**TORNEIO DE BOLICHE ASFUG 2018**

1. O Torneio de Boliche da ASFUG é organizado pela administração e tem por objetivo congregar seus associados em uma atividade divertida e saudável.
2. O torneio realizar-se-á no dia 24/11/2018, sábado, com início às 14h30min.
3. Poderão participar Celetistas e Estagiários Associados à ASFUG.
4. As equipes deverão ser compostas por seis integrantes cada, previamente inscritos.
5. É obrigatório a inscrição de um integrante do sexo feminino em cada equipe.
6. Será permitido a substituição de jogadores já inscritos até o dia 22/11/2018.
7. Local: **STRIKER BOLICHE – SHOOPING PASSEIO DAS ÁGUAS**
8. As inscrições deverão ser feitas através de um link que será disponibilizado no site da Asfug ([www.asfug.com.br](http://www.asfug.com.br)) até dia 16/11/2018.
9. A inscrição será validada após a confirmação do pagamento de cada equipe.
10. O valor da inscrição por equipe será de R$ 120,00, já incluso: jogos, troféus, medalhas e Coffee Break (troféus e medalhas somente para os melhores colocados conforme tabela a ser divulgada).
11. Só poderão participar as equipes com que efetuarem o pagamento até o dia 19/11/2018.
12. O pagamento poderá ser por meio de Desconto em folha, Depósito, Transferência ou em dinheiro na Administração da ASFUG. O comprovante de pagamento deverá ser encaminhado para o e-mail: asfug@asfug.com.br .

Dados Bancários para depósito das inscrições:

* Associação dos Funcionários da Unimed Goiânia
* Banco Santander
* Agência: 3444
* Conta Corrente: 13-000896-6
* CNPJ: 37.039.187/0001-47
1. As equipes deverão chegar com 30 minutos de antecedência para o credenciamento.
2. Serão concedidos 15 minutos de tolerância para os atrasos.
3. Caso uma equipe não compareça para jogar com no mínimo 4 (quatro) jogadores, no dia de seu jogo, perderá automaticamente os pontos do jogo por WO, computando-se pontos para a equipe adversária. Neste caso, o jogo será realizado e a pontuação da equipe adversária será computada.
* Caso compareçam somente 4 (quatro) jogadores, a pontuação do jogador faltante será zerada. Sendo computadas somente as pontuações dos jogadores presentes.
1. Os atletas estão proibidos de manusear o teclado do monitor, sendo permitido apenas ao “fiscal” ou qualquer membro da comissão organizadora.
2. É proibido o atleta, durante o jogo da sua equipe, se ausentar da pista sem a autorização dos organizadores presentes.
3. Será desclassificado qualquer atleta que praticar algum tipo de agressão física ou verbal contra participantes ou organizadores do Torneio de Boliche ASFUG 2018.
* Em caso de agressão física estará sujeito ao acionamento de autoridade policial.
1. Os atletas devem estar cientes de todas as regras do jogo e do regulamento do Torneio de Boliche ASFUG 2018, antes de iniciarem as partidas.
2. Não serão aceitos, atletas não inscritos.
3. Em cada pista jogarão os 6 (seis) integrantes em partida de 10 (dez) “frames”, cabendo à equipe definir a ordem da jogada.
4. O jogador deve estar pronto para jogar quando for sua vez e não deverá atrasar o arremesso.
5. Os pontos serão somados ao final de cada partida (dez frames), tendo-se assim as equipes que mais derrubarem pinos classificadas para a fase final.
6. Em caso de empate de pontuação, serão considerados como critérios de desempate: primeiro o Maior número de “strikes**”** e segundo maior número de “spare**”.**
7. Disputarão a etapa final, as equipes classificadas na etapa anterior, sendo que a pontuação neste momento será zerada.
8. Nesta etapa as equipes disputarão a partida final, obtendo-se assim as classificações conforme tabela a ser divulgada.
9. As equipes vencedoras receberão medalhas e troféu.
10. Não será permitido o uso de equipamentos profissionais (inclusive bolas) durante o torneio.
11. Somente será permitido adentrar a pista com calçados específicos, fornecido pelo Striker.
12. Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

DEFINIÇÕES:

* **FRAMES** – Cada jogo possui 10 (dez) frames e cada frame da direito a 2 (duas) jogadas (em caso de strike joga-se apenas uma vez).
* **STRIKES** - Um strike é marcado quando todos os pinos são derrubados no primeiro lançamento do frame. O strike e anotado com um ( X ) no lado direito superior do quadrado referente àquele frame.
* **SPARE** - O spare acontece quando os pinos não derrubados no 1º frame são derrubados no 2º frame. O spare e anotado com um ( / ) no lado direito superior do quadrado referente àquele frame.