

REGULAMENTO GERAL



The poster features a stylized background of a city skyline in shades of blue and green. At the top center is the JOTISCS logo, which consists of two stylized human figures in red and blue, with a yellow star above them. Below the logo, the text 'JOTISCS' is written in a large, bold, blue font, followed by 'Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul' in a smaller font. The main title '2º JOTISCS JOGOS DA TERCEIRA IDADE' is in blue, with 'DE 05 A 15/07' in large red letters. Below that, 'ABERTURA OFICIAL' and '05/07, ÀS 14H' are in blue. At the bottom, there are two cartoon illustrations of elderly people: a man with glasses in a white tank top and blue pants performing a sit-up, and a woman in a white tank top and orange pants holding two small round objects. A blue location box at the bottom left contains the text 'TEATRO SANTOS DUMONT AVENIDA GOIAS 1111 - CENTRO SÃO CAETANO DO SUL' and a location pin icon.

JOTISCS
Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul

2º JOTISCS
JOGOS DA TERCEIRA IDADE
DE 05 A 15/07
ABERTURA OFICIAL
05/07, ÀS 14H

TEATRO SANTOS DUMONT
AVENIDA GOIAS 1111 - CENTRO
SÃO CAETANO DO SUL

REGULAMENTO GERAL

I - Das disposições preliminares

Artigo 01 – Os JOTISCS - Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul tem por finalidade resgatar a valorização do idoso, visando à integração e o exercício da cidadania, através de atividades esportivas promovendo a saúde e o bem-estar, resgatando a autoestima para melhor convívio social dos idosos.

Artigo 02 – Compete ao COMTID e a Secretaria de Esportes elaborarem programas, designando dias, locais e horários das competições.

II - Das modalidades e categorias

Artigo 03 – Serão disputadas as seguintes modalidades:

- Atletismo (Individual - Masculino e Feminino)
- Bocha (Duplas - Masculinas e Femininas)
- Buraco (Duplas - Masculinas e Femininas)
- Coreografia (Equipes)
- Damas (Individual - Masculino e Feminino)
- Dança de Salão (Casal)
- Dominó (Duplas - Masculinas e Femininas)
- Natação (Individual - Masculino e Feminino)
- Pesca (Individual – Torneio Único)
- Sinuca (Duplas – Torneio Único)
- Tênis de Campo (Individual - Masculino e Feminino)
- Tênis de Mesa (Individual - Masculino e Feminino)
- Tranca (Duplas – Masculinas e Femininas)
- Truco (Duplas – Torneio Único)
- Voleibol Adaptado (Equipes - Masculinas e Femininas)
- Xadrez (Individual - Masculino e Feminino)

Obs.: Duplas compostas por 1 homem e 1 mulher jogarão no Masculino.

Parágrafo único – Nascido em 1973 ou anterior que tenha completado a idade de 50 anos no ano da competição.

- a) Bocha, Buraco, Dominó, Sinuca, Tênis de Campo, Tranca e Truco: a participação será dupla, podendo inscrever no máximo de 3 (três) atletas, sendo que 1 (um) dos atletas será o reserva;
- b) Coreografia: no mínimo 8 (oito) e no máximo 20 (vinte) dançarinos por equipe;
- c) Voleibol Adaptado: no mínimo 6 (seis) e no máximo 12 (doze) atletas por equipe.
- d) Atletismo, Damas, Natação, Pesca, Tênis de Mesa e Xadrez: a participação será individual.
- e) Dança de Salão: a equipe deverá ser composta por um casal.

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

- **Atletismo e Natação** (Individual - Feminino e Masculino)
Especial I - de 50 a 54 anos (nascidos 1969 a 1973)
Especial II - de 55 a 59 anos (nascidos 1964 a 1969)
Categoria A - de 60 a 64 anos (nascidos 1959 a 1963)
Categoria B - de 65 a 69 anos (nascidos 1954 a 1958)
Categoria C - de 70 a 74 anos (nascidos 1949 a 1953)
Categoria D - de 75 a 79 anos (nascidos 1944 a 1948)
Categoria E – acima de 80 anos (nascidos em 1943 e anos anteriores)
- **Bocha, Buraco, Dominó e Tranca** (Duplas – Femininas e Masculinas)
Categoria Única – acima de 50 anos (nascido em 1973 ou anterior)
- **Coreografia (equipe)**
Especial – 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)
Categoria A – 60 anos e acima (nascidos em 1963 e anos anteriores)
- **Tênis de Campo e Tênis de Mesa** (Individual - Feminino e Masculino)
Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)
Categoria A - de 60 a 69 anos (nascidos 1954 a 1963)
Categoria B - 70 anos e acima (nascidos em 1953 e anos anteriores)
- **Sinuca e Truco** (Dupas – Torneio Único)
Categoria Única – acima de 50 anos (nascido em 1973 ou anterior)
- **Damas e Xadrez** (Individual – Feminino e Masculino)
Categoria Única - acima de 50 anos (nascidos em 1973 ou anterior)
- **Pesca** (Individual – Torneio Único)
Categoria Única - acima de 50 anos (nascidos em 1973 ou anterior)
- **Dança de Salão** (Casal)
Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)
Categoria A - 60 anos e acima (nascidos em 1963 e anos anteriores)
Parágrafo único – O casal (Dança de Salão) será enquadrado na categoria correspondente ao componente com menor idade.
- **Voleibol Adaptado** (Equipe – Feminino e Masculino)
Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)
Categoria A – de 60 a 69 anos (nascidos 1954 a 1963)
Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1953 e anos anteriores)

III - Das inscrições

Artigo 05 – Para oficializar a participação nos Jogos a inscrição será **ON LINE** através de um link na plataforma Google Forms disponibilizada a cada cidade participante de **20 de maio a 15 de junho de 2023**. ***É obrigatório o preenchimento completo de todos os campos.*** A confirmação da inscrição é automática, via e-mail logo que a inscrição seja realizada.

O atestado médico é obrigatório e deverá ser enviado pelo e-mail: jotiscs@gmail.com pelo professor responsável até o dia 20 de junho de 2023.

Parágrafo 1º - As informações corretas e preenchimento completo das fichas com todos os dados dos participantes são importantíssimas para realizarmos contato, caso necessário. Por isto, caso haja alguma dúvida quanto ao TELEFONE, **com risco de ter a inscrição cancelada, caso não esteja completa.**

Parágrafo 2º – **JUNTAMENTE COM PREENCHIMENTO ON LINE DA FICHA DE INSCRIÇÃO, OS PARTICIPANTES DAS MODALIDADES DE ATLETISMO, NATAÇÃO, TÊNIS DE CAMPO, TÊNIS DE MESA E VOLEIBOL ADAPTADO DEVERÃO ENTREGAR, OBRIGATORIAMENTE, O ATESTADO MÉDICO,** devidamente assinado e carimbado pelo médico responsável, **ATÉ O DIA 30/6, conforme orientação da Comissão Organizadora.**

Parágrafo 3º – Os atestados serão válidos com data a partir de **AGOSTO de 2022.**

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

Parágrafo 4º – No atestado deverá constar:

- Nome do atleta
- A modalidade que o atleta vai competir
- Se está apto a participar
- Carimbo, nome, número do CRM, a especialidade e a assinatura do médico (a).

