

REGULAMENTO TÉCNICO DA XXXIII LEOPÍADA E II REUNIÃO DO CONSELHO DA ASSOCIAÇÃO DISTRITO LEO L D-7 - "UNILEO" AL 2026/2027

Todas as modalidades esportivas da da XXXIII Leopíada e II RCD da Associação Distrito LEO L D-7 serão regidas pelas suas regras oficiais e pelo que determina o presente regulamento técnico dos jogos.

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Todos os integrantes de todas as equipes deverão apresentar documento oficial de identificação com foto, em local indicado pelo Clube anfitrião, 10 (dez) minutos antes do horário previsto para o início de cada modalidade esportiva.

§ 1º. O horário de início de cada modalidade, bem como, a ordem em que as equipes se enfrentarão e o local em que se realizará cada modalidade será divulgado junto ao chaveamento, bem como durante o evento.

§ 2º. Será concedida tolerância de 5 (cinco) minutos em relação ao horário marcado para início de cada modalidade para que a equipe se apresente. Caso a equipe não compareça, será declarado W.O, fora exceções avaliadas pelos diretores distritais de esportes.

§ 3º. O previsto no artigo 1º deste regulamento refere-se tanto as equipes com mais de um(a) jogador(a), quanto aos esportes individuais, que contém apenas um(a) jogador(a).

Art. 2º. Não será permitido o consumo de quaisquer tipos de bebidas alcoólicas dentro das quadras durante os jogos.

Art. 3º. A pontuação dada aos Clubes que realizaram a proposta "Aquece Leopíada", será de 50 pontos.

Art. 4º. A delegação do Clube com maior número de inscritos para o evento, ganhará 50 pontos.

Parágrafo único. Será usado o critério de proporcionalidade entre inscritos e número de associados do primeiro trimestre para definir o ganhador.

Art. 5º. Nas modalidades em que não houver número mínimo de integrantes por equipe, será permitida a inscrição e participação de equipes com número inferior ao estabelecido, desde que sejam observadas todas as demais regras da competição.

Parágrafo único. A ausência de integrantes não implicará em alterações nas regras nem na concessão de vantagens competitivas, sendo responsabilidade da equipe lidar com as limitações decorrentes.

Art. 6º. O participante “coringa” é uma ferramenta para evitar prejuízos aos Clubes, em caso de indisponibilidade de algum competidor de suas equipes e funcionará da seguinte forma:

§ 1º. Cada Clube poderá, se achar por bem, inscrever um CLEO do gênero masculino e/ou uma CLEO do gênero feminino como coringa.

§ 2º. O coringa deve ser um CLEO, CLEO e LEO-Leão ou CLEO-Leão e que não esteja inscrito em nenhuma modalidade. Poderão ser utilizados caso um atleta do Clube não possa participar de alguma modalidade em que foi inscrito.

§ 3º. O Clube só poderá fazer a substituição de um atleta por um coringa uma única vez e poderá optar por ser nas modalidades masculinas ou femininas.

§ 4º. O Clube deve solicitar a ativação dos coringas para os Diretores Distritais de Esportes que, junto a equipe técnica, avaliarão a solicitação.

§ 5º. Após a ativação, automaticamente o Companheiro assume o lugar do outro atleta, impossibilitando a volta do mesmo até o fim das competições do evento.

Art. 7º. Da junção entre Clubes:

§ 1º. Será permitida a junção de Clubes para as modalidades futsal, vôlei e revezamento 4x100 misto, não sendo obrigatória a mesma junção para todas as modalidades.

§ 2º. A junção será definida pelos próprios Clubes envolvidos, e deve ser informada aos Diretores Distritais de Esportes dentro do período de inscrições.

§ 3º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte: No caso de junção de Clubes, a pontuação referente à modalidade será distribuída proporcionalmente entre os Clubes, baseada no número de atletas de cada Clube.

§ 4º. Após o término do período de inscrições, não serão permitidas alterações nas junções de Clubes, somente sendo permitida a utilização de um “coringa” devidamente inscrito por um dos Clubes participantes. Nesse caso, só será permitida a substituição por um único coringa do próprio clube do(a) substituído(a).

