

Eixo Atlântico do Noroeste Peninsular

Regulamento Geral

X Jogos do Eixo Atlântico

Guimarães, de 30 de junho a 4 de julho de 2013



2013

ÍNDICE

SECÇÃO I. NORMAS GERAIS	4
Art. 1 X Jogos do Eixo Atlântico	4
Art. 2 Organização	4
1.-Modalidades desportivas	5
2.-Idade dos participantes	5
Art. 3 Participação.	6
Art. 4 Inscrições.	6
Art. 5 Desenvolvimento de encontros ou provas	7
1.-Pontualidade	7
2.-Equipamento	7
3.-Bola	8
4.-Zona de bancos	8
5.-Adiamento	8
Art. 6 Comité de Competição	9
Art. 7 Juiz de Apelação	10
Art. 8 Reclamações e recursos	10
1.-Reclamações	10
2.-Recurso	11
SECÇÃO II. REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO	12
Art. 9 Desenvolvimento da Competição	12
1.-Fase Prévia	12
2.-Fase Final	12
Art. 10 Pontuação	13
Art. 11 Empates	14
Art. 12 Composição das equipas	15
Art. 13 Tempos de jogo	16
Art. 14 Atletas	17
Art. 15 Calendário, atas dos comités de competição e classificações	17

Art. 16	Delegados Municipais e Delegados de Equipa	17
Art. 17	Árbitros	18
Art. 18	Regulamentos técnicos específicos	19
	1.-Futebol sete	19
	2.-Basquetebol	19
	3.-Andebol	19
	4.-Voleibol	19
	5.-Atletismo	19
	6.-Atletismo para pessoas com deficiência	20
	7.-Natação	21
SECÇÃO III. REGULAMENTO DE PRÉMIOS		22
ART.19	Medalhas e Troféus	22
SECÇÃO IV. TROFÉU JOGO LIMPO NELSON CARDOSO		23
ART. 20	Menção Especial: Troféu Jogo Limpo Nelson Cardoso	23
Art. 21	Comité do Jogo Limpo	24
SECÇÃO IV. REGULAMENTO DE SANÇÕES		26
Art. 22	Normas Gerais de sanções	26
Art. 23	Sanções aos jogadores	26
Art. 24	Sanções a delegados, treinadores e auxiliares	27
Art. 25	Sanções a equipas	27
	1.-Participação indevida	27
	2.-Faltas de Comparência	27
	3.-Suspensão de encontros	28
	4.-Sanções por comportamento de acompanhantes e adeptos	30
	5.-Sanções por cartões	30
	6.-Comissão Disciplinar	30

SECÇÃO I. NORMAS GERAIS

Art. 1 *X Jogos do Eixo Atlântico.*

A organização dos “IX Jogos do Eixo Atlântico” é da competência e responsabilidade do EIXO ATLÂNTICO e da CIDADE que os acolhe, e o seu desenvolvimento e direcção da Comissão Organizadora.

Para a necessária colaboração entre o EIXO ATLÂNTICO e o MUNICÍPIO DE GUIMARÃES, ambas as instituições estabelecerão as condições que considerem convenientes, a fim de regular os compromissos assumidos pelas partes para o bom desenvolvimento dos Jogos.

Os “X Jogos do Eixo Atlântico” fundamentam-se nos princípios de convivência, desportivismo e respeito mútuo entre todos os participantes.

O EIXO ATLÂNTICO e a Comissão Organizadora dos Jogos não serão responsáveis pelos danos físicos e/ou morais que possam ocorrer durante os Jogos, sem prejuízo dos benefícios provenientes das apólices de seguro, subscritas para todos os participantes.

Todos os participantes dos respectivos municípios estão obrigados ao cumprimento das normas de uso e conservação das instalações desportivas, dos alojamentos e local de alimentação, e são responsáveis pelos danos causados nestes, decorrentes do incumprimento das citadas normas, e subsidiariamente os respectivos municípios a que pertençam.

Igualmente serão responsáveis pelos danos causados na pessoa, bens ou propriedades doutros participantes nos Jogos, incluindo os membros da Organização, causados por agressões ou qualquer outro tipo de conduta anti-desportiva ou violenta.

Em ambos os supostos, os responsáveis assumirão o pagamento da reparação ou reposição dos bens danificados, incluindo os custos de assistência médica, sendo neste caso possível levar à expulsão da cidade ou da equipa dos Jogos.

A inscrição nos “X Jogos do Eixo Atlântico” implica a aceitação expressa das Normas e Disposições estabelecidas no presente Regulamento e no Manual de Procedimentos, assim como todas as que a Organização possa aprovar, desde que estas últimas sejam comunicadas.

Art. 2 *Organização*

Os “X Jogos do Eixo Atlântico” organizar-se-ão na cidade de GUIMARÃES, de 30 de junho a 4 de julho.

A Organização Técnico-Administrativa destes Jogos compete à Comissão Organizadora dos Jogos do Eixo Atlântico, composta por membros designados pela cidade organizadora e pelo Eixo Atlântico.

A Comissão Organizadora dos Jogos será responsável pelo desenvolvimento, direção e controlo dos mesmos, levando a cabo, entre outras, as seguintes funções:

1. Organização das competições
2. Elaboração de calendários
3. Tramitação de fichas de inscrição
4. Aplicação dos regulamentos dos diversos desportos
5. Informação do desenvolvimento dos Jogos
6. Atenção e solução de reclamações
7. Recolha de sugestões
8. Assistência aos participantes
9. Etc.

Durante o desenvolvimento das diversas competições, a Organização dos Jogos, sempre que existam razões que o justifiquem, poderá adiar, suspender ou alterar datas e horários de encontros ou efetuar alterações de campos de jogo, após informar os participantes.

Para todos os efeitos, as comunicações da Organização terão validade e serão vinculativas desde o momento da sua publicação, datadas e carimbadas, expostas no quadro de anúncios do escritório administrativo permanente dos Jogos.

A Comissão Organizadora reunir-se-á no final do dia com os delegados municipais para dar e recolher informação, bem como analisar as ocorrências das jornadas do dia e do dia seguinte.