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

IV - Da participação

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

- a) Participar do **DESFILE DE ABERTURA** com 5 integrantes da delegação.
- b) Completar a idade de 50 anos no ano da competição.
- c) **Apresentar, OBRIGATORIAMENTE, antes da participação em cada partida ou prova documento de identificação de órgão oficial original ou xérox autenticado, com foto, número do R.G. e data de Nascimento e Atestado médico para as modalidades citadas no artigo 5; parágrafo 2.**

Artigo 08 – 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.

Artigo 09 – **A participação só poderá ser feita através das secretarias responsáveis de cada Município convidado.**

V - Das disputas e classificação

Artigo 10 – Para as modalidades de **Bocha, Buraco, Dominó, Sinuca, Tênis de Mesa, Tranca, Truco e Voleibol Adaptado** o sistema de disputa adotado será o de **grupo** (1ª fase) e **eliminatória simples** nas demais fases. Caso haja apenas duas duplas 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 a modalidade de **Damas** verificar o artigo 04 do regulamento específico e para modalidade de **Xadrez** verificar o artigo 05 do 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 profissional e disputadas no individual, 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) atletas participantes, somente um jogo. Para **Pesca**, serão vencedores os participantes que pescarem o “a maior quantidade” de peixes de acordo com a pontuação de cada espécie.

Parágrafo 1º – Para as modalidades de **Atletismo, Bocha, Buraco, Damas, Dominó, Natação, Tranca, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Voleibol Adaptado e Xadrez** serão competições separadas para o masculino e feminino. E para as modalidades de **Coreografia e Dança de Salão, Pesca, Sinuca e Truco** serão disputadas competições únicas.

Parágrafo 2º – As chaves, tabelas e horários dos jogos, serão fixados próximos à concentração dos atletas no dia da Cerimônia de Abertura.

Parágrafo 3º – **Nas modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Sinuca, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Tranca e Truco e Voleibol Adaptado 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.**

VI - Da premiação

Artigo 11 – 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 12 – Na modalidade de **Dança de Salão** serão conferidas medalhas aos casais classificados em 1º, 2º e 3º lugares por categoria; na modalidade **Coreografia** serão conferidas medalhas para as equipes classificadas em 1º, 2º, e 3º lugares e Troféu para a equipe campeã.

Artigo 13 – Nas modalidades de **Bocha, Buraco, Dominó, Sinuca, Tênis de Campo, Tranca e Truco** será conferido medalhas aos atletas das duplas ou trio classificadas em 1º, 2º e 3º lugares;

Artigo 14 – Na modalidade de **Voleibol Adaptado** serão conferidas medalhas aos atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares por categoria e sexo e Troféu para a equipe campeã.

Artigo 15 – Nas modalidades de **Damas, Pesca, Tênis de Mesa e Xadrez** serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 16 – Será oferecido TROFÉU POR EQUIPES para cada modalidade. Desta forma, será atribuída a pontuação, de 1º ao 8º lugar, em cada modalidade e sexo.

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

Parágrafo 2º – Nas modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Pesca, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Sinuca, 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 3º – Nas modalidades de Coreografia e Dança de Salão serão definidas as oito primeiras equipes ou casais classificados através das melhores notas obtidas na competição, respeitando-se os critérios de desempate da modalidade.

Parágrafo 4º – 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.

VII - Das disposições finais

Artigo 17 – Será permitida uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso apenas para a primeira partida da rodada.

Artigo 18– A imagem dos atletas, individual ou coletiva, assim como dos professores de educação física, técnicos, arbitragem, demais dirigentes e torcidas do JOTISCS - Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul obtida 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.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

ATLETISMO

A competição de atletismo será realizada através de duas provas distintas mais um revezamento. A corrida (com distância regulamentada por sexo e faixa etária), o arremesso de peso (cargas regulamentadas por sexo e faixa etária) e o revezamento obedecendo aos critérios de inscrição. Cada participante poderá disputar uma ou as duas provas e um revezamento, desde que esteja previamente inscrito.

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

Categoria Especial I – de 50 a 54 anos (nascidos de 1969 a 1973)

- Masculino: 3000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 2000 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria Especial II – de 55 a 59 anos (nascidos de 1964 a 1968)

- Masculino: 3000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 2000 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria. A – de 60 a 64 anos (nascidos de 1959 a 1963)

- Masculino: 3000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 1500 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria. B – 65 a 69 anos (nascidos de 1954 a 1958)

- Masculino: 3000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 1500 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria. C – de 70 a 74 anos (nascidos de 1949 a 1953)

- Masculino: 2000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 1200 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria. D – de 75 a 79 anos (nascidos de 1944 a 1948)

- Masculino: 2000 metros e Arremesso do Peso (4 Kg)
- Feminino: 1200 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Categoria. E – acima de 80 anos (nascidos antes de 1943)

- Masculino: 1000 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)
- Feminino: 800 metros e Arremesso do Peso (3 Kg)

Revezamento 4x 400 metros

- Masculino: Somatório de Idade superior a 250 anos
- Feminino: Somatório de Idade superior a 240 anos

- 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 3 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** – A prova de revezamento será dividida em masculino e feminino, obedecendo aos somatórios de idades da seguinte forma: Masculino (a idade dos 4 participantes somados deve ser superior a 250 anos). Feminino (a idade das 4 participantes somados deve ser superior a 240 anos) .
Parágrafo único – Cada cidade poderá inscrever até 2 revezamentos.
- Artigo 07** – Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização da prova.
- Artigo 08** – 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:
- Artigo 10** – NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VALIDADOS COM DATA A PARTIR DE **AGOSTO DE 2022**.
Parágrafo único – Apresentar no dia da competição o Atestado Médico 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.

BOCHA

Artigo 01 – A competição será dividida em 2 categorias, **FEMININO** e **MASCULINO**, na faixa etária de 50 anos ou mais (nascidos a partir de 1973).

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 4 duplas** por categoria e sexo.

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

Artigo 04 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino/Misto e do Feminino.

Artigo 05 – A competição será realizada no estilo “rafa”.

Artigo 06 – As bolas serão contadas com 2/4/6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 07 – Os jogos serão por duplas, considerando-se vencedora a equipe que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Artigo 08 – As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Artigo 09 – A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará a ponto primeiro.

