

REGULAMENTO DAS MODALIDADES

1º JAN – JOGOS DA ADVOCACIA DO NORTE DE MATO GROSSO

CAPÍTULO I – DAS INSTRUÇÕES E REGRAS

Artigo 1º. É obrigação do(a) atleta ter o conhecimento do regulamento geral do evento, disponibilizado no site oficial da competição.

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

Artigo 2. Ao participar do 1º JAN – JOGOS DA ADVOCACIA DO NORTE DE MATO GROSSO, o(a) atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e, aceita totalmente o Regulamento da Competição, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor(a) de seu estado de saúde e, de sua aptidão física para participar do evento, eximindo a COMISSÃO ORGANIZADORA de qualquer responsabilidade administrativa, civil ou penal.

Artigo 3. Todos os(a) atletas participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica conforme declaração no termo de responsabilidade, pois a organização não se responsabilizará pela saúde dos(as) atletas.

Artigo 4. O(a) competidor(a) é responsável pela decisão de participar do evento, avaliando sua condição física e, seu desempenho e julgando por si só se deve ou não participar e/ou continuar ao longo da competição.

Parágrafo Único – Pode o presidente do comitê organizador, seguindo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.

Artigo 5. A Comissão Organizadora não tem responsabilidade sobre o atendimento médico, no entanto haverá, para atendimento emergencial aos(as) atletas, um serviço de socorro e ambulância equipada, para remoção. O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência como de continuidade, será efetuado na Rede Pública sob a responsabilidade desta.

Artigo 6. O(a) atleta ou seu/sua acompanhante responsável poderá decidir por outro sistema de atendimento eximindo a ORGANIZAÇÃO de qualquer responsabilidade, desde a remoção/transferência até seu atendimento médico.

CAPÍTULO IV – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 7. As dúvidas, informações ou questionamentos técnicos deverão ser enviados por e-mail através do preenchimento do formulário no *site* oficial do evento para que seja registrada e respondida a contento.

Artigo 8. A Comissão Organizadora poderá, a seu critério ou conforme as necessidades do evento, alterar ou revogar este regulamento, total ou parcialmente, informando as mudanças pelo *site* oficial do evento.

Artigo 9. As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela Comissão Organizadora de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

Artigo 10. Todos os direitos autorais relativos a este regulamento e ao JAN- Jogos da Advocacia do Norte de Mato Grosso pertencem COMISSÃO ORGANIZADORA.

Artigo 11. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por quaisquer pertences pessoais nos locais do evento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TÊNIS

1. A competição de Beach Tênis seguirá as regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento.

2. A competição será disputada na categoria dupla, nos dois gêneros, masculino e feminino, além da categoria mista.

3. Poderão formar duplas os advogados e/ou estagiários, desde que regularmente inscritos, bem como os dependentes dos Advogados(as) (esposo/companheiro/filhos).
4. As partidas serão disputadas de acordo com as instruções a seguir:
 - 4.1. No sistema de grupos, os jogos serão disputados em um set até 6 games. Apenas semifinal e final serão disputadas no formato de melhor de 03 (três) sets até 4 games.
 - 4.2. No sistema de eliminatória simples, caso existam até 04 (quatro) duplas inscritas por naipe, todos os jogos serão disputados no formato de melhor de 03 (três) sets.
 - 4.3. Na fase de grupos, onde será disputado um set até 6 games, havendo empate em 5-5, o jogo vai até 7; havendo empate em 6-6, joga-se um tie-break (até 7 pontos).
 - 4.4. Na semifinal e final, onde será disputado melhor de 03 (três) sets até 4 games, havendo empate em 3-3, o jogo vai até 5; havendo empate em 4-4, joga-se um tie-break (até 7 pontos).
 - 4.5. Em todos os games, caso aconteça empate em 40x40, haverá disputa em NO-AD (sem vantagem).
5. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 10 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se a desistência em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por 2x0 sets, com 6 games a zero (6x0).
6. Os atletas devem chegar ao local da competição com no mínimo 30 minutos de antecedência e se apresentar a equipe de arbitragem.
7. O protocolo de apresentação será definido pela arbitragem da modalidade.
8. No sistema de grupos a fase classificatória será por pontos, definidos da seguinte maneira: Vitória 02 (dois) pontos, Derrota 0 (zero) pontos, Desistência (WxO) 1 (um) ponto a equipe adversária.
9. No sistema de grupos na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 9.1. Maior número de vitórias;
 - 9.2. Confronto direto, em caso de duas equipes empatadas;
 - 9.3. Saldo dos sets;
 - 9.4. Saldo dos Games;
 - 9.5. Sorteio.
 - 9.6. Para efeito de contagem para desempate, o SuperTie-Break será considerado como SET, porém, não será considerado na contagem de games;

