

REGULAMENTO GERAL

I - Das disposições preliminares

Artigo 01º – O 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA, promovido pela Prefeitura de São Bernardo do Campo por meio da Secretaria de Esporte e Lazer, tem por finalidade resgatar a valorização do idoso, visando à integração e o exercício da cidadania, através de atividades esportivas, recreativas e culturais.

Artigo 02º – Compete ao Departamento de Esporte e Lazer elaborar programas, designando dias, locais e horários das competições.

II - Das modalidades e categorias

Artigo 03º – Serão disputadas as seguintes modalidades:

- Atletismo (Individual - Masculino e Feminino)
- Badminton (Duplas – Masculino e Feminino)
- Bocha (Duplas - Masculino e Feminino)
- Buraco (Duplas - Masculino e Feminino)
- Coreografia (Equipes - Torneio Único)
- Damas (Individual - Masculino e Feminino)
- Dança de Salão (Casal)
- Dominó (Duplas - Masculino e Feminino)
- Malha (Duplas - Torneio Único)
- Natação (Individual - Masculino e Feminino)
- Peteca (Misto – Duplas)
- Rummikub (Individual – Torneio único)
- Tênis de Campo – (Individual - Masculino e Feminino)
- Tênis de Mesa (Individual - Masculino e Feminino)
- Tranca (Duplas - Masculino e Feminino)
- Truco (Duplas – Torneio Único)
- Voleibol Simplificado (Equipes - Masculino e Feminino)
- Xadrez (Individual - Masculino e Feminino)

Parágrafo único – Participantes:

- a) Bocha, Buraco, Dominó, Malha, Tranca e Truco: no máximo de 3 (três) atletas por equipe sendo que 1 (um) dos atletas será o reserva;
- b) Coreografia: no mínimo 10 (dez) e no máximo 20 (vinte) dançarinos por equipe;
- c) Voleibol Simplificado: no mínimo 6 (seis) e no máximo 14 (catorze) atletas por equipe.
- d) Atletismo, Damas, Natação, Rummikub, Tênis de Mesa e Xadrez: participação será individual.
- e) Dança de Salão: a equipe deverá ser composta por um casal.
- f) Badminton: poderá ser inscrito 3(três) atletas por equipe, sendo 1(um) reserva
- g) Peteca: poderá ser inscrito 4 (quatro) atletas por equipe, sendo 2 (dois) reservas.
- h) Tênis de campo: a participação será em duplas

Artigo 04º – Serão divididas em categorias as seguintes modalidades, ficando assim definidas:

Atletismo e Natação (Feminino e Masculino)

Categoria “Especial 1” – do 50 a 54 anos (nascidos de 1968 a 1972)

Categoria “Especial 2” – do 55 a 59 anos (nascidos de 1963 a 1967)

Categoria A - de 60 a 64 anos (nascidos 1958 a 1962)

Categoria B - de 65 a 69 anos (nascidos 1953 a 1957)

Categoria C - de 70 a 74 anos (nascidos 1948 a 1952)

Categoria D - de 75 a 79 anos (nascidos 1943 a 1947)

Categoria E - de 80 a 84 anos (nascidos 1938 a 1942)

Categoria F – 85 a 90 anos (nascidos de 1933 a 1937)

Categoria G - acima de 90 anos (nascidos antes de 1932).

Dança de Salão (casal)*, Tênis de campo, Tênis de mesa e Badminton**(Feminino e Masculino)**

Categoria Especial - de 50 a 59 anos (nascidos de 1963 a 1972) - (Categoria Especial 1 – de 50 a 54 anos (nascidos de 1968 a 1972) e Categoria Especial 2 – do 55 a 59 anos (nascidos de 1963 a 1967).

Categoria A - de 60 a 69 anos (nascidos 1962 a 1953)

Categoria B - 70 a 79 anos (nascidos 1943 a 1943)

*Categoria C - acima de 80 anos (nascidos antes de 1942) – apenas para as modalidades de Dança de salão e tênis de mesa

Parágrafo 1º – O casal (Dança de Salão) e dupla de Tênis de Campo serão enquadrados na categoria correspondente ao componente com menor idade.

Parágrafo 2º - As modalidades de Tênis de Mesa e Badminton o atleta poderá jogar na categoria de menor idade (poderá descer de categoria).

Parágrafo 3º - A modalidade de Badminton as categorias acontecerão da seguinte forma:

Categoria Especial – 50 a 57 anos (nasc 1965 a 1972)

Categoria A – 58 a 64 anos (nascidos 1958 a 1964)

Categoria B – 65 anos e acima (nascidos em 1957 e anos anteriores)

Voleibol Adaptado Feminino e Masculino

Categoria A - de 60 a 69 anos (nascidos 1950 a 1959)

Categoria B - 70 a 79 anos (nascidos 1940 a 1949)

Parágrafo único – será permitida a inclusão de até dois atletas de 55 – 59 anos (nascidos de 1963 a 1967) na categoria A

Bocha, Buraco, Coreografia, Damas, Dominó, Malha, Peteca, Tranca, Truco e Xadrez

Será uma única categoria com participantes a partir de 50 anos, com exceção da coreografia que a idade será a partir de 60 anos.

Parágrafo 1º - A coreografia será obrigatória a participação de pelo menos quatro atletas acima de 70 anos.

Parágrafo 2º - As modalidades de Malha e peteca a disputa será mista (feminino e masculino juntos).

III - Das inscrições

Artigo 05º – Para oficializar a participação nos 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA é necessário preencher a ficha de inscrição on line, **fica obrigatório o preenchimento completo das fichas de inscrição** (com termo de responsabilidade aceito pelo atleta), no período de 20 de junho de 2022 a 30 de junho de 2022 pelo site <https://www.saobernardo.sp.gov.br/web/esporte/melhor-idade> ou na Secretaria de Esporte e Lazer de São Bernardo do Campo, sito à Av. Kennedy, 1155 – B. Anchieta das 14h00 as 16h00. Informações no telefone 2630-7410(whatsApp)

Parágrafo 2º – JUNTAMENTE COM A FICHA DE INSCRIÇÃO ENCAMINHADA ON LINE, OS PARTICIPANTES DAS MODALIDADES DE ATLETISMO, BADMINTON, NATAÇÃO, TÊNIS DE CAMPO, TÊNIS DE MESA, PETECA E VOLEIBOL SIMPLIFICADO, DEVERÃO ANEXAR OBRIGATORIAMENTE O ATESTADO MÉDICO, devidamente assinado e carimbado pelo médico responsável, conforme orientação da Comissão Organizadora.

Caso o atestado Médico não seja anexado no ato da inscrição, o atleta deverá levá-lo OBRIGATORIAMENTE, no dia da competição e entregá-lo junto com o RG na mesa ao responsável pela competição.

Fica proibido a participação do atleta sem a entrega do atestado médico.

Parágrafo 3º – Os atestados serão válidos com data a partir de **setembro de 2021** que será anexado no momento da inscrição on line ou levado no dia da competição.

Se necessário a Comissão Organizadora disponibilizará o modelo de atestado médico.

Parágrafo 4º – No atestado deverá constar:

- **Nome do atleta**
- **Se está apto a participar de atividades físicas**
- **Carimbo, nome, número do CRM, a especialidade e a assinatura do médico (a).**

Artigo 06º – A realização das competições de Badminton, Bocha, Buraco, Coreografia, Dança de Salão, Dominó, Malha, Peteca, Tranca, Truco e Voleibol simplificado somente serão possíveis com a inscrição mínima de 02 (duas) equipes ou duplas. A realização das competições de Tênis de Mesa, Tênis de Campo, Rummikub, Xadrez e Damas será possível com a inscrição mínima de 2 (dois) participantes.

IV - Da participação

Artigo 07º – São condições fundamentais para que o atleta participe dos Jogos:

a) Ter completado ou vir a completar no ano dos Jogos, idade mínima de 50 anos.

b) **Apresentar OBRIGATORIAMENTE antes da participação em cada partida ou prova documento de identificação de órgão oficial original, com foto, número do R.G. e data de Nascimento, carteirinha de vacinação contra COVID e caso necessário será solicitado apresentação do atestado médico.**

Artigo 08º – O atleta poderá ser inscrito em número indeterminado de modalidades, ficando a Comissão Organizadora isenta de qualquer responsabilidade por **COINCIDÊNCIA DE HORÁRIOS DOS JOGOS OU COMPETIÇÕES**, bem como por informações prestadas por qualquer pessoa que não estiver autorizada pela mesma.

- O Atleta de Voleibol simplificado poderá ser inscrito em apenas uma categoria por sua equipe, caso ocorra a inscrição em mais de uma categoria a equipe será desclassificada.

Artigo 09º – **A participação para fins de classificação na contagem geral, só poderá ser feita com as inscrições dos atletas através dos municípios que quiserem concorrer à premiação na classificação geral.**

V - Da Comissão Disciplinar Especial

Artigo 10º – A Justiça Desportiva será exercida pela Comissão Disciplinar Especial.

Artigo 11º – A Comissão Disciplinar Especial rege-se pelas regras do Regulamento Geral e subsidiariamente pelo Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

Artigo 12º – A Comissão Disciplinar será composta por membros da Secretaria de Esporte e Lazer de São Bernardo do Campo.

Artigo 13º – A Comissão Disciplinar tem por finalidade julgar os atletas e participantes do 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA, que cometerem infrações ao presente regulamento e às leis esportivas, aplicando-lhes penalidades cabíveis nos limites regulamentares, quando for o caso.

Artigo 14º – Todos os recursos deverão ser apresentados por escrito em 2 (duas) vias, à Comissão Organizadora, **até o final da rodada do dia.**

Artigo 15º – O julgamento será feito com base no relatório disciplinar, elaborado pela organização de acordo com elementos contidos nas súmulas dos jogos, e em relatórios verbais ou escritos dos representantes e dos membros da própria organização o qual conterá o relatório minucioso dos fatos ocorridos, datas dos mesmos, pessoas envolvidas, sua participação efetiva dos fatos e outras menções e apontamentos que se fizerem necessários.

Artigo 16º - A súmula e o relatório do árbitro, auxiliares e representantes ou aquele que lhe faça às vezes, gozaram da presunção relativa de veracidade e servirão de base à formulação da denúncia ou como meio de prova.

Artigo 17º – Todas as ações dentro dos locais de competições dos atletas inscritos no 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA são de responsabilidade do próprio atleta e tais ações são passíveis de punição ao atleta, mesmo que fora de horário dos jogos.

Artigo 18º – A Comissão Disciplinar Especial se reunirá sempre que necessário após a convocação da Comissão Organizadora, sendo proibida a presença de pessoas que não fazem parte da mesma.

Artigo 19º – Em hipótese alguma será admitida a alegação do desconhecimento do presente regulamento, seja por parte dos organizadores, seja por parte dos atletas e colaboradores.

VI – Dos recursos

Artigo 20º – O prazo para apresentação de recurso das decisões da Comissão Disciplinar Especial será de 04 (quatro) dias contados a partir do momento em que tais decisões foram prolatadas, e será encaminhada ao STJD (Superior Tribunal de Justiça Desportiva), no efeito suspensivo salvo caso expresse em lei.

Artigo 21º - O STJD da PMSBC é composto por 05 (cinco) membros nomeados pela Secretaria de Esporte e Lazer do município, e das suas decisões não caberá mais recurso.

VII – Das penalidades

Artigo 22º – Os participantes dos 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA serão obrigados a respeitar os princípios impostos por este regulamento, sendo punidos aqueles que infringirem as normas estabelecidas.

Artigo 23º – Serão aplicadas penas disciplinares aos atletas, representantes de entidades ou pessoas de responsabilidade definida que provocarem atos indisciplinados durante a realização dos Jogos.

VIII - Das disputas e classificação

Artigo 24º – Para as modalidades de **Bocha, Buraco, Dominó e Truco** o sistema de disputa adotado será o de **disputa por grupo**. Caso haja apenas duas duplas inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Malha, Badminton, Peteca, Tênis de Mesa e Voleibol** serão adotados o sistema de **disputa por grupo**. Caso haja 02 (duas) equipes inscritas será realizada melhor de 03 (três) partidas. Para as modalidades de **Dança de Salão e Coreografia** os vencedores serão aqueles que obtiverem **maiores notas**. Para as modalidades de **Damas e Xadrez** verificar o regulamento específico. Nas modalidades **Atletismo e Natação** serão vencedores os atletas que conseguirem os **melhores resultados**.

Para **Tênis de Campo** as partidas serão em 1 (um) set e disputadas individualmente, em **eliminatória simples**, acima de 4 (quatro) atletas participantes, para 3 (três) atletas participantes a disputa será turno completo (todos contra todos) e para 2 (dois) participantes, somente um jogo.

Parágrafo 1º – Para as modalidades de Atletismo, Badminton, Bocha, Buraco, Damas, Dominó, Natação, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Tranca, Voleibol Simplificado e Xadrez serão realizadas competições separadas para o masculino e feminino. Para as modalidades de Coreografia, Dança de Salão, Malha, Peteca, Rummikub, Truco, serão disputadas competições únicas.

Parágrafo 2º – Serão realizados pela Comissão Organizadora os sorteios para definição de chaves, tabelas e horário dos jogos.

Parágrafo 3º – As chaves, tabelas e horários dos jogos, serão fixados próximos à concentração dos atletas no dia da Cerimônia de Abertura e no congresso geral e encaminhada aos seus dirigentes via email.