TÍTULO II - DOS ESPORTES

CAPÍTULO I - FUTSAL

Art. 8º. Cada Clube poderá inscrever duas equipes, sendo uma masculina e uma feminina.

§ 1º. Cada equipe deverá ter no mínimo 5 (cinco) jogadores inscritos e no máximo 10 (dez).

§ 2º. Poderão participar desta modalidade apenas Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão e Companheiros LEO-Leão.

§ 3º. Será permitida a junção de Clubes nessa modalidade para Clubes com membros insuficientes para completar uma equipe. Em caso de junção, só será permitida a junção de até três Clubes, e a mesma deve ser indicada durante as inscrições dos Clubes no evento.

I. Em caso de junção, a pontuação vai ficar conforme descrito no artigo 7º, §3º.

Art. 9º. O tempo de cada partida será divulgado junto ao chaveamento, que será disponibilizado após o término das inscrições.

Art. 10º. Os jogos de futsal masculino e feminino serão realizados em sistema de chaves na fase classificatória, na qual, as equipes jogarão entre si e a(s) melhor(es) equipe(s) de cada chave se classificará(ão) para a próxima fase.

Parágrafo Único. O presente artigo poderá sofrer alterações no sistema classificatório caso o número de equipes ultrapasse o previsto.

Art. 11º. É indicado que todas as equipes se apresentem para jogar com camisas numeradas. Para os Clubes que não possuem camisas numeradas, serão fornecidos coletes numerados.

Art. 12º. O atleta que receber cartão amarelo em dois jogos, ou seja, acumular dois cartões, ficará suspenso da partida subsequente.

Art. 13º. O atleta que levar cartão vermelho, sendo decorrente de dois cartões amarelos na mesma partida, ficará suspenso da partida subsequente; caso o cartão vermelho seja recebido diretamente, ele será excluído da modalidade até o final dos jogos.

Art. 14º. A pontuação para a fase de grupos será da seguinte forma:

- I. Vitória: 3 (três) pontos;
- II. Empate: 1 (um) ponto;
- III. Derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 15º. Em caso de empate nesta fase serão observados e seguidos os seguintes critérios, respectivamente:

- I. Saldo de gols;
- II. Maior número de gols feitos;
- III. Confronto Direto;
- IV. Menor número cartões vermelhos;
- V. Menor número cartões amarelos.

Art. 16º. Após a fase de grupos, os jogos seguirão o sistema de mata-mata, conforme o cruzamento estabelecido no chaveamento.

Art. 17º. Na fase de mata-mata, caso o placar se mantenha empatado ao término da partida, serão disputadas cobranças de penalidades, tendo cada equipe direito a 3 (três) cobranças.

§ 1º. Caso persista o empate, será feita 1 (uma) cobrança por cada equipe, até que seja conhecido o vencedor.

§2º. A cobrança será realizada inicialmente pelos titulares do jogo, incluindo o goleiro, e, se necessário, pelos jogadores reservas posteriormente.

Art. 18º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 300 pontos;
- II. Segundo lugar: 250 pontos;
- III. Terceiro lugar: 200 pontos.

CAPÍTULO II - VÔLEI

Art. 19º. Cada Clube poderá inscrever duas equipes, sendo uma masculina e uma feminina.

§ 1º. Cada equipe deverá ter no mínimo 6 (seis) e no máximo 10 (dez) jogadores inscritos.

§ 2º. Poderão participar desta modalidade Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão, Companheiros LEO-Leão e facultativamente poderão participar, até 2 (dois) Companheiros Leões e/ou Domadoras.

§ 3º. Será permitida a junção de Clubes nessa modalidade para Clubes com membros insuficientes para completar uma equipe. Em caso de junção, só será permitida a junção de até três Clubes, e a mesma deve ser indicada durante as inscrições dos Clubes no evento.

I. Em caso de junção, a pontuação vai ficar conforme descrito no artigo 7º, §3º.

Art. 20º. Os jogos de vôlei masculino e feminino serão realizados em sistema de chaves na fase classificatória, na qual, as equipes jogarão entre si e a(s) melhor(es) equipe(s) de cada chave se classificará(ão) para a próxima fase.

Parágrafo Único. O presente artigo poderá sofrer alterações no sistema classificatório caso o número de equipes ultrapasse o previsto.