1.- Modalidades desportivas

Nos “X Jogos do Eixo Atlântico” realizar-se-ão competições nas seguintes modalidades desportivas:



Atletismo	Feminino e Masculino
Atletismo para Pessoas com Deficiência	Feminino e Masculino
Basquetebol	Feminino e Masculino
Andebol	Masculino
Futebol sete	Masculino
Natação	Feminino e Masculino
Voleibol	Feminino

2.- Idade dos participantes

Os atletas participantes nos “X Jogos do Eixo Atlântico” deverão ter nascido no ano **1997 ou posteriores** (1998, 99, 2000...), excepto no Atletismo para pessoas com deficiência, que será preferencialmente igual, ou anterior a 1997.

Art. 3 Participação

Poderão participar nas competições dos “X Jogos do Eixo Atlântico” os Municípios pertencentes ao EIXO ATLÂNTICO, sempre que se cumpram os seguintes requisitos:





-  Apresentar a documentação exigida, nos prazos e na forma estabelecida pela Organização.
-  Garantir a quota definida pelo EIXO ATLÂNTICO.

Cada município poderá inscrever um máximo de uma equipa por cada uma das modalidades desportivas, em cada uma das categorias.

Os municípios participantes deverão ser representados por uma pessoa que será a representação máxima da comitiva municipal e que se denominará DELEGADO MUNICIPAL. Este deverá acompanhar as equipas do seu município.

Características a cumprir pelos participantes


Os atletas participantes nos Jogos deverão acreditar um dos seguintes requisitos, relativamente à cidade que representam:

-  Ter nascido nesse município.
-  Estar registado ou residir na cidade.
-  Estudar num estabelecimento de ensino, inserido dentro dos limites da cidade.
-  Estar integrado em alguma equipa da cidade, que participe em competições escolares ou federadas.

Art. 4 Inscrições

Não será permitida a inscrição de nenhum participante que não cumpra os requisitos estabelecidos pela Organização.

A inscrição nos “X Jogos do Eixo Atlântico” será efectuada de acordo com as seguintes normas:

-  Deverá fazer-se uma pré-inscrição.

- ✎ Tanto a pré-inscrição como a inscrição definitiva serão feitas obrigatoriamente através dos escritórios do EIXO ATLÂNTICO. A inscrição nominal será feita através do escritório administrativo permanente dos Jogos.
- ✎ A documentação será enviada dentro dos prazos e na forma estabelecida de acordo com o **Cronograma** aprovado para esse efeito.
- ✎ A acreditação da idade e outros dados pessoais dos participantes realizar-se-á na reunião dos delegados por modalidade, que se realizará previamente ao início da competição, com a entrega da fotocópia do Bilhete de Identidade / Cartão de Cidadão dos atletas, que será conferida com o original.

A Organização poderá solicitar aos participantes, em qualquer momento, a apresentação de documentos originais com a finalidade de comprovar a veracidade dos dados fornecidos para as inscrições.

A inscrição nos “X Jogos do Eixo Atlântico” garante aos participantes os seguintes direitos: uso das instalações para as provas pré-estabelecidas, informação diária sobre o desenvolvimento das competições e cobertura dos riscos de acidentes, para o que a Organização contratará a correspondente Apólice de Seguro.

Art. 5 *Desenvolvimento de Encontros ou Provas*

1.- Pontualidade

As equipas ou atletas, com o seu delegado ou delegada de equipa, têm a obrigação de se apresentar 30 minutos antes da hora pré-fixada para o início da partida ou prova, na instalação desportiva onde tenha lugar.

Estabelecem-se cinco minutos de tolerância, a partir da hora pré-fixada para o início da partida ou da prova. Uma vez decorrido o prazo de tolerância, o árbitro fechará a acta, e registará como “falta de comparência” à equipa ou equipas que não se apresentem. Nas provas de atletismo e natação, depois do prazo de tolerância, o Juiz iniciará a prova.

As fichas dos atletas, delegados e treinadores deverão ser entregues antes do início da partida, e se isso não for possível, antes do início do segundo tempo.

Em nenhum caso se poderá jogar a segunda parte duma partida sem a ficha de inscrição, pelo que o árbitro suspenderá a partida ou impedirá a participação dos jogadores que estejam nesta situação, e relatará os factos na ata.

2.- Equipamento

Em todas as categorias, as equipas participantes deverão cumprir as seguintes normas relativas ao seu equipamento:

- ✎ Os jogadores de cada equipa participante deverão utilizar camisola da mesma cor.

- ✎ Nas costas das camisolas figurará um número distinto para cada jogador, perfeitamente visível e colado à camisola, de tal forma que não possa ser alterado no decorrer da partida.
- ✎ O calçado será o adequado para cada desporto; será o árbitro quem determina as características do mesmo.

As diferentes equipas deverão indicar na folha de inscrição as cores da camisola titular da camisola suplente.

No caso das camisolas de ambas as equipas serem iguais ou poderem suscitar confusão, o árbitro obrigará a equipa que figura em segundo lugar no calendário dos Jogos a trocar de camisola. De qualquer forma, a Organização, disporá de dois conjuntos de dorsais de cores distintas, numerados em cada instalação.

Qualquer incumprimento do disposto no presente artigo deverá ser registado pelo árbitro na acta da partida para os efeitos disciplinares previstos no Regulamento de Sanções.

3.- Bola

A Organização será responsável pela disponibilização das bolas regulamentares para o desenvolvimento dos Jogos (aquecimento e competição).

4. Zona de Bancos

No banco de suplentes de cada equipa só poderão estar presentes durante o decorrer dos encontros as pessoas da equipa que tenham fichas dos Jogos: delegado/a, treinador/a, jogadores, massagista, fisioterapeuta e médico/a.

Está proibida a permanência no banco de pessoas sancionadas pelo Comité de Competição. No caso de incumprimento desta obrigação, o árbitro deverá fazer constar este facto na acta, e essa equipa será sancionada.

5. Adiamento

O adiamento de encontros, por incidências que possam ocorrer na organização e desenvolvimento das competições, será sempre excepcional e por causa justificada.

O Comité de Competição e/ou a Organização dos Jogos poderão autorizar de forma unilateral o adiamento de encontros, sempre que ocorram circunstâncias de força maior.

Será obrigatório jogar os encontros adiados no dia, lugar e hora fixados pela Organização dos Jogos.

Art. 6 *Comité de Competição*

O Comité de Competição é o órgão responsável por colaborar com a Organização no desenvolvimento, promoção e bom funcionamento dos Jogos e, especificamente, é responsável pela aplicação do Regulamento e das sanções.

