos registros em busca preliminar, constata-se que a presente proposição não possui similar nesta Casa.

Curitiba, 25 de fevereiro de 2025.

Danielle Requião
Mat. 24.525



DANIELLE REQUIAO

Documento assinado eletronicamente em 25/02/2025, às 09:54, conforme Ato da Comissão Executiva nº 2201/2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://consultas.assembleia.pr.leg.br/#/documento> informando o código verificador **401** e o código CRC **1C7A4C0A4F8D8AC**