Parágrafo 4º – Nas modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Malha, Tênis de Campo e Truco, no caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

IX - Da premiação

Artigo 25º – Nas modalidades de Atletismo e Natação serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares de cada prova, por categoria e sexo;

Artigo 26º – Na modalidade de Dança de Salão serão conferidas medalhas aos casais classificados em 1º, 2º e 3º lugares por categoria;

Artigo 27º – Nas modalidades de Bocha, Buraco, Coreografia, Dominó, Malha, Tênis de Campo e Truco serão conferidas medalhas aos atletas das duplas e equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares;

Artigo 28º – Na modalidade de Voleibol Simplificado serão conferidas medalhas aos atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares por categoria e sexo;

Artigo 29º – Nas modalidades de Damas, Tênis de Mesa e Xadrez serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 30º – Serão conferidos troféus para os três primeiros clubes / entidades melhor classificados na Classificação Final Geral do 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA.

Artigo 31º - Serão conferidos apenas 1 (uma) medalha de participação para cada atleta, sendo assim, mesmo que o atleta participe de mais de uma modalidade, a medalha de participação será apenas 1(uma).

A Classificação Final Geral por clubes / entidades será a soma da pontuação das diferentes modalidades. Desta forma, será atribuída a pontuação, de 1º ao 8º lugar, em cada modalidade, por categoria, sexo ou grupo.

1º Colocado - 09 pontos

2º Colocado - 07 pontos

3º Colocado - 06 pontos

4º Colocado - 05 pontos

5º Colocado - 04 pontos

6º Colocado - 03 pontos

7º Colocado - 02 pontos

8º Colocado - 01 ponto

Parágrafo 1º A participação para fins de classificação na contagem geral, só poderá ser feita com as inscrições dos atletas através dos municípios que quiserem concorrer à premiação na classificação geral. (Vide artigo 9).

Parágrafo 2º – Nas modalidades de Atletismo e Natação apurar-se-á a classificação final por sexo através da soma dos pontos de cada categoria e prova, exceto os revezamentos.

Parágrafo 3º – Nas modalidades de Bocha, Badminton, Buraco, Dominó, Malha, Peteca, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol Simplificado haverá disputa de 3º e 4º lugares. A Classificação de 5º à 8º lugares será obtida entre os últimos perdedores do 1º ao 4º colocados na fase de quartas de final conforme segue:

5º Colocado – será o perdedor do 1º Colocado

6º Colocado – será o perdedor do 2º Colocado

7º Colocado – será o perdedor do 3º Colocado

8º Colocado – será o perdedor do 4º Colocado

Parágrafo 4º – Nas modalidades de Coreografia e Dança de Salão serão definidos as oito primeiras equipes ou casais classificados através das melhores notas obtidas na competição, respeitando-se os critérios de desempate da modalidade.

Parágrafo 5º – Nas modalidades de Damas e Xadrez serão classificados os oito primeiros jogadores por sexo, segundo o critério de pontuação e critérios de desempate constantes no regulamento específico de cada modalidade no 1º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA.

X - Das disposições finais

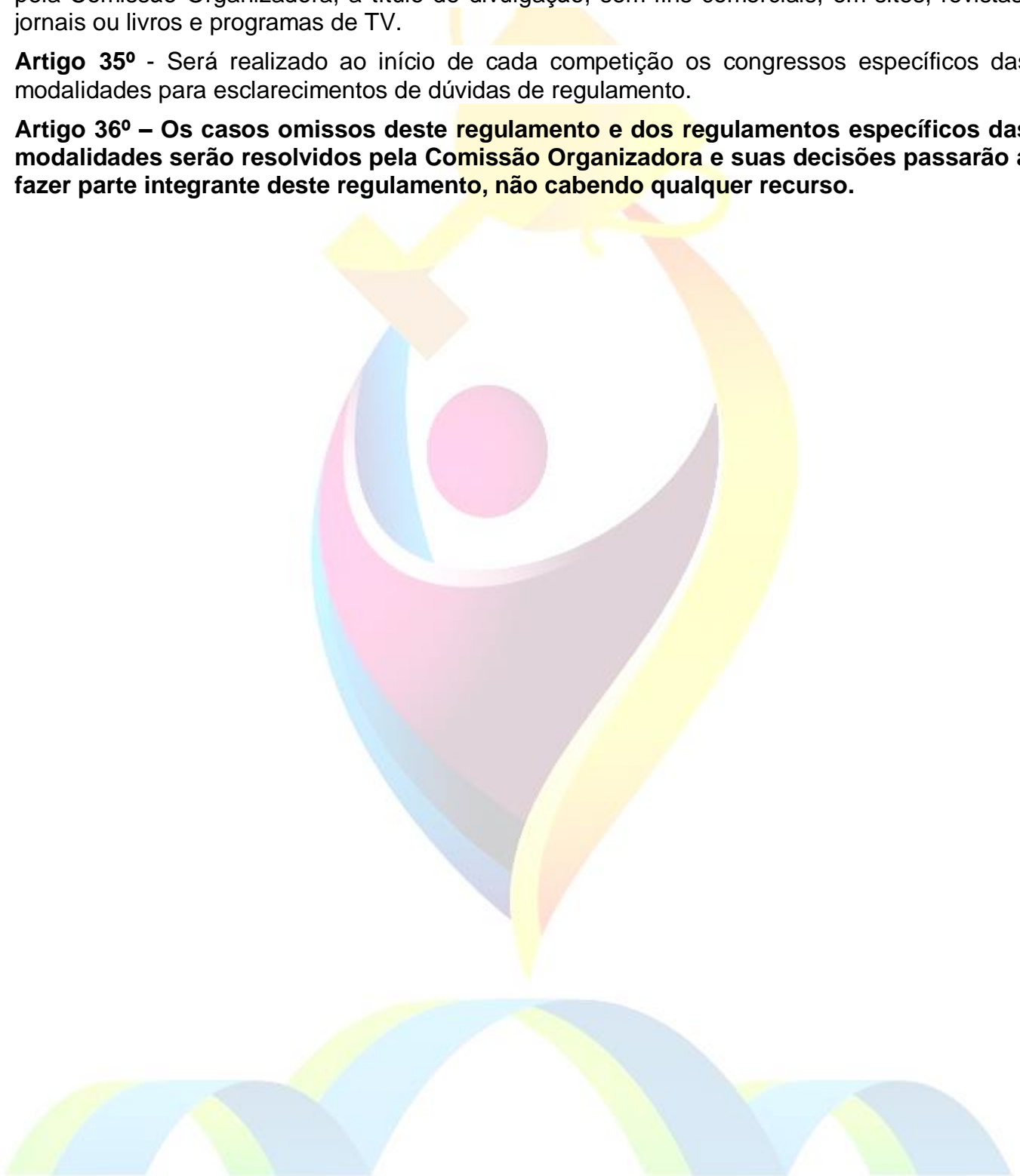
Artigo 32º – Os atletas participantes do 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA da cidade de São Bernardo do Campo, poderão ser convidados, a critério da Comissão Técnica do JOMI a participar do JOMI 2023 – Jogos da Melhor idade.

Artigo 33º – Será permitida uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso apenas para a primeira partida da rodada.

Artigo 34º– A imagem dos atletas, individual ou coletiva, assim como dos professores de educação física, técnicos, arbitragem, demais dirigentes e torcidas do 3º JOCAVI – JOGOS CAMPEÕES DA VIDA obtidas durante a realização das competições, poderão ser utilizadas pela Comissão Organizadora, a título de divulgação, sem fins comerciais, em sites, revistas, jornais ou livros e programas de TV.

Artigo 35º - Será realizado ao início de cada competição os congressos específicos das modalidades para esclarecimentos de dúvidas de regulamento.

Artigo 36º – Os casos omissos deste regulamento e dos regulamentos específicos das modalidades serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento, não cabendo qualquer recurso.



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

ATLETISMO

A competição de atletismo será realizada através de duas provas distintas, a corrida (com distância regulamentada por sexo e faixa etária), e o arremesso de peso (cargas regulamentadas por sexo e faixa etária) onde cada participante poderá disputar uma ou as duas provas, desde que esteja previamente inscrito.

Artigo 01 – As provas de corrida serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo sendo disputadas nas seguintes categorias:

Categoria Especial 1 – de 50 a 54 anos (nascidos de 1968 a 1972) - Masculino e Feminino

Masculino – 2000 metros

Feminino – 1500 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria Especial 2 – de 55 a 59 anos (nascidos de 1963 a 1967) - Masculino e Feminino

Masculino – 2000 metros

Feminino – 1500 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria. A – de 60 a 64 anos (nascidos de 1958 a 1962)

Masculino – 2000 metros

Feminino – 1500 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria. B – 65 a 69 anos (nascidos de 1953 a 1957)

Masculino – 1500 metros

Feminino – 1200 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria. C – de 70 a 74 anos (nascidos de 1948 a 1952)

Masculino – 1200 metros

Feminino – 1000 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria. D – de 75 a 79 anos (nascidos de 1943 a 1947)

Masculino – 800 metros

Feminino – 600 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 4 Kg)

Categoria. E – de 80 a 84 anos (nascidos de 1938 a 1942)

Masculino – 600 metros

Feminino – 600 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 3 Kg)

Categoria. F – de 85 a 89 anos (nascidos de 1933 a 1937)

Masculino – 600 metros

Feminino – 600 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 3 Kg)

Categoria. G – acima de 90 anos (nascidos antes de 1932)

Masculino – 600 metros

Feminino – 600 metros

Arremesso Feminino (Peso de 3 Kg) e Masculino (Peso de 3 Kg)

Artigo 02 – O atleta poderá correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raias.

Parágrafo único – Cada partida poderá ter 1 (uma) largada falsa sem desclassificação, na segunda independente se o atleta tenha falhado antes ou não este atleta será punido com desclassificação e assim sucessivamente.

Artigo 03 – O atleta que não completar a prova será considerado desclassificado.

Parágrafo único – As provas serão divididas em séries de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Artigo 04 – Nas provas de corrida será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será por tempo.

Artigo 05 – Na prova de arremesso de peso cada atleta terá direito a somente 2 tentativas (arremessos) e para efeito de classificação, será considerado o melhor resultado de cada atleta.

Parágrafo único – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares de cada prova por categoria e sexo.

Artigo 06 – Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização da prova.

Artigo 07 – A competição será regida pelos códigos e normas adotadas pela Federação Paulista de Atletismo, podendo sofrer ajustes colocados neste regulamento.

Artigo 09 – A programação das provas será a seguinte:

PROVA	FAIXA ETÁRIA	CATEGORIA
-------	--------------	-----------

600 m RASOS MASCULINO	90 anos ou + (nascidos em 1932 e anos ant.)	G
600 m RASOS FEMININO	90 anos ou + (nascidos em 1932 e anos ant.)	G
600 m RASOS MASCULINO	85 a 90 anos (1933 e 1937)	F
600 m RASOS FEMININO	85 a 90 anos (1933 e 1937)	F
800 m RASOS MASCULINO	80 a 84 anos (1938 a 1942)	E
600 m RASOS FEMININO	80 a 84 anos (1938 a 1942)	E
1000 m RASOS MASCULINO	75 a 79 anos (1943 a 1947)	D
800 m RASOS FEMININO	75 a 79 anos (1943 a 1947)	D
1200 m RASOS MASCULINO	70 a 74 anos (1948 a 1952)	C
1000 m RASOS FEMININO	70 a 74 anos (1948 a 1952)	C
1500 m RASOS MASCULINO	65 a 69 anos (1953 a 1957)	B
1200 m RASOS FEMININO	65 a 69 anos (1953 a 1957)	B
2000 m RASOS MASCULINO	60 a 64 anos (1958 a 1962)	A
1500 m RASOS FEMININO	60 a 64 anos (1948 a 1962)	A
2000 m RASOS MASCULINO	55 a 59 anos (1963 a 1967)	Especial 2
1500 m RASOS FEMININO	55 a 59 anos (1963 a 1967)	Especial 2
2000 m RASOS MASCULINO	50 a 54 anos (1968 a 1972)	Especial 1
1500 m RASOS FEMININO	50 a 54 anos (1968 a 1972)	Especial 1

PROVA	FAIXA ETÁRIA	CATEGORIA
ARREMESSO DE PESO FEMININO	50 a 54 anos (1968 a 1972)	Especial 1
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	50 a 54 anos (1968 a 1972)	Especial 1
ARREMESSO DE PESO FEMININO	55 a 59 anos (1963 a 1967)	Especial 2
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	55 a 59 anos (1963 a 1967)	Especial 2
ARREMESSO DE PESO FEMININO	60 a 64 anos (1958 a 1962)	A
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	60 a 64 anos (1948 a 1962)	A
ARREMESSO DE PESO FEMININO	65 a 69 anos (1953 a 1957)	B
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	65 a 69 anos (1953 a 1957)	B
ARREMESSO DE PESO FEMININO	70 a 74 anos (1948 a 1952)	C
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	70 a 74 anos (1948 a 1952)	C
ARREMESSO DE PESO FEMININO	75 a 79 anos (1943 a 1947)	D
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	75 a 79 anos (1943 a 1947)	D
ARREMESSO DE PESO FEMININO	80 a 84 anos (1938 a 1942)	E
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	80 a 84 anos (1938 a 1942)	E
ARREMESSO DE PESO FEMININO	85 a 90 anos (1933 e 1937)	F
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	85 a 90 anos (1933 e 1937)	F
ARREMESSO DE PESO FEMININO	90 anos ou + (nascidos em 1932 e anos ant.)	G
ARREMESSO DE PESO MASCULINO	90 anos ou + (nascidos em 1932 e anos ant.)	G

Artigo 10 – NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VALIDADOS COM DATA A PARTIR DE **SETEMBRO DE 2021**.

