

JOGOS ABERTOS DA TERCEIRA IDADE



REGULAMENTO TÉCNICO
2025

SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 1º. As provas e jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 2º. As organizações das competições e os sistemas de disputa dos **JASTI** serão feitos de acordo com o número de municípios inscritos por modalidade, prova e categoria.

Parágrafo único - Para que ocorram os jogos, em todos os e naipes, é necessária a inscrição de, no mínimo 3 (três) municípios em cada modalidade.

Art. 3º. A programação dos jogos, datas e horários dos jogos e provas será fixada pela Coordenação do evento e publicada em boletim oficial, havendo uma tolerância máxima de 30 minutos do tempo estabelecido na tabela. Passada essa tolerância, a equipe ou atleta faltoso perderá por WO seja qual for à modalidade em disputa. O placar será de acordo com a regra oficial da modalidade.

Art. 4º. As modalidades de Bocha, Bolão, Canastra, Dominó e Truco obedecerão aos seguintes critérios:

Até 5 Equipes: Turno Único

De 6 a 8 Equipes:

- a) **1ª fase** - duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave;
- b) **2ª fase ou semifinal:** 1º chave A X 2ª chave B
1º chave B X 2ª chave A
- c) **3ª fase ou final** - Perdedor da fase semifinal (3º e 4º lugares)
- Vencedores da fase semifinal (1º e 2º lugares)

De 9 a 12 Equipes:

- a) **1ª fase** - três chaves (A, B e C), classificando-se duas equipes de cada chave.
- b) **2ª fase** - eliminatória simples

Acima de 13 Equipes

- a) **1ª fase:** disputado em chaves formadas por sorteio no congresso técnico.
- b) **2ª fase** – eliminatória simples

Art. 5º. A Coordenação Geral é responsável pela programação e poderá transferir os jogos e competições, não necessitando, para tanto, da aprovação dos municípios participantes.

CAPÍTULO I ATLETISMO

Art. 1º. As provas serão disputadas de acordo com as regras oficiais da WA, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 2º. Para efeito de participação, somente poderá competir o atleta regularmente inscrito na FESPORTE e que conste na relação definitiva por prova do município.

Art. 3º A modalidade será subdividida em categoria "A" (60 a 69 anos, nascidos entre 1955 e 1964) e Categoria "B" (70+, nascidos até 1954).

Art. 4º. Cada equipe deverá ser composta por até 14 atletas por naipes e categoria.

§ 1º Cada atleta poderá participar de no máximo 2(Duas) provas.

§ 2º O município só poderá ter a inscrição e participação de no máximo três atletas por prova.

Art. 5º As inscrições serão feitas através do sistema PLACARSOFT e a indicação das provas e categorias através da ficha individual de modalidade. (disponível no site da FESPORTE).

Art. 6º. Constarão do programa oficial da modalidade as seguintes provas:

- 100 metros rasos, feminino e masculino;
- 400 e 1.500 metros rasos, feminino e masculino;
- 3.000 metros rasos feminino;
- 5.000 metros rasos, masculino;
- Salto em distância, feminino e masculino
- Arremesso de Peso, masculino (5kg) e feminino (3kg);
- Lançamento de dardo, masculino (700G) e feminino (500G).

§ 1º. Para que a prova seja realizada, deverá haver a confirmação e participação de, no mínimo, três atletas por prova.

Art. 7º. O atleta, ao confirmar e responder à chamada no local da competição deverá apresentar-se ao árbitro da prova munido de documento original com foto expedido por órgão oficial, sem a qual não poderá competir.

Art. 8º. O atleta que não fizer a confirmação oficial, estará eliminado da prova, salvo por motivo de força maior.

Art. 9º.. Ao atleta será permitido o uso de implemento próprio, desde que seja aferido, antes do início de cada etapa, pelo setor de aferição e posto à disposição de todos os competidores.

Art. 10º. A contagem geral de pontos para cada prova individual será a seguinte:

1º lugar	13 pontos
2º lugar	8 pontos
3º lugar	6 pontos
4º lugar	5 pontos

5 ^º lugar	4 pontos
6 ^º lugar	3 pontos
7 ^º lugar	2 pontos
8 ^º lugar	1 ponto

§ 1^º. No caso de empate na contagem geral da competição, a melhor classificação reverterá em favor do município que obtiver o maior número de primeiros lugares; persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

§ 2^º. O campeão geral da modalidade por naipe será o somatório da pontuação nas duas categorias.

Art. 11^º. Quando a pista possuir seis raias, o 7^º e 8^º colocados contarão pontos de acordo com o resultado da semifinal.

Art. 12^º. As provas só poderão ser adiadas por motivo de força maior e por determinação da coordenação da modalidade e da Diretoria Técnica do evento.

§ 1^º. No caso das provas serem suspensas ou adiadas em função de intempérie, elas serão reiniciadas depois de aprovadas as condições do campo atlético pela coordenação da modalidade e Diretoria Técnica do evento.

§ 2^º. Na permanência do mau tempo até o final dos JASTI, e desde que o campo atlético não ofereça condições, a competição será encerrada. Os resultados obtidos pelos atletas serão homologados. Os pontos dos municípios serão somados desde que 75% das provas finais tenham sido realizadas. Esta decisão caberá ao Coordenador Geral do evento, após consulta à comissão técnica e coordenação da modalidade.

