12º JAISM

JOGOS ABERTOS DA PESSOA IDOSA DE SÃO MATEUS

Prefeitura do Município de São Paulo Subprefeitura de São Mateus

Supervisão Técnica de Saúde de São Mateus, Fundação ABC e Associação Padre Moreira ,com a parceria do

CEU Alto Alegre e da Secretaria Municipal de Esportes e Lazer

A- DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

I- DA ORGANIZAÇÃO

Artigo 1º - Os **12º Jogos Abertos do Idoso de São Mateus – JAISM** são organizados pelos Centros Educacionais Unificados (CEU), Supervisão Técnica de Saúde, FUABC, Supervisão de Esportes, Lazer e Recreação da Subprefeitura de São Mateus.

II- DOS OBJETIVOS

Artigo 2º - Estimular e valorizar a participação em atividades esportivas e recreativas, visando ampliar as perspectivas de uma qualidade de vida; promover saúde e bem-estar; sensibilizar a sociedade para novas formas de participação da pessoa idosa; proporcionar canais de comunicação, resgatando a autoestima para melhor convívio social, a troca de experiências entre estas pessoas.

III - DAS MODALIDADES

Artigo 3º - Serão disputadas as seguintes modalidades:

- Bocha Masculino/Misto - Feminino
- Coreografia/Misto
- Damas Masculino/Misto - Feminino
- Dança de Salão Misto

- Dominó Masculino/Misto - Feminino
- Natação Masculino/Feminino
- Tênis de Mesa Masculino/Feminino
- Tranca
- Voleibol Adaptado Masculino/Feminino
- Xadrez Masculino/Misto - Feminino

IV - DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 4º - Poderão participar atletas com 50 anos completos, em todas as modalidades (a partir de 1976.), ambos os sexos ou misto.

Parágrafo Único – Para a participação em qualquer das modalidades fica implícito a entrega do atestado médico com validade de seis meses no máximo ou o PARQ.

O coordenador fica responsável pela entrega para a organização até o início do torneio em 22/10/2026

V - DAS CATEGORIAS

Artigo 5º - Serão disputadas as modalidades, nas seguintes categorias:

1. Coreografia – Misto

✓ Nível A - grupos locais

✓ Nível B – grupos visitantes

2. Dança de Salão Misto, Tênis de Mesa – Masculino e Feminino
   - Categoria "A" – de 50 a 59 anos (1976a 1967)
   - Categoria "B" – Acima de 60 anos (1966, 1965, 1964)

3. Natação - Masculino e Feminino:

CATEGORIA	ANO DE NASCIMENTO
A	50 a 54 anos (1976 a 1972)

B	55 a 59 anos (1971 a 1967)
C	60 a 64 anos (1966 a 1962)
D	65 a 69 anos (19661 a 1957
E	70 a 74 anos (1956 a 1952)
F	75 a 79 anos (1951 a 1947)
G	80 a 84 anos (1946 a 1942)
H	Acima de 85 anos (1941 1940,1939.)

4. Vôlei Adaptado - Masculino e Feminino

✓ Nível A - grupos locais

✓ Nível B – grupos visitantes

- Categoria “A” – de 50 a 59 anos (1976 a 1967)
- Categoria “B” – de 60 a 69 anos (1966 a 1957)
- Categoria “C” – acima de 70 anos (1956, 1955,1954)

VI - DA INSCRIÇÃO

Artigo 6º - As inscrições serão realizadas durante o período de 10 a 30 de setembro de 2026 através do preenchimento de Formulário Google do JAISM, onde serão encontradas as modalidades e categorias a serem escolhidas.

Artigo 7º - A entidade poderá **inscrever** quantos atletas/equipes tiver, de acordo com os critérios abaixo:

Nas modalidades de

- Bocha, Buraco, Dominó, Tranca: em duplas ou avulso. No caso de avulso formará a dupla, se houver outro atleta inscrito como avulso, antes do início da competição;
- Coreografia - mínimo de 8 participantes e máximo de 16 participantes;
- Dança de Salão: competição duplas misto;
- Damas, Natação, Tênis de Mesa, Xadrez: competição individual;
- Vôlei Adaptado - mínimo de 8 participantes e máximo de 14 participantes.

Parágrafo Primeiro – A entidade poderá inscrever o atleta, apenas, na sua categoria (ano de nascimento) ou **UMA** imediatamente inferior à sua, no caso de competições de duplas.