Criar-se-ão três Comités de Competição: um Comité para as modalidades coletivas (Andebol, Basquetebol, Futebol Sete e Voleibol), um Comité para a modalidade de Atletismo e um Comité para a modalidade de Natação.

O Comité das modalidades coletivas será formado por um Presidente, dois vogais, um Secretário e um representante da modalidade desportiva implicada.

O Presidente e um vogal serão preferencialmente membros da Comissão Técnica de Desporto do EIXO ATLÂNTICO, e outro vogal será preferencialmente membro da Comissão Organizadora pertencente à Cidade Organizadora. O Secretário será uma pessoa da Cidade Organizadora.

Os Comités para as modalidades de Atletismo e Natação serão formados por um Presidente, um vogal e um Secretário. O Presidente será preferencialmente um membro da Comissão Técnica do EIXO, o vogal, um membro da Comissão organizadora pertencente à Cidade Organizadora e o secretário, uma pessoa da Cidade Organizadora.

Os acordos dos Comités adoptar-se-ão por maioria simples, tendo voz e voto todos os seus membros.

Durante os Jogos, os Comités de Competição reunir-se-ão uma vez depois de cada jornada em sessão ordinária, sempre que haja alguma incidência durante a jornada.

As decisões dos Comités de Competição basear-se-ão nos dados contidos nas atas dos árbitros. Não obstante, os Delegados Municipais poderão apresentar relatórios informativos sobre os factos ocorridos em cada encontro, sem que se expressem neles juízos de valor sobre árbitros, delegados, comités ou equipa adversária. Estes relatórios deverão ser entregues no prazo máximo de duas horas depois da elaboração da ata.

Os Comités de Competição terão poder de decisão, em qualquer momento, sem sujeição a prazos.

As equipas poderão solicitar a assistência, como observador, dum membro do Comité de Competição numa determinada partida ou prova. A petição deverá colocar-se à Organização dos Jogos, por escrito, com duas horas de antecedência à realização da mesma.

Os acordos dos Comités de Competição terão validade legal, para todos os efeitos, desde o momento da sua publicação, datados e selados no quadro de anúncios dos Jogos.

Qualquer membro destes comités que sejam delegados municipais deverão abster-se em caso de se tratar de um assunto da sua cidade.

Art. 7 *Juiz de Apelação*

A função do Juiz de Apelação dos “X Jogos do Eixo Atlântico” ficará a cargo de um dos membros da Comissão Organizadora ou pessoa em quem deleguem.

O Juiz de Apelação tem competência sobre todas as incidências que possam resultar no decorrer dos Jogos e constitui a última instância de apelação, tanto de decisões adotadas pela Organização, como dos Acordos que possam adotar os distintos Comités de Competição.

O Juiz de Apelação não está sujeito a prazo na tomada das suas decisões ou quando solicitada a sua intervenção, a fim de evitar possíveis prejuízos irreparáveis. Poderá decretar a suspensão cautelar da aplicação de decisões ou acordos adotados pela Organização ou pelos Comités de Competição, até à publicação da sua decisão sobre eles. A sua decisão será antes do jogo seguinte ou prova em que intervenham o/os implicados.

As decisões do Juiz de Apelação serão publicadas, seladas e datadas, no quadro de anúncios dos jogos e serão inapeláveis, no âmbito dos Jogos.

Art. 8 *Reclamações e recursos*

1.- Reclamações

As equipas participantes, exclusivamente através do Delegado Municipal, poderão fazer chegar as reclamações que considerem oportunas, em defesa dos seus interesses, ao Comité de Competição.

1) Reclamação em geral

As reclamações deverão ser apresentadas por escrito devidamente justificadas, junto com os dados e provas oportunas para o maior conhecimento dos factos.

Em nenhum caso se farão juízos de valor ou apreciação sobre árbitros, delegados, comités ou equipa adversária, pois nestes casos a reclamação não será tida em conta.

Não terão validade as reclamações realizadas de forma verbal.

2) Prazo de reclamação

As reclamações por escrito deverão ser entregues num prazo máximo de duas horas depois de elaborada a ata do encontro onde se cometeu a infração, ou dos atos causadores de prejuízo dos quais se reclama. Decorrido este prazo o Comité de Competição não admitirá reclamações.

2.- Recursos

Contra os acordos do Comité de Competição, as equipas participantes poderão interpor recurso ao Juiz de Apelação.

Nos casos em que o cumprimento das sanções acordadas pelo Comité de Competição possam produzir danos e perdas irreparáveis, e se posteriormente forem desaprovadas pelo Juiz de Apelação, os interessados poderão solicitar, a este, a suspensão provisória do seu cumprimento.

Tanto a solicitação por escrito da suspensão provisional do cumprimento de sanções, como a interposição de recurso, face a acordos do Comité de Competição, deverão ser entregues uma hora antes da publicação dos acordos do Comité no quadro de anúncios dos jogos.

Os documentos dirigidos ao Juiz de Apelação deverão ser assinados pelo Delegado Municipal, e a eles poderão anexar-se todo tipo de informações e provas, assim como solicitar diligências que ajudem ao melhor esclarecimento dos factos.

SECÇÃO II.**REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO**

O regulamento técnico aplicado nos “X Jogos do Eixo Atlântico” é o estabelecido pela **Federação Internacional** correspondente, com as exceções que se especificam no presente Regulamento.

A Organização reserva-se o direito de modificar qualquer norma, sempre com o objectivo de alcançar uma melhoria nos Jogos.

Art. 9 *Desenvolvimento da competição***1.- Fase prévia**

Poderá existir fase prévia numa modalidade de desportos coletivos se o número de cidades participantes for superior a 16, sempre e quando a Cidade Organizadora e a Comissão Técnica o considerem oportuno.

As eliminatórias serão disputadas entre as equipas galegas por um lado e as portuguesas por outro.

Uma competição entre as equipas representantes das cidades Portuguesas, na qual se classificarão as oito primeiras, que passarão à fase final dos Jogos, assim como, outra entre as equipas da Galiza, na qual se classificarão oito para a fase final dos Jogos, e desta forma, realizar-se-á uma competição formada por dezasseis equipas.

Excepcionalmente, quando as equipas inscritas numa modalidade desportiva forem mais de dezasseis, e prevendo menos de oito inscritos, de Portugal ou da Galiza, completar-se-ão, segundo a tabela classificatória que resulte da competição da “fase prévia”, até obter as dezasseis, com as equipas da outra Região ou País, que tenha inscrito mais de oito.