Art. 13^º. Quando o número de participantes não exceder o número de raias, as provas serão realizadas no horário previsto para a final.

Art. 14^º. A numeração e os alfinetes serão responsabilidade da Fesporte.

§ 1^º. O atleta deverá usar um número, colocado na frente da camiseta.

§ 2^º. O número do atleta não poderá ser trocado durante a competição, salvo em situações especiais, desde que autorizado pela direção da competição.

Art. 15^º. Os atletas deverão comparecer devidamente uniformizados para a premiação.

Parágrafo único. O atleta que não comparecer na chamada para a premiação receberá suas medalhas após o término da competição.

Art. 16^º. A distribuição das raias para as provas de pista, bem como a ordem para as tentativas para provas de arremessos e lançamentos, será efetuada no momento da confecção das súmulas, por meio de sorteio.

Art. 17^º. Os protestos e recursos ocorridos durante as provas serão resolvidos inicialmente pelo árbitro da prova; em segunda instância, pelo árbitro-geral e, em última instância, pelo Júri de Apelação, composto por pessoas presentes à competição, indicadas quando da realização do Congresso Técnico da modalidade.

Art. 18^º. O programa horário de cada evento será divulgado em até 25 dias antes do início da etapa estadual.

CAPÍTULO II BEACH TENNIS

Art. 1º Os jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 2º. Para efeito de participação, somente poderá competir o atleta regularmente inscrito na FESPORTE e que conste na relação definitiva por prova do município.

Art. 3º. A autoridade máxima da competição será o Coordenador e, na ausência deste, o árbitro-geral, ao qual caberá resolver os casos omissos, obedecendo-se ao disposto nas regras internacionais.

Art. 4º Sistema de Disputa

As competições de BEACH TENNIS serão realizadas por naipes (Masculino e Feminino) obedecendo-se aos seguintes critérios:

Partidas com 3 set de melhor de 4 games, 3 a 3 joga-se o tie break até 7 (sete) pontos, 1 a1 em set, jogasse um match tie break até 10 (dez) pontos.

a) Pelo sistema de turno completo, quando o número de concorrentes for igual ou inferior a seis;
b) Pelo sistema de dupla eliminatória por sorteio, quando o número de concorrentes for superior a seis, de maneira que o município campeão, vice-campeão, o 3o e o 4o colocado do evento anterior serão considerados cabeças-de-chave;

c) Na existência de byes, estes serão preenchidos na ordem de prioridades estabelecidas acima.

Art. 5º Com relação às disputas:

§ 1º. As equipes masculinas e femininas deverão obrigatoriamente apresentar-se com, no mínimo, dois atletas;

§ 2º. Todas as partidas de um encontro deverão ser disputadas em um só dia, ressalvadas circunstâncias especiais. Um município poderá ter que disputar dois ou mais encontros em um só dia ou em dias seguidos;

Art. 6º Cada equipe, além dos jogadores, deverá apresentar um técnico e nomear um dos jogadores como capitão.

§ 1º. Antes do encontro, reunir-se-ão os dois capitães e o árbitro-geral, quando dentre os jogadores inscritos serão apresentados os que intervirão nas disputas.

§ 2º. A não apresentação do capitão e dos atletas caracteriza-se WO da equipe.

Art. 7º. A apresentação da dupla será feita pelo capitão ao árbitro-geral momentos antes da partida.

Parágrafo único. Uma vez iniciado o encontro, não serão permitidas substituições, considerando-se perdida a partida por desistência.

Art. 9º Dos critérios de desempate:

I. Entre duas equipes:

a) confronto direto.

II. Entre três ou mais equipes:

a) saldo de sets;

b) saldo de games;

c) maior número de sets ganhos;

d) maior número de games ganhos;

e) sorteio.

Art. 10. A classificação das equipes quando o sistema de disputa for por rodízio único ou chaves será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória	2	pontos
Derrota	1	ponto
Ausência	0	ponto

CAPÍTULO III

BOCHA RAFA VOLLO

Art. 1º. A modalidade de Bocha nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será realizada em cancha de areia ou carpe.

Art. 2º. Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

§ 1º. No naipe Feminino, fica permitido “Rafar” a bola por toda a cancha a partir da linha de 7 metros sendo que a atleta deverá soltar a bola nos 4 metros e a mesma deverá ter contato com o solo após a Linha dos 7 metros.

§ 2º. No naipe masculino o “rafa” segue a regra da modalidade.

Art. 3º. A modalidade de bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de trio.

§ 1º. A forma de disputa será definida em Congresso Técnico para a etapa Microrregional.

§ 2º. A forma de disputa para etapa estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro colocado de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 4º. As equipes serão formadas por 3 (três) jogadores titulares e 2 (dois) reservas, com direito a **2 (duas) substituições por partida**, em qualquer momento do jogo.

Parágrafo único. O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

Art. 5º Antes do início de cada jogo, o responsável deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle e assinar a súmula, devendo designar, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

Art. 6º Na pista, somente será permitida a presença de atletas **titulares**, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 7º. Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

Parágrafo único - A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

Art. 8º. Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória..... 2 pontos;
Derrota..... 1 ponto;
Ausência..... 0 ponto.