Parágrafo único – Apresentar no dia da competição o comprovante de vacina contra COVID-19 junto com o RG original (documento com foto).

Artigo 11 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 12 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante desse regulamento, não cabendo qualquer recurso.

BADMINTON

Artigo 01 – Será realizado um torneio feminino, masculino e misto, serão divididas em três categorias:

Categoria Especial – 50 a 57 anos (nasc 1965 a 1972)

Categoria A – 58 a 64 anos (nascidos 1958 a 1964)

Categoria B – 65 anos e acima (nascidos em 1957 e anos anteriores)

Parágrafo 1º – A dupla será enquadrada na categoria correspondente ao componente com menor idade.

Artigo 02 - O torneio será disputado somente em duplas, com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 04 – Será disputado por ambos os sexos, observadas as **regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Badminton.**

Artigo 05 – As partidas serão em disputa sistema de melhor de 3 games de 21 pontos. em eliminatória simples, acima de 4 (quatro) duplas participantes. Para 3 (três) duplas participantes a disputa será turno completo (todos contra todos) e com 2 (duas) equipes haverá somente um jogo.

Parágrafo 1º – Por ser uma atividade de apenas 1 dia, caso haja uma grande quantidade de atletas, os jogos iniciais poderão ser de melhor de 3 games de 15 pontos.

Parágrafo 2º – Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Artigo 06 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO 2022.**

Artigo 07 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 08 – **Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.**

BOCHA

Artigo 01 – A competição será dividida em 2 categorias, **FEMININO** e **MASCULINO**, na faixa etária de 60 anos ou mais (nascidos a partir de 1962).

Artigo 02 – O torneio será realizado com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – O torneio será disputado por duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Artigo 04 – O sistema de disputa será dividido em 2 etapas.

Na primeira etapa as duplas participantes serão divididas em grupos onde as duplas jogarão entre si e as **duas** duplas mais bem pontuadas permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de duplas inscritas para a competição.

Caso **haja 8 (oito) duplas inscritas** na competição, as duplas serão divididas em 2 (dois) grupos com 4 (quatro) duplas. As **2 duplas** mais bem pontuadas permanecerão na competição.

Caso **haja mais de 8 (oito) duplas inscritas** na competição, as duplas serão divididas em grupos com 3 (três) duplas. As **2 duplas** mais bem pontuadas permanecerão na competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas **quatro** duplas para as disputas finais.

As duplas vencedoras se enfrentam na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Caso haja apenas 02 (duas) duplas inscritas na competição, a mesma será realizada em melhor de três partidas.

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino/Misto e do Feminino.

Artigo 06 – A competição será realizada no estilo “rafa”.

Artigo 07 – As bolas serão contadas com 2/4/6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 08 – Os jogos serão por duplas, considerando-se vencedora a equipe que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Artigo 09 – As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Artigo 10 – A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará a ponto primeiro.

Artigo 11 – As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 12 – O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Artigo 13 – As partidas de Bocha serão dirigidas por 2 (dois) árbitros, sendo denominados “Arbitro de Linha” e “Arbitro de Ponto”, com as seguintes obrigações e deveres:

- a) Apresentar-se devidamente **UNIFORMIZADOS** e assinar a súmula antes dos jogos;
- b) Constatar se todos os jogadores assinaram a súmula antes do início da partida;
- c) Verificar antes dos jogos se todos os componentes da cancha estão em condições de uso.

Artigo 14 - No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

Artigo 15 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 16 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

BURACO

Artigo 01 – A competição será dividida em: **Masculino e Feminino**

Artigo 02 – O torneio será realizado com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – O torneio será disputado por duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Artigo 04 – O sistema de disputa será de eliminatória simples, caso haja apenas 02 (duas) duplas inscritas, será realizada melhor de três partidas.

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino e do Feminino.

Artigo 06 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida.

Artigo 07 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos

Artigo 08 – A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não havendo vulnerável, sendo considerada vencedora a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A “dada” de cartas seguirá a posição inicial.

Artigo 09 - Regras Básicas:

a) O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral. O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos, com as cartas ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama e rei;

b) O carteador distribuirá 11 (onze) cartas a cada participante do jogo e o cortador dividirá “os mortos” compostos de 11 (onze) cartas cada, reservadas ao lado;

c) Distribuídas as cartas, o primeiro (sentido anti horário), inicia o jogo comprando apenas 1(uma) carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa;

d) Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte. Sempre que comprar a mesa deverá pegar todas as cartas que nela estiverem e deixar uma ou descartar uma que esta na mão que não interessa, logo após a jogada (a compra da carta). Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou carta que for de seu interesse, isto é, tirar da mão e colocar na mesa jogos com, no mínimo, 3 (três) cartas em seqüência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

e) No momento do descarte, ao mostrar a carta para o descarte, essa carta não poderá voltar para a mão, com exceção do adversário não ter visto qual era a carta, ou seja, se ao simular o descarte todos da mesa visualizaram a carta, o jogador será obrigado jogá-la na mesa para descarte.

f) As cartas deverão ficar à vista, não podendo colocá-las abaixo da mesa.

Artigo 10 - No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

a) O primeiro jogador que terminar as cartas da mão, se bater direto, sem descarte, pega o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos; se bater indireto, com descarte, aguarde sua vez para jogar o morto;

b) Após o jogador descarregar o morto e acabar suas cartas na mão, ele próprio ou o companheiro poderá encerrar a partida desde que tenha uma canastra real ou uma canastra

simples. Ao término da partida serão contados os pontos obtidos nos jogos da mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador.

- c) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos.
- d) Se o jogador bater indireto e pegar o morto seu companheiro poderá encerrar a partida e pagará cem pontos do morto não descartado;
- e) O jogador com uma carta na mão não poderá, em hipótese alguma, trocar a carta da mão por uma carta que estiver na mesa, mesmo que seja uma carta colocada, para comprar o morto. Esta regra não se aplica à batida final.
- f) Se finalizada as cartas do monte de compra, o morto não poderá ser colocado em jogo, finalizando assim a partida e serão computados 100 pontos negativos para a dupla que não pegou o morto.
- g) **Cada rodada não poderá ultrapassar a 1 hora.** Ao término desse prazo, os jogadores subsequentes terão direito a jogar, após a jogada a rodada será paralisada para a contagem final.

Artigo 11 - Contagem dos pontos:

- a) canastra real ou limpa - sem coringa ou coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 200 pontos;
- b) canastra simples ou suja - com coringa colocado no lugar, de uma carta faltante, para a canastra = 100 pontos;
- c) canastra de 2 (7 coringas) = 1.000 pontos;
- d) canastra de Ás a Ás (coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 1.000 pontos;
- e) batida final = 100 pontos;
- f) morto perdido = 100 pontos negativos;
- g) não abaixar nada = 200 pontos negativos;
- h) embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto.

Parágrafo único - Contagem de pontos das cartas:

- a) Ás= 15 pontos;
- b) 2, 8, 9, 10 valete, dama e rei = 10 pontos;
- c) 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Artigo 12 - A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca, e não acontecer acordo, será feito sorteio.

A marcação e contagem de pontos em súmula serão feitos por um jogador escolhido entre eles ou sorteado, e a contagem, ou aferição dos pontos, será feita pelos outros jogadores ou pelo supervisor.

Parágrafo 1º – A dupla que infringir as regras, como incluir carta (número ou naipe) fora da sequência permitida, com ou sem intenção, será punida com o bate em favor da equipe adversária somando 100 pontos positivos da batida. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas), e a equipe infratora será punida em 200 ponto negativos.

Parágrafo 2º - As cartas deverão ficar à vista, não podendo ficar abaixo da mesa, se caso isso acontecer o atleta será advertido na primeira vez. As próximas vezes a equipe será punida em 30 pontos negativos a cada punição.

Artigo 13 - No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

Artigo 14 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 15 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

COREOGRAFIA

Artigo 01 – Será realizado um torneio único com atletas nascidos antes de 1962 (ter ou completar 60 anos em 2022)

Artigo 02 – As equipes poderão ser formadas por um número mínimo de 10 (dez) e no máximo 20 (vinte) integrantes, com obrigatoriedade da participação de no mínimo 4 (seis) participantes nascidos antes de 1952 (ter ou completar 70 anos em 2022).

Artigo 03 – A competição será realizada com no mínimo 02 (duas) equipes inscritas.

Artigo 04 – A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) minutos.

Parágrafo 1º – O cronômetro será acionado a partir do 1º movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música ou no 1º acorde musical mesmo sem movimento e travado no último movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhado ou não de música ou no último acorde musical.

Parágrafo 2º – A equipe que descumprir esse artigo perderá 0,10 pontos para cada segundo na nota final.

Artigo 05 – Não serão permitidos quaisquer tipos de cenário. Caso contrário, acarretará a perda de 2,00 (dois) pontos na nota final;

Artigo 06 – Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, o responsável deverá providenciar a imediata limpeza. Caso contrário acarretará na perda de 1,00 (um) ponto na nota final.

Artigo 07 – Não será permitida a utilização de animais vivos ou mortos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas e similares) e armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo), que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

Artigo 08 – O professor poderá orientar seus componentes no posicionamento, **não podendo fazer parte da apresentação em momento e local nenhum**, ficando na área demarcada pelo supervisor da modalidade.

Parágrafo Único – O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 (um) ponto na nota final.

Artigo 09 – A ordem de apresentação das coreografias será definida por sorteio no dia do congresso que será realizado antes do início da competição.

Artigo 10 – O grupo deverá entregar um breve resumo (Release) da apresentação que deverá conter no máximo 04 (quatro) linhas a ser entregue no dia do congresso específico em folha digitada ou pelo o email campeoesdavidasbc@gmail.com até o dia do congresso, juntamente com o pendrive; o qual deverá estar etiquetado como o nome do grupo e o número da faixa a qual pertence à coreografia.

Artigo 11 – As apresentações serão avaliadas por no mínimo três jurados e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10 (dez) em cada critério de avaliação, totalizando no máximo 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 12 – A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os cinco critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

JURADO 1

ORGANIZAÇÃO COREOGRÁFICA

Visão e utilização geral no espaço, precisão, coordenação, flexibilidade, tenacidade, composição de formas e desenhos que compõem a coreografia.

JURADO 2

TÉCNICA

Formas técnicas de se executar os movimentos, sincronia, execução rítmica, expressividade e autonomia dos gestos dos participantes facilitando a expressão corporal e o desenvolvimento coreográfico.

JURADO 3

INTERPRETAÇÃO ARTÍSTICA

Será avaliado o relacionamento do(as) dançarinos(as) com a sua dança/performance e seu poder de comunicação com o público, expressão e mensagem.

JURADO 4

FIGURINO/VISUAL

O figurino é extremamente importante na composição coreográfica das danças.

Cada gênero ou estilo de *dança* concorrente, pede um *figurino* adequado a ele. Esse quesito vai avaliar se o figurino é compatível com a dança e temática descritiva apresentada no release (conforme artigo 10).

JURADO 5

CRIATIVIDADE

Vai analisar o processo criativo de cada coreografia.

Diversidade de passos, Ritmos, planos e desenhos coreográficos construídos pelo(a) coreógrafo(a). e uma avaliação específica do trabalho do coreógrafo(a).

Artigo 13 – Será o vencedor aquele que obtiver a melhor nota.

Artigo 14 – Em caso de empate serão adotados os seguintes critérios:

Classificar-se-á a coreografia que obtiver o melhor índice técnico seguindo a ordem dos critérios relacionados abaixo:

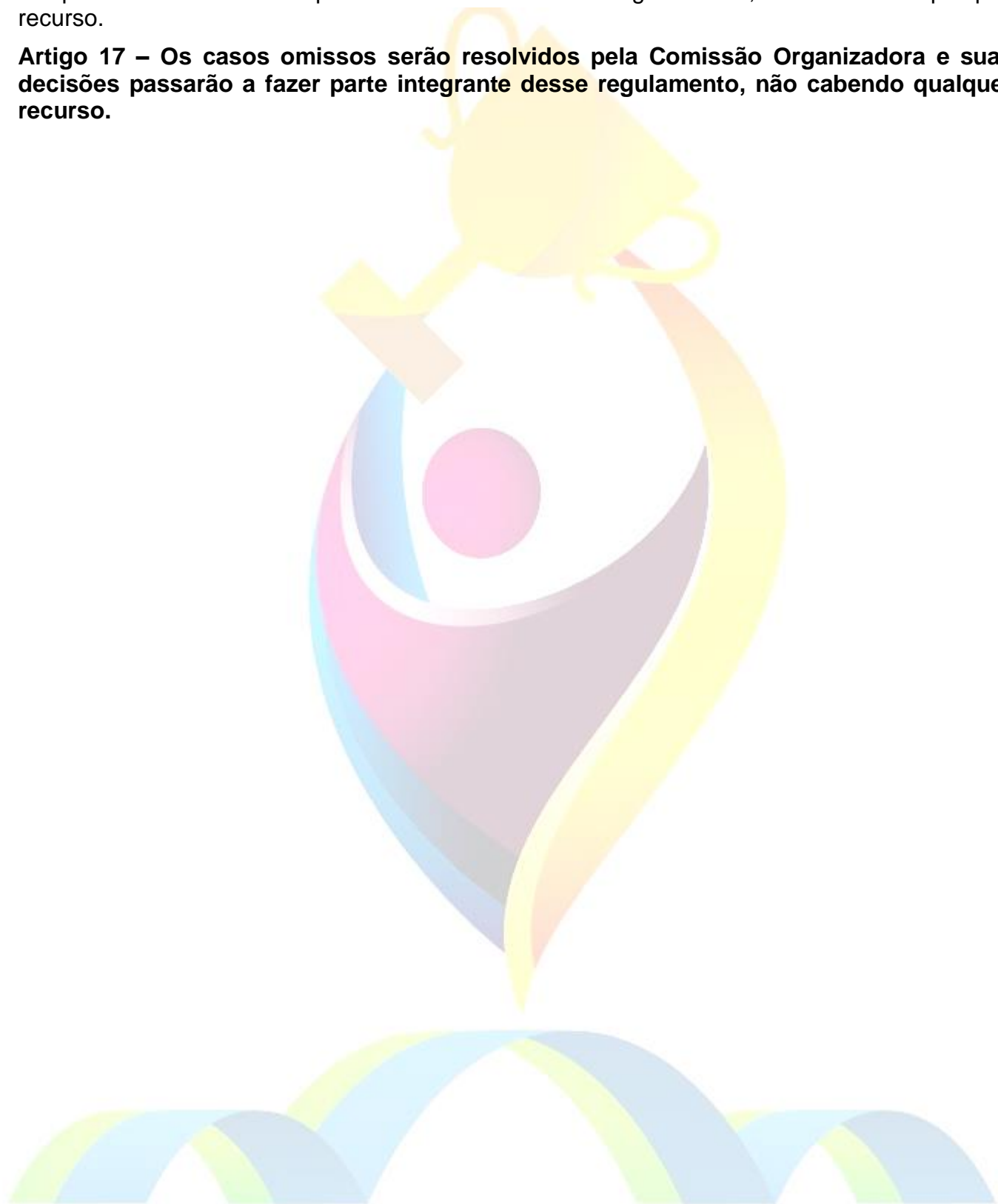
- 1º) ORGANIZAÇÃO COREOGRÁFICA
- 2º) TÉCNICA
- 3º) INTERPRETAÇÃO ARTÍSTICA
- 4º) FIGURINO/VISUAL
- 5º) CRIATIVIDADE

Persistindo o empate será realizado sorteio.