As Fases Prévias, caso sejam necessárias, terão lugar antes dos JOGOS, tendo unidade temporal com os próprios JOGOS, para maior repercussão dos mesmos.

As Fases Prévias poderão ter lugar noutras cidades do Eixo Atlântico, que não seja/m onde se desenvolva/m a fase final dos JOGOS DO EIXO ATLÂNTICO.

2.- Fase Final

Em todas as modalidades desportivas, a competição decorrerá da seguinte forma, exceto nas situações abaixo especificadas:

1ª fase	Sistema de liga a uma só volta
2ª fase ou semifinais	Sistema de eliminatória
Final	A uma partida

1) Nas seguintes provas de atletismo (em pista e estrada) e de atletismo para pessoas com deficiência disputar-se-á uma única prova final: 1000 m., lançamento de peso e salto.

2) Na natação, atletismo em pista nas provas de 100 m. e 4 x 100 m., e no atletismo para pessoas com deficiência nas provas de 100 e 400 m., serão realizadas eliminatórias e finais, sempre que haja mais de uma série. Caso contrário, realizar-se-á uma única série final.

Art. 10 Pontuação

O sistema de pontuação para todas as modalidades desportivas, exceto para o atletismo e a natação, será o seguinte:

Vitória	3
Empate	1
Derrota	0

Em **Atletismo em Pista**, haverá classificações para cada uma das provas individuais e de estafeta, de acordo com a seguinte tabela:

1º Clasif.	N+1 ptos.
2º Clasif.	N-1 ptos.
3º Clasif.	N-2 ptos.
4º Clasif.	N-3 ptos.
.....

Sendo N o número de participantes

É uma classificação por equipas que será determinada pela soma obtida das provas individuais e de estafeta.

Em **Atletismo em Estrada**, haverá duas pistas separadas, uma feminina e outra masculina, da qual resultarão duas classificações:

A) Classificação individual, obtida pela posição à chegada à meta de cada um dos atletas.

B) Classificação por equipas, obtida pela soma de pontos segundo as posições obtidas na classificação individual, de acordo com os três atletas melhor classificados de cada Cidade. O primeiro classificado, será o que contar com o menor número de pontos, e assim sucessivamente.

Se uma equipa não finalizar a prova, os atletas que não terminem a prova, para efeitos da classificação por equipas, terão a pontuação que resulte da soma das posições obtidas pelos três atletas classificados nos últimos lugares da classificação individual mais um ponto. No caso da equipa inscrever menos de três atletas, não poderá optar pela classificação por equipas.

Em caso de empate entre duas ou mais Cidades, a melhor classificada será aquela cujo último atleta que pontue para a sua equipa, termine mais próximo do primeiro classificado.

No **Atletismo para Pessoas com Deficiência** haverá classificações individuais, de acordo com a tabela de classificação do **Atletismo em Pista**, para cada uma das provas. É uma classificação por equipas que será determinada pelas pontuações obtidas por cada um dos atletas melhor classificados nas provas individuais. A pontuação será de acordo com as normas da IAFF.

Na **Natação** haverá classificações para cada uma das provas individuais e de estafeta, a pontuação será da seguinte forma:

1) Nas provas individuais, a pontuação será de acordo com a seguinte tabela:

1º Clasif.	N+3 ptos.
2º Clasif.	N ptos.
3º Clasif.	N-2 ptos.
4º Clasif.	N-3 ptos.
.....

2) Na prova de estafeta, a pontuação será a dobrar.

É uma classificação por equipas, que será determinada pela soma obtida das provas individuais e de estafeta.

Sendo N, o número de cidades participantes.

Art. 11 *Empates*

Nas competições onde se leve a cabo alguma fase pelo sistema de liga e, na classificação geral se verifique empate entre duas ou mais equipas, a classificação será obtida segundo os seguintes critérios:

No caso de haver igualdade de pontos entre duas equipas atender-se-á ao seguinte, na seguinte ordem:

- 1º Resultado entre as equipas empatadas
- 2º Diferença de golos / pontos a favor e contra
- 3º Maior número de golos / pontos a favor
- 4º Menor número de golos sofridos
- 5º Em caso de persistir o empate seguir-se-ão os critérios de Jogo Limpo

No caso de haver igualdade de pontos entre mais de duas equipas atender-se-á ao seguinte:

- 1º Maior diferença de golos / pontos com intervenção do resto das equipas.
- 2º Maior número de golos / pontos marcados por todas as equipas que participaram na competição.
- 3º Melhor coeficiente geral da competição resultante da divisão da soma de golos / pontos a favor e de golos contra.
- 4º Pontos resultantes da classificação particular entre as equipas empatadas.
- 5º Maior diferença de golos / pontos entre elas exclusivamente.
- 6º Maior número de golos / pontos marcados exclusivamente entre as equipas empatadas.
- 7º Em caso de persistir o empate seguir-se-ão os critérios de Jogo Limpo.

Quando uma equipa for retirada ou desclassificada, independentemente da jornada e volta, na qual ocorra, anular-se-ão todos os resultados obtidos por esta, exceto se o Comité de Competição suspeitar que com a sua actuação esta equipa pretende beneficiar terceiros. Nesse caso, sancionar-se-á a equipa infratora mediante critério deste Comité, e manter-se-ão todos os resultados.

No Atletismo, se existir empate entre dois ou mais equipas será concedida melhor classificação à equipa cujo último corredor que pontue para a equipa termine mais próximo do primeiro classificado.