Art. 9º. As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

Parágrafo único - Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

- 1 – Maior número de confrontos vencidos dentro da chave;
- 2 - Maior número de bolas feitas em todas as partidas dentro da chave;
- 3 - Maior saldo de bolas em todas as partidas dentro chave;
- 4 - Menor número de bolas sofridas em todas as partidas da chave;
- 5 - Sorteio.

Art. 10. A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

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

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

Art. 13º. Para as competições das etapas microrregionais e etapa estadual, o uniforme é optativo entre o do Município (CME, DME, FME) e o oficial, que é calça ou bermuda, tênis, meias e camisa do Município (como forma de identificar a equipe).

Parágrafo único – Os atletas da mesma equipe terão direito de optar por camisas longas ou curtas, desde que seja uniforme do município.

CAPÍTULO IV BOLÃO 23

DAS PISTAS, BOLAS E PINOS

Art. 1º. As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais internacionais para o esporte de bolão, e pelo que dispuser este regulamento:

I. Os ginásios deverão conter quatro pistas iguais e niveladas;

a) Excepcionalmente nas etapas microrregionais, a competição poderá ser realizada em duas pistas.

II. As bolas poderão ser de qualquer material, com diâmetro máximo de até 23cm e peso máximo de 11 kg, podendo ser de dois ou três furos;

III. Os pinos poderão ser de madeira de lei ou plástico, sendo que os pinos no 1 a 9 deverão ter 40cm de comprimento, e o no 5 (REI), 43 centímetros e deverão ter o mesmo peso.

IV. As pistas deverão obedecer às seguintes medidas, aprovadas pela CBBB, a saber:

a) 5,60 m - área;

b) 10,40m – curso da bola;

c) 8,50m - pista de curso após a tesoura;

d) 1m - assento dos pinos;

e) 0,25m terminal da pista;

f) 1m – recolhedor de bolas;

g) 26,75m - total;

h) O Atleta que ultrapassar o risco demarcatório com a bola na mão será considerado bola em jogo e será marcado zero ponto, não sendo motivo de advertência.

V) Ao arremessar a bola o atleta não poderá pisar com o pé de apoio após a faixa demarcatória de 10 cm existente na pista. Após soltar a bola o atleta poderá ultrapassar a linha.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 2º. As equipes serão formadas por 5 (cinco) jogadores titulares e 1 (um) reservas, com direito a **uma substituição** por partida, em qualquer momento do jogo.

§1º. O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

§2º. O substituto lançará imediatamente bolas restantes, valendo a soma dos atletas. Só serão válidos pinos caídos, não valendo os pinos deslocados, haverá bola de experiência em cada pista para cada jogo, sendo a mesma considerada válida se for NOVE.

Art. 3º. A equipe terá uma única jogada sendo que competirá um atleta por vez, em cada pista, sendo 05 arremessos para cada um, num total de 20 arremessos para cada atleta, tanto no masculino como no feminino, na modalidade CHEIA, sem viela determinada. São cinco bolas nas pistas 1, 2, 3 e 4.

Art. 4º. Para efeito de classificação na etapa microrregional, será considerada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pinos derrubados numa única passada.

Parágrafo único - na etapa estadual será adotado o seguinte critério para definir o campeão:

1ª Fase – Cada equipe fará 2(duas) passadas, as passadas seguem a ordem de sorteio, classificando-se as cinco melhores produções somando-se as duas passadas;

Parágrafo único – Para efeito de classificação, será descartado a menor pontuação dentre os 5 jogadores titulares e somado as 4 melhores para determinar a produção final.

2ª Fase – As cinco melhores equipes da fase anterior farão nova “passada”, sendo que a ordem de entrada desta nova passada será a seguinte:

1ª - 5º colocado;

2ª - 4º colocado;

3ª - 3º colocado;

4ª - 2º colocado.

5ª – 1º colocado

Parágrafo único – A entrada dos atletas da fase final, será de forma alternada, seguindo a ordem acima descrita, onde entrará um atleta de cada equipe por vez;

Será considerada campeã a melhor produção nesta fase.

Art. 5º. Ocorrendo empate na classificação, adotar-se-ão os seguintes critérios sucessivamente:

1º Maior número de 180, 179, 178 e assim sucessivamente, na fase em que houver o empate;

2º Maior número de NOVE, OITO, SETE, SEIS e assim sucessivamente, na fase em que houver o empate;

3º Sorteio.

Art. 6º. A FESPORTE com apoio da FCBB irá vistoriar e aprovar as condições técnicas das pistas. Haverá reconhecimento das pistas.

Art. 7º. Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

Art. 8º. É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões do árbitro, ficando proibido aos atletas protestar com palavras ou gestos que possam interpretar-se como falta de respeito, discutir com o árbitro ou realizar qualquer ato que signifique insubordinação ou ofensa.

Parágrafo único - Se o atleta cometer irregularidades de fatos ou de palavras, no parecer do árbitro, será dada ordem ao capitão/técnico da equipe para que o atleta respeite a advertência. Se essa ordem não for observada, o árbitro determinará a retirada do atleta faltoso, o qual não poderá ser substituído na competição, mantendo-se, todavia, os pontos por ele feitos.

Art. 9º. Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

Art. 10º. Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

Art. 11º. Os bolonistas não poderão ser molestados por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.

Parágrafo único - Ao árbitro-geral cabe fazer cumprir as observações contidas neste item e promover as iniciativas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos.