Parágrafo Segundo – A entidade poderá inscrever o atleta em duas modalidades, sendo que poderá coincidir o mesmo horário e local das competições. Caso aconteça, o atleta, através de sua Entidade, deverá definir, junto à organização qual a modalidade, o atleta, participará.

VII – DATA E LOCAL DE REALIZAÇÃO

Artigo 8º - O JAISM será realizado:

Datas: 22 e 23/10/ 2026

Horário : 8H. às. 18 H

Dia 22 Início da disputa de Voleibol (Final e Semifinal para 23.10)

Local: CEU Alto Alegre - Rua Av. Bento Guelfi, s/n - Jardim Alto Alegre, São Paulo – SP

Bocha : União do Parque

Dia 23 : Solenidade de Abertura e competições das outras modalidades.

- **<u>Telefone</u> para informações: Whats – 94134-9374 (Vera)**

Whats. 94066-6435 (Angelita)

VIII – SISTEMA DE DISPUTA

Artigo 9º - O Sistema de Disputa do JAISM, após sorteio das tabelas, será **ELIMINATÓRIA SIMPLES,** das modalidades Dominó, Tênis de Mesa, Tranca, Truco, Voleibol Adaptado.

Parágrafo Primeiro - Modalidades: Coreografia, Dança de Salão: apresentação única.

Parágrafo Segundo – Modalidade Bocha, Damas e Xadrez seguem a regra oficial.

IX - DOS UNIFORMES

Artigo 10 – Os atletas poderão estar uniformizados, sendo obrigatório apenas, no Vôlei Adaptado, como pede a regra oficial do Bocha e Voleibol.

B - REGULAMENTO TÉCNICO

X – MODALIDADES

BOCHA

Artigo 11 - A competição será realizada com a inscrição mínima, de 02 (duas) duplas, com direito a 01 (um) reserva.

Parágrafo Único - As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Artigo 12 – A competição será realizada no estilo “rafa”. As bolas serão contadas com 2/4/6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos, considerando-se vencedora a equipe que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única. O peso e diâmetro das bolas serão de acordo com as regras oficiais.

Parágrafo Primeiro - A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará a ponto primeiro.

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

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

Parágrafo Quarto - No caso de dois “WOs” seguidos, sendo que um integrante de cada dupla está presente e inscrito, estes poderão participar do torneio formando uma nova dupla e jogar seguindo a tabela feita previamente. Torneio número ímpar de integrantes das equipes que deram “WO”, Será escolhida a equipe e o local da chave que participarão através de sorteio a ser realizado pela organização. Caso haja no momento do deverá ser decidido através de comum acordo entre os jogadores ou caso não haja acordo, será realizada a escolha através de sorteio realizado pela Comissão Organizadora.

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

Serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares do Masculino/Misto e do Feminino.

COREOGRAFIA

- **Categoria A: 50 a 65 anos**
- **Categoria B: acima de 66 anos**

Parágrafo Único - Inscritos acima de 66 anos poderão participar da categoria inferior.

Artigo 13 - O mínimo de participantes será de 8 pessoas até 16 pessoas .

Artigo 14 O pendrive com apenas uma música e o release da apresentação, com apenas 4 linhas digitadas e identificadas com o nome do município, ficarão sob responsabilidade de cada local participante, e deverão ser entregues para o supervisor da modalidade no dia da competição.

Artigo 15 - A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) minutos e no máximo 5 (cinco) minutos.

Parágrafo Primeiro - No caso de ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a equipe perderá 0,10 pontos por segundo, a mais ou a menos, na nota final.

Parágrafo Segundo - O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado de música ou não, ou no primeiro acorde musical, mesmo sem movimento, e

será travado no último movimento de qualquer integrante do grupo, que poderá ser acompanhado de música ou não, ou no último acorde musical.