Art. 21º. A quantidade de pontos de cada set será definido junto ao chaveamento, que será disponibilizado após o término das inscrições.

Art. 22º. Para efeitos de classificação serão avaliados:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Maior saldo de pontos;
- III. Confronto direto;
- IV. Menor número de cartões amarelos;
- V. Menor número de cartões vermelhos.

Art. 23º. O atleta que receber cartão amarelo em dois jogos, ou seja, acumular dois cartões, ficará suspenso da partida subsequente.

Art. 24º. O atleta que levar cartão vermelho, sendo decorrente de dois cartões amarelos na mesma partida, ficará suspenso da partida subsequente; caso o cartão vermelho seja recebido diretamente, ele será excluído da modalidade até o final dos jogos.

Art. 25º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 300 pontos;
- II. Segundo lugar: 250 pontos;
- III. Terceiro lugar: 200 pontos.

CAPÍTULO III - TRUCO GAUDÉRIO

Art. 26º. Cada clube poderá inscrever uma equipe com 2 (dois) competidores.

Parágrafo Único. Cada equipe poderá ser formada apenas por Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão, Companheiros LEO-Leão e Amigos LEO.

Art. 27º. Os jogos desta modalidade serão realizados em conformidade com o Regulamento de Esportes Tradicionalistas do Estado do Rio Grande do Sul, elaborado pelo Movimento Tradicional Gaúcho e disponibilizado aos clubes previamente.

Parágrafo Único. São inválidas todas as disposições do referido regulamento que estiverem em desconformidade com o presente Regulamento Técnico ou com os regulamentos gerais do movimento Leoístico.

Art. 28º. Todas as partidas serão eliminatórias, de modo que a equipe vencedora avança para a próxima fase, e a perdedora é eliminada.

Art. 29º. A pontuação final para a Classificação Geral da Leopíada, será a seguinte:

- I. primeiro lugar: 100 pontos;
- II. segundo lugar: 75 pontos;
- III. terceiro lugar: 50 pontos.

CAPÍTULO IV - ATLETISMO

Art. 30º. Poderão participar desta modalidade apenas Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão e Companheiros LEO-Leão.

Art. 31º. Em todas as modalidades de atletismo, as baterias serão determinadas por sorteio.

Art. 32º. Será dada nova largada caso algum atleta “queimar”.

§1º. Será eliminado o atleta que “queimar” a largada por duas vezes na mesma bateria.

§2º. É proibida a utilização de chuteiras com travas.

Art. 33º. Nas modalidades de 4x100m e 2km, cada atleta/equipe irá(ão) correr apenas uma vez, e os melhores tempos determinarão campeão, vice-campeão e terceiro colocado. Já na modalidade de 100m rasos, a classificação ocorrerá por baterias, sendo o primeiro colocado classificado, até que se defina o campeão.

Art. 34º. O número de participantes por bateria será decidido pela Comissão Organizadora, e será de acordo com o número total de participantes.

SEÇÃO I - 100 METROS RASOS

Art. 35º. Cada Clube poderá inscrever um(a) competidor(a) para a categoria masculina e para a feminina.

Art. 36º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 100 pontos;
- II. Segundo lugar: 75 pontos;
- III. Terceiro lugar: 50 pontos.

SEÇÃO II - 2 QUILOMETROS

Art. 37º. Cada Clube poderá inscrever um(a) competidor(a) para a categoria masculina e para a feminina.

Art. 38º . A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 125 pontos;
- II. Segundo lugar: 100 pontos;
- III. Terceiro lugar: 75 pontos.

SEÇÃO III - REVEZAMENTO 4X100 METROS MISTO

Art. 39º. Cada Clube poderá inscrever dois competidores masculinos e duas competidoras femininas.

Parágrafo Único. Será permitida a junção de Clubes nessa modalidade para Clubes com membros insuficientes para completar uma equipe. Em caso de junção, só será permitida a junção de até dois Clubes, e a mesma deve ser indicada durante as inscrições dos Clubes no evento.