Artigo 10 – As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 11 – O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Artigo 12 – As partidas de Bocha serão dirigidas por 1 (um) árbitro:

a) Apresentar-se devidamente **UNIFORMIZADOS** e assinar a súmula antes dos jogos;

Artigo 13 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

BURACO

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

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 5 duplas** por categoria e sexo

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

Artigo 04 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino e do Feminino.

Artigo 05 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida.

Artigo 06 – Cada jogo será decidido em melhor de 3 (três) partidas de 1.000 pontos ou limite máximo de 75 minutos por jogo.

Artigo 07 - 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 sequência 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 08 - 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. 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.

Artigo 09 - 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 Às a Às (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) Às= 15 pontos;
- b) 2, 8, 9, 10 valete, dama e rei = 10 pontos;
- c) 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Artigo 10 - 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 com 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 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.

COREOGRAFIA

Artigo 01 - SOBRE A MODALIDADE DE CONJUNTOS/COREOGRAFIAS

Parágrafo Primeiro - É um evento que oferece ao público e participantes a expressão da linguagem artística da dança adaptada para a terceira idade. O evento proporciona o encontro intermunicipal de dançarinos, professores e coreógrafos objetivando o intercâmbio cultural por meio das competições que se configuram em uma importante estratégia de desenvolvimento artístico. Com programação e formato específico, o evento promoverá um encontro dedicado à modalidade

Artigo 02 – A competição será realizada no Palco do Teatro Santos Dumont.

Parágrafo Primeiro - Palco: 6,70 m de largura x 6 m de profundidade

Artigo 03 – Será dividido em 2 (duas) categorias:

Especial -- 50 a 59 anos (de 1964 a 1973)

Categoria A – 60 anos e acima (nascidos em 1963 e anos anteriores)

Parágrafo Primeiro - O atleta da Categoria B poderá participar na Categoria A (o inverso não é permitido), no entanto

Parágrafo Segundo - O Atleta não poderá participar das duas categorias, tendo que optar por apenas uma delas.

Artigo 04 – Os conjuntos deverão ter no mínimo 5 (cinco) e no máximo 20 (vinte) bailarinos.

Parágrafo Primeiro - O professor coreógrafo responsável poderá orientar e incentivar seu elenco, não podendo fazer parte da apresentação.

Parágrafo Segundo - Trazer a ficha de inscrição em duas vias, totalmente preenchidas, com o termo de responsabilidade assinado.

Artigo 05 – Ao chegar no evento o grupo deve procurar o responsável da organização do evento e realizar o credenciamento da cidade.

Parágrafo Primeiro - É obrigatória a apresentação de um documento original e oficial com foto, como carteira de identidade, passaporte, carteira de habilitação ou carteira de entidade de classe.

Parágrafo Segundo - Não será permitida a entrada do integrante sem tal documentação.

Artigo 06 – Para as coreografias em Conjunto, cada grupo participante terá para ensaio duas vezes o tempo máximo da coreografia, conforme regulamento + 5 (cinco) minutos, totalizando 15 minutos para ensaiar no palco. O cronômetro se inicia logo na chamada do grupo.

Parágrafo Primeiro - Os horários dos ensaios de palco iniciam-se às 8 horas e se encerram às 12 horas e a escolha dos horários de ensaio será por ordem de chegada ou sorteio no sistema de inscrições.

Artigo 07 – Cada participante deverá chegar 30 (trinta) minutos antes da apresentação de seu grupo.

Artigo 08 – O tempo de apresentação poderá ser entre 3 (três) e 5 (cinco) minutos.

Parágrafo Primeiro - As coreografias que ultrapassarem os limites estabelecidos, serão penalizadas conforme descrito a seguir:

de 01 a 15 segundos excedentes: - 0,50 pontos

de 16 a 30 segundos excedentes: - 1,00 pontos

Parágrafo Segundo - Os grupos que ultrapassarem em mais de 30 segundos o tempo da coreografia, serão desclassificados.

Parágrafo Terceiro - A cronometragem das coreografias será regulamentada com base em dois (2) fatores: música(1º e último toque da música) e/ou 1º e último momento coreografado.

Artigo 09 – ELEMENTOS CÊNICOS

Parágrafo Primeiro - Todo e qualquer equipamento de cenário só poderá ser utilizado se informado no ato de sua inscrição e aprovado pela coordenação do evento.

Parágrafo Segundo - Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, pré-combinados com a direção do evento, desde que não prejudiquem a sequência de apresentações nem necessite de apoio da equipe técnica do evento.

Parágrafo Terceiro - O grupo terá tempo de 30(trinta) segundos antes e 30 (trinta) segundos após a apresentação para montagem, desobstrução do palco e coxias, sob pena de punição e ou desclassificação.

Parágrafo Quarto - Não será permitido manter elementos cênicos dentro do Teatro.

Artigo 10 – ILUMINAÇÃO

Parágrafo Primeiro - A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os participantes, podendo um responsável de cada grupo orientar o mapa de luz configurado para o evento.

Artigo 11 – MÚSICA

Parágrafo Primeiro - Levar a música em Pen Drive no formato WAVE e/ou MP3, que deverá conter apenas a faixa musical da coreografia. Não serão permitidas outras mídias.

Artigo 12 – CAMARINS

Parágrafo Primeiro - A ocupação dos camarins está sujeita às seguintes condições:

- a) O (a) dançarino (a) deverá obrigatoriamente estar identificado com a sua equipe de apresentação;
- b) A ordem de entrada nos camarins seguirá a ordem de entrada em cena, definido pela Organização;

Parágrafo Segundo - Os camarins deverão ser desocupados logo após as apresentações, de modo a serem utilizados de imediato, pelo grupo seguinte;

Parágrafo Terceiro - A Organização não se responsabilizará por objetos deixados nos camarins e/ou sala de aquecimento.

Parágrafo Quarto - Qualquer comportamento não convencional considerado pela Organização, seja de um ou mais integrantes do grupo ou pessoas relacionadas, durante todo o evento, implicará na desclassificação do grupo inteiro.

Artigo 13 – DECIDIDAMENTE PROIBIDOS

Parágrafo Primeiro - Não serão permitidas apresentações com animais vivos, fogo, plantas, areias, sprays, pó e/ou quaisquer objetos que possam sujar e/ou atingir o palco ou a plateia.

Parágrafo Segundo - Fica proibida a apresentação de nus, sob pena de eliminação do grupo participante.

Parágrafo Terceiro - Não será permitido o uso de varas do teatro.

Parágrafo Quarto - Não serão permitidas apresentações com participação/apoio de conjuntos musicais ao vivo.

Parágrafo Quinto - Não é permitida a instalação de material elétrico de nenhum caráter.

Parágrafo Sexto - O evento não disponibilizará a utilização dos projetores do teatro.