Artigo 16 As apresentações serão avaliadas num espaço de, aproximadamente, 15mX15m, pelos jurados e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

- A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os 5 (cinco) critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

1. **COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA** – A coreografia é caracterizada por uma idéia guia realizada por um discurso motor unitário do início ao fim, com a utilização de todos os movimentos possíveis do corpo (adereços manuais, se houver), e todas as relações possíveis entre os componentes da coreografia. As formações, variedade da escolha dos elementos corporais, variedades das direções, trajetórias, níveis e formas de deslocamento, velocidade de execução e ocupação espacial.
2. **TÉCNICA DE EXECUÇÃO** – Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força e amplitude), qualidade, domínio e finalização dos movimentos. Executar os movimentos simultâneos sob marcação rítmica, mesmo que sejam em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações (desenhos descritos no espaço) indiquem harmonia geral.
3. **RITMO / SINCRONISMO** – Os movimentos corporais executados deverão dar noção de conjunto e coincidir com a marcação rítmica. Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (lento, moderado e rápido), estar em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos.
4. **UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO** – O espaço a ser utilizado é de aproximadamente 15 X 15, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerá a dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias direções e planos.
5. **VISUAL / ORIGINALIDADE** – Caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça e cenário que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros, que valorizem a apresentação e não prejudique o visual estético. Tudo que se apresenta de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, início

ou término de forma original (inesperado) etc., combinações de movimentos que surpreendam ou tenham muita complexidade. Quando há risco e precisão nas combinações.

- Não será permitido qualquer cenário. Caso contrário, acarretará a perda de 2 pontos, da nota final;
- Caso utilize artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, deverão providenciar a limpeza total da área de apresentação. Caso contrário perderá 1 ponto na nota final;
- Não será permitido a utilização de animais vivos ou mortos, fogo, armas de fogo (mesmo que de brinquedo), materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas) que possam colocar em risco os participantes. Caso contrário acarretará na perda de 2 pontos na nota final.

DAMAS

Artigo 17 - O Jogo de Damas é praticado em um tabuleiro com 64 ou 100 casas.

- A grande diagonal escura deve ficar, sempre, à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é capturar (tomar, comer) todas as peças do adversário ou bloqueá-las.
- O jogo é entre 2 parceiros com 12 pedras de cada lado. O lance inicial é sempre das brancas.
- É obrigatório jogar a peça que foi tocada. Lembre-se: peça tocada é peça jogada.
- A pedra anda só para frente, apenas uma casa de cada vez.
- Quando a pedra atravessa todo o tabuleiro e chega em qualquer uma das casas da última linha do campo adversário (casas de coroação), ela é promovida à dama.
- A dama é uma peça mais importante do que uma pedra. Ela anda para frente e para trás, quantas casas puder. Assim como a pedra, a dama não pode saltar sobre uma peça da mesma cor.
- A captura (tomada, comida), é obrigatória. Não existe "sopro".
- Duas ou mais peças juntas não podem ser capturadas, nem por pedra, nem por dama.
- A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás.
- Se, no mesmo lance, houver mais de um modo de capturar, é obrigatório fazer o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).

- Tanto a pedra pode capturar a dama como a dama pode capturar a pedra.
- Pedra e dama têm o mesmo valor para capturar ou serem capturadas (dama = 1 peça).
- A pedra, que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer uma das casas da última linha do campo adversário (casas de coroação), sem parar, não será promovida à dama.
- Quando estiver sendo feito um lance de captura em uma "tomada em cadeia", será permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia (Ex. casa F6).
- Quando estiver sendo feito um lance de captura em uma "tomada em cadeia", não será permitido capturar a mesma peça mais de uma vez, e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de se completar o lance de tomada.
- CONCEITO DE EMPATE: Basicamente a partida está empatada desde que nenhum dos dois jogadores consiga obter a vitória. Caracterizam-se, pois, partidas tecnicamente empatadas:
- Após 20 (vinte) lances sucessivos só de damas, sem captura ou deslocamento de

  Obs.: Sempre que houver alguma captura ou deslocamento de pedra, a contagem volta a zero.
- Após 05 (cinco) lances, nos finais de: 2 damas contra 2; 2 damas contra 1; 2 damas contra 1 dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e, finalmente, uma dama contra uma dama e uma pedra.

Artigo 18 - Cada partida terá a duração de 30 minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute.

Parágrafo Único - Cada participante deverá trazer o seu relógio para a partida, sendo obrigatório o uso do mesmo.

DANÇA DE SALÃO

- **Categoria A: 50 a 59 anos**
- **Categoria B: acima de 60 anos**

Artigo 19 - Será realizada a competição nos seguintes ritmos:

- Bolero,

- Forró
- Samba

Artigo 20 - As músicas serão as mesmas para todas as equipes do JAISM - Jogos Abertos da Pessoa Idosa de São Mateus, e serão fornecidas pelo Comitê Dirigente em pendrive, tanto para o aquecimento dos casais, onde todos os inscritos dançam os três ritmos, como para a competição.