Art. 40º. O revezamento poderá ser realizado por:

- I. Bastão Oficial;
- II. Toque Corporal (mão, braço ou outra forma definida pela organização);

Art. 41º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I.** Primeiro lugar: 125 pontos;
- II.** Segundo lugar: 100 pontos;
- III.** Terceiro lugar: 75 pontos.

CAPÍTULO V - ARREMESSO DE PESO

Art. 42º. Cada Clube poderá inscrever um(a) competidor(a) em cada categoria, sendo elas, masculino e feminino. Poderão participar desta modalidade apenas Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão e Companheiros LEO-Leão.

Art. 43º. O arremesso será individual e cada atleta terá 2 (duas) tentativas para arremessar o peso.

Parágrafo Único. O peso poderá ser lançado apenas com o uso de uma das mãos, sendo o arremesso desconsiderado caso aconteça com as duas mãos.

Art. 44º. O peso da bola de arremesso será de 7,26kg para a bola masculina e 4 kg para a bola feminina.

Art. 45º. O atleta não poderá ultrapassar o limite delimitado para lançar o peso, sendo o arremesso desclassificado caso aconteça.

Art. 46º. A bola não poderá ultrapassar a marcação da área da prova, sendo o arremesso desclassificado caso aconteça.

Art. 47º. A marcação da distância é feita até o primeiro ponto de contato da bola de arremesso com o chão.

Art. 48º. Das duas tentativas, a com melhor marcação será a contabilizada.

Art. 49º. Só será lançado o peso após a autorização do árbitro/organizador. Caso o peso for lançado sem a mesma, será desconsiderado.

Art. 50º. Ganha quem fizer o melhor arremesso; em caso de empate, será aberta uma nova sessão de arremessos aplicadas aos competidores que empataram, com os mesmos critérios mencionados acima.

Art. 51º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I.** Primeiro lugar: 100 pontos;
- II.** Segundo lugar: 75 pontos;
- III.** Terceiro lugar: 50 pontos.

CAPÍTULO VI - CANASTRA

Art. 52º. Cada Clube poderá inscrever uma equipe com 2 (dois) competidores, na modalidade.

Parágrafo Único. Cada dupla pode ser formada por Companheiro LEO, Companheiro LEO e LEO-Leão, Companheiro LEO-Leão, Amigos LEO, Companheiros Leões e Domadoras.

Art. 53º. O jogo será realizado com 13 cartas por participante, sem morto.

Art. 54º. Há duas formas de pegar as cartas da mesa:

I - Pegar a carta jogada pelo participante anterior e baixá-la em um novo jogo, composto pela última carta jogada à mesa e outras duas ou mais cartas vindas da mão do participante, não podendo emendar com as cartas de sua mão em um jogo já baixado.

II – Pegar a carta jogada pelo participante anterior para colocá-la em um jogo pelo qual ela é direta.

Art. 55º. Apenas para cartas de número 1 (ás) é permitido baixar o jogo com naipes diferentes (trinca de ás, sem coringa). As demais cartas somente poderão ser baixadas na forma de sequência numérica.

Art. 56º. A canastra forma-se depois de completada a 7ª (sétima) carta da sequência, ou da trinca, no caso do número 1 (ás).

Art. 57º. A partida será realizada até 2.000 (dois mil) pontos ou mais, no caso de empate.

Art. 58º. A equipe que atingir o placar de 1.000 (um mil) pontos só poderá baixar as primeiras cartas com 75 (setenta e cinco) pontos.

Art. 59º. Para bater a partida, há necessidade de se ter pelo menos uma canastra.

Art. 60º. A pontuação do jogo será somada da seguinte forma:

I. Canastra limpa: 200 (duzentos) pontos;

II. Canastra suja: 100 (cem) pontos;

III. Batida: 50 (cinquenta) pontos;

IV. Coringa: 20 (vinte) pontos;

V. Ás: 15 (quinze) pontos;

VI. Três: 5 (cinco) pontos;

VII. De quatro a seis: 5 (cinco) pontos;

VIII. De sete ao K: 10 (dez) pontos.

Art. 61º. As partidas de canastra serão disputadas por duas duplas, sendo uma dupla de cada Clube.

Art. 62º. A competição será por confronto direto: o vencedor avança para a próxima fase e o perdedor será eliminado da competição.