10. Penalidades por conduta inapropriada: 1ª Ofensa: Advertência; 2ª Ofensa: Perda de Ponto; 3ª Ofensa: Perda de Game.

10.1. A partir da 4ª ofensa, ficará a critério do Árbitro Geral se continua penalizando com perda de games ou com desclassificação do atleta faltoso. Dependendo da gravidade do ato cometido pelo atleta, ele poderá ser desclassificado sem passar pelo processo normal acima descrito.

11. A participação em um jogo, de atleta ou membro da Comissão Técnica suspensos pela Comissão Organizadora, envolverá os seguintes procedimentos adotados:

11.1. Em caso de derrota da equipe ofensiva, a pontuação final será mantida;

11.2. Em caso de vitória da equipe ofensiva, a pontuação final será revertida em favor da equipe adversária.

12. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora;

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL SOCIETY

A competição de Futebol Society será realizada de acordo com as Regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento. As disputas serão regidas pelas regras abaixo:

1. A competição será disputada na categoria **livre e master (acima de 40 anos) no gênero masculino** e, categoria livre no gênero feminino.
2. As inscrições para a participação na categoria master deverá ser realizada de forma individualizada, atleta por atleta.
 - 2.1 Os atletas inscritos serão postos em uma listagem e, serão sorteados de acordo com a quantidade de inscritos para se formarem as equipes e, após formadas as equipes a Comissão Organizadora definirá os capitães e, estes serão sorteados dentre as equipes formadas.
3. No Master só será permitido manter até 3 jogadores na idade de 41 anos a 45 anos no campo ao mesmo tempo, caso a equipe infrinja esta regra será penalizada com um shootout.
4. Os cartões que irão vigorar no campeonato são: amarelo e vermelho.
5. O atleta será punido com uma partida de suspensão quando:
 - 5.1 Receber um cartão vermelho; ou,
 - 5.2 Receber dois cartões amarelos.
 - 5.3 Os cartões amarelos serão zerados no início de cada fase, sem que isso implique no não cumprimento de eventual suspensão imposta por cartão tomado na fase anterior.
- 6 Cada vitória corresponderá a 03 (três) pontos ganhos para a equipe vitoriosa, enquanto que o empate proporcionará 01 (hum) ponto para cada equipe. Em caso de derrota, será atribuído 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.
- 7 O atleta que agredir fisicamente outro atleta seja através de socos ou pontapés, será imediatamente excluído do campeonato e, a equipe não poderá substituí-lo durante o campeonato e, aquele que revidar será julgado pelo comitê disciplinar.
- 8 O atleta que por motivo disciplinar dirigir-se à torcida com palavras de baixo calão e gestos obscenos além do cartão vermelho, será julgado e, punido pelo comitê disciplinar.
- 9 O árbitro poderá colocar em súmula o nome do atleta que lhe agredir fisicamente ou com palavras de baixo calão, mesmo que encerrada a partida, estando esse árbitro nas dependências da arena de jogo, o qual será passível de julgamento.

10 Cada equipe deverá inscrever um número mínimo de 10 atletas sendo que o número máximo de inscritos por equipe é de 20 atletas, podendo ter até 03 (três) estagiários, devidamente inscritos e adimplentes junto a Ordem dos Advogados do Brasil.

11 A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta de 8 (oito) jogadores no máximo, um dos quais obrigatoriamente será o goleiro. É obrigatório para se iniciar o jogo 7 (sete) atletas, podendo ficar reduzida a até 5 (cinco) atletas (contando com o goleiro) durante o jogo.

12 Será permitido o ingresso no campo para participar da partida de atletas retardatários, desde que entre no 1º tempo até o intervalo do jogo.