Artigo 14 – AVALIAÇÃO

Parágrafo Primeiro - A Comissão Julgadora atribuirá uma única nota para cada concorrente, não individualizando critérios e considerando os valores de 5.00 (cinco) a 10.00 (dez) pontos para cada coreografia.

Artigo 15 – Critérios de Avaliação:

1. Originalidade, consistência no desenvolvimento da proposta e adequação dos elementos escolhidos à faixa etária dos bailarinos (as);
2. Musicalidade, qualidade artística e técnica dos intérpretes;
3. Indumentária e estrutura coreográfica na composição dos movimentos.

Para a classificação das coreografias, o método de escolha será:

1º Lugar – Maior nota da bateria.

2º Lugar – Segunda maior nota da bateria.

3º Lugar – Terceira maior nota da bateria.

Parágrafo Primeiro - O corpo de jurados tem decisões soberanas e inquestionáveis.

Artigo 16 – PREMIAÇÃO

Parágrafo Primeiro - Serão dispostas as colocações de acordo com as médias, das mais altas para a mais baixa:

Parágrafo Segundo - Receberão medalhas os primeiros, segundos e terceiros lugares das 2 categorias e troféu por equipe somados as 2 categorias de idade.

Artigo 17 – DIREITO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Parágrafo Primeiro - A organização do **JOTISCS - Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul** tem o direito de uso de imagem dos inscritos para a comercialização e divulgação.

Parágrafo Segundo - Os transeuntes e/ou participantes do evento ficam cientes de que poderão ser fotografados e/ou filmados, por profissionais contratados, cujas imagens estão protegidas pelo artigo 7º da LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998, de modo que estas poderão ser utilizadas para promoção do evento, de maneira gratuita.

Artigo 18 – DESISTÊNCIA

Parágrafo Primeiro - Caso o grupo, por motivos de força maior, não possa apresentar a coreografia confirmada, o responsável deverá comunicar – por escrito – este fato à Organização.

Parágrafo Segundo - Caso a desistência não seja comunicada o grupo não poderá participar da edição seguinte.

Artigo 19 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

DANÇA DE SALÃO

Artigo 01 – SOBRE A MODALIDADE DANÇA DE SALÃO

Parágrafo Primeiro - É um evento que oferece ao público e participantes a expressão da linguagem artística da Dança de Salão na terceira idade, uma das melhores atividades terapêuticas. Como atividade física, a dança talvez seja a mais completa de todas, por dar manutenção da força muscular, sustentação, equilíbrio e mudanças do estilo de vida e ainda, o prazer de poder extravasar suas emoções e seus sentimentos através de seu corpo. Com programação e formato específico, o evento promoverá um encontro dedicado à modalidade.

Artigo 02 – A competição será realizada no salão de Festas do CISE João Nicolau Braido

Artigo 03 – Será dividido em Duas categorias:

Especial -- 50 a 59 anos (de 1964 a 1973)

Categoria A – 60 anos e acima (nascidos em 1963 e anos anteriores)

Parágrafo Primeiro - O atleta da Categoria B poderá participar na Categoria A (o inverso não é permitido), no entanto

Parágrafo Segundo - O Atleta não poderá participar das duas categorias, tendo que optar por apenas uma delas.

Artigo 04 – PARTICIPAÇÃO

Parágrafo Primeiro - A modalidade **DANÇA DE SALÃO** está aberta à inscrições para casais participantes em projetos sociais desenvolvidos ou apoiados em parceria com suas Secretarias de seu município.

Parágrafo Segundo - Cada município poderá ser representado por apenas 1 casal em cada categoria.

Parágrafo Terceiro - **É PROIBIDA** a participação de profissionais que exercem a atividade de Dança como qualquer fonte de renda.

Parágrafo Quarto - Trazer a ficha de inscrição em duas vias, totalmente preenchidas, com o termo de responsabilidade assinado.

Artigo 05 – Ao chegar no evento o grupo deve procurar o responsável da organização do evento e realizar o credenciamento da cidade.

Parágrafo Primeiro - É obrigatória a apresentação de um documento original e oficial com foto, como carteira de identidade, passaporte, carteira de habilitação ou carteira de entidade de classe.

Parágrafo Segundo - Não será permitida a entrada do integrante sem tal documentação.

Artigo 06 - ENSAIO E RECONHECIMENTO DO ESPAÇO

Parágrafo Primeiro - Cada casal participante terá para reconhecimento do espaço, iluminação e som no local do evento..

Parágrafo Segundo - Os horários dos ensaios se iniciam às 8 horas e se encerram às 12 horas.

Artigo 07 - GÊNEROS

Parágrafo Primeiro - A competição será realizada nos seguintes ritmos: Bolero, Cha Cha Cha e Samba.

Artigo 08 - MÚSICA

Parágrafo Primeiro - As músicas serão mecânicas e fornecidas pela comissão organizadora do JOTISCS através do DJ, tanto para o aquecimento como para a competição dos casais, onde todos os inscritos dançam todos os ritmos.

Parágrafo Segundo - Cada música terá a duração em média de 3 (três) minutos para cada gênero.

Parágrafo Terceiro - As músicas serão as mesmas para todas as categorias.

Artigo 09 - EXECUÇÃO

Parágrafo Primeiro - Cada casal participante deverá chegar 30 (trinta) minutos antes do início da competição.

Parágrafo Segundo - Cada categoria se apresentará por baterias de acordo com o número de casais inscritos.

Parágrafo Terceiro - Em cada bateria serão tocadas duas músicas de cada ritmo, sendo que a primeira será para aquecimento e a segunda para a avaliação que definirá sua classificação. Haverá um pequeno intervalo entre uma seleção musical e outra.

Parágrafo Quarto - As baterias seguirão essa ordem:

- 1) Bolero
- 2) Cha Cha Cha
- 3) Samba

Artigo 10 - AVALIAÇÃO

Parágrafo Primeiro - A Comissão Julgadora atribuirá uma única nota para cada casal concorrente, não individualizando critérios e considerando os valores de 5.00 (cinco) a 10.00 (dez) pontos para cada bateria.

Parágrafo Segundo - As 3 notas serão somadas para alcançarmos a nota final.

Parágrafo Terceiro - O corpo de jurados tem decisões soberanas e inquestionáveis.

Parágrafo Quarto - Critérios de Avaliação:

1. Técnica (qualidade de execução dos movimentos e conhecimento da dança apresentada).
2. Musicalidade (movimentações em harmonia com as frases melódicas na música).
3. Repertório de Movimentos (não ser repetitivo).
4. Conexão, postura, equilíbrio no conjunto da obra.
5. Ronda; proteção aos conflitos entre casais; coreografias pertinentes; cordialidade e etiqueta; figurinos e calçados apropriados.

Artigo 11 - PREMIAÇÃO

Parágrafo Primeiro - Serão dispostas as colocações de acordo com as médias, das mais altas para a mais baixa:

Parágrafo Segundo - Receberão medalhas os primeiros, segundos e terceiros lugares das 2 categorias e troféu por equipe somados as 2 categorias de idade.