Parágrafo Primeiro - Cada grupo terá a música com duração de no máximo 3 (três) minutos, para cada ritmo.

Artigo 21 - Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios, abaixo:

1. RITMO - Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
2. 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;
3. 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;
4. 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) coordenadas com a dinâmica dos movimentos;
5. DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS - Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o ritmo.

Parágrafo Único - As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

DOMINÓ

Artigo 22 - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 23 - Depois de misturadas (embaralhadas) as pedras, serão distribuídas sete pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo Primeiro - Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Parágrafo Segundo - No caso de um dos jogadores sair com 05 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

Parágrafo Terceiro - Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 24 - A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

Parágrafo Único - A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 25- O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 26 - O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, será 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 27 - É expressamente proibido "passar" com pedras na mão. Se o jogador passar com uma pedra que pode ser jogada em uma das pontas, sua dupla será declarada perdedora assim que a infração for descoberta pelos Árbitros.

Artigo 28 – Fechando-se o jogo, vencerá a partida, a dupla que somar o menor número de pontos, das pedras restantes.

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

Parágrafo Segundo - O jogador que fechar o jogo não poderá abrir.

Parágrafo Terceiro - Serão realizadas melhor de 07 (sete) partidas, vencendo quem obtiver 04 (quatro) vitórias.

Artigo 29 – Em caso de empate nos pontos das peças, deverá ser realizada uma nova partida passando a dada de peças para o jogador seguinte.

Artigo 30 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Natação

Artigo 31 – As provas de natação serão livres e de costas, para ambos os sexos e categorias.

Parágrafo Único - Todas as provas serão de 25 metros.

Artigo 32 – A saída fica a critério do atleta, dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco.
Parágrafo Único - Será permitido apenas uma saída falsa, a partir da segunda saída falsa implicará na desclassificação dos envolvidos.

Artigo 33 – A classificação final será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

TÊNIS DE MESA
Artigo 34 – Todas as partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets de 11 (onze) pontos.

Artigo 35 – Cada jogador poderá trazer a sua raquete, de preferência emborrachada, caso não tenha usará dos organizadores.

Artigo 36 – Será utilizada uma bola esférica com diâmetro de 40mm.

Artigo 37 – Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios toquem o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Artigo 38 – 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 bons retornos.

Artigo 39 – Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 02 (dois) pontos. Caso a disputa chegue em 20 a 20 a disputa terminará no 21º ponto.

Artigo 40 – 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 Único - Quando um atleta tiver escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.

Artigo 41 – Após cada 2 (pontos) contados, o atleta recebedor se tornará o atleta sacador. Essa alternância permanecerá até o final do set. Entretanto, caso ambos atinjam igualdade em 10 pontos, ou sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber deverá ser a mesma, com cada atleta produzindo um saque alternado até o final daquele set.

Artigo 42– 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 5 (cinco) pontos.

Artigo 43 – 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.

Artigo 44 – 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.

Artigo 45 – Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 66 – O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais, salvo as exceções previstas neste regulamento.

Parágrafo Primeiro - Bola será penalty 7.0 calibre 1,50

Parágrafo Segundo – Rede masculina 2,43 feminina 2,24.

Parágrafo Terceiro – Uniforme de acordo com as regras oficiais.

Parágrafo Quarto – Será permitido líbero

Parágrafo Quinto - A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada atleta;

Artigo 67 – O sistema de disputa dependera da quantidade de equipes inscritas por categoria e sexo.

Artigo 68 – Regras específicas para esta competição do JAISM:

- Se a equipe estiver incompleta, será placar de dois a zero;
- Se ficar incompleta no segundo set, e tiver perdido o primeiro será dois a zero e colocar os pontos necessários para ser considerada vencedora;
- Se tiver vencido o primeiro set e ficar incompleta no segundo set será dois a um;
- Caso empate, primeiro confronto direto, segundo critério de desempate número de vitórias, e terceiro critério saldo de sets (número de sets vencidos – números de sets perdidos), último desempate sorteio;
- 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 no17º (décimo sétimo) ponto;
- O saque poderá ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque, podendo a bola tocar a rede;
- O saque poderá ser efetuado a 1 (um) metro dentro da quadra, somente para o feminino;
- A cada interrupção e perda de saque por uma equipe, a reposição da bola em jogo pela outra equipe deverá ser precedida por um rodízio dos jogadores no sentido horário.