Art. 12 *Composição das equipas*

O número de jogadores das equipas deverá ajustar-se ao disposto no seguinte quadro, que poderá ser alterado em função de um melhor desenvolvimento dos Jogos, após comunicação a todos os participantes:

<i>Desporto</i>	<i>Inscritos</i>		<i>Em acta</i>	
	<i>Min.</i>	<i>Máx.</i>	<i>Min.</i>	<i>Máx.</i>
<i>Atletismo Mas.</i>	1	12	1	12
<i>Atletismo Fem.</i>	1	12	1	12
<i>Atletismo para Pessoas com Deficiência Mas.</i>	1	5	1	5
<i>Atletismo para Pessoas com Deficiência Fem.</i>	1	5	1	5
<i>Natação Mas.</i>	1	5	1	5
<i>Natação Fem.</i>	1	5	1	5
<i>Basquetebol Mas.</i>	7	10	5	10
<i>Basquetebol Fem.</i>	7	10	5	10
<i>Andebol Mas.</i>	9	14	7	14
<i>Futebol 7 Mas.</i>	9	14	7	14
<i>Voleibol Fem.</i>	8	12	8	12

Além disso, cada equipa deverá completar-se com o seguinte pessoal:

Treinador/a	1
Delegado/a de equipa	1
Auxiliar (2ºtreinador ou Massagista ou Médico/a ou Fisioterapeuta, etc.)	1 ou 2

Art. 13 *Tempos de Jogo*

<i>Modalidade Desportiva</i>	<i>Tempo</i>
<i>Andebol Masc.</i>	2x20'
<i>Basquetebol Masc.</i>	4x10'
<i>Basquetebol Fem.</i>	4x10'
<i>Futebol 7</i>	2x20'

Em todas as modalidades desportivas e em cada período poderão ser pedidos dois tempos mortos de 1' cada um. Estes tempos não se contabilizarão dentro do tempo real de jogo. Com a excepção, do **Basquetebol**.

Entre o primeiro e o segundo tempo haverá um descanso de 5 minutos.

Nas partidas da segunda fase e final nas modalidades de **Andebol** e **Futebol 7**, no caso de empate, realizar-se-á um prolongamento de 10' (5' cada parte, sem descanso entre elas). E em caso de persistir o empate no final do prolongamento, proceder-se-á à marcação de penáltis, de acordo com os Regulamentos das respectivas Federações.

A Organização poderá variar os tempos de jogo real, dependendo do grau de ocupação das instalações ou por causas alheias ao desenvolvimento dos Jogos.

Art. 14 Atletas

Um atleta poderá participar somente numa modalidade desportiva.

Não poderá participar um atleta que não tenha sido inscrito na data correspondente.

A Organização poderá aceitar, antes do início da competição, a inclusão de jogadores que não estavam inscritos, sempre que não se tenham preenchido todas as fichas e o motivo seja relevante.

Todos os jogadores deverão entregar nos encontros a ficha dos Jogos legalmente diligenciada e em perfeito estado de conservação. Excecionalmente, poderá participar mediante a apresentação do BI/CC ou cédula, caso em que se solicitará ao árbitro que mencione na ata esta circunstância e o número do documento apresentado. O uso abusivo de documentação distinta à ficha poderá ser motivo de sanção.

Qualquer jogador inscrito poderá ser sancionado em qualquer ato organizado pelos Jogos, quando o seu comportamento não seja correto, ainda que não esteja a competir no desporto no qual esteja inscrito.

Art. 15 Calendário, atas dos comités de competição e classificações

O calendário de cada jornada, as classificações atualizadas, e as atas dos Comitês de Competições, exceto em casos de força maior, serão publicados três (3) horas depois de finalizada a jornada, no quadro de anúncios dos Jogos e restantes quadros de anúncios facilitados para os Jogos, nas diversas instalações.

Art. 16 Delegados Municipais e Delegados de Equipa

Todos os municípios para poder inscrever-se e participar nos Jogos terão que designar uma pessoa como Delegado Municipal e um Delegado desportivo por cada equipa.

Os Delegados deverão ser maiores de dezoito anos.

O **Delegado Municipal** é o único representante legal da comitiva perante a Organização dos Jogos, com os direitos e obrigações que tal representação lhe confere.

Serão funções do Delegado Municipal:

- ✎ Zelar pela ordem e bom comportamento geral da comitiva municipal, em todo o momento desde o início até ao final dos Jogos, colaborando com a Organização em tudo o que lhe seja solicitado.

- ✎ Dirigir-se à organização e/ou Comité de Competição para apresentar sugestões, reclamações ou interpor recursos em defesa dos interesses das suas equipas.
- ✎ Assistir às reuniões técnicas e organizativas convocadas pela Organização.

O **Delegado de Equipa** é o seu representante e responsável perante a Organização o decorrer dos Jogos, sendo as suas funções:

- ✎ Zelar pela ordem e bom comportamento da equipa, em todo momento desde o início até ao final dos Jogos, colaborando com a Organização em tudo o que lhe seja solicitado.
- ✎ Apresentar os BI/CC dos participantes à Organização para autenticar as fichas.
- ✎ Apresentar as fichas dos atletas nas competições, assinar a ata, etc.
- ✎ Zelar pela ordem e o bom desenvolvimento das modalidades, colaborando com o árbitro de mesa, em tudo aquilo que lhe seja solicitado.
- ✎ Dirigir-se ao Coordenador da sua modalidade para apresentar sugestões, esclarecimentos, informações, etc.
- ✎ Assistir às reuniões técnicas da modalidade desportiva correspondente.

Art. 17 Árbitros

O árbitro, como máxima autoridade e juiz das partidas, deverá dar o exemplo em todos os momentos aos participantes, especialmente em matéria de comportamento pessoal, pontualidade e equipamento.

Os árbitros estão obrigados a registar em ata todas as ocorrências dos encontros e de forma expressa o que se refira a:

- 1) Pontualidade das equipas.
- 2) Fichas dos jogadores e delegados. Se autorizar a jogar com BI/CC ou cédula, fará constar na ata o número destes documentos.
- 3) Equipamento dos jogadores, assinalando o nome dos jogadores que tenham camisolas que não reúnam os requisitos de cor ou numeração estabelecidos neste regulamento.
- 4) Condutas ou atitudes anti-desportivas que tenham lugar no campo de jogo ou nos bancos das equipas incluindo as que ocorram fora da instalação desportiva, protagonizadas por algum dos adversários.
- 5) As alterações feitas nos encontros, nas modalidades em que o Regulamento o requeira.

A fim de evitar situações de tensão, os árbitros poderão elaborar um anexo à ata, posterior ao fim do encontro e fora da instalação, se bem que o árbitro deverá fazer chegar este anexo à Organização conjuntamente com a ata, num tempo máximo de uma hora após o fim do encontro.

Transcorridos os cinco minutos de tolerância desde a hora pré-fixada para o início da partida, os árbitros poderão atrasar a mesma por motivo de força maior, mas nunca por causa das equipas, ainda que exista acordo entre elas.

Quando um árbitro de uma partida não comparecer, os Delegados das equipas poderão chegar a acordo para que um dos presentes assuma esta função redigindo uma ata que assinarão e entregarão à Organização tendo validade para todos os efeitos. No caso da não comparência de uma pessoa designada para a mesa, o árbitro de acordo com os delegados, designará uma pessoa para esta função, de modo a que o encontro seja realizado.