1º Lugar – Maior nota na soma das 3 baterias.

2º Lugar – Segunda maior nota na soma das 3 baterias.

3º Lugar – Terceira maior nota na soma das 3 baterias.

Artigo 12 – DIREITO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Parágrafo Primeiro - A organização do **JOTISCS - Jogos da Terceira Idade de São Caetano do Sul** tem o direito de uso de imagem dos inscritos para a comercialização e divulgação.

Parágrafo Segundo - Os transeuntes e/ou participantes do evento ficam cientes de que poderão ser fotografados e/ou filmados, por profissionais contratados, cujas imagens estão protegidas pelo artigo 7º da LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998, de modo que estas poderão ser utilizadas para promoção do evento, de maneira gratuita.

Artigo 13 – DESISTÊNCIA

Parágrafo Primeiro - Caso o grupo, por motivos de força maior, não possa apresentar a coreografia confirmada, o responsável deverá comunicar – por escrito – este fato à Organização.

Parágrafo Segundo - Caso a desistência não seja comunicada o grupo não poderá participar da edição seguinte.

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.

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 1973 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 – 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 05 – Critérios de desempate serão os seguintes:

Sistema Schuring:

- a) confronto direto
- b) sonnenborn-berg;
- c) maior número de vitórias ;
- d) maior número de vitórias com as peças pretas;
- e) partida de desempate Armagedom

Sistema Suíço serão:

- a) confronto direto;
- b) milésimo medianos;
- c) milésimos totais;
- d) score progressivo;
- e) maior número de vitórias;
- f) partida de desempate Armagedom.

Artigo 06 – 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 07 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares da competição feminina e masculina.

Artigo 08 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

DOMINÓ

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

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 5 duplas** por categoria e sexo

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

Artigo 04 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino e do Feminino.

Artigo 05 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida.

Artigo 06 – O jogo será disputado em uma única partida, que será finalizada quando uma das duplas completarem os 05 (cinco) raios.

Artigo 07 – As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 08 – Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 09 – Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Artigo 10 – 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 11 – Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 12 – A PRIMEIRA PARTIDA terá início com elemento que estiver de posse da peça de maior valor (double de sena). As demais partidas obedecerão a ordem de saída no sentido anti-horário.

Artigo 13 – A pedra sem pontos (double de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 14 – 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 15 – O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 16 – 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 17 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

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

Artigo 18 – 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 mantiver, no máximo, 2 (duas) pedras na mão.

Artigo 19 – Constatado que alguma parte infringiu qualquer artigo do presente regulamento, a mesma deverá ser advertida e/ou punida com a perda do raio.

NATAÇÃO

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

Categoria Especial I – de 50 a 54 anos (nascidos de 1969 a 1973)
- Masculino e Feminino: 100 metros (Livre e Costas)

Categoria Especial II – de 55 a 59 anos (nascidos de 1964 a 1968)
- Masculino e Feminino: 100 metros (Livre e Costas)

Categoria. A – de 60 a 64 anos (nascidos de 1959 a 1964)
- Masculino e Feminino: 50 metros (Livre e Costas)

Categoria. B – 65 a 69 anos (nascidos de 1954 a 1958)
- Masculino e Feminino: 50 metros (Livre e Costas)

Categoria. C – de 70 a 74 anos (nascidos de 1949 a 1953)
- Masculino e Feminino: 50 metros (Livre e Costas)

Categoria. D – de 75 a 79 anos (nascidos de 1944 a 1948)
- Masculino e Feminino: 25 metros (Livre e Costas)

Categoria. E – acima de 80 anos (nascidos antes de 1943)
- Masculino e Feminino: 25 metros (Livre e Costas)

Revezamento 4x 50 metros (Livre)

- Masculino: Somatório de Idade superior a 250 anos
- Feminino: Somatório de Idade superior a 240 anos

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 – A prova de revezamento será dividida em masculino e feminino, obedecendo aos somatórios de idades da seguinte forma: Masculino (a idade dos 4 participantes somados deve ser superior a 250 anos). Feminino (a idade das 4 participantes somados deve ser superior a 240 anos).

Parágrafo único – Cada cidade poderá inscrever até 2 revezamentos.

Artigo 05 – O congresso específico será realizado 30 minutos antes do início das competições

Artigo 06 – O atleta poderá participar dos dois estilos.

Artigo 07 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE AGOSTO DE 2022.**

PESCA

Artigo 01 – Será realizado um torneio único com duração de **4 horas**.

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 10 competidores**.

Artigo 03 – A classificação será feita individualmente e por equipes;

Artigo 04 – Cada cidade poderá inscrever até 5(cinco) competidores.

Artigo 05 – Será conferida medalha aos atletas classificados em 1º (ouro), 2º (prata) e 3º (bronze) e troféu para a equipe 1º colocada, de acordo com a somatória de pontos dos competidores.

Parágrafo Primeiro – Para efeito de classificação geral por equipes, serão somados os pontos os **5 competidores**.

Artigo 06 – Cada cidade deverá nomear um responsável (CAPITÃO) no qual será o responsável por acompanhar o sorteio individual e das atividades preparatórias.

Parágrafo Primeiro – Os locais (bancos) de pesca serão definidos por sorteio e estarão demarcados por números.

Parágrafo Segundo – Assim que forem sorteados, os competidores deverão dirigir-se imediatamente ao local (banco) de pesca e aguardar o início do torneio.

Parágrafo Terceiro – Cada grupo de 10 competidores terá um fiscal para a anotação e registro dos peixes capturados de acordo com a planilha de controle de pontuação por grupo/espécie.

Parágrafo Quarto – Cada competidor também poderá fazer a sua própria anotação para controle, porém, sem efeito para classificação final.

Parágrafo Quinto – O fiscal não poderá auxiliar o competidor na retirada dos peixes do anzol/passaguá.

Parágrafo Sexto – Para que haja um equilíbrio na pontuação final, será adotada a seguinte tabela de pontuação por espécie:

- a) Peixes redondos (pacu, tambaqui, tambacú) **15 pontos por peixe capturado.**
- b) Pintado, catfish e bagre – **13 pontos por peixe capturado.**
- c) Carpa - **11 pontos por peixe capturado.**
- d) Dourado, piauí, matrixã - **9 pontos por peixe capturado.**
- e) Tilápia - **1 ponto por peixe capturado.**

Parágrafo Sétimo – As quantidades de peixes capturados serão somadas e os competidores que tiverem o maior número de pontos serão declarados campeões individuais e por equipes de acordo com o Artigo 5.

Artigo 07 – **Não** serão permitidos:

- a) 2 ou mais anzóis na linha;
- b) Anzóis com farpas;
- c) Alicates de contenção;
- d) Iscas artificiais ou chuveirinho;
- e) E.V.A., anteninha, etc;
- f) Milho, tripa, fígado, pão e coração;
- g) Linhada e garatêa.