Artigo 15 – Serão conferidas as medalhas aos participantes dos grupos classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 16 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 17 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante desse regulamento, não cabendo qualquer recurso.



JOGO DE DAMAS

Artigo 01 – Será realizado um torneio individual, com os participantes devendo estar na faixa etária dos 50 anos ou acima (nascidos no ano de 1972 ou anos anteriores), dividido em 2 categorias, **FEMININO** e **MASCULINO**.

Artigo 02 – Os torneios serão realizados com inscrição mínima de 02 (dois) competidores.

Artigo 03 – O ritmo de jogo da partida será de 15 (quinze) minutos para cada jogador,

Artigo 04 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos.

Artigo 05 – A competição obedecerá às seguintes normas de emparelamento:

- a) Sistema Schuring, quando o número de participantes for até 08 (oito) jogadores;
- b) Quando o número de participantes for acima de 8 (oito) será aplicado o sistema suíço em 07 (sete) rodadas;

Artigo 06 – Critérios de desempate serão os seguintes:

Sistema Schuring:

- a) sonneborn-berg;
- b) maior número de vitórias ;
- c) maior número de vitórias com as peças pretas;
- d) partida de desempate Armagedom

Sistema Suíço serão:

- a) milésimo totais;
- b) milésimo medianos;
- c) escore progressivo;
- d) maior número de vitórias;
- e) partida de desempate Armagedom.

Artigo 07 – A tolerância será de 15 (quinze) minutos em relação ao horário programado para configurar W.O.

Parágrafo único – Efetivado um WO o atleta estará eliminado da competição.

Artigo 08 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares da competição feminina e masculina.

Artigo 09 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora

Artigo 10– Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

DANÇA DE SALÃO

Artigo 1º - Será realizado um torneio para AMADORES dividido em quatro categorias:

- Categoria Especial – de 55 a 59 anos (nascidos 1963 a 1967)
- Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1953 a 1962)
- Categoria B – 70 a 79 anos (nascidos em 1943 a 1952)
- Categoria C – 80 anos ou mais (nascidos em 1942 e anos anteriores)

* Máx. 12 casais por categoria

Artigo 2º – O casal será enquadrado na categoria correspondente ao componente com menor idade.

Artigo 3º - Da Competição

Parágrafo 1º A competição será realizada com os seguintes ritmos: Forró, Bolero e Samba.

Parágrafo 2º - Todos irão dançar os três ritmos em baterias de 3 ou 4 casais por vez. Em cada bateria serão tocadas duas músicas de cada ritmo, sendo que a primeira será para aquecimento e a segunda será a avaliação para definir a classificação.

Artigo 4º - Das Avaliações

Parágrafo 1º - Serão selecionados 5 jurados, sendo que cada um será responsável por avaliar apenas um critério no qual tenha maior conhecimento e domínio.

Parágrafo 2º - Todos os casais serão avaliados por todos os jurados e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos (com intervalos de 0,25) em cada item, totalizando no máximo 50 (cinquenta) pontos na somatória total.

OBS: A nota de partida será 10 (dez) pontos e as penalidades serão contabilizadas de forma decrescente com valores a partir de 0,25 (zero vinte e cinco).

Parágrafo 3º - Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

- Ritmo** – Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
- Sincronismo** – O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estarem em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- Criatividade** Variação de movimentos corporais (figura) podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;
- Expressão** – O par com elegância e postura do estilo deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/ elegante/ sedutor/ descontraído, etc.). Os deslocamentos

executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) interadas com a dinâmica dos movimentos;

- e) **Diversificação de passos** – Utilização de maior número de passos diferenciados utilizados pelo casal.

Parágrafo 4º – Em caso de empate serão adotados os seguintes critérios:

Classificar-se-á a coreografia que obtiver o melhor índice técnico seguindo a ordem dos critérios relacionados abaixo:

- 1º) Ritmo
- 2º) Sincronismo
- 3º) Criatividade
- 4º) Expressão
- 5º) Diversificação de passos

Persistindo o empate será realizado um sorteio.

Parágrafo 5º - Todas as cédulas de avaliação preenchidas pelos jurados serão previamente conferidas por uma Comissão. Este recurso tem como fim eliminar qualquer dificuldade relacionada a notas em branco ou inválidas de acordo com este regulamento.

Artigo 5 - Da Premiação

Parágrafo 1º – Serão conferidas medalhas aos casais classificados em 1º, 2º e 3º lugares por categoria.

Parágrafo 2º – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 6 - Das Inscrições

Parágrafo 1º – As inscrições serão realizadas de 02/07 à 28/07 diretamente na Secretaria de Esportes – Ginásio Poliesportivo - Av. Kennedy, 1.155 - apenas de forma presencial.

Parágrafo 2º - Por ser um torneio AMADOR, todos os inscritos passarão por uma avaliação prévia de cadastro e sua inscrição poderá ser ou não efetivada.

Parágrafo 3º - Assim sendo é **PROIBIDA** a participação de profissionais que exercem a atividade de Dança como qualquer fonte de renda.

DOMINÓ

Artigo 01 – A competição será dividida em duas categorias: **Masculino e Feminino**

Artigo 02 – O torneio será realizado com inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – O torneio será disputado por duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Artigo 04 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de duplas inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (duas) duplas inscritas na competição, a mesma será realizada em melhor de três partidas. A dupla que vencer duas disputas será declarada campeã.

Caso tenhamos um número entre **2 (duas) à 5 (cinco) equipes inscritas** na competição, as duplas irão se enfrentar no formato TODOS CONTRA TODOS. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e as equipes com mais pontos serão classificadas e premiadas.

Em caso de empate na pontuação das duplas, o primeiro critério para desempate será o CONFRONTO DIRETO, o segundo critério será o NÚMERO DE VITÓRIAS conquistados pela dupla durante o torneio, o terceiro critério será o NÚMERO DE RAIOS conquistados pela dupla durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) à 8 (oito) equipes inscritas** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) equipes, que competirão entre si. As 2 duplas mais bem pontuadas permanecerão na competição.

A equipe mais bem pontuada no grupo 1 enfrentará a segunda equipe do grupo 2; A equipe mais bem pontuada no grupo 2 enfrentará a segunda equipe do grupo 1.

As duplas vencedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto as duplas perdedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) duplas inscritas** na competição, as duplas serão divididas em grupos com 3 (três) equipes. As 2 equipes mais bem pontuadas em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de duplas inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas quatro duplas para as disputas finais.

As equipes vencedoras se enfrentarão na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino e do Feminino.

Artigo 06 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida.

Artigo 07 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos.

Artigo 08 – O jogo será disputado em uma única partida, que será finalizada quando uma das duplas completarem os 05 (cinco) raios.

Artigo 09 – As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 10 – Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 11 – Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Artigo 12 – No caso de um dos jogadores sair com 5 (cinco) doublés, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

Artigo 13 – Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 14 – Todas as partidas terão início com elemento que estiver de posse da peça de maior valor (double de sena), obedecendo a ordem de saída no sentido anti-horário.

Artigo 15 – A pedra sem pontos (double de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 16 – É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.

Artigo 17 – O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 18 – O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.

Artigo 19 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Parágrafo Único – As equipes juntos deverão contar as pedras e após a partida

Artigo 20 – Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.

Parágrafo Primeiro – O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer, e mantiver 2 (duas) pedras na mão.

Artigo 21 – Constatado que alguma parte infringiu qualquer artigo do presente regulamento, a mesma deverá ser advertida e/ou punida com a perda do raio.

Artigo 22 - No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

Artigo 23 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 24 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 25 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

MALHA

Artigo 01 – Será realizado um torneio único.

Artigo 02 – O torneio será realizado com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – O torneio será disputado em duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Artigo 04 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de duplas inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (duas) duplas inscritas na competição, a mesma será realizada em melhor de três partidas. A dupla que vencer duas disputas será declarada campeã.

Caso tenhamos um número entre **2 (duas) a 5 (cinco) equipes inscritas** na competição, as duplas irão se enfrentar no formato TODOS CONTRA TODOS. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e as duplas com mais pontos serão classificadas e premiadas.

Em caso de empate na pontuação das duplas, o primeiro critério para desempate será o CONFRONTO DIRETO, o segundo critério será o NÚMERO DE VITÓRIAS conquistados pela dupla durante o torneio, o terceiro critério será o NÚMERO DE RAIOS conquistados pela dupla durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) a 8 (oito) equipes inscritas** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) equipes, que competirão entre si. As 2 equipes mais bem pontuadas permanecerão na competição.

A equipe mais bem pontuada no grupo 1 enfrentará a segunda equipe do grupo 2; A equipe mais bem pontuada no grupo 2 enfrentará a segunda equipe do grupo 1.

As equipes vencedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto as duplas perdedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) equipes inscritas** na competição, as equipes serão divididas em grupos com 3 (três) duplas. As 2 equipes mais bem pontuadas em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de equipes inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas quatro duplas para as disputas finais.

As equipes vencedoras se enfrentam na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 06 – As partidas serão efetuadas em 08 (oito) lances completos de 16 (dezesesseis) malhas por atleta, sendo vencedora a equipe que conquistar maior número de pontos.

Artigo 07 – O sistema de sorteio será de responsabilidade exclusiva da Comissão Organizadora dos Jogos e será realizado no dia do Congresso Técnico.

Artigo 08 – Cada equipe terá direito a um pedido de tempo que poderá ser efetuado pelo capitão da equipe.

Artigo 09 – O jogo será disputado em uma única partida.

Artigo 10 – À equipe vencedora de cada partida serão creditados 03 (três) pontos independentes do placar.

Artigo 11 – Caso a partida termine empatada será creditado 01(um) ponto para cada equipe.

Artigo 12 – Jogos da semifinal e final: não haverá empate, deverá ocorrer um ou mais lances completos, até que se apure o vencedor.

Artigo 13 – Para efeito de ordem de classificação, será considerado o número de pontos ganhos, persistindo o empate, será adotado o seguinte critério para o desempate:

- a) Número de vitórias obtidas em todas as partidas realizadas;
- b) Saldo dos pontos feitos em todas as partidas realizadas;
- c) Confronto direto (somente quando o empate envolver duas equipes);
- d) Soma dos pontos feitos em todas as partidas realizadas;
- e) Sorteio

Artigo 14 – As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Artigo 15 – Toda equipe deverá estar uniformizada com camisa, calça, meia e tênis.

Artigo 16 – Fica estabelecida a punição, a equipe cujo um ou mais atletas praticar atos considerados indevidos ou violentos, receberá advertência por escrito ou terá seu atleta expulso de acordo com a decisão da Arbitragem e Comissão Organizadora.

Artigo 17 - No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (estes já inscritos na competição), para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização.

Artigo 18 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 19 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

NATAÇÃO

Artigo 01 - As distâncias das provas de natação serão as seguintes:

Categoria Especial 1 – de 50 a 54 anos (nascidos de 1968 a 1972) - Masculino e Feminino – 50mts

Categoria Especial 2 – de 55 a 59 anos (nascidos de 1963 a 1967) - Masculino e Feminino – 50mts

Categoria. A – de 60 a 64 anos (nascidos de 1958 a 1962) – 50mts

Categoria. B – 65 a 69 anos (nascidos de 1953 a 1957) – 50mts

Categoria. C – de 70 a 74 anos (nascidos de 1948 a 1952) – 50mts

Categoria. D – de 75 a 79 anos (nascidos de 1943 a 1947) – 25mts

Categoria. E – de 80 a 84 anos (nascidos de 1938 a 1942) – 25mts

Categoria. F – de 85 a 89 anos (nascidos de 1933 a 1937) – 25mts

Categoria. G – acima de 90 anos (nascidos antes de 1932) – 25mts

Artigo 02 – As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas para ambos os sexos e categorias.