13 Quanto a substituição do goleiro, tal alteração só poderá ser efetuada com a paralisação da partida.

14 Não haverá limite de substituições de atletas durante a partida.

15 Quando um goleiro tiver que ser substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

a. O árbitro deverá ser informado da substituição antes dela ser efetuada;

b. O substituto não ingressará no campo antes que o jogador substituído haja deixado o mesmo.

O substituto só entrará em campo depois de haver recebido o sinal de autorização do árbitro;

c. O substituto entrará em campo durante uma interrupção do jogo, na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

16 Os atletas que voltam após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com bola em jogo.

17 A entrada e saída dos jogadores, nos casos acima citados e no caso de substituições, deverão ser feitas na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO.

18 Um jogador não poderá usar nada que possa ser perigoso para outros jogadores e para si próprio (brincos, colares, pulseiras e relógios).

19 O uniforme dos atletas consistirá de camisa de meia manga ou manga comprida, calção, meias e chuteiras society, ficando terminantemente proibido o uso de camisas sem mangas e, de chuteiras de travas.

OBS.: O árbitro deverá examinar o uniforme de todos os atletas antes de começar o jogo. Os atletas deverão antes de iniciar os jogos estar certos de que os seus equipamentos estão de acordo com as regras.

20 O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a este, exclusivamente, a título de proteção, o uso de calça de agasalho.

21 O árbitro exigirá que o atleta retire qualquer objeto que julgar possa causar danos ao adversário, ou demais atletas. Não sendo obedecido, impedirá a participação do mesmo.

- 22 O atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, sempre observando o que determina a regra. Se isto não acontecer, ele será retirado temporariamente do campo, e só poderá voltar ao campo de jogo no momento em que a bola estiver fora de jogo, depois que o árbitro verificar as condições normais do uniforme.
- 23 O capitão da equipe deverá obrigatoriamente ser identificado.
- 24 . Caso o árbitro entenda que o uniforme de ambas as equipes seja parecido, deverá ser sorteado a equipe que utilizará o colete (a equipe perdedora no sorteio, deverá usar o colete).
- 25 O tempo de duração de uma partida será de: 50 minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos com 05 minutos de intervalo entre ambos.
- 26 As equipes terão que comparecer no campo, devidamente uniformizados e aptos a iniciar a partida, até 05 (cinco) minutos antes do início de cada partida constante da tabela.
- 27 A equipe que não comparecer no horário pré-fixado para início da partida constante da tabela, será punida com a perda do jogo pelo placar de “WO”.
- 28 Quando da aplicação da penalidade “WO” não haverá a obrigatoriedade da saída simbólica da bola, bastando que o fato seja comunicado ao capitão da equipe presente em campo.
- 29 A disputa de penalidades máximas será em número de 03 (três) para cada equipe, de forma alternada. Permanecendo o empate, os outros atletas que ficaram de fora inicialmente (incluindo o goleiro) deverão efetuar as cobranças alternadamente (contando com os do banco de reservas), continuando empatado, iniciará novamente as cobranças na mesma ordem, até que um saia vencedor.
- 30 O árbitro deverá anotar a sequência dos batedores, pois, se permanecer empatado após todos os atletas baterem a penalidade, o árbitro é quem vai dizer qual o atleta que deverá bater aquela penalidade, seguindo a ordem de início.
- 31 Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão, ou outro motivo qualquer, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério da arbitragem.
- 32 Será permitido ao treinador ou capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo, por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros, e o técnico ao representante do jogo. O tempo será concedido na próxima paralisação do jogo. O pedido de tempo terá 02 (dois) minutos de paralisação, que deverá ser acrescido ao término de cada período.
- 33 Quando do pedido de tempo, as equipes deverão, obrigatoriamente, se reunir no banco de reservas.
- 34 Quando da paralisação para pedido de tempo, o árbitro informará, quando solicitado, o tempo de jogo.

- 35 O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um pênalti.
- 36 O intervalo entre os dois períodos não poderá ser maior que 05 minutos.
- 37 Todos os jogos deverão ter obrigatoriamente um intervalo para descanso dos atletas.
- 38 Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEVÔLEI

1. A Competição de Futevôlei será realizada de acordo com as Regras da modalidade e o Regulamento Geral deste evento.

A competição será disputada na categoria dupla masculino, feminino e misto.