CAPÍTULO V CANASTRA

Art. 1º. A modalidade de Canastra dos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regido por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Da formação da equipe:

As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a uma substituição por partida, em qualquer momento do jogo. O atleta substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

Art. 3º. Da forma de disputa nas etapas microrregional e estadual

§1º. Na etapa microrregional será definida pelo Integrador Esportivo ou servidor designado e de acordo com o número de participantes.

§2º. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 4º. Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§ 1º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;
derrota 1 ponto;
ausência 0 ponto;

§ 2º. Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto;

2 – Entre três ou mais equipes:

- a) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- b) menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
- d) sorteio.

Art. 5º. O objetivo é formar um jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra 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.

Parágrafo único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 6º. Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11(onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

Parágrafo único - Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

Art. 7º. Distribuídas as cartas, só poderão ser visualizadas após a distribuição de todas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo único. Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

Art. 8º. Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa 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, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

Art. 9º. Após a lixada, deverá permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Parágrafo único. Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

Art. 10. O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla (s) que não o pegou.

§1º. - O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

§2º. - Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

§3º. - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

§4º. - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes NÃO pegaram os mortos e não houver a batida final, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

Art. 11. Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

Art. 12. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 13. Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Parágrafo único. No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

Art. 14. Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Parágrafo único. Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa (não) pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

Art. 15. Para a contagem dos pontos:

10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;

300 (trezentos) pontos - canastra real (sem coringa);

200 (duzentos) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);

100 (cem) pontos – batida final;

100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;

100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

Parágrafo único - Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhados pelo jogador adversário.

Art. 16. Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 3.000 x 00.

Parágrafo único. Caso a equipe perdedora por WO seja eliminada da competição, todos os seus resultados serão desconsiderados para efeito de apuração e classificação.

Art. 17. Não será permitida a interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo único. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário;
3. Comprar 2 vezes seguidas, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário, recolhe-se as cartas e continua o jogo.
5. O jogador que visualizar as cartas antes de finalizada a distribuição acarretará na soma de 100 pontos para o adversário.

Art. 18. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

CAPÍTULO VI DOMINÓ

Art. 1º. A modalidade de Dominó nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. A forma de disputa obedecerá aos seguintes critérios:

§1º. Na etapa microrregional será definida pelo Integrador Esportivo ou servidor designado e de acordo com o número e participantes.

§2º. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave;

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 3º. As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28(vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 4º. Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

Art. 5º. Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o “saidor” da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador “saidor” da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

Art. 6º. Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 7º. A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 8º Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 9º. Caso haja um “fecha”, contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

Parágrafo único - Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Art. 10. Na etapa estadual os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos, e nas etapas microrregionais em jogo único de 150 pontos.

§ 1º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;
derrota 1 ponto;
ausência 0 ponto;

§ 2º. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

c) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

d) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

e) Sorteio.

§3º. Em caso de WO a equipe que comparecer será declarado vencedor e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 11. Joga-se com qualquer número de “dobles” ou pedras do mesmo naipe.

Art. 12. Atitudes passíveis de punições:

- I. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, acarretarão na soma de 20 pontos para o adversário;
- II. Cometer "gato" ou mostrar a pedra acarretará na soma de 20 pontos para o adversário;
- III. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, acarretará na soma de 20 pontos para o adversário, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

Art. 13. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica.

CAPÍTULO VII

DANÇA COREOGRÁFICA LIVRE

Art. 1º. A modalidade de Dança Coreográfica Livre nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Compreende **DANÇA COREOGRÁFICA LIVRE** as montagens coreográficas que envolvam uma ou mais técnicas de dança e expressão. Podendo assim, a obra explorar linguagens de dança moderna, dança contemporânea, jazz, balé, danças urbanas, entre outras, excluindo desta modalidade as Danças Populares e Folclóricas na qual possuem modalidade própria na competição.

Art. 3º. Cada Município para a etapa Microrregional e etapa Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 4º. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências e o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer.

Art. 5º. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos.

Parágrafo único. No dia posterior às apresentações, será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 6º. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos. Quanto a montagem e desmontagem do cenário, quando utilizado, o grupo terá no máximo 2 (dois) minutos incluindo a entrada e saída dos dançarinos no palco.

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

§2º. A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo do descumprimento deste artigo.

Art. 7º. Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I - Criatividade - trabalho inovador relacionado ao tema proposto e que se desenvolva dentro da proposta;

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

- Pesquisa na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo.
- Explorar o espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da música e traga dinâmica e volume na obra;
- Buscar variações nas formações dos dançarinos. Trabalhar duplas, trios, subgrupos e grupos podem enriquecer a proposta coreográfica e trazer mais dinâmica a obra;
- Limpeza e harmonia da coreográfica e na movimentação dos dançarinos;
- Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado a proposta;
- Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica.
- Perceber se o **idoso bailarino** possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
- Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com o Tema da coreografia e faixa etária.
- Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 8º. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado à organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 9º. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou Pen-drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

Parágrafo único. Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 10. O Coreógrafo **não** poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino. Nem tampouco deverá estar nas coxias após o posicionamento dos bailarinos. Exceto para ajuda de trocas de roupas.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 11. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§ 1º. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes, e armas de fogo, que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

§ 2º. Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 12. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia, e a ordem de apresentação das coreografias será definida pela classificação por CRE do ano anterior na ordem inversa.