Artigo 03 - As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

Parágrafo Primeiro – As séries serão divididas de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Parágrafo Segundo – A saída ficará a critério do atleta de dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco de saída.

Parágrafo Terceiro - O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Artigo 04 – O congresso específico será realizado 30 minutos antes do início das competições

Artigo 05 – O atleta poderá participar dos dois estilos.

Artigo 06 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO DE 2021.**

PETECA

Artigo 01 – Será realizado um torneio unico misto

Parágrafo 1º – As equipes poderão ser formadas por um número mínimo de 02 (dois) e o máximo 4 (quatro) atletas por equipe.

Parágrafo 2º – O torneio será realizado com inscrição mínima de 02 (duas) equipes.

Parágrafo 3º - A equipe poderá ter até um atleta nascidos antes de 1972 (ter ou completar 50 anos em 2022) os demais deverão ser nascidos antes de 1962 (ter ou completas 60 anos em 2022).

Parágrafo 4º – Será obrigatório ter um atleta de acima de 60 anos em jogo durante toda partida.

Artigo 02 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de equipes inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (duas) equipes a mesma será realizada em melhor de três partidas. A equipe que vencer duas disputas será declarada campeã.

Caso tenhamos um número entre **2 (duas) a 5 (cinco) equipes** inscritas na competição, as mesmas irão se enfrentar no formato **TODOS CONTRA TODOS**. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e as equipes com mais pontos serão classificadas e premiadas.

Em caso de empate na pontuação das duplas, o primeiro critério para desempate será o **CONFRONTO DIRETO**, o segundo critério será o **NUMERO DE VITÓRIAS** conquistados pela equipe, o terceiro critério será o **SALDO DE SETS** (número de sets vencidos - o número de sets perdidos pela equipe) durante o torneio, quarto critério será o **SALDO DE PONTOS** (número de pontos feitos - o número de pontos sofridos pela equipe) durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) a 8 (oito) duplas inscritas** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) equipes, que competirão entre si. As 2 equipes mais bem pontuadas permanecerão na competição.

A equipe mais bem pontuada no grupo 1 enfrentará a segunda equipe do grupo 2; A equipe mais bem pontuada no grupo 2 enfrentará a segunda equipe do grupo 1.

As equipes vencedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto as equipes perdedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) equipes inscritas** na competição, as equipes serão divididas em grupos com 3 (três) equipes. As 2 equipes mais bem pontuadas em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de equipes inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas quatro equipes para as disputas finais.

As equipes vencedoras se enfrentam na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Artigo 03 – Serão conferidas medalhas aos atletas das equipes participantes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 04: A quadra tem a dimensão de 12 metros por 6,00 metros para o jogo de duplas.

Em toda e qualquer competição oficial, devem ser colocadas fitas sinalizadoras de limite da quadra (popularmente conhecidas como “pega-ladrão”) nas linhas de fundo e também nas linhas laterais.

As fitas sinalizadoras devem ser instaladas de maneira a acompanhar a parte mais externa das linhas demarcatórias, sem ultrapassar o seu limite.

Quando estiverem instaladas, as fitas sinalizadoras assumem os limites da quadra.

Artigo 05- A rede deve ser instalada numa altura uniforme de 2,43 metros para jogos da categoria Masculino e 2,24 metros para o Feminino, no jogo misto se manterá a altura do jogo feminino.

Entre o ponto central da rede e os seus pontos laterais, que coincidem com a projeção vertical nas linhas laterais da quadra, é permitida uma variação máxima de dois centímetros na sua altura.

Artigo 06 – Todos os jogadores de uma mesma equipe devem usar uniformes:

- a) camisetas idênticas;
- b) para o masculino é permitido o uso tanto de calções quanto de bermudas, desde sejam da mesma cor;
- c) para o feminino é permitido o uso tanto de bermudas quanto de calças legging, desde que sejam da mesma cor;
- d) é permitido o uso de blusa de manga comprimida (tipo 2ª pele) por baixo da camisa do uniforme.
- e) será permitido o uso de luvas próprio para o jogo de Peteca.
- f) a utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, anéis, correntes, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada jogador.

Artigo 07 – Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 02 (dois) jogadores no início da partida e no máximo 4 (quatro).

Parágrafo 1º – Caso a equipe fique incompleta ainda no primeiro set, perderá a partida por “dois a zero”, acrescentando-se o número de pontos e set necessários, para a equipe considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo 2º - Caso a equipe fique incompleta no segundo set e tenha perdido o primeiro set, o placar será de “dois a zero”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo 3º - Caso a equipe fique incompleta no segundo set e tenha vencido o primeiro set, o placar será de “dois a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo 4º - Caso a equipe fique incompleta no terceiro set, mesmo com um dos sets como equipe vencedora, o placar será de “dois a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo 5º - A equipe incompleta permanecerá, sempre, com os pontos obtidos até o momento da partida.

Artigo 08 – Duração das partidas: Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem. Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto, independentemente da diferença mínima de dois pontos. O 3º set será da mesma forma que os dois anteriores, sem realização de novo sorteio.

Parágrafo Primeiro - Para se ganhar a partida a equipe precisa vencer 2 (dois) sets.

Parágrafo Segundo – Em caso de empate em 1 (um) a 1 (um), será jogado o 3º (terceiro) e decisivo set.

Artigo 09 – Da definição do ponto e tomada do saque

Parágrafo 1º - O jogo de peteca é disputado no sistema de ponto direto.

Parágrafo 2º - A equipe vencedora do ponto continua sacando até que essa situação mude ou que o jogo termine.

Parágrafo 3º - O ponto em disputa somente se define quando a peteca tiver caído no chão, independentemente se ela vier a cair fora dos limites da quadra ou na própria quadra de quem a tocou.

Parágrafo 4º - Comete falta o atleta que, nessa circunstância, tocá-la antes dessa definição.

Parágrafo 5º - Se a peteca tocada passar por baixo da rede e, de forma inequívoca, não restar dúvida sobre a definição do ponto, o árbitro deve encerrar a disputa do ponto assim que ela cruzar o plano vertical ideal projetado pela rede, mesmo que toque em qualquer atleta ou por ele seja tocada.

Artigo 10- Do jogo, dos sets, pontuação, tempo, desempate e troca de lado

Parágrafo 1º - Antes do início da partida, o árbitro principal realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque, assim como o lado da quadra em que cada uma atuará durante o primeiro set.

Parágrafo 2º - O sorteio será realizado com a presença dos capitães das duas equipes.

Parágrafo 3º - O vencedor do sorteio escolherá entre:

- a) O direito de executar ou receber o primeiro saque.
- b) O direito de escolher o lado da quadra em que sua equipe iniciará a partida.
- c) Ao perdedor do sorteio, é reservado o direito às alternativas restantes.
- d) No segundo set não deve haver troca de posições e as equipes permanecem na quadra como terminaram o primeiro set, mas o saque passa à equipe que não iniciou o jogo sacando.

Parágrafo 4º - Ao término dos sets obrigatório um tempo técnico de 3 (três) minutos.

Parágrafo 5º Cada equipe pode pedir, por set disputado, no máximo dois tempos de um minuto cada.

Parágrafo 6º Para um pedido de tempo, a equipe deverá fazer a solicitação ao árbitro principal, desde que a peteca esteja fora de jogo.

Parágrafo 7º Durante a partida, se a equipe for composta por um quarteto, é permitido o rodízio ilimitado entre os seus três atletas, desde que a peteca esteja fora de jogo.

Parágrafo 8º O rodízio dos atletas independe de autorização do árbitro.

Parágrafo 9º Durante a partida, quando for o caso, o terceiro e quarto atleta e o treinador devem permanecer sentados no banco de reserva, ou de pé na área previamente determinada pelo árbitro principal, e podem dar instruções aos atletas de sua equipe.

Parágrafo 10º As equipes têm direito a, no máximo, cinco minutos para aquecimento na quadra antes do início da partida.

Artigo 11 - Do saque, infrações, repetição, pontos para o adversário, disposições gerais

Parágrafo 1º O saque é a colocação da peteca em jogo, imediatamente após a autorização do árbitro para início da partida ou da disputa de um ponto.

Parágrafo 2º No saque, a peteca deve ser batida com uma das mãos e arremessada por cima da rede para o campo do adversário.

Parágrafo 3º Para o saque, o atleta deve se colocar fora da quadra, atrás da linha de fundo e dentro da projeção das linhas laterais, podendo escolher a posição que lhe convier dentro desses limites.

Parágrafo 4º Se, no ato de sacar, a peteca cair da mão do atleta sem ter sido tocada, o saque deve ser repetido.

Parágrafo 5º O saque pode ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.

Parágrafo 6º O saque pertence sempre à equipe que:

- a) Vencer o ponto em disputa.
- b) Recuperar o direito ao saque quando a equipe que havia sacado não concretizar o ponto em disputa no tempo oficial de posse de peteca.
- c) Tiver a reversão da posse do saque determinada pelo árbitro em razão de falta ou infração disciplinar da equipe adversária.

Artigo 12 – Das infrações do saque

Parágrafo 1º O saque é revertido à equipe adversária:

- a) Quando a peteca não chegar ao campo do adversário.
- b) Quando a peteca passar por baixo da rede.
- c) Quando a peteca passar por cima da rede, mas fora da projeção vertical das linhas demarcatórias laterais.
- d) Quando a peteca cair fora dos limites da quadra.
- e) Quando a peteca for carregada ou conduzida.
- f) Quando o atleta sacar de dentro dos limites da quadra, incluindo-se neles as linhas demarcatórias.
- g) Quando o atleta sacar de fora da área delimitada pelo prolongamento das linhas demarcatórias laterais, ainda que com parte de seu corpo.
- h) Quando a peteca tocar no atleta da mesma equipe antes de passar para o campo do adversário.
- i) Quando a peteca, em seu trajeto aéreo, tocar em qualquer objeto fixo antes de poder ser defendida pelo adversário, como, por exemplo, teto de quadras cobertas, etc.

Artigo 13- Dos toques, consequências e interpretações diversas

Parágrafo 1º - No decorrer do jogo, em qualquer circunstância, a peteca só pode ser batida com uma das mãos, duas vezes e pela dupla (os toques deverão ser intercalados, ou seja, o mesmo atleta não poderá dar os dois toques).

Parágrafo 2º - A peteca que, durante o jogo, toca na fita superior da rede ultrapassando-a, inclusive no saque, é considerada em jogo.

Parágrafo 3º- Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a fita superior, ultrapassar a rede e nela ficar dependurada, sem cair no chão, o saque volta para a equipe que havia sacado.

Parágrafo 4º - Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a rede na sua parte superior e, sem cair no chão, nela ficar dependurada do lado da equipe que fez o toque, o saque é revertido para a outra equipe, com a contagem de ponto, se for o caso.

Artigo 14 – Das faltas

Parágrafo 1º - São as seguintes as faltas registradas que contam ponto ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

Parágrafo 2º - A invasão sobre a rede, que consiste na passagem de uma ou das duas mãos por cima da rede.

Parágrafo 3º - O toque na peteca por um atleta com as duas mãos ou pelos dois atletas, ao mesmo tempo, com qualquer uma de suas mãos.

Parágrafo 4º - A carregada ou a condução da peteca.

Parágrafo 5º - A invasão sob a rede, considerando as exceções abaixo:

Parágrafo 6º - É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central.

Parágrafo 7º- É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isso não interfira na jogada do adversário.

Parágrafo 8º - Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a peteca se tornar “fora de jogo”.

Parágrafo 9º- O toque na rede, por qualquer um dos atletas, em qualquer circunstância.

Artigo 15 – Das infrações disciplinares e da expulsão do jogador

Parágrafo 1º- São as seguintes as infrações disciplinares registradas que contam ponto a favor da equipe adversária:

Parágrafo 2º- Quando o atleta chutar a peteca durante o jogo ou não.

Parágrafo 3º- Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro ou praticar ato de desrespeito ao árbitro e seu auxiliar, adversários, membros da organização e público presente:

Parágrafo 4º - Quando o atleta tiver conduta antidesportiva, a critério da equipe de arbitragem.

Parágrafo 5º - Quando o atleta abandonar o local do jogo, sem autorização do árbitro.

Parágrafo 6º - Quando o atleta praticar ato ofensivo caracterizado como preconceito racial, econômico, religioso, ideológico, de gênero, etc.

Parágrafo 7º- Em todas as infrações disciplinares, o infrator é passível das seguintes punições:

- a) Advertência (cartão amarelo).
- b) Expulsão do jogo (cartão vermelho).

Parágrafo 8º- O atleta recebe obrigatoriamente o cartão vermelho, com a consequente expulsão, quando, já tendo na partida recebido cartão amarelo, comete nova infração disciplinar passível de punição.

Parágrafo 9º - A pena de aplicação de cartão amarelo ao atleta numa partida não é transferida para outraspartidas.

Parágrafo 10º- Numa equipe composta por quatro atletas, o atleta expulso pode ser substituído e a partida tem curso normal.

Parágrafo 11º - Se a equipe for composta por somente dois atletas e um deles for expulso, o set e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens.

Parágrafo 12º - O set ou os sets já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

- A) O set em disputa é encerrado e é atribuído o placar de 15x0 para a equipe adversária.
- B) Ao set ainda não disputado é atribuído o placar de 15x0 para a equipe adversária.
- C) O atleta expulso numa partida pode jogar a partida ou partidas seguintes da tabela de uma competição.

Artigo 16 – NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO DE 2021.