Artigo 69 – Constituem infrações:

- O mesmo atleta que 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;
- O atleta na zona de defesa (posições 1, 5 e 6) não poderá dar mais de um passo, antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;

- O atleta na zona de ataque (posições 2, 3 e 4) efetuem um golpe de ataque, saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 02 (dois) pés do chão;
- O atleta andar (tirar o pé de apoio do solo) ao receber a bola, tolerando-se a movimentação necessária para manter o equilíbrio do corpo. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: quando o atleta 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;
- O atleta tocar na rede;
- O atleta se apoiar na rede simultaneamente ao jogar a bola;
- Quando o jogador, colocado na posição de defesa, saltar para passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque.
- O atleta que estiver na zona de ataque não poderá, em hipótese alguma, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o atleta executar movimentos, acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento da bola;
- Quando o atleta “enterrar” a bola dentro dos 3 (três) metros (zona de ataque) da quadra do adversário, independentemente de, a bola, ir direto ao solo ou tocar no adversário. Entenda-se como “enterrar” a bola quando efetuar o golpe de ataque com a bola estando dentro do espaço de jogo do adversário;
- Será considerada invasão da linha central da quadra quando o atleta atrapalhar o adversário ou passar com o corpo todo à outra quadra, com ou sem a posse de bola;
- Não será permitido o “pipocar” quando o atleta 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
- Somente será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver tentando recuperar a bola definitivamente;
- Ações que obstruem uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola;
- Quando houver conduta indisciplinar ou não condizente com o esporte, por parte de um jogador, integrante da comissão técnica, ocorrerá a aplicação da escala de punição prevista nas regras oficiais;

- Será permitido bloqueio, inclusive com os atletas saltando, e esse toque no bloqueio não será contado; portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversária. Entenda-se como bloqueio a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto que o bordo superior da rede, sem importar a altura do contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede;
- O contato de um jogador com a rede não é falta, desde que não esteja na jogada, e quando interfere na jogada;
- Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo;
- Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta;
- Será considerado toque quando o jogador receber ou passar a bola, tocar, segurar, encaixar com uma, ou as duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;
- A um jogador que esteja em qualquer das posições de ataque (2, 3 ou 4) será permitido um deslocamento lateral ou frontal de 2 (dois) passos completos para realizar um ataque. Será permitido, também, que um atleta ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando quando estiver na zona de defesa, desde que totalmente atrás da linha dos 3 metros e mesmo sem contato com ela;
- A bola poderá ser passada para o outro lado da quadra, sendo tocada, arremessada, empurrada ou jogada com uma ou ambas as mãos, observadas as condições estabelecidas neste regulamento;
- Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntos a bola será considerado um toque de cada um;
- Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set;
- Entre um set e outro o tempo de intervalo será 03 (três) minutos;
- Não haverá tempo técnico.
- As condutas rudes, ofensivas e agressivas deverão seguir os trâmites previstos:
    - Conduta rude: penalidade, sem necessidade de qualquer advertência;

- Conduta ofensiva: expulsão sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores;
- Conduta agressiva: desqualificação, sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores.

Parágrafo Único - Casos que não estejam no regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

XADREZ

Artigo 70 – 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 71 – A competição obedecerá às seguintes normas de emparceiramento:

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

Artigo 72 – Critérios de desempate serão os seguintes:

Sistema Schuring:

1. sonneborn-berg;
2. maior número de vitórias;
3. maior número de vitórias com as peças pretas;
4. partida de desempate Armagedom.

Sistema Suíço serão:

1. milésimos totais;
2. milésimo medianos;
3. escore progressivo;
4. maior número de vitórias;
5. partida de desempate Armagedom.

Artigo 73 – 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 74 – Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 75 – Serão conferidas medalhas aos atletas participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares por categoria e sexo.

Artigo 76 – Toda e qualquer dúvida sobre o Regulamento e regras serão de competência do árbitro responsável e da Comissão Organizadora

Artigo 77 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e suas decisões passarão a fazer parte integrante deste regulamento.