Art. 13. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 14. - A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os grupos participantes, podendo haver exceções de acordo com os equipamentos disponíveis pela coordenação geral do evento.

Art. 15. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:
Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar.

Parágrafo único. No caso de a coreografia não estar dentro dos critérios estabelecidos conforme artigo 7º deste regulamento, esta poderá participar, mas não receberá notas, nem tampouco concorrerá a premiação instituída neste regulamento.

CAPÍTULO VIII DANÇA POPULARES E FOLCLÓRICAS

Art. 1º. A modalidade de Dança Populares e Folclóricas nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Compreende **DANÇAS POPULARES** - Danças inerentes a culturas populares, aos diferentes povos e manifestações culturais. Incluem nessa categoria as Danças Tradicionais, Danças Folclóricas tradicionais, de projeção e de Imigração. Por exemplo: Tarantella, Dança Cigana, Dança do Ventre, Polca, Flamenco, entre outras.

Art. 3º. Cada Município para a etapa Microrregional e etapa Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 4º. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências e o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer e fomentar a manifestação e divulgação das danças populares.

Art. 5º. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos.

Parágrafo único. No dia posterior às apresentações, será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 6º. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos com 2 (dois) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

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

§ 2º. A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo de descumprimento deste artigo.

Art. 7º. Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I – Pesquisa da proposta – apresentação de uma pesquisa de movimentação coreográfica dentro da proposta e escolha da dança

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

- Criatividade na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo.
- Exploração do espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da e da proposta
- Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica. Limpeza e harmonia da coreografia e na movimentação dos dançarinos;
- Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado a proposta;
- Perceber se o **idoso bailarino** possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
- Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com o enredo da coreografia e faixa etária.
- Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 8º. A medida do local oficial das apresentações “palco” deverá ser de no mínimo 10X8 metros, sem contar com as “coxias”.

Art. 9º. O local oficial para a realização das apresentações estará disponível para a “passagem de palco” dos grupos, respeitando os horários estipulados pela coordenação e o limite técnico de 10 minutos por coreografia.

Art. 10. A passagem de palco, assim como a ordem da mesma, será organizada pela Coordenação Geral.

Art. 11. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 12. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou Pen-drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

Parágrafo único. Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen-Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 13. O Coreógrafo **não** poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino. Nem tampouco deverá estar nas coxias após o posicionamento dos bailarinos. Exceto para ajuda de trocas de roupas.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 14. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§ 1º. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogos, materiais pontiagudos ou cortantes e armas de fogo, que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

§ 2º. Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 15. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia OU DOIS DIAS, e a ordem de apresentação das coreografias será definida pela classificação do ano anterior na ordem inversa.

Art. 16. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 17. A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os grupos participantes, podendo haver exceções de acordo com os equipamentos disponíveis pela coordenação geral do evento.

Art. 18. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:
Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar.

Parágrafo único. No caso de a coreografia não estar dentro dos critérios estabelecidos conforme artigo 7º deste regulamento, esta poderá participar, mas não receberá notas, nem tampouco concorrerá a premiação instituída neste regulamento.

CAPÍTULO IX DANÇA DE SALÃO

Art. 1º. A modalidade de Dança de Salão nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Entende-se neste regulamento a **DANÇA DE SALÃO** como Danças populares dançadas por casais e caracterizadas por diversos ritmos, onde, em rondas, as Duplas (um dançarino e uma dançarina) apresentarão três ritmos distintos: VALSA, BOLERO e VANERÃO.

Art. 3º. Cada município poderá inscrever um casal titular e um casal reserva na categoria “A” – entre 60 e 69 anos (nascidos entre 1956 e 1965), e um casal titular e outro casal reserva na categoria “B” - a partir de 70 anos (nascidos até 1955).

§ 1º. Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

§ 2º. Na a categoria “A”, será permitido que um dos componentes do casal possua idade superior a 69 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente à referida categoria.

§ 3º. O Casal reserva irá se apresentar quando por algum motivo técnico ou pessoal o casal titular não possa representar sua Regional.

Art. 4º. Todos os casais receberão um número que deverá ser fixado nas costas do cavalheiro para a identificação do casal durante a dança, e que deverá ser obrigatoriamente entregue após o encerramento da competição à coordenação.

Art. 5º. Todos os casais serão avaliados pelos jurados, e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10(dez) pontos

Parágrafo único. Em caso de empate técnico das notas, a decisão caberá à comissão julgadora que deverá desempatar e definir a classificação final.

Art. 6º. Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

a) RITMO - os movimentos corporais executados pelo casal deverão coincidir com a marcação rítmica. O casal deverá estar em perfeita consonância com a cadência musical, traduzindo a característica própria do estilo da dança executada.

b) CONDUÇÃO - O casal deverá estar em perfeita harmonia entre si, ter o domínio dos movimentos e das variações executadas.

c) ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE - movimentos corporais e deslocamentos executados com expressão, elegância no estilo.

d) CRIATIVIDADE - Variação de movimentos corporais (figuras). Utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e em suas interligações.

- e) EXPRESSÃO** - O par deve refletir a expressão facial e corporal COMO UM TODO, de acordo com o CARATER DA MÚSICA na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/ descontraído, etc).
- f) MOVIMENTAÇÃO** - utilização do espaço disponível para a evolução da dança.