Artigo 17 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 18 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento não cabendo qualquer recurso.

RUMMIKUB

Artigo 01 – O torneio será disputado individualmente de maneira mista, ou seja, poderão participar pessoas do sexo Feminino e Masculino.

Artigo 02 – O torneio será realizado com inscrição mínima de 02 (duas) pessoas

Artigo 03 – Os participantes serão sorteados e colocados em MESAS com 4 (quatro) ou 3 (três) pessoas, de acordo com o número total de inscritos.

Artigo 04 – O torneio será realizado em 4 rodadas.

Parágrafo Primeiro: Após a composição das mesas para a primeira rodada, serão disputadas 3 partidas e ao término de cada partida, a somatória negativa de todos os pontos restantes na mão de cada participante deverá ser contado.

Parágrafo Segundo: Após o término da primeira rodada, será realizado um novo sorteio para a composição das mesas para dar início a segunda rodada, que seguirá o mesmo procedimento da rodada anterior.

Parágrafo Terceiro: Ao término da segunda rodada, o mesmo procedimento será adotado para a composição das mesas da terceira rodada.

Parágrafo Quarto: Ao término da terceira rodada os pontos serão somados e os quatro jogadores em 1º lugar (com o maior número de batidas) serão classificados para a rodada final.

Parágrafo Quinto Em caso de empate o critério desempate será o número de pontos somados, aqueles que tiverem **o menor número de pontos** serão classificados.

Parágrafo Sexto: Após a composição da mesa para a rodada jogo final, serão disputadas 3 partidas e ao término de cada partida, a somatória negativa de todos os pontos restantes na mão de cada participante deverá ser contado.

Artigo 05 – A classificação final será dada da seguinte maneira:

primeiro lugar = batedor do jogo final = medalha de ouro

segundo lugar = perdedor com a menor pontuação na mão = medalha de prata

terceiro lugar = perdedor com a **segunda menor** pontuação na mão = medalha de bronze

quarto lugar = perdedor com a **maior** pontuação na mão.

Artigo 06 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos.

Artigo 07 – As pedras do jogo de rummikub não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 104 (cento e quatro) peças numeradas de 1 a 13 (4 cores: preto, laranja azul e vermelho) e 4 suportes.

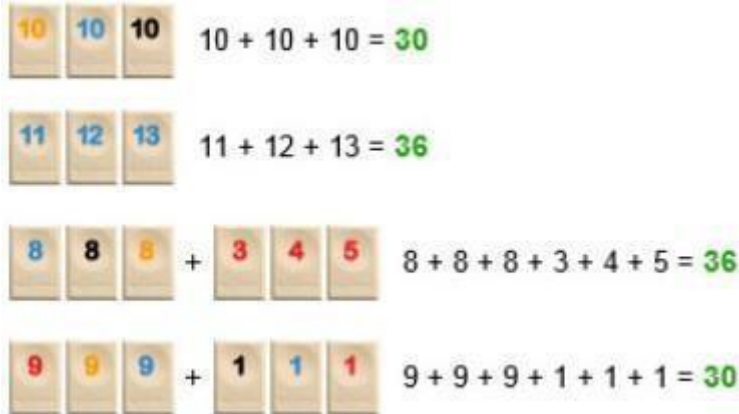
Artigo 08 – Depois de misturar (embaralhar) as pedras com as faces numeradas voltadas para baixo, serão distribuídas 14(quatorze) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo com as seguintes regras:

Parágrafo Primeiro: O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a baixar todas as peças do seu suporte.

Parágrafo Segundo: Para iniciar o jogo, cada jogador deve pegar uma peça das que sobraram sobre a mesa, quem tirar o maior número será o primeiro (o coringa não vale e, se for escolhido deve ser trocado). O jogo segue em sentido horário.

Parágrafo Terceiro: As peças que sobrarem formarão o monte de compra.

Parágrafo Quarto: Na primeira jogada, cada jogador, deve baixar (colocar as peças sobre a mesa com as faces voltadas paracima) uma ou mais séries de peças que ao somar-se resultem 30 ou mais pontos, quando baixar os 30 pontos **NÃO** poderá mexer nas outras pedras, só pododerá baixar e passar a vez. Veja:



Parágrafo Quinto: Existem dois tipos de séries possíveis: “grupos” ou “sequências”:

1. **Grupos:** são formados por três ou mais peças com o mesmo número e devem ser de cores diferentes.

Exemplo:



2. **Sequências:** são formadas por uma sucessão numérica de três ou mais peças e devem ser de cores iguais.

Exemplo:



Parágrafo Sexto: O coringa pode completar qualquer série, passando a valer o número da peça que irá substituir, no grupo ou na sequência, ao final da partida quem ficar com o coringa na mão, ele valerá 50 pontos negativos.

Parágrafo Sétimo: Sempre que um jogador não tiver nada para baixar, ou não puder fazer um mínimo de 30 pontos na sua primeira jogada, ele deverá comprar uma peça do monte. Realizada a compra de uma peça, o jogador não poderá baixar uma série ou uma peça, terá que aguardar a próxima rodada.

Parágrafo Oitavo: As séries baixadas na mesa não têm dono, elas devem ser compartilhadas entre todos os jogadores.

Parágrafo Nono: Durante a vez de cada jogador, as peças sobre a mesa podem ser manipuladas à vontade, formando novas séries. Os jogadores podem adicionar a elas tantas peças quanto for possível na mesma jogada.

Parágrafo Décimo: Não é permitido reorganizar séries da mesa sem que o jogador baixe pelo menos uma peça, ao final de cada jogada, todas as peças sobre a mesa devem fazer parte de combinações válidas.

Parágrafo décimo primeiro: Quando o jogador não puder ou não quiser baixar ao menos uma peça, ele compra uma peça do monte e passa a sua vez.

Parágrafo décimo segundo: Cada jogador terá **60 (sessenta)** segundos para cada jogada, caso não tenha terminado a jogada e o tempo seja finalizado o jogador deverá voltar as pedras à posição inicial e será penalizado com a compra de três pedras do monte. Se restarem pedras fora da série, e os jogadores não se lembrarem de suas posições originais, elas deverão ser colocadas no monte de compra.

Paragrafo décimo terceiro: Ao término do joga, caso o jogador ainda não baixou o jogo ele somará as pedras de sua mão. Se o jogador possuir os 50 pontos e não tenha baixado ele acrescentará aos seus pontos das pedras em suas mãos mais 200 pontos.

- **Exemplos de manipulações possíveis:**

Cortar uma sequência: o jogador pode retirar a peça inicial ou final de uma sequência para usá-la em outra combinação, desde que a sequência permaneça com pelo menos três peças.

Cortar uma quadra: o jogador pode retirar uma das peças de uma quadra (que se torna, então, uma trinca) para usá-la em outra combinação. O mesmo não pode ser feito em uma trinca, já que uma combinação de apenas duas peças não é válida.

Deslocar uma sequência de três: ao se colocar uma peça na ponta (início ou final) de uma sequência de três peças, esta passa a ter quatro peças e, portanto, a outra ponta pode ser retirada para uso em outra combinação.

Substituir numa trinca: numa trinca sobre a mesa, o jogador pode adicionar a peça de mesmo número e da cor que falta, transformando-a numa quadra, e, portanto, podendo retirar uma das outras peças da trinca para usá-la em outra combinação.

Dividir uma sequência: um jogador pode dividir uma sequência longa e colocar as peças correspondentes no meio, desde que as sequências resultantes tenham, cada uma, um mínimo três peças. Por exemplo, se há na mesa uma sequência azul de 6 a 10 e o jogador tem na mão um 8 azul, ele pode colocar a sua peça no meio e formar as sequências **6, 7, 8** e **8, 9, 10**.

Substituir um coringa: se o jogador possui a peça que substitui um coringa em uma combinação sobre a mesa, ele pode trocá-la, podendo a seguir usar o coringa em qualquer outra combinação.

- ◆ Ganha o jogo aquele que conseguir baixar primeiro todas as suas peças.

- ◆ Após um participante vencer o jogo, os demais somarão os valores de suas peças e será o segundo colocado aquele que tiver o total da soma menor. O coringa vale 30 pontos.

- ◆ Se todas as peças do monte de compra acabarem antes de algum jogador baixar todas as suas peças, quem tiver menos pontos em seu suporte ganhará a partida.

Artigo 11 – Nenhum jogador poderá marcar o as pedras, nem iniciar com as pedras na mão.

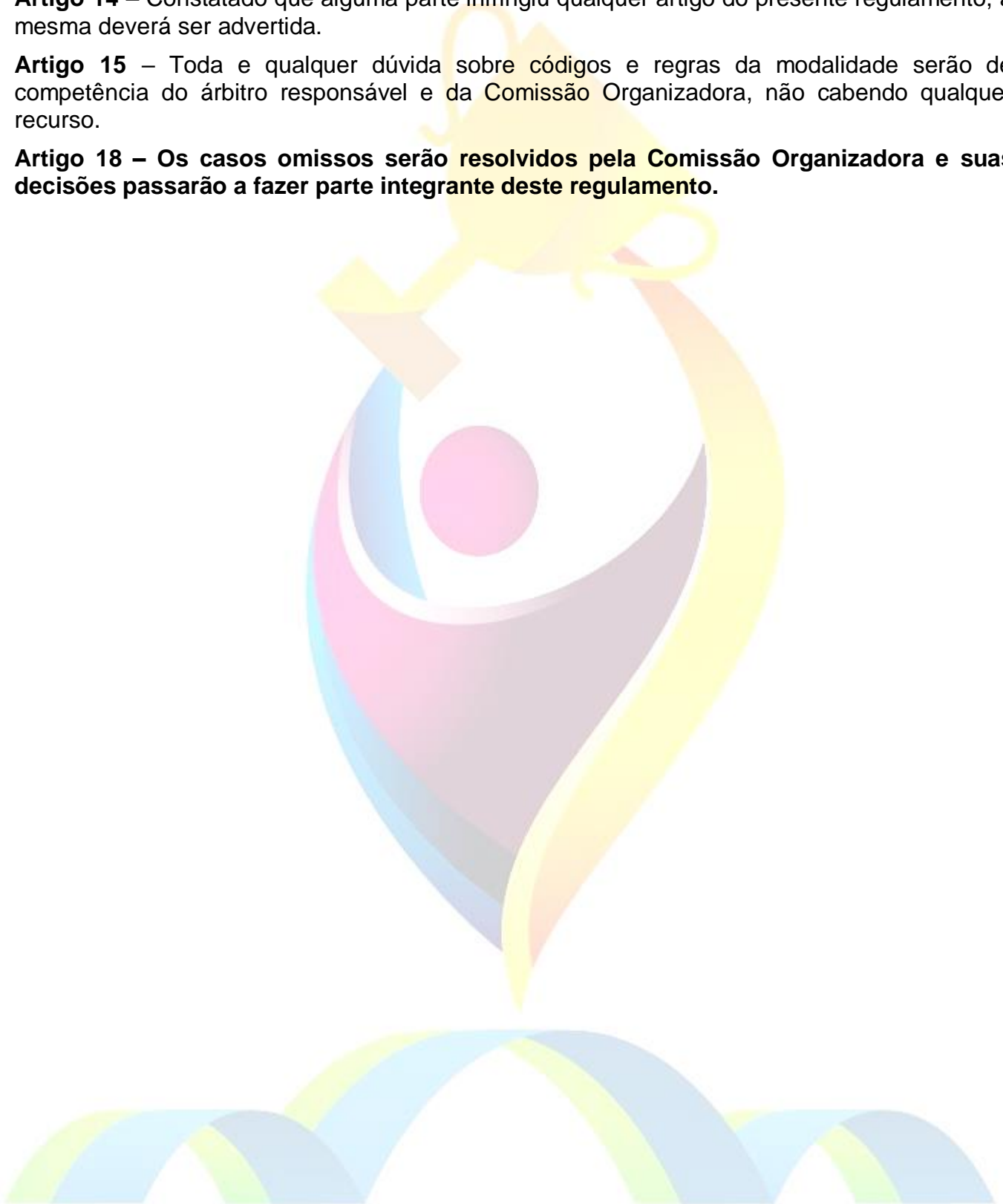
Artigo 12 – Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 13 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Artigo 14 – Constatado que alguma parte infringiu qualquer artigo do presente regulamento, a mesma deverá ser advertida.

Artigo 15 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 18 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.



TÊNIS DE CAMPO

Artigo 01 – Será realizado um torneio em duplas femininas e duplas masculinas e serão divididas em três categorias:

Categoria Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1963 a 1972)

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1953 a 1962)

Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1952 e anos anteriores)

Parágrafo 1º – Os atletas serão enquadrados na categoria correspondente ao atleta de menor idade, ou seja, o atleta poderá descer de categoria e não poderá subir.

Artigo 02 - O torneio será disputado, com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas.

Artigo 03 – Serão conferidas medalhas às duplas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 04 – Será disputado por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Artigo 05 – As partidas serão em 1 (um) set profissional e disputadas por duplas, em eliminatória simples.

Parágrafo 1º – Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14 (quatorze) games, vencendo a partida o atleta que alcançar 8 (oito) games, com diferença de 2 (dois) games.

Em caso de empate em 7 (sete) a 7 (sete) termina em 9 (nove) games, e em caso de empate em 8 (oito) a 8 (oito) será jogado um Tie Break de 7 (sete) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

- a) Na contagem dos games, o sistema a ser adotado é com No Ad, iguais em 40 o receptor do saque escolhe o lado para a definição do ponto;

Parágrafo 2º – Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Parágrafo 3º – Será fornecida 1 (uma) lata com 3 (três) de bolas a cada 3(três) jogos, pela Secretaria de Esporte e Lazer de São Bernardo do Campo.