Art. 63º. Os competidores serão conhecidos através de sorteio realizado entre as duplas inscritas antecipadamente, conforme critério estabelecido pela Comissão Organizadora.

Art. 64º. Caso seja necessária alguma regra mais específica, essa poderá ser definida na mesa, entre os competidores e o juiz antes do início da partida.

Art. 65º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I.** Primeiro lugar: 100 pontos;
- II.** Segundo lugar: 75 pontos;
- III.** Terceiro lugar: 50 pontos.

CAPÍTULO VII - CABO DE GUERRA

Art. 66º. O Clube poderá inscrever nesta modalidade uma equipe de 5 (cinco) participantes, podendo ser Companheiro LEO, Companheiro LEO e LEO-Leão, Companheiro LEO-Leão e, facultativamente, somente 1 (um) Companheiro Leão ou Domadora.

§ 1º. É obrigatório a equipe estar composta por, no mínimo, 2 (duas) pessoas do sexo feminino.

Art. 67º. Para o início da disputa, a corda ficará esticada no chão ao lado dos participantes, que deverão ficar com o corpo ereto. Ao soar o sinal de início, os participantes devem pegar a corda e puxar até que a fita central ultrapasse a marca no chão.

Art. 68º. Será declarada vencedora a equipe que conseguir trazer a fita do adversário para o seu lado da quadra.

Art. 69º. Cada disputa terá um tempo máximo de 2 (dois) minutos. Se passados os 2 (dois) minutos e nenhuma equipe tiver conseguido trazer a fita do adversário para o seu lado do campo, vencerá a equipe que tiver puxado mais a fita do adversário ao final do tempo determinado.

Parágrafo único. Será anunciado quando restarem 30 (trinta) segundos para o término da disputa.

Art. 70º. Será efetuado sorteio dos Clubes confrontantes e as disputas serão eliminatórias. O vencedor de cada bateria disputará com o vencedor da bateria

subsequente até que se chegue a um vencedor geral. As equipes eliminadas nas semifinais disputarão o terceiro lugar.

Art. 71º. É proibida a utilização de chuteiras com travas de futebol, luvas, chinelos, descalços ou qualquer item sobressalente.

Parágrafo único. Não será permitido dar nós ou enrolar as mãos na corda, bem como a corda no corpo.

Art. 72º. Não será permitido deitar ou sentar no chão propositalmente. Caso ocorra, será dada a vitória à equipe adversária. Salvo em caso de queda acidental; nesse caso, o juiz fará sua consideração sobre o ocorrido.

Art. 73º. Se uma das equipes “queimar” a largada, a disputa será interrompida e reiniciada.

Parágrafo único. Será eliminada a equipe que “queimar” a largada por duas vezes na mesma disputa.

Art. 74º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 200 pontos;
- II. Segundo lugar: 150 pontos;
- III. Terceiro lugar: 100 pontos.

CAPÍTULO VIII - SALTO EM ALTURA

Art. 75º. Cada clube poderá inscrever um(a) competidor(a) para a categoria masculina e para a feminina.

Art. 76º. Poderão participar desta modalidade apenas Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão e Companheiros LEO-Leão.

Art. 77º. O(a) atleta deve ultrapassar uma barra horizontal (sarrafo) sem derrubá-la usando apenas a força do próprio corpo.

Art. 78º. Cada atleta terá direito a 3 (três) tentativas para passar pela altura estipulada.

Art. 79º. Cada vez que o atleta conseguir saltar pelo sarrafo sem derrubar e sem encostar no mesmo, somará 3 (três) pontos, se o atleta não derrubar mas encostar

alguma parte do corpo, somará 1 (um) ponto e se derrubar o sarrafo somará 0 (zero) pontos.

Art. 80º. O campeão, vice-campeão e terceiro colocado da modalidade se dará pelo atleta que tiver mais pontos. Havendo empate entre os competidores o desempate se dará através de um único salto, seguindo a as mesmas pontuações.

Art. 81º . A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopáda será a seguinte:

- I. Primeiro lugar: 100 pontos;
- II. Segundo lugar: 75 pontos;
- III. Terceiro lugar: 50 pontos.