Art. 7º. Todos os casais dançarão três ritmos, a saber, na respectiva ordem: VALSA, BOLERO E VANERÃO.

Parágrafo único. Cada ritmo terá duração de 90 segundos com um intervalo de 30 segundos de um ritmo para o outro.

Art. 8º. A disputa obedecerá aos seguintes critérios:

- a) apresentação classificatória: apresentação de rondas de até 6 (seis) casais, classificando os casais que obtiverem as 6 maiores somas de notas, ao final de todas as rondas.
- b) Apresentação final: apresentar-se-ão os casais classificados, que dançarão novamente os 3 (três) ritmos com músicas diferentes.
- c) As músicas serão escolhidas pela comissão organizadora obedecendo cada ritmo e sendo diferenciadas para a fase classificatória e final. As mesmas serão apresentadas no ensaio (passagem de palco) em horário e dia pré-determinado pela comissão.

Art. 9º. Os casais receberão um número de identificação, que será usado pelo cavalheiro, nas costas, e deverão obrigatoriamente ser devolvido após a competição, a título de ser desclassificado pela comissão organizadora se assim desejar.

Art. 10. A quantidade de casais por série ficará a cargo do coordenador da FESPORTE, de acordo com o número de participantes.

Art. 11. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:

Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféus para os casais classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféu destaque ao melhor dançarino masculino e feminino.

CAPÍTULO X TRUCO

Art. 1º. A modalidade de Truco dos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Para as partidas deverá ser usado o Baralho Espanhol.

Art. 3º. Da forma de disputa:

§ 1º. Na etapa microrregional será definida pelo Integrador Esportivo ou servidor designado e de acordo com o número de participantes.

§ 2º. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 4º. Fica a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 5º. Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: Paus, Copas, Espadas e Ouro.

Art. 6º. O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a sequência das mesmas.

Art. 7º. É permitido ao “MÃO” no momento do corte olhar uma carta de seu companheiro, e conseqüentemente ao “PÉ” – quem distribui as cartas – também tem o direito de olhar uma carta de seu companheiro.

Art. 8º. As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti – horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a sequência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

Art. 9º. Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao “cortador” se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o “pé” fará o corte e dará as cartas automaticamente.

Art. 10. 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”.

Art. 11. 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.

§1º. Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.

§2º. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Art. 12. 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” (13ª carta).

Art. 13. A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mão não poderá ser utilizada.

Art. 14. Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de três.

Art. 15. O “pé” deverá embaralhar as cartas com as mãos apoiadas sobre a mesa. O adversário deverá pegar o baralho e cortá-lo, retirando uma carta para seu companheiro e entregá-lo para que o PÉ possa fazer a distribuição das mesmas aos jogadores.

Art. 16. Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 17. Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 18. Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Art. 19. Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), em outros idiomas ou “batida Morse ou silvos”. Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

Art. 20. 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.

Art. 21 Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

§ 1º. Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente;

§ 2º. Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate.

Art. 22. Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). 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 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.

Art. 23. Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Parágrafo único. Na mão de onze – no escuro -, após a distribuição das cartas apenas o MÃO – vez de jogar – poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

Art. 24. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....2 pontos;
Derrota.....1 ponto;
Ausência.....0 ponto.

Art. 25. Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

Parágrafo único. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

c) Sorteio.

3 – Em caso de WO a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 25. A CRE na sua etapa microrregional poderá classificar até duas equipes (1ª e 2ª lugares) dos naipes masculino e feminino para participar da etapa estadual como seus representantes.

CAPÍTULO XI

VOLEIBOL ADAPTADO

Art. 1º. Estas regras se baseiam nas regras oficiais da FIVB, sendo que serão descritas as regras gerais. Outras questões em comum serão suprimidas, evidenciando as situações pertinentes às adaptações ao jogo da 3ª. Idade.

Art. 2º. ÁREA DE JOGO, LINHAS DA QUADRA, ZONAS, REDE e ANTENAS:

A área de jogo compreende a quadra de jogo medindo 18m x 9m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3m de largura em todos os lados.

Todas as linhas têm uma largura de 5 cm. Devem ser de uma cor clara a qual é diferente da cor do piso da quadra e de outras linhas quaisquer.

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra

a.

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9mx9m, cada uma; de qualquer maneira a largura completa da linha pertence igualmente a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.

Em cada quadra uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3m de distância do eixo da linha central, marca a zona de frente.

Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e extremidade posterior da linha de ataque.

A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais até o fim da zona livre.

A zona de saque é uma área com 9m de largura, situada atrás de cada linha de fundo.

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Instala-se a rede cuja parte superior é ajustada a 2,43m para os homens e 2,24m para as mulheres.

Duas antenas são amarradas na rede de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede. A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm. As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

Art. 3º. A BOLA

A bola deve ser esférica, feita com uma capa flexível de couro, ou couro sintético, e com uma câmara interior feita de borracha ou material similar. Sua cor pode ser clara uniforme ou uma combinação de cores. Sua circunferência é de 65 cm a 67 cm e seu peso é 260g a 280g.

Art. 4º. DOS PARTICIPANTES E UNIFORMES

A equipe será formada por até 12 jogadores, um técnico e um assistente técnico. Ambos, o capitão da equipe e o técnico, são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe.

Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar da partida.