Artigo 08 – Serão permitidos:

- a) 2 varas por pescador, podendo ser 1 vara de mão, 1 molinete/carretilha.
- b) Durante a pesca, deverá ser utilizada apenas uma das varas por vez, alternando-se quantas vezes quiser a critério do competidor.
- c) A vara de mão poderá ter uma linha com até 2 metros a mais do tamanho da vara..
- d) As iscas mais utilizadas são: massa, salsicha, frutas e beijinho.
- e) Cada competidor deverá trazer suas próprias varas e iscas.
- f) Caso necessite, poderão adquirir suas iscas no local.

Artigo 09 – Todos os exemplares capturados serão registrados pelos fiscais e anotados na planilha de acordo com o Artigo 6, parágrafo sexto.

Artigo 10 – A totalização dos pontos será realizada logo após o termino da competição.

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.

SINUCA

Artigo 01 – Será realizado um torneio único.

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 5 duplas** por categoria e sexo.

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

Artigo 04 – As partidas serão disputadas usando 1 bola branca e 7 bolas coloridas valendo:

Vermelha	1 ponto
Amarela	2 pontos
Verde	3 pontos
Marrom	4 pontos
Azul	5 pontos
Rosa	6 pontos
Preta	7 pontos

Parágrafo Primeiro – A bola **BRANCA** é identificada como “tacadeira”.

Parágrafo Segundo - A bola de menor valor em jogo é identificada como “bola da vez” e as demais como “coloridas”.

Parágrafo Terceiro - A finalidade da partida é, respeitando as normas e usando a impulsão da tacadeira, movimentada por um toque da sola do taco, ancaçar as bolas da vez e coloridas em sequência ordenada crescente.

Parágrafo Quarto - Quando visadas em jogada, são consideradas como:

- A tacada é iniciada pela bola da vez, que em jogada lícita é “livre” de penalidades, ou opcionalmente por uma colorida sujeita a “castigo”.
- “Bola Livre”, quando não há penalidade por não ser encaçada.
- “Bola com Castigo”, quando determinará penalidades se não convertida.

Parágrafo Quinto – Encaçada uma bola colorida em início de tacada, em seguida é visada obrigatoriamente a bola da vez. Convertida a bola da vez, obrigatoriamente no ataque pode ser jogada uma colorida livre que, encaçada, oferece opção de jogar outra colorida, também no ataque e sujeita a “castigo” se não convertida. Encaçando-as, é jogada obrigatoriamente a bola da vez, e assim sucessivamente até o final da partida. Exceto a da vez convertida lícitamente, retornam ao jogo em suas marcas as bolas encaçadas, as lançadas fora da mesa e/ou as encaçadas com falta, inclusive a a vez.

Parágrafo Sexto – Convertida a bola da vez e em seguida a colorida de valor unitário imediatamente superior, esta é considerada como colorida se convertida ou como da vez quando não encaçada ou jogada em defesa.

Parágrafo Sétimo – Demarcadas no campo de jogo ou submetidas: a marca da bola vermelha é localizada no campo de jogo superior direito, sobre a linha transversal coincidente com a marca da bola 6, equidistante entre esta e a tabela lateral superior direita; e o ponto neutro é localizado no arco do semicírculo “D” coincidindo com a linha longitudinal.

Artigo 05 – DA SAÍDA

Parágrafo Primeiro – Para a tacada de saída de partida, as bolas de 1 a 7 são colocadas em suas respectivas marcas. Sem tocar em outra, a tacadeira é usada como “bola na mão”, colocada em qualquer ponto sobre e/ou delimitado pelo semicírculo “D”.

Parágrafo Segundo – A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio e o vencedor joga ou transfere a ação, sem direito de recusa. São alternadas as saídas das partidas seguintes.

Parágrafo Terceiro – Na saída é jogada a bola 1, sendo repetida sem penalidade se:

- a. for encaçapada;
- b. for cometida falta; ou
- c. impedido por bico de tabela ou outras bolas, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar ("tirar fino") ambos os lados da bola 1.

Parágrafo Quarto – Na condição da alínea "c" do inciso "3" anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

Artigo 06 - DA SINUCA

Parágrafo Primeiro – Existe situação de sinuca quando o jogador está impedido de impulsionar a tacadeira direta e naturalmente para atingir a bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, tangenciando ambos os lados.

Parágrafo Segundo – A situação de sinuca é caracterizada como:

- a. "total", quando impossível movimentar a tacadeira para atingir direta e naturalmente qualquer ponto da bola da vez, ou outra obrigatoriamente visada, impedida por obstáculo de outra(s) bola(s) que não a "da vez" e/ou "bico de tabela".
- b. "parcial", quando a bola visada pode ser atingida em tacada direta e natural, ainda que em um único ponto.

Parágrafo Terceiro – Mesmo se acidental, a sinuca é lícita quando originada em jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

Parágrafo Quarto – Exceto seu "bico", tabela delimitadora do campo de jogo não é considerada como obstáculo para avaliação de situação de sinuca.

Artigo 07 - DA RECUSA

Parágrafo Primeiro – Jogador com direito à ação pode recusar a jogada, "passando-a" ao adversário sem direito de recusa, após este:

- a. cometer falta;
- b. jogar bola colorida sem encaçapar, livre ou não.

Artigo 08 - DA IDENTIFICAÇÃO DE JOGADA

Parágrafo Primeiro – Antes de jogada não evidente, deve ser cantada a bola visada.

Parágrafo Segundo – Jogada evidente é dispensada da cantada.

Parágrafo Terceiro – Jogada em bola da vez, ainda que não evidente, é dispensada da cantada.

Parágrafo Quarto – É evidente a jogada direta ou indireta claramente direcionada, que não tenha próximas ou no mesmo alinhamento outras bolas que possam ser visadas.

Parágrafo Quinto – A decisão sobre evidência em jogada cabe exclusivamente ao árbitro, ou substituto que, julgando necessário, pode solicitar esclarecimento sobre a intenção planejada, mesmo interrompendo ação.

Parágrafo Sexto – É admitida como lícita a jogada evidente que, por falha sem dolo, é cantada erradamente no valor da bola visada.

Parágrafo Sétimo – Antes da tacada, o jogador pode modificar a cantada. Pode também indagar ao árbitro, e será respondido, se a tacadeira está ou não "colada" a outra, ou se está corretamente posicionada na área do semicírculo "D" para saída ou retorno ao jogo.

Parágrafo Oitavo – Retornando ao jogo como “na mão”, a tacadeira tem posicionamento limitado pelo semicírculo "D" e/ou sobre sua linha e pode ter posição e cantada alteradas antes da tacada. A condição permanece quando a jogada é transferida ao oponente.