2. Poderão formar duplas os advogados e/ou estagiários, desde que regularmente inscritos, bem como os dependentes dos Advogados(as) (esposo/companheiro/filhos).

3. Tão somente nesta modalidade, será permitida a inscrição de convidado para além do advogado/estagiário regular.

4. Após o aquecimento, o primeiro árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.

5. Ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiros com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.

6. Caso as equipes empatem em 17 pontos, o jogo continuará até que a diferença mínima de 02 (dois) pontos seja atingida.

7. Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.

8. As partidas serão disputadas em melhor de 01 (um) set até 18 (dezoito) pontos corridos.

9. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Vitória 2 (dois) pontos Derrota 0 (zero) pontos e Derrota por ausência 1 (um) ponto. Caso necessário.

10. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.

11. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

12. A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes seguidas pelo mesmo atleta (dois toques).

13. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

14. No sistema de grupo, caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

a. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas.

b. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

c. Sorteio.

15. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI 4X4 MISTO

1. A competição de Vôlei de Praia 4x4 misto será realizada de acordo com este Regulamento.
2. As equipes devem ser compostas por até 04 (quatro) atletas, com no mínimo 01 (um) e no máximo 02 (dois) participantes do gênero masculino.
3. A altura da rede é de 2,43 metros, ou outra a ser determinada pela Comissão Organizadora.
4. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
6. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

Jogos	Troca de Quadra	Tempo Técnico	Tempo de Descanso
01 (um) Set de 21 pontos	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
02 (dois) Sets vencedores			
1º e 2º Sets	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
3º Set	Somatório de 5 pontos	Não tem	01 (um) tempo de 30 seg.

7. A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.
8. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:
Vitória 02 (dois) pontos
Derrota 0 (zero) pontos
Derrota por ausência (WxO) 1 (um) ponto
9. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada.
10. Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos para o início de cada partida.
11. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, aplica-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parciais de 21x00 em cada set.
12. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
13. Sistema de disputa:

- a. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas.
 - b. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - c. Sorteio.
14. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS

1. A Competição de Tênis será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A competição será disputada nas categorias simples, nos gêneros masculino e feminino.
3. O sistema de disputa será conforme o Regulamento Geral.
4. As partidas serão disputadas em melhor de dois sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.
5. Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas.
6. A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos.
7. Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral.
8. As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral.
9. Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.
10. O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.
11. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
12. A entrada dos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
13. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
14. A apresentação dos(as) atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
15. Tempo de descanso, no caso de mais de 1 (um) jogo/dia: - Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m; - Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver

duração entre 1h00m e 1h30m; - Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.

16. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TRUCO BRASILEIRO

CATEGORIA: (duplas)

1. Os jogos serão realizados na Regra Brasileira.
2. Cada dupla de jogador deverá comparecer no local 15 minutos antes indicado para jogar. Não há previsão de jogador reserva.
3. As duplas poderão ser formadas por Advogados(as) e estagiários, sem distinção e gênero na sua formação.
4. O baralho a ser utilizado será “sujo” (retiradas as cartas 8, 9 e 10).
5. A dupla que iniciará com as cartas será definida por “par ou ímpar”, entre um jogador de cada dupla.
6. A regra para distribuir as cartas para os demais jogadores será no sentido horário.
7. A forma de corte do baralho será “seco”, sendo permitido apenas 1 (um) corte.
8. A forma de disputa (grupos ou todos contra todos) será definida no Congresso Técnico, após a aferição da quantidade de inscritos.
9. Eventuais dúvidas serão esclarecidas igualmente pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

1. A Competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Serão disputadas a categoria individual, independente de gênero.
3. Não será permitido o uso do uniforme - camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.
5. O sistema de pontuação adotado será:
 - 5.1. Vitória - 02 pontos.
 - 5.2. Derrota - 00 ponto.
 - 5.3. Vitória por desistência – 01 ponto.
6. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.
7. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:

- 7.1. Partidas pró divididas (por partidas pró + partidas contra). Classifica-se o maior coeficiente.
- 7.2. Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente.
- 7.3. Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente.
8. O atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WxO na fase de grupos terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.
9. Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada na fase de grupos e fase eliminatória. A partir da fase Semifinal todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.
10. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.
11. Questões omissas ou que demandam complementações serão regulamentadas por portaria da diretoria da Comissão Organizadora.