O uniforme dos jogadores consiste em camiseta, que deve ser igual para a equipe, com numeração de 1 a 20, calça ou calção de mesma cor, e calçado esportivo.

Art. 5º. FORMA DE JOGO

Uma equipe marca um ponto:

- quando é bem sucedido em fazer a bola tocar a quadra adversária;
- quando a equipe adversária comete uma falta;
- quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada.

Se duas ou mais faltas são cometidas por adversários, simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o “rally” repetido.

Um “rally” é a sequência de ações de jogo desde o momento do golpe do saque pelo sacador até a bola estar fora de jogo. Um rally completo é a sequência de ações de jogo, que resultam num ponto.

Se a equipe sacadora vence o “rally”, ela marca um ponto e continua a sacar;

Se a equipe receptora vence o “rally”, ela marca um ponto e deve ser a próxima a sacar.

O Jogo é formado pela disputa de sets. Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos;

Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

São consideradas faltas:

- Uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la;
- Um jogador segura a terceira bola, que seria o último toque da equipe e deveria ser passada com um fundamento.
- Um jogador toca a bola duas vezes consecutivas, perdendo o contato com a bola entre os toques (pipocar).
- Quando o jogador der dois passos com troca de apoio ao receber a bola. Tolerando-se a movimentação necessária para deter o impulso do corpo, na recuperação do equilíbrio. Um passo é permitido. O giro é permitido, desde que mantenha o giro no eixo de seu corpo e não ganhe vantagem fazendo isso, independente de quantos passos der. Um passo é considerado dado quando um jogador move o pé de um lugar ao outro, podendo nessa ação, unir o outro pé ao primeiro.

Art. 6º. FORMAÇÃO DAS EQUIPES E POSIÇÕES

Deve sempre haver seis jogadores em jogo por equipe.

A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida durante todo o set.

A posição dos jogadores é numerada como segue:

- os três jogadores junto à rede são os jogadores da linha de frente e ocupam as posições 4 (frente-esquerda), 3 (frente-centro) e 2 (frente-direita).

- os outros três são os jogadores da linha de trás ocupando as posições 5 (atrás-esquerda), 6 (atrás-centro) e 1 (atrás-direita).

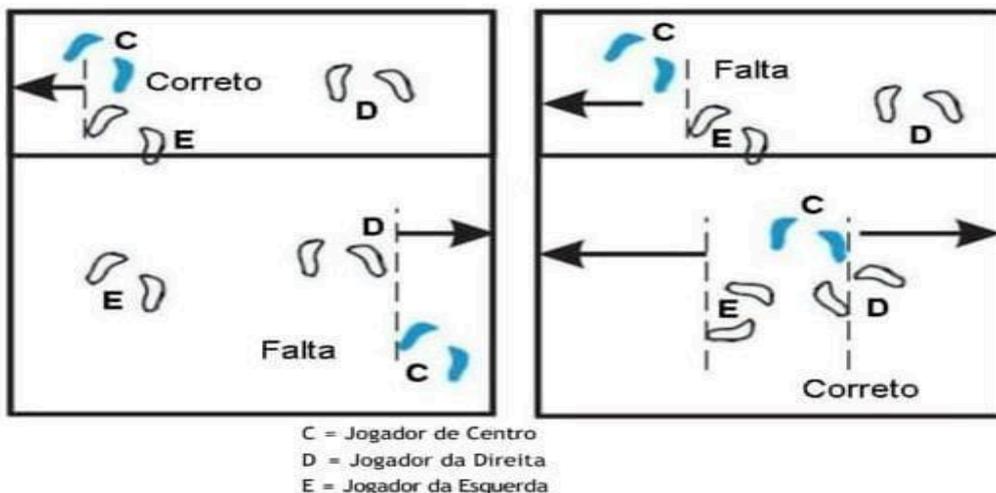
As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato de seus pés com o solo da seguinte forma:

Cada jogador da linha de frente deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo à linha central que os pés do jogador correspondente da linha de trás;

Cada jogador à direita ou esquerda das linhas de frente e de trás deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo da linha lateral direita ou esquerda que os pés do jogador central naquela linha, como seguem nas figuras:



Exemplo B:
Determinação das posições entre
Jogadores da mesma linha.



Após o golpe de saque, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição na própria quadra e na zona livre.

A equipe comete uma falta de posição se qualquer jogador não está em sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador

Se o sacador comete uma falta de saque no momento do golpe do saque, a falta do sacador é contada antes de uma falta de posição.

Se o saque tornar-se faltoso após o golpe de saque, é a falta de posição que será penalizada.

Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores rotam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 rota para a posição 1 para sacar, jogador da 1 rota para a 6, etc.

Art. 7º. AÇÕES DE JOGO

A bola está em jogo desde o momento do golpe do saque autorizado pelo primeiro árbitro.

A bola está fora de jogo no momento da falta, a qual é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

A bola é "dentro" quando toca o piso da quadra, incluindo as linhas de delimitação.

A bola é "fora" quando:

- a parte da bola que toca o solo está totalmente fora das linhas de delimitação;
- toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- toca as antenas, cabos de fixação, postes ou a própria rede fora das antenas/faixas laterais;
- cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento.
- cruza completamente o espaço inferior sob a rede.

A - SAQUE: O saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque. A bola é golpeada, sendo segura ou depois de ser solta ou lançada para cima pela(s) mão(s), devendo ser golpeada abaixo da linha do ombro.