Artigo 09 - DO RETORNO E POSIÇÃO DE BOLA

Parágrafo Primeiro – Obstruída sua marca, a bola que ao jogo retorna é colocada na marca desocupada de outra bola de maior valor. Se todas ocupadas, é colocada no "ponto neutro".

Parágrafo Segundo – Retornando simultaneamente ao jogo duas ou mais bolas, tem preferência de colocação a de maior valor.

Artigo 10 - DA PENALIDADE

Parágrafo Primeiro – Pontos que penalizam por faltas são creditados ao adversário.

Parágrafo Segundo – Penas por faltas são:

- a. após falta técnica;
 - I. pena de 7 pontos;
 - II. o penalizado perde direito à tacada;
 - III. o beneficiado pode jogar ou transferir a ação ao penalizado, sem direito de recusa.
- b. após falta disciplinar;
 - I. em primeira ocorrência, pena de 7 pontos e enquadramento como advertência;
 - II. em reincidência, desclassificação com derrota no jogo.
- c. após falta grave:
 - I. pena de 7 pontos; e
 - II. desclassificação com derrota no jogo.

Parágrafo Terceiro – Penas por falta técnica não são cumulativas, prevalecendo a maior de mesma ação.

Parágrafo Quarto – Penas por falta disciplinar e/ou grave são cumulativas à pena por falta técnica.

Artigo 11 - DA FALTA

Parágrafo Primeiro – Praticadas sem dolo são faltas técnicas:

- a. encaçapar a bola branca (“suicidar”);
- b. dar mais de um toque na tacadeira (“bi-toque”).
- c. conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada (“carretão”);
- d. jogar bola colorida em defesa;
- e. acidentalmente lançar bola fora da mesa;
- f. acidentalmente originar salto da tacadeira sobre outra bola que não a visada;
- g. jogar em, ou com, bola errada;
- h. jogar com bola em movimento ou retornando ao jogo;
- i. jogar com qualquer parte do taco que não a ponteira;
- j. jogar sem ter contato com o piso;
- k. jogar com a tacadeira fora do semicírculo "D", após estar "na mão";
- l. encaçapar bola não visada;
- m. converter duas ou mais bolas na mesma tacada;
- n. converter bola colorida não evidenciada;
- o. não converter bola colorida sujeita a “castigo”;
- p. não tocar primeiramente na bola visada direta ou indiretamente (após toque em tabela);
- q. não cantar bola colorida não evidente;
- r. tocar indevidamente em qualquer bola.
- s.

Parágrafo Segundo – São falta disciplinares e/ou disciplinares grave:

- a. intencionalmente praticar falta; ou
- b. praticar atos considerados como falta disciplinar ou disciplinar grave, conforme previsto no Regulamento dos Esportes do Bilhar e na legislação desportiva.

Artigo 12 - DO ENCERRAMENTO DE PARTIDA

Parágrafo Primeiro – A partida é encerrada quando:

- a. é definitivamente encaçada a bola 7 com vantagem no placar, ou convertida definitivamente a bola 6 resultando em diferença superior a 7 pontos favoráveis;
- b. um dos jogadores reconhece a derrota na partida;
- c. estão em jogo a tacadeira e as respectivas bolas, e a diferença de pontos entre os jogadores atinge valores maiores que:
 - I. 46 pontos, com a bola 5 como a da vez;
 - II. 27 pontos, com a bola 6 como a da vez; ou
 - III. 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.

Parágrafo Segundo – Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos **por falta do oponente** ou mesmo que sem falta ao final da ação do oponente em desvantagem, a partida deve ser proclamada encerrada pelo árbitro.

Parágrafo Terceiro – Se a situação do inciso 1, alínea “c” anterior é atingida por crédito de pontos **durante ou ao final pela ação do jogador que possui a vantagem da diferença:**

- a. **não é obrigatória a continuidade da ação do jogador a partir do momento em que alcança a vantagem de pontos para a obtenção de sua vitória na partida;**

se desejar prosseguir sua tacada contínua (visando o crédito de pontos de bolas ainda existentes a serem convertidas para efeito de total da tacada contínua e placar de pontos na partida) **será considerada a penalização por falta técnica** que vier a ser cometida na continuidade, sendo o encerramento ou o prosseguimento da partida determinado pelo enquadramento ou não da diferença alcançada após o crédito de pontos ao oponente daquela falta técnica.

Parágrafo Terceiro – Terminada partida com empate de pontos a identificação de vencedor ocorre por meio de “partida complementar”, retornando ao jogo apenas a bola 7 em sua marca e a branca como “na mão”; e:

- a. a saída é decidida por sorteio, independentemente da seqüência anterior, que permanece a mesma;
- b. o vencedor joga ou passa a saída, sem direito de recusa, sendo respeitadas as normas regulares, adaptando o necessário;
- c. na saída é jogada a bola 7, sendo repetida sem penalidade se:
 - I. for encaçada;
 - II. for cometida falta; ou
 - III. impedido por bico de tabela, for impossível o movimento natural e direto da tacadeira para tangenciar (“tirar fino”) ambos os lados da bola 7 e
- d. na condição da alínea “c” inciso III anterior, o oponente pode optar por jogar, continuando a partida.

Artigo 13 - DO ENCERRAMENTO DE JOGO

Parágrafo Primeiro – O jogo é encerrado quando:

- a. é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
- b. um dos jogadores reconhece a derrota no jogo;
- c. é aplicada penalidade por segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
- d. o jogador é desclassificado.

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.

TÊNIS DE CAMPO

Artigo 01 – Será realizado no individual feminino e masculino divididos em três categorias:

Categoria Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1954 a 1963)

Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1953 e anos anteriores)

Parágrafo 1º – Cada cidade poderá inscrever **até 4 atletas** por categoria e sexo

Parágrafo 2º – Os atletas serão enquadrados na categoria correspondente ao atleta de menor idade, ou seja, o atleta poderá descer de categoria e não poderá subir.

Parágrafo 3º - A quadra utilizada para a competição será LISONDA.

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

Artigo 03 – Serão conferidas medalhas aos 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 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 recebedor 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.

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 AGOSTO DE 2022.**

Artigo 07 – Será realizado o congresso específico antes do início das partidas

Artigo 08 – Toda e qualquer dúvida sobre códigos e regras da modalidade serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora, não cabendo qualquer recurso.

TÊNIS DE MESA

Artigo 01 – Será realizado no individual feminino e masculino divididos em três categorias:

Categoria Especial – de 50 a 59 anos (nascidos 1964 a 1973)

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1954 a 1963)

Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1953 e anos anteriores).

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

Artigo 03 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da FPTM, com as observações contidas neste regulamento.

Artigo 04 – Na 1ª fase (grupos), serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na 2ª fase (eliminatória), 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 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares da competição feminina e da masculina.