Art. 18 *Regulamentos técnicos específicos*

1.- Futebol sete (7)

Rege-se pelas regras de jogo de futebol sete da Federação Internacional de Futebol, que se anexam.

2.- Basquetebol

Tanto na categoria feminina, como na masculina, os tempos mortos serão a relógio corrido; à exceção dos últimos 5 minutos do último quarto de hora que será a tempo real (relógio parado).

As finais serão a relógio parado.

Nos demais, rege-se pelas Regras da FIBA.

3.- Andebol

Rege-se pelas regras de jogo da Federação Internacional de Andebol.

4.- Voleibol

- 1) A bola oficial dos Jogos do Eixo Atlântico será: MOLTEN ou MIKASA-200, podendo ser autorizada outra marca, caso ambas equipas estejam de acordo.
- 2) Serão seguidas as regras da FIVB (exceto na classificação do vencedor de cada jogo, que será ao melhor de 3 sets). Na final (encontro para 1º e 2º classificado) será ao melhor de 5 sets.

5.- Atletismo

Um **atleta** que participe em pista poderá participar em estrada, e vice-versa.

- 1) A **prova de estrada**, percorrerá as ruas de Guimarães, tendo as seguintes distâncias:

Masc.: +/- 2.500 metros

Fem.: +/- 2.000 metros

As equipas, tanto masculino como feminino, deverão ser formadas por um máximo de quatro atletas.

b) O **atletismo em pista** constará das seguintes provas:

Velocidade: 100 m.
½ Fundo: 1.000 m.
Salto: comprimento
Lançamento: Peso (4 kg. Mas. e 3 kg. Fem.)
Estafeta 4 x 100 m.

As equipas serão formadas por um atleta por prova, uma equipa de estafeta e um delegado para as duas equipas, tanto masculino como feminino.

Um **atleta** poderá participar numa prova individual de pista e de estafeta.

Na pista de velocidade serão disputadas séries e final, exceto no caso de haver uma só série, sendo portanto final direta.

O Regulamento será o da IAF.

6.- Atletismo para Pessoas com Deficiência

Regulamento

1) Modalidade desportiva:

Atletismo em Pista Masculino e Feminino

2) Nível de competição:

Nível I ou T20 (Classe única).

3) Provas Pista:

Velocidade: 100 m.
Fundo: 1.000 metros
Meio fundo: 400 m.
Lançamento: Peso (4 kg. Mas. e 3 kg. Fem.)
Salto: Comprimento

4) Cada **atleta** poderá participar em duas provas no máximo; em cada prova só poderá participar um **atleta** por cada cidade.

5) Adaptação das regras da competição:

- 1) A saída na prova de 100 m. fica à escolha dos atletas (desde os blocos de partida ou de pé).
- 2) A prova de 400 m. será em pista livre.
- 3) No salto em comprimento, existirá uma zona de salto delimitada, cuja distância será de 1 m. e a medição será efetuada desde o início do salto.

7.- Natação

Na modalidade de natação serão realizadas as seguintes provas:

100 m. livres

100 m. costas

100 m. bruços

100 m. mariposa

4 x 100 m. estilos

Em cada prova individual, (exceto na de estilos) somente poderá participar um nadador por município (tanto na categoria masculina como feminina).

Um nadador só poderá participar numa prova individual e na de estafeta.

SECÇÃO III. REGULAMENTO DE PRÉMIOS

Art. 19 *Parte A.- Medalhas e Troféus*

A.1.- Medalhas

-Desportos coletivos: estabelecem-se prémios (medalhas de ouro, prata e bronze) para todos os que compõem as equipas classificadas nos três primeiros lugares, em cada uma das modalidades desportivas.

-Desportos individuais: estabelecem-se prémios, (medalhas de ouro, prata e bronze) para cada uma das provas tanto individuais como de estafeta, (para todos os seus elementos).

A.2.- Troféus

-Desportos coletivos: estabelecem-se troféus para as equipas, representantes de cada cidade, classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar em todos os desportos e categorias (masculina e feminina).

-Desportos individuais: (atletismo: pista, estrada, atletismos para pessoas com deficiência; e natação), conceder-se-ão troféus às três cidades melhor classificadas, na categoria masculina e feminina, que resulte da soma dos pontos obtidos em cada uma das provas individuais e de estafeta.

SECÇÃO IV. TROFÉU JOGO LIMPO NELSON CARDOSO

Art. 20 .- Menção especial: Troféu JOGO LIMPO NELSON CARDOSO

A fim de potenciar ao máximo o **fair play**, entre todos os participantes, estabelece-se um galardão especial denominado, TROFÉU JOGO LIMPO NELSON CARDOSO; esta menção será a mais objectiva possível, com base no comportamento do conjunto dos integrantes das diversas cidades participantes (desportistas, treinadores, delegados, fisioterapeutas, médicos, etc.) nos mencionados Jogos, que se atribuirá à cidade, que se classifique no primeiro lugar de acordo com a aplicação do seguinte Regulamento:

REGULAMENTO

A.- A participação desportiva

B.- O comportamento cívico-social

Na **alínea A**, distinguir-se-á entre:

1.- Desportos coletivos

2.- Desportos individuais

A.1.- Desportos Colectivos

Ter-se-á em conta as admoestações, cartões, expulsões, etc., refletidas nas atas de cada um dos encontros.

Serão sancionadas com:

1 ponto	As admoestações
2 pontos	Os cartões amarelos
3 pontos	Os cartões vermelhos
4 pontos	As expulsões por jogo ou comportamento anti-desportivo

Se alguma equipa se retirar voluntariamente ou for expulsa do campo, nenhum dos seus elementos poderá optar pela sua inclusão na classificação do JOGO LIMPO.

A.2.- Desportos Individuais

Será valorizada a não apresentação dos desportistas na câmara de chamadas/saídas, as saídas nulas, as desqualificações, etc., reflectidas pelos Juizes nas atas correspondentes.

Serão sancionadas com:

1 ponto: A não apresentação do atleta na câmara de saídas (caso não seja justificada)

2 pontos: A desqualificação no decorrer da prova (individual ou de equipa)

5 pontos: A desqualificação por comportamento anti-desportivo

As admoestações serão aplicadas em dobro, no caso de serem atribuídas aos capitães, e em triplicado no caso dos treinadores, delegados, médicos, fisioterapeutas etc., de acordo com as alíneas anteriores.