Parágrafo 4º – O Bate bola para aquecimento será de no máximo 5 (cinco) minutos.

Artigo 06 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO QUE DEVERÃO SER APRESENTADOS ATÉ O DIA DA COMPETIÇÃO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO DE 2021.**

Artigo 07 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 08 – Será realizado o congresso específico antes do início das partidas

Artigo 09 – **Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.**

TÊNIS DE MESA

Artigo 01 – O torneio será realizado separadamente em feminino e masculino, sendo dividido em quatro categorias:

Categoria Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1972 a 1963)

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1962 a 1953)

Categoria B – 70 a 79 anos e acima (nascidos 1952 a 1943)

Categoria C – 80 anos e acima (nascidos em 1942 e anos anteriores)

Artigo 02 – Os torneios serão realizados com a inscrição mínima de 02 (dois) competidores.

Artigo 03 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de pessoas inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (dois) inscritos na competição, a mesma será realizada em melhor de três partidas. Aquele que vencer duas disputas será declarado(a) campeão(ã).

Caso tenhamos um número entre **2 (dois) a 5 (cinco) inscritos** na competição, os mesmos irão se enfrentar no formato TODOS CONTRA TODOS. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e quem tiver mais pontos serão classificados e premiados.

Em caso de empate na pontuação, o primeiro critério para desempate será o CONFRONTO DIRETO, o segundo critério será o NÚMERO DE VITÓRIAS conquistados durante o torneio, o terceiro critério será o SALDO DE SETS (QUANTIDADE DE SETS VENCIDOS - QUANTIDADE DE SETS PERDIDOS) obtidos pelo jogador durante o torneio, o quinto critério será o SALDO DE PONTOS (QUANTIDADE DE PONTOS VENCIDOS - QUANTIDADE DE PONTOS PERDIDOS) pelo jogador durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) a 8 (oito) inscritos** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) pessoas, que competirão entre si. Os 2 mais bem pontuados permanecerão na competição.

O jogador mais bem pontuado no grupo 1 enfrentará o segundo jogador do grupo 2 enquanto o jogador mais bem pontuado no grupo 2 enfrentará o segundo do grupo 1.

Os vencedores se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto os perdedores se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) inscritos** na competição, os mesmos serão divididos em grupos com 3 (três) participantes. Os 2 mais bem pontuados em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de duplas inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas **4 (quatro) duplas para disputar as semi-finais**.

As duplas vencedoras se enfrentam na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

O sistema de disputa será por grupo, caso tenha somente 02 (duas) equipes, farão melhor de 03 (três) partidas.

Artigo 04 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da FPTM, com as observações contidas neste regulamento.

Artigo 05 – Na 1ª fase serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na 2ª fase melhor de 05 (cinco) sets de onze pontos.

Artigo 05 – Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Artigo 06 – A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador, não será permitido revestimento de EVA.

Artigo 07 – Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm.

Artigo 08 – Uma bola sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios, toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Artigo 09 – Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos.

Artigo 10 – Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 (dez) pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 02 (dois) pontos de diferença.

Artigo 11 – O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.

Parágrafo 1º – Quando um atleta tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.

Parágrafo 2º – Após cada 02 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 (dez) pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

Parágrafo 3º – O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar de lado quando um dos atletas atingir 05 (cinco) pontos.

Parágrafo 4º – O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 05 (cinco) pontos.

Artigo 12 – Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

Parágrafo 1º – Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

Parágrafo 2º – Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

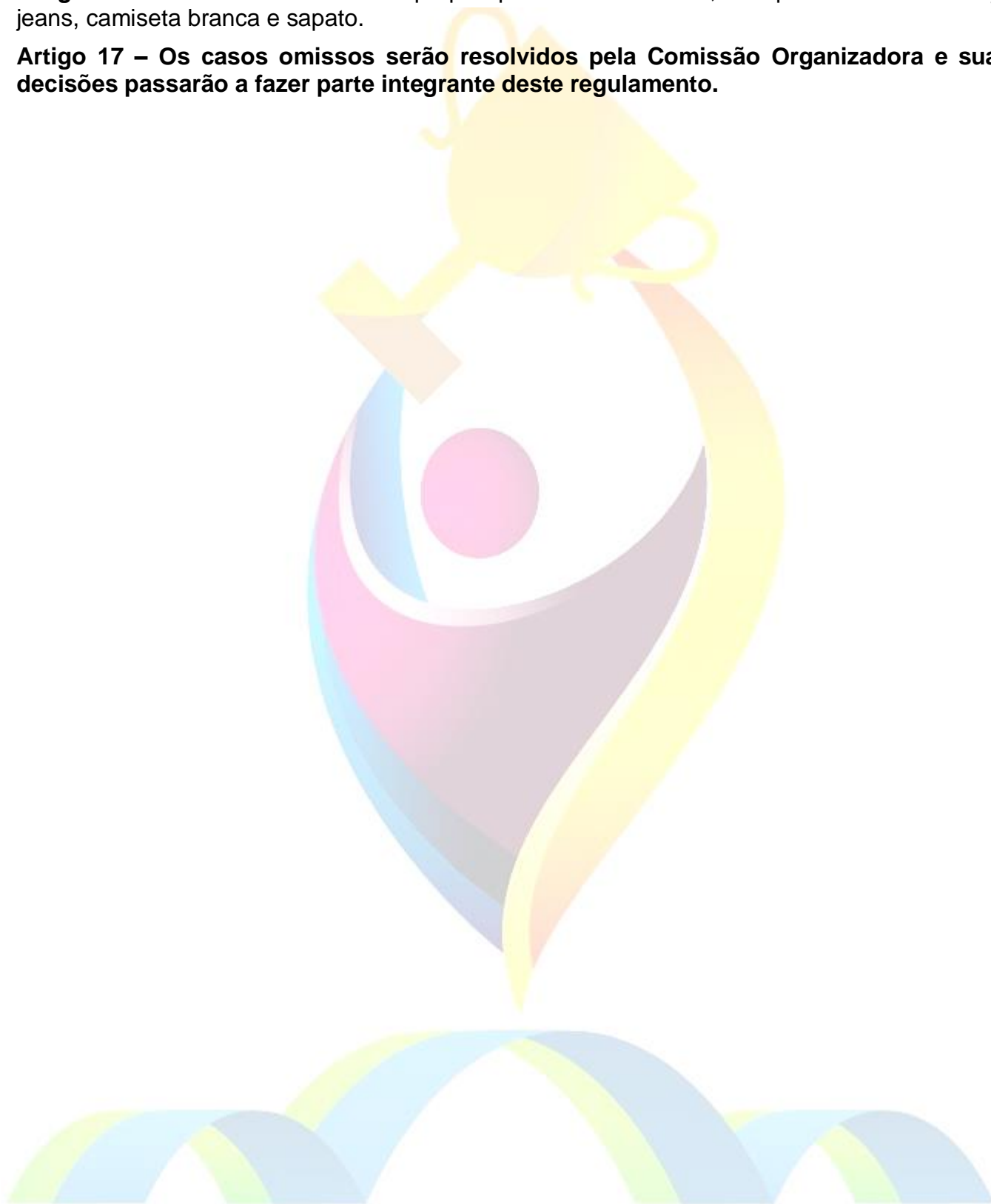
Artigo 13 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares da competição feminina e da masculina.

Artigo 14 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO DE 2018.**

Artigo 15 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 16 – O uniforme deverá ser próprio para tênis de mesa, não podendo utilizar calça jeans, camiseta branca e sapato.

Artigo 17 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.



TRANCA

Artigo 01 – A competição será dividida em : Masculino e Feminino;

Artigo 02 – O torneio será realizado com a inscrição mínima de 02 (duas) duplas;

Artigo 03 – O torneio será disputado por duplas, com direito a 01 (um) reserva;

Artigo 04 – Dependendo da quantidade de duplas inscritas, será realizado um sorteio para efetuar o chaveamento das equipes. Caso haja apenas 02 (duas) duplas inscritas, será disputada no sistema melhor de 03 (três) partidas;

Artigo 05 – Serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º (ouro), 2º (prata) e 3º (bronze) lugar;

Artigo 06 – Não será permitida substituir um atleta durante a partida;

Artigo 07 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas durante a partida;

Artigo 08 – Antes do início de cada partida, todos deverão pegar uma carta do monte para determinar quem distribuirá as cartas. O ÁS será a carta maior. As cartas deverão ser distribuídas no sentido anti-horário. O primeiro a jogar será aquele que estiver na direita do distribuidor;

Artigo 09– Cada rodada será decidida em uma única partida de 2000 pontos ou máximo 01(uma) hora de duração terminando a rodada em andamento. A partir do jogador que completou 01 (uma) hora de jogo, os 03 (três) jogadores poderão jogar e assim encerrar a rodada;

Artigo 10 – Para bater é obrigatório a dupla ter feito no mínimo 01 (uma) canastra suja ou limpa e ter pegado o morto;

Artigo 11 – Os coringões não farão parte do jogo;

Artigo 12 – As cartas de número 2 (dois) serão os coringas;

Artigo 13 – A carta 3 (três) preto, quando descartada, tranca o jogo, não podendo em qualquer hipótese, o jogador seguinte pegar as cartas da mesa;

Artigo 14 – A carta 3 (três) vermelho, deverá ser baixada sobre a mesa, quando comprada e trocada na vez de jogar;

Artigo 15 – Cada carta 3 (três) vermelho vale 100 pontos positivos se a dupla fizer canastra e negativo se não o fizer;

Artigo 16 – As cartas 3 (três) preto não formam jogo em hipótese nenhuma;

Artigo 17 – Se houver erro na distribuição de cartas ou no morto, quem decide se a jogada voltará ou não será a dupla que não distribuiu as cartas. Quando se tratar do morto com menos ou mais cartas será a dupla que não tirou o morto;

Artigo 18 – A mão poderá servir-se de uma segunda carta, caso a primeira não lhe servir devendo, entretanto soltá-la à mesa e não incluí-la entre suas cartas;

Artigo 19 – Se o jogador esqueceu de baixar o 3(três) vermelho na rodada em que pegou, deverá fazê-lo na seguinte ;

Artigo 20 – Se por ocasião da batida final, um dos jogadores deixou de baixar o 3 (três) vermelho, a dupla perderá 100 pontos a cada 3 (três) vermelho que tiver deixado de baixar (por esse motivo as cartas a serem pagas deverão ser abertas na mesa para a conferência dos adversários);

Artigo 21 – Para pegar o morto, não será necessário ter canastra. Quem bater indireto pega o primeiro morto, não importando que o adversário, logo em seguida, bata direto;

Artigo 22 – Mesmo que um dos parceiros tenha pego o morto indireto, nada impede que seu parceiro, na sua vez de jogar, bata o jogo, desde que tenha canastra suja ou limpa;

Artigo 23 – Um jogador somente poderá pegar as cartas da mesa quando o descarte da última carta formar jogo com duas ou mais cartas em sua mão, podendo inclusive fazer uso do coringa ou se a descartada se encaixar diretamente em jogo baixado;

Artigo 24 – Quando um jogador mostrar uma ou mais cartas, o seu parceiro não poderá baixar o jogo ou coringa onde poderá se encaixar a carta ou cartas mostradas. Carta colocada em jogo onde ela não se encaixe deve ser descartada;

Artigo 25 – Um novo jogo formado com a carta da mesa (descartada) não poderá ser colocado em continuação ao jogo baixado, a não ser, obviamente, que a carta seja encaixada no jogo existente na mesa;

Artigo 26 – Se um jogador tiver apenas uma carta na mão e tiver somente uma carta na mesa, esta não poderá ser recolhida;

Artigo 27 – O descarte sobre a mesa não poderá ser ciscado e sim colocado. A carta deverá ser colocada uma sobre a outra, ficando a vista apenas a última carta descartada. Caso o descarte não for feito corretamente, o jogador sofrerá uma advertência. Persistindo no descarte incorreto será feita a segunda advertência com a penalização de 50 (cinquenta) pontos negativo. A partir da segunda advertência, toda ação incorreta será acrescida de 50 (cinquenta) pontos negativos;

Artigo 28 – A partida será dada por encerrada com a compra da última carta do maço e respectivo descarte pagando-se os pontos que cada jogador tiver nas mãos, mais 100 pontos do morto se este não for utilizado e 100 pontos de cada 3(três) vermelho, se não tiver sido feita a canastra. O morto não entrará quando terminar o maço de cartas da mesa;

Artigo 29 – No caso de descarte de coringa, durante a partida, este somente poderá ser pego para efetuar jogo com cartas da mão e deverá ser imediatamente baixado;

Artigo 30 – O jogo de lavadeira será liberado, sendo que dois coringas e uma ou mais cartas não formam jogo e não será permitido lavadeira de coringas;

Artigo 31 – Se ao final de partida houver empate no número de pontos (ex.: 2000) deverá haver mais uma dada de cartas para desempate;

Artigo 32 – Durante a realização das partidas, os participantes somente poderão ausentar-se da mesa em caso de força maior e durante no máximo 05 (cinco) minutos;

Artigo 33 – A contagem e marcação dos pontos serão feitas pelos participantes em comum acordo, com fiscalização dos próprios parceiros, ficando a Comissão Organizadora isenta de qualquer irregularidade que por ventura possa acontecer nesse sentido durante ou após encerramento da partida;

Artigo 34 – Colocação das cartas : quando um jogador passar ao outro, carta ou cartas, para colocação no jogo descido sobre a mesa, há necessidade de que seja determinado pelo passador em qual jogo as mesmas deverão entrar;