CAPÍTULO X - EA FC (FIFA)

Art. 82º. Cada Clube poderá inscrever um(a) jogador(a) para participar da modalidade, podendo ser um competidor masculino ou feminino. Podem participar Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão, Companheiros LEO-Leão e Amigos LEO.

Art. 83º. A competição seguirá as regras padrão do jogo eletrônico EA FC 26 em sua versão para console Xbox series s.

Art. 84º. A competição será realizada em formato eliminatório com chaveamento definido por sorteio.

Art. 85º. Configurações padrão para as partidas:

- I. Tempo de jogo: 6 minutos por jogo;
- II. Nível de dificuldade: Lendário;
- III. Condições climáticas: Aleatórias;
- IV. Estádio: Aleatório, sem sombra;
- V. Equipe para a partida: Livre escolha (sendo possível jogar com os mesmos times), sendo vetado somente uso de Jogadores Lendários.

Art. 86º. Os jogadores poderão alterar as táticas dos respectivos times selecionados.

Art. 87º. Critério de desempate:

§ 1º. Para chaveamento:

- I. Disputa de pênalti.

§ 2º. Na final:

- I.** Gol de Ouro;
- II.** Disputa de pênalti.

Art. 88º. O jogador poderá paralisar somente para substituição, não podendo parar para trocar de controle.

Art. 89º. Caso o competidor resolva abandonar a partida que esteja em andamento, automaticamente estará declarando sua desistência da mesma, sendo desclassificado da chave.

Art. 90º. Serão disponibilizados controles para os participantes.

Art. 91º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I.** Primeiro lugar: 100 pontos;
- II.** Segundo lugar: 75 pontos;
- III.** Terceiro lugar: 50 pontos.

CAPÍTULO XI - PROVA SURPRESA

Art. 92º. Cada Clube poderá inscrever 4 (quatro) competidores, podendo ser masculino e/ou feminino. Podem se inscrever Companheiros LEO, Companheiros LEO e LEO-Leão, Companheiros LEO-Leão ou Amigos LEO.

Art. 93º. As regras serão comunicadas pela Comissão Organizadora no momento da realização da prova.

Art. 94º. A pontuação final da modalidade para a Classificação Geral da Leopíada será a seguinte:

- I.** Primeiro lugar: 150 pontos;
- II.** Segundo lugar: 100 pontos;
- III.** Terceiro lugar: 75 pontos.

TÍTULO III

DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 95º. A tabela de simultaneidade das modalidades, constante no Anexo I deste regulamento, deverá ser observada pelos participantes no momento da inscrição, a fim de evitar conflitos de horário entre as atividades.

Parágrafo único. Este regulamento é complementado pelo Anexo I – Tabela de Simultaneidade, que integra o presente documento para todos os fins.

Art. 96º. Os casos omissos neste regulamento, bem como eventuais alterações necessárias, serão deliberadas exclusivamente pela Diretora Distrital de Estatutos e Regulamentos, Diretores Distritais de Esportes e pelo Gabinete Executivo Distrital da Associação Distrito LEO L D-7 do AL corrente.

Art. 97º. O presente regulamento foi aprovado pela Diretora Distrital de Estatutos e Regulamentos, pelos Diretores Distritais de Esportes, pelo Gabinete Distrital da Associação Distrito LEO L D-7, bem como pela Comissão Organizadora da XXXIII Leopíada e II RCD da Associação Distrito LEO L D-7 no dia 15 de setembro de 2026, entrando em vigor nesta data.

Arvorezinha, 15 de setembro de 2026.

CLEO Augusto Pretto Zatt

Presidente da Associação Distrito LEO L D-7
AL 2026/2027

CLEO Bruno Monteiro Pizzi

Diretor de Estatutos e Regulamentos do Distrito LEO L D-7
AL 2026/2027

CLEO Eduardo Antonio da Silva Salvalagio

Diretor Especial de Eventos do Distrito LEO L D-7
AL 2026/2027

CLEO Bernardo Dalmagro

Diretor de Esportes do Distrito LEO L D-7
AL 2026/2027

CLEO Thuane Gusso

Diretora de Esportes do Distrito LEO L D-7
AL 2026/2027

CLEO Bruno Antônio Piloneto

Presidente do LEO Clube Três Palmeiras
AL 2026/2027