Afim de primar pela participação, aplicar-se-á aos municípios que não participem em nenhuma das várias modalidades desportivas, a maior pontuação (penalização) obtida pelas equipas participantes em cada uma das modalidades desportivas, de acordo com o regulamento do Jogo Limpo. Para uma maior equidade, ter-se-á em conta o número de participações (jogos, encontros, provas, etc.) das cidades em cada uma das modalidades em que intervenha, que dividirá o resultado obtido de acordo com a aplicação do Regulamento.

O resultado da soma das diversas infrações ou sanções dará lugar à classificação do Jogo Limpo, sendo vencedora a cidade que tiver menor pontuação.

Na **alínea B**, ter-se-á em conta:

- O comportamento na instalação hoteleira e na instalação destinada a refeições.
- Atitude negativa demonstrada nos autocarros que a Organização coloca à disposição dos participantes das cidades, para o desenvolvimento dos Jogos.
- Atitude anti-desportiva, adotada de forma evidente pelos vários adeptos nos recintos desportivos, durante o decorrer das diversas competições.

Se a Organização dos Jogos tiver conhecimento de comportamentos ou condutas anti-sociais ou anti-desportivas adotadas pelos membros integrantes das diversas comitivas, que pela sua gravidade sejam passíveis de sanção, levarão à exclusão da sua cidade, para a classificação do **Troféu Jogo Limpo Nelson Cardoso**.

Art. 21.- Comité do Jogo Limpo

Para a avaliação do “Jogo Limpo” será criado um **Comité** integrado por:

- Um Presidente, que será preferencialmente membro da Comissão Técnica de Desporto.
- Um Secretário, funcionário do Concello ou Câmara onde se realizem os Jogos.
- Um representante da Comissão Organizadora.

Este Comité reunir-se-á diariamente no final da competição, para avaliar as eventuais incidências registadas nas atas, emitidas pelos árbitros, no final de cada jogo ou prova realizada; ou algum relatório ou documentação relacionada com comportamento dos elementos das comitivas que participam nos Jogos, assinadas por representantes das diversas entidades ou instituições que participam no desenvolvimento das mesmas.

A entrega do troféu do JOGO LIMPO será efetuada na cerimónia de inauguração dos seguintes Jogos do Eixo Atlântico, à Cidade classificada em primeiro lugar, segundo o Regulamento do Jogo Limpo.

SECÇÃO IV. REGULAMENTO DE SANÇÕES**Art. 22 Normas gerais de sanções**

As sanções terão o carácter corretivo e educativo que fomente boas condutas e espírito desportivo, que devem reinar nos Jogos.

- 1) As sanções de suspensão superiores a 50% dos encontros a disputar, levarão ao impedimento para participar em qualquer ato desportivo organizado pelo EIXO ATLÂNTICO.
- 2) Quando um atleta, treinador ou delegado seja expulso ou figure na ata do encontro com uma falta que leve à desqualificação, o árbitro reterá a sua licença, e terá de considerar-se suspenso para os encontros seguintes, mesmo que não tenha sido publicada a sanção por parte do Comité de Competição. A sua participação num encontro, estando nesta situação, será considerada participação indevida.
- 3) O Comité de Competição fica autorizado para julgar e sancionar, assente na base do princípio de analogia, para os casos que não estão expressamente determinados no presente regulamento.

Art. 23 Sanções aos jogadores

As faltas cometidas pelos jogadores durante um encontro (independentemente da aplicação do regulamento desportivo pelos árbitros e juizes) serão sancionadas como segue:

- 1) Comportamento incorreto, proferir palavras grosseiras, gestos anti-desportivos, jogo perigoso, não cumprir a normativa administrativa: desde admoestação até suspensão de 1 encontro.
- 2) A falta, ou uso de equipamentos não adequados serão sancionados com 1 cartão amarelo directo no início do encontro; em caso de reiteração, o jogador será sancionado com um encontro de suspensão. Quando as irregularidades sejam cometidas por vários jogadores de uma mesma equipa, este será sancionado com desconto de 1 ponto na classificação geral, independentemente da sanção atribuída aos jogadores.
- 3) Insultos; ameaças ou atitudes coactivas face a outros jogadores ou suplentes, diretivos ou público; jogo violento: de 1 a 3 encontros de suspensão.
- 4) Incitar o público ou outros jogadores com gestos ou palavras contra o desenvolvimento normal do encontro: 2 encontros de suspensão.
- 5) Empurrões, atitudes violentas, agressões leves a jogadores suplentes, delegados, etc: 2 encontros de suspensão.
- 6) Agressão direta a um adversário, sem repetição, dentro do ato: 3 encontros e suspensão segundo a gravidade.

- 7) Responder a uma agressão: de 1 a 3 encontros.
- 8) Agressão direta a um adversário repetida ou altamente lesiva: motivará a eliminação dos Jogos.
- 9) Condutas não cívicas especialmente contra os bens móveis ou imóveis: de 3 encontros à expulsão.
- 10) Quando se cometam diferentes ações puníveis no mesmo lance de jogo, as sanções acumularão.
- 11) Por participação indevida dum jogador sancionado aplica-se a suspensão de 3 a 5 encontros, que acumulará à sanção anterior, sem prejuízo às que correspondam ao seu clube na ordem da competição.
- 12) Se em diferentes jornadas, um jogador é reincidente, será eliminado dos Jogos.
- 13) As faltas indicadas nos artigos anteriores, quando cometidas contra árbitros, delegados, treinadores, etc., aplicam-se as sanções em dobro do disposto nos citados pontos.
- 14) Quando os atos citados anteriormente provocarem a suspensão ou interrupção da partida: de 3 a 5 encontros de suspensão.