Artigo 09 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE AGOSTO DE 2022.**

Artigo 10 – O uniforme deverá ser próprio para tênis de mesa, não podendo utilizar calça jeans, camiseta branca e sapato.

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.

TRANCA

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

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever **até 5 duplas** por categoria e sexo.

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

Artigo 04 – Serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º (ouro), 2º (prata) e 3º (bronze) lugar;

Artigo 05 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida;

Artigo 06 – 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 07 – Cada jogo será decidido em melhor de 3 (três) partidas de 1.000 pontos ou limite máximo de 90 minutos por jogo.

Artigo 08 – Para bater é obrigatório a dupla ter feito no mínimo 01 (uma) canastra suja ou limpa e ter pegado o morto;

Artigo 09 – Os coringões não farão parte do jogo;

Artigo 10 – As cartas de número 2 (dois) serão os coringas;

Artigo 11 – A carta 3 (três) preto, quando descartada, tranca o jogo, não podendo em qualquer hipótese, o jogador seguinte pegar as cartas da mesa;

Artigo 12 – A carta 3 (três) vermelho, deverá ser baixada sobre a mesa, quando comprada e trocada na vez de jogar;

Artigo 13 – Cada carta 3 (três) vermelho vale 100 pontos positivos se a dupla fizer canastra e negativo se não o fizer;

Artigo 14 – As cartas 3 (três) preto não formam jogo em hipótese nenhuma;

Artigo 15 – 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 16 – 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 17 – Se o jogador esquecer-se de baixar o 3(três) vermelho na rodada em que pegou, deverá fazê-lo na seguinte ;

Artigo 18 – Se por ocasião da batida final, um dos jogadores deixou de baixar o3 (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 19 – 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 20 – Mesmo que um dos parceiros tenha pegado o morto indireto, nada impede que seu parceiro, na sua vez de jogar, bata o jogo, desde que tenha canastra suja ou limpa;

Artigo 21 – 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 22 – 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.

Artigo 23 – 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 24 – 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.

Artigo 25 – 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 negativos. A partir da segunda advertência, toda ação incorreta será acrescida de 50 (cinquenta) pontos negativos;

Artigo 26 – 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 27 – 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 28 – 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 29 – Se ao final de partida houver empate no número de pontos (ex.: 1000) deverá haver mais uma dada de cartas para desempate;

Artigo 30 – 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 31 – 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 32 – 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 33 – Em hipótese alguma poderão ser baixados 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 34 – 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 35 – 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 36 – O jogador que baixar o morto que contenha um ou mais três vermelhos, 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 37 – 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 vermelhos 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 38 – Todas as cartas valerão 10 (dez) pontos, inclusive o três preto e vermelho para contagem de pontos;

Artigo 39 – A canastra suja valerá 100 (cem) pontos e a canastra limpa 200 (duzentos) pontos;

Artigo 40 – Baixando as cartas com ou sem intenção e verificado uma irregularidade no conjunto exposto, a dupla infratora será penalizada em 100 (cem) pontos negativos. O conjunto das cartas irregulares deverá ser recolhido e não entrará mais no jogo;

Artigo 41 – 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 42 – Postura dos 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 a penalização com mais 50 (cinquenta) pontos negativos com o limite de 500 (quinhentos pontos);

TRUCO

Artigo 01 – Será realizado um torneio único.

Artigo 02 – Cada cidade poderá inscrever até 5 duplas.

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

Artigo 04 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes das duplas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Artigo 05 – Não será permitido substituir um atleta durante a partida, somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com parceiro.

Artigo 06 – O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas de 12 pontos, sendo considerado vencedor aquele que ganhar 2 partidas.

Artigo 07 – Ficará a cargo da Organização a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 08 – As cartas poderão ser dadas em qualquer ordem começando no sentido anti-horário (da direita para a esquerda), bem como a sequência do jogo, sendo que a “vira” acontecerá a qualquer momento.

Artigo 09 – O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Artigo 10 – Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 11 – Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Artigo 12 – Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

Parágrafo Único – Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Artigo 13 – Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira”.

Artigo 14 – A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 15 – A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão, joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.

Artigo 16 – Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 17 – O encarregado do corte poderá embaralhar em até 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.

Artigo 18 – Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 19 – Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 20 – O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo, quando o mesmo ou o baralho, for embaralhado pelo cortador.

Artigo 21 – Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 22 – Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Artigo 23 – Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.

Artigo 24 – Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Artigo 25 – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Artigo 26 – Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente. Observe-se ainda que: - Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate; - Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Artigo 27 – Todas as partidas serão de 12 (doze) tentos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos”, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas 3º estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Artigo 28 – Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Artigo 29 – O jogador que estiver marcando os tentos da partida deverá avisar seus adversários quando uma dupla fizer onze tentos.

VOLEIBOL ADAPTADO

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

Artigo 01 – Será realizado um torneio feminino e um masculino dividido em Três categorias: Especial -- 50 a 59 anos (de 1964 a 1973)

Categoria A – 60 a 69 anos (nascidos 1954 a 1963)

Categoria B – 70 anos e acima (nascidos em 1953 e anos anteriores)

Parágrafo 1º – As equipes poderão ser formadas por um número mínimo de 06 (seis) e o máximo 12 (doze) atletas por equipe.

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

Parágrafo 3º - O atleta poderá ser inscrito em apenas uma categoria.

Artigo 02 – Serão conferidas medalhas aos atletas das equipes participantes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria e sexo e troféu para a equipe campeã.

Artigo 03 – 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 04 – Serão obedecidas as regras da CBVA.

Artigo 05 – 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 (dezesseis 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 06 – Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set. Não haverá tempo técnico.

Artigo 07 – As punições a jogadores e comissão técnica serão de acordo com a regra da modalidade.

Artigo 08 – A tolerância será de 15 (quinze) minutos somente no 1º jogo, caso a equipe não compareça, será oficializado o WO.

Artigo 09 – **NÃO SERÃO ACEITAS AS INSCRIÇÕES SEM ATESTADO MÉDICO, QUE SERÃO VÁLIDOS COM DATA A PARTIR DE AGOSTO DE 2022.**

XADREZ

Artigo 01 – Será realizado um torneio individual, com os participantes devendo estar na faixa etária dos 50 anos ou acima (nascidos no ano de 1973 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 tempo de reflexão será:

- a) Relógio Digital: 15(quinze) minutos + 3(três) segundos por lance finalizado.
- b) Relógio Analógico: 18 minutos.

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) confronto direto
- b) sonnenborn-berg;
- c) maior número de vitórias ;
- d) maior número de vitórias com as peças pretas;
- e) partida de desempate Armagedom

Sistema Suíço serão:

- a) confronto direto;
- b) milésimo medianos;
- c) milésimos totais;
- d) escore progressivo;
- e) maior número de vitórias;
- f) 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– Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.

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