Artigo 35 – Em hipótese alguma poderão ser baixadas dois jogos iguais de trinca com coringa. Ex.: duas damas e um coringa e logo após outro jogo separado com duas damas e um coringa;

Artigo 36 – Havendo esquecimento de juntar o morto da rodada anterior ao baralho, após início da rodada seguinte, anula-se a jogada, mesmo que ela tenha chegado ao final;

Artigo 37 – Quando a última carta do baralho for um 3 (três) vermelho, esta deverá ser baixada e não valerá 100 pontos, nem positivo e nem negativo e o jogador poderá baixar as cartas da mão, desde que formem jogo ou forem colocadas nos jogos já baixados, e só poderá bater se tiver canastra e não sobrar carta na mão, pois não haverá descarte;

Artigo 38 – O jogador que baixar o morto que contenha um ou mais três vermelho, observar a seguinte forma :

- a) Havendo cartas suficientes para a troca dos três vermelhos mais uma, o jogador continuará o jogo normalmente.
- b) Não havendo cartas suficientes somente para a troca dos três vermelhos, observar o Artigo 39;

Artigo 39 – Não tendo cartas suficientes no maço para a troca de três vermelho, o jogador trocará tantos três quantas cartas existirem no maço. Se ficar sobrando três vermelho na mão do jogador, esta será paga como carta normal (dez pontos) e o jogador poderá baixar as cartas da mão desde que formem jogo ou forem colocadas em jogo já baixado, encerrando-se a jogada;

Artigo 40 – Todas as cartas valerão 10 (dez) pontos, inclusive o três preto e vermelho para contagem de pontos;

Artigo 41 – A canastra suja valerá 100 (cem) pontos e a canastra limpa 200 (duzentos) pontos;

Artigo 42 – Baixando as cartas com ou sem intenção e verificado uma irregularidade no conjunto exposto, a dupla infratora será penalizada em 200 (duzentos) pontos negativos. O conjunto das cartas irregulares deverá ser recolhido e não entrará mais no jogo;

Artigo 43 – Comentários, sinais, etc, entre parceiros deverão ser fiscalizados pelos próprios participantes, cabendo a estes também, resolverem entre si, qualquer problema que tais possam ocasionar;

Artigo 44 – Posturados jogadores : As cartas na mão deverão estar sempre acima do nível da mesa. O jogador que infringir esta regra segurando as cartas abaixo do nível da mesa deverá sofrer uma advertência do adversário. Na segunda advertência, a dupla infratora será penalizada com 50 (cinquenta) pontos negativos. A seguir para cada advertência feita a dupla infratora haverá penalização com mais 50 (cinquenta) pontos negativos com o limite de 500 (quinhentos pontos);

Artigo 45 – No caso de dois “WOs” ou mais na modalidade e categoria, com apenas um integrante de cada dupla presente e já inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através do sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO” (este já inscrito na competição), e para formar uma nova dupla, deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela organização;

Artigo 46 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso;

Artigo 47 -os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

VOLEIBOL SIMPLIFICADO

O voleibol simplificado será regido pelas regras oficiais e regras do JOMI, salvo as exceções previstas neste regulamento.

Artigo 01 – Será realizado um torneio feminino e um masculino divididos em duas categorias:

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1953 a 1962)

Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1952 e anos anteriores)

Parágrafo 1º – As equipes poderão ser formadas por um número mínimo de 06 (seis) e o máximo 14 (quatorze) atletas por equipe.

Parágrafo 2º – O torneio será realizado com inscrição mínima de 02 (duas) equipes.

Parágrafo 3º - A equipe A poderá ter até dois atletas inscritos de 55 à 59 anos e no máximo 4 atletas com mais de 70 anos.

Parágrafo 4º - O atleta poderá ser inscrito em apenas uma categoria.

Artigo 02 – O sistema de disputa dependerá da quantidade de equipes inscritas na competição.

Caso tenhamos apenas 02 (duas) equipes a mesma será realizada em melhor de três partidas. A equipe que vencer duas disputas será declarada campeã.

Caso tenhamos um número entre **2 (duas) a 5 (cinco) equipes** inscritas na competição, as mesmas irão se enfrentar no formato **TODOS CONTRA TODOS**. Cada vitória contará 2 (dois) pontos, e a derrota contará 1 (um) ponto. Ao final das rodadas, os pontos serão computados e as equipes com mais pontos serão classificadas e premiadas.

Em caso de empate na pontuação das equipes, o primeiro critério para desempate será o **CONFRONTO DIRETO**, o segundo critério será o **NÚMERO DE VITÓRIAS** conquistados pela equipe, o terceiro critério será o **SALDO DE SETS** (número de sets vencidos - o número de sets perdidos pela equipe) durante o torneio, quarto critério será o **SALDO DE PONTOS** (número de pontos feitos - o número de pontos sofridos pela equipe) durante o torneio, prosseguindo o empate a decisão será feita via sorteio.

Caso tenhamos um número entre **6 (seis) a 8 (oito) equipes inscritas** na competição, serão divididas em 2 (dois) grupos com até 4 (quatro) equipes, que competirão entre si. As 2 equipes mais bem pontuadas permanecerão na competição.

A equipe mais bem pontuada no grupo 1 enfrentará a segunda equipe do grupo 2; A equipe mais bem pontuada no grupo 2 enfrentará a segunda equipe do grupo 1.

As equipes vencedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de ouro, enquanto as equipes perdedoras se enfrentarão na disputa pela medalha de bronze.

Caso haja **mais de 8 (oito) equipes inscritas** na competição, as equipes serão divididas em grupos com 3 (três) equipes. As 2 equipes mais bem pontuadas em cada grupo permanecerão na competição.

O número de grupos dependerá da quantidade de equipes inscritas para a competição.

Na segunda etapa, a disputa acontecerá no formato de **eliminatória simples**, onde o primeiro colocado de um grupo enfrentará o segundo colocado de outro. E assim por diante até restarem apenas quatro equipes para as disputas finais.

As equipes vencedoras se enfrentam na disputa da medalha de ouro, enquanto as perdedoras se enfrentam na disputa da medalha de bronze.

Artigo 03 – Serão conferidas medalhas aos atletas das equipes participantes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria e sexo.

Artigo 04 – A quadra e a bola terão as mesmas especificações do Voleibol CBVA, sendo que a bola deverá ter a pressão interna de 1.50 libras.

Parágrafo Único - Altura da rede será como segue:

- a) Feminino - 2,24 metros;
- b) Masculino - 2,43 metros.

Artigo 05 – Na quadra os jogadores são dispostos de maneira igual ao voleibol CBVA.

a) Todos os jogadores de uma mesma equipe devem usar uniformes:

- a.a – camisetas idênticas;
 - a.b – para o masculino é permitido o uso tanto de calções quanto de bermudas, desde sejam da mesma cor;
 - a.c – para o feminino é permitido o uso tanto de bermudas quanto de calças legging, desde que sejam da mesma cor;
 - a.d – é permitido o uso de blusa de manga comprida (tipo 2ª pele) por baixo da camisa do uniforme.
- b) As camisas devem ser numeradas (silcadas ou bordadas) com numeração livre. O jogador com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;
- c) Os calções, as bermudas ou calças não há necessidade de serem idênticos e nem de serem numerados, caso tenham numeração deve ser idêntica a das camisas;
- d) As meias devem ser da mesma cor e estarem visíveis, acima do tornozelo, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas ou soquete;
- e) Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados, bem como quaisquer tipos de cola, luvas, esparadrapo, fita crepe e similares ou acessórios nas mãos;
- f) A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, anéis, correntes, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada jogador.

Artigo 06 – Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 06 (seis) jogadores no início da partida e no máximo 14 (quatorze), com súmula aberta, poderá constar a inscrição do jogador em uma única categoria (a inscrição do jogador em mais de uma categoria desclassificará as 2 equipes em que o mesmo estiver inscrito).

Parágrafo Primeiro – Caso a equipe fique incompleta ainda no primeiro set, perderá a partida por “dois a zero”, acrescentando-se o número de pontos e set necessários, para a equipe considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Segundo - Caso a equipe fique incompleta no segundo set e tenha perdido o primeiro set, o placar será de “dois a zero”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Terceiro - Caso a equipe fique incompleta no segundo set e tenha vencido o primeiro set, o placar será de “dois a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Quarto - Caso a equipe fique incompleta no terceiro set, mesmo com um dos sets como equipe vencedora, o placar será de “dois a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Quinto - A equipe incompleta permanecerá, sempre, com os pontos obtidos até o momento da partida.

Artigo 07 – Duração das partidas: Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem. Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto, independentemente da diferença mínima de dois pontos. O 3º set será da mesma forma que os dois anteriores, sem realização de novo sorteio.

Parágrafo Primeiro - Para se ganhar a partida a equipe precisa vencer 2 (dois) sets.

Parágrafo Segundo – Em caso de empate em 1 (um) a 1 (um), será jogado o 3º (terceiro) e decisivo set.

Artigo 08 – O saque só pode ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque.

Artigo 09- Constituem infrações:

a) O mesmo jogador der 2 (dois) toques consecutivos; (salvo na situação de recepção da primeira bola lançada para seu campo, seja no saque ou numa situação de ataque).

b) O jogador, em qualquer posição, somente pode dar um passo para frente ou lateralmente ao receber a bola. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: quando o jogador estiver com os dois pés no solo, no momento em que receber a bola, a movimentação para trás ou para frente é que irá definir o pé de apoio;

c) Um jogador, colocado na posição de defesa (posições 1, 5 e 6), pode passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque, somente com um movimento realizado abaixo da linha dos ombros (de baixo para cima);

d) O jogador que estiver na zona de ataque (posições 2, 3 e 4) não pode, em hipótese alguma, utilizar-se do recurso da ameaça.

e) Constitui “ameaçar” :

1- Considerar-se-á ameaça quando o jogador executar movimentos, acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento da bola;

2- Após elevar a bola acima dos ombros e ficar segurando ou ameaçar a mesma sem concluir a jogada, a qual deve ser imediata, num ato contínuo após a recepção;

3- O fato de a bola ser movimentada lateralmente ou para frente ou para trás, estando abaixo dos ombros, sem indicar uma possível tentativa de ataque, “não constitui falta”.

f) O jogador, após estar de posse de bola, não realizar um passe ou ataque em um prazo, máximo, de 8 (oito) segundos.

g) Não há obrigatoriedade do jogador passar a bola à quadra adversária, somente, após o 3º (terceiro) toque, ou seja, pode ser feito a qualquer momento (1º, 2º ou 3º toques).

h) Será considerada invasão, sobre a rede, quando o jogador soltar, arremessar ou enterrar a bola e a mesma estiver do lado da quadra adversária, independentemente da bola ir direto ao solo ou tocar no adversário. Caracteriza-se a falta na saída da bola da mão do atacante.

i) Será considerada invasão da linha central da quadra quando o jogador:

1- Atrapalhar o adversário;

2- Passar com o corpo todo para a quadra adversária, com ou sem a posse de bola.

3- Passar totalmente a bola à quadra adversária.

j) Não será permitido o “pipocar” quando o jogador estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola; (salvo na situação de recepção da primeira bola lançada para seu campo, seja no saque ou numa situação de ataque ou quando o jogador estiver tentando recuperar a bola definitivamente.

Artigo 10 – Será permitido o bloqueio, conforme a regra da modalidade.

Artigo 11 – A substituição será de acordo com a regra da modalidade, ficando a critério de cada técnico realizá-la.

Artigo 12 – Será considerado toque quando o jogador:

a) Receber ou passar a bola, tocar, chutar, golpear, segurar, encaixar com uma ou duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;

b) Quando 2 (dois) jogadores segurarem a bola ao mesmo tempo, será considerado um toque de cada um, ou seja, dois toques da equipe.

Artigo 13 – Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set. Não haverá tempo técnico.

Artigo 14 – As punições a jogadores e comissão técnica serão de acordo com a regra da modalidade.

Artigo 15 – A tolerância será de 15 (quinze) minutos somente no 1º jogo, caso a equipe não compareça, será oficializado o WO.

Artigo 16 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE SETEMBRO DE 2021.**

Artigo 17 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

Artigo 18 – **Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento não cabendo qualquer recurso.**

XADREZ

Artigo 01 – Será realizado um torneio individual feminino e um masculino.

Artigo 02 – Os torneios serão realizados com inscrição mínima de 02 (dois) competidores.

Artigo 03 – O ritmo de jogo da partida será de 15 (quinze) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Artigo 04 – Não será permitido ingerir alimentos ou bebidas dentro da sala de jogos.

Artigo 05 – A competição obedecerá as seguintes normas de emparelamento:

- a) Sistema Schuring, quando o número de participantes for até 08 (oito) jogadores;
- b) Quando o número de participantes for acima de 8 (oito) será aplicado o sistema suíço em 07 (sete) rodadas;

Artigo 06 – Critérios de desempate serão os seguintes:

Sistema Schuring:

- a) sonneborn-berg;
- b) maior número de vitórias ;
- c) maior número de vitórias com as peças pretas;
- d) partida de desempate Armagedom

Sistema Suíço serão:

- a) milésimo totais;
- b) milésimo medianos;
- c) escore progressivo;
- d) maior número de vitórias;
- e) partida de desempate Armagedom.

Artigo 07 – A tolerância será de 15 (quinze) minutos em relação ao horário programado para configurar W.O.

Parágrafo único – Efetivado um WO o atleta estará eliminado da competição.

Artigo 08– Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE.

Artigo 09 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares da competição feminina e masculina.

Artigo 10 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora

Artigo 11– Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.