Art. 24 Sanções a delegados, treinadores e auxiliares

Os treinadores, delegados e auxiliares, pela responsabilidade que têm de dar exemplo entre os seus atletas, serão sancionados, quando cometerem faltas da seguinte forma:

- 1) Os berros, gestos ou atitudes, durante um encontro, considerados contra o desportivismo e harmonia no decorrer deste, serão sancionados desde admoestação até suspensão de seis encontros.
- 2) As ameaças ou insultos contra desportistas, treinadores, delegados, árbitros, etc., de 2 a 6 encontros de suspensão.
- 3) Se as referidas faltas forem reiteradas no decurso do encontro e percecionadas pelo árbitro: de 4 a 6 encontros de suspensão.
- 4) Incitar o público ou outros jogadores com gestos ou palavras contra o desenvolvimento normal do encontro: de 4 a 6 encontros de suspensão. A agressão ou coação a árbitros, membros da organização ou de outra equipa, levará à eliminação dos Jogos.
- 5) Pela sua responsabilidade, todas as sanções impostas em qualquer modalidade desportiva, serão de cumprimento obrigatório.

A sanção para um treinador ou delegado reincidente levará à eliminação dos Jogos.

Art. 25 Sanções a equipas.

1.- Participação indevida

Considerar-se-á indevida a participação em encontros de jogadores, delegados ou auxiliares que não estejam providos da correspondente licença dos Jogos ou que não

reúnam todos os requisitos estabelecidos nas normas gerais e/ou específicas da competição.

Também será considerada participação indevida a permanência no banco, durante o decorrer dos encontros ou a participação nos mesmos, de jogadores, delegados ou auxiliares sancionados.

Nas eventuais participações indevidas aplicam-se as seguintes sanções:

- 1) Na fase preliminar: derrota do encontro no qual ocorra a participação indevida e desconto de dois pontos por cada encontro onde ocorra tal situação.
- 2) Nas fases eliminatórias: Derrota da eliminatória e eliminação automática da equipa.
(No caso em que ambas as equipas incorram em participação indevida, será aplicado a ambas o disposto nas alíneas anteriores).
- 3) Os jogadores que incorram em participação indevida serão sancionados para o resto da competição.
- 4) O delegado ou treinador que a título pessoal incorra em participação indevida será sancionado para o resto da competição.

2.- Faltas de Comparência

Existirá falta de comparência, quando decorridos os cinco minutos de tolerância, desde a hora pré-fixada para o início do encontro, uma ou as duas equipas não estejam presentes com o número de jogadores mínimo exigido no presente regulamento (quadro de composição de equipas), exceto os casos de força maior devidamente justificados, à consideração do comité de competição.

Para os efeitos disciplinares, distinguem-se dois supostos:

- a) Falta de Comparência total: quando não se apresente nenhum elemento da equipa ou se apresente um número inferior de dois ou mais ao exigido para que o encontro se realize.
- b) Falta de Comparência parcial: quando se aporte à equipa a falta exclusivamente de um elemento, em relação ao número exigido para que a partida se realize.

Nas fases eliminatórias, as equipas que incorram em falta de comparência total ou parcial, dar-se-á por perdida a eliminatória e será excluído da competição.

Na fase preliminar, à equipa que incorra em falta de comparência total ou parcial, atribuir-se-á a derrota no encontro (em que não se apresentou) e ser-lhe-á descontado um ponto da classificação geral.

3.- Suspensões de encontros

Os encontros de competição não poderão ser suspensos, exceto por:

1. Mau estado do terreno de jogo
2. Motivo de força maior
3. Invasão do público no campo
4. Falta de comparência de um dos adversários
5. Falta de árbitro (exceto quando haja acordo entre os delegados e se nomeie como árbitro um dos presentes)
6. Insubordinação por parte das equipas

Só o árbitro ou um membro do Comité de Competição poderão suspender uma partida por uma das causas assinaladas anteriormente, dando conhecimento aos delegados das equipas e fazendo constar na ata correspondente.

Se a suspensão se dever a causas atmosféricas ou deficiências do campo, o árbitro fará constar na ata e o Comité de Competição informará da data, hora e lugar onde se realize a partida, e será obrigatória a apresentação das equipas à hora, dia e lugar de jogo determinados.

Uma vez iniciado um encontro que seja suspenso por motivo de força maior, condições atmosféricas ou deficiências no campo, não se voltará a jogar se faltarem menos de dez minutos para a finalização do encontro; dar-se-á por terminado o encontro, com o resultado que figure no marcador. Caso contrário, o encontro terminará jogando-se o tempo restante, onde cada equipa poderá alinhar exclusivamente os jogadores que iniciaram o encontro suspenso, incluindo os suplentes que se apresentaram para que o encontro se realize e excluindo aqueles que foram sancionados nesse encontro.

Se um encontro for suspenso antes do seu início ou no seu decorrer, pela atitude de uma das equipas ou dos seus acompanhantes, incluindo adeptos, ou pela retirada, de forma fidedigna, de uma das equipas, do terreno de jogo, será dada por perdida a partida à equipa que, de forma manifesta, conste como responsável e será sancionada com um desconto de dois pontos na classificação geral, independentemente das sanções que de acordo com este regulamento poderão ser impostas aos jogadores.

Se se tratar de um encontro de alguma das fases de eliminatórias, a equipa responsável perderá o encontro e será desqualificada.

Em todos os supostos de suspensão de uma partida, o Comité de Competição terá autoridade para decidir a continuidade.

4.- Sanções por comportamento de acompanhantes e adeptos

Cada equipa será responsável pelo comportamento dos seus adeptos ou acompanhantes, em função da gravidade dos atos e circunstâncias ocorridos, cada equipa poderá ser sancionada, desde admoestação até à exclusão da competição.

5.- Sanções por cartões

Podem acontecer os seguintes casos:

- 1) Dois cartões amarelos (na mesma partida) que implica a sua expulsão com substituição, exceto no caso de ser cartão vermelho, que será expulsão sem substituição.
- 2) Acumulação de cartões amarelos:

3 Cartões	1 partida de suspensão
5 Cartões	2 partidas de suspensão
7 Cartões	3 partidas de suspensão
8 Cartões	Inabilitação para o resto da competição

6.- Comissão Disciplinar

Será criada uma Comissão Disciplinar, presidida pelo vereador de desporto de Guimarães, e integrada por um membro do Eixo Atlântico e outro da comissão técnica, que terão por responsabilidade analisar e sancionar as equipas, treinadores ou delegados que permitam ou sejam condescendentes com as suas equipas quando estas incumpram as normas básicas de decoro, boa convivência, desportivismo, e exemplaridade dentro e fora das instalações desportivas, hoteleiras, e no espaço público, sanções que serão determinadas pela gravidade das atuações, podendo chegar à expulsão dos Jogos.

Esta Comissão será nomeada na última comissão delegada antes dos Jogos.