A bola não poderá ser lançada.

O primeiro saque do 1º set, bem como o do set decisivo (o 3º) é executado pela equipe determinada pelo sorteio. Neste sorteio, o capitão da equipe que venceu o sorteio pode escolher entre começar a sacar ou o lado da quadra que irá começar o jogo.

O 2º set começará com o saque da equipe que não sacou primeiro no 1º set, devendo inclusive trocar o lado da quadra para este set.

Para o 3º set, um novo sorteio define a equipe que começa a sacar e o lado da quadra a ser jogado. Na metade dos pontos disputados neste set, as equipes trocam de lado, caso um lado da quadra ofereça desvantagem para uma equipe.

Quando a equipe que sacou vence o "rally", o jogador (ou seu substituto) que sacou antes, saca novamente;

Quando a equipe que recebeu o saque vence o "rally", ganha o direito de sacar e rota antes de sacar. O jogador que se move da linha de frente direita para a de trás direita, sacará.

A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço. É golpeada sendo segura ou depois de ser solta ou lançada para cima pela(s) mão(s), devendo ser golpeada abaixo da linha do ombro, fora da quadra. Para o atleta que apresente uma limitação patológica ou física que o impeça de executar o saque também deverá ser golpeado, porém há a permissão de entrada na quadra – 1 metro. Caso ainda não seja possível a execução do saque por determinado atleta, será necessária a substituição deste. Caso a equipe não conte com jogadores substitutos, um atleta

que esteja em quadra tem a permissão para executar o saque. É preciso notificar a coordenação sobre o caso e identificar o atleta com camisa, colete ou faixa elástica no braço ou punho que o destaque.

O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o primeiro árbitro apitar para o saque.

O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.

Depois de a bola ter sido golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) se a bola:

- toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;
- vai "fora";
- o sacador pisa na linha de fundo.

B – RECEPÇÃO: Um toque é qualquer contato com a bola dado por um jogador em jogo.

A equipe tem que realizar no máximo três toques para retornar a bola.

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente.

A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram na mesma ação, não necessariamente que sejam simultâneos. A ação é considerada válida se o jogador, a partir do primeiro toque com a bola, passe a adicionar contatos com outras partes do corpo, desde que não perca o contato com a bola, até que consiga controlá-la, por exemplo: pegou-a com uma das mãos, depois com a outra e ainda a trouxe para o peito, encaixando-a.

Se a bola for recepcionada em desequilíbrio, o jogador poderá andar até recuperá-lo. Após a retomada do equilíbrio, será permitido um passo extra. Se durante ou mesmo após a retomada do equilíbrio houver contatos não consecutivos com a bola (pipocar), será considerado “dois toques”.

Dois jogadores podem tocar a bola no mesmo momento. Quando isso acontece, são contados dois toques da equipe, chamado de “Simultâneo”, sinalizado pelo árbitro com os dois indicadores apontando para cima. Este sinal indica que a equipe pode tocar a bola mais uma vez e difere do sinal de dois toques do atleta, sinalizado pelo árbitro com o dedo indicador e médio em forma de “V”, e que constitui uma falta.

Se dois atletas tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão de jogadores não constitui falta. Caso três jogadores toquem a bola no mesmo momento, um ponto é concedido à equipe adversária. Caso um jogador recepcione a bola e em seguida, dois jogadores seguram a bola, um ponto é concedido à equipe adversária. A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

A bola pode ser segura com uma ou duas mãos, assim como também encaixado entre os braços.

No primeiro e segundo toque da equipe (se este não for o toque que fará a bola passar para a quadra adversária), a bola pode ser segura e depois lançada a outro jogador, sendo que esta situação não é considerada “condução”.

Em cada troca de posse de bola, serão permitidas até duas ações de segurar a bola com a obrigatoriedade do golpe que passa a bola para a outra equipe ser um fundamento técnico.

Em todas as situações de recepção, a bola deverá ser passada para o outro jogador. A bola não poderá ser entregue diretamente ou outro jogador pegar a bola enquanto esta ainda estiver de posse do jogador que a recepcionou.

Uma devolução com o primeiro toque é válida em todas as situações de defesa. A devolução de primeira deve ser feita com uma manchete, toque, colocada ou soco para cima. A bola de "Xeque" não será válida, tampouco nenhuma cortada (ataque direto) em uma bola recebida de primeira ou por erro de passe da equipe adversária. O que caracteriza uma falta nesta situação é o movimento característico da ação da cortada e não a força aplicada.

O bloqueio é permitido como forma de defesa (não é permitido bloquear o saque), sendo permitidos após este, mais três toques da equipe defensora. É permitido o bloqueio com uma das mãos, bem como a mudança de direção da bola pelo jogador que executou o bloqueio. Também após o bloqueio, é permitido ao jogador que executou o bloqueio, golpear ou até segurar a bola, pois o bloqueio não entra na contagem dos passes da equipe. Uma bola devolvida de primeira pode ser bloqueada.

C - GOLPE DE ATAQUE: Durante o golpe de ataque, é permitido "colocar" a bola com a ponta dos dedos, somente se a bola é claramente golpeada e não carregada ou lançada.

Os jogadores da frente podem completar um golpe de ataque em qualquer lugar da quadra.

Um jogador de trás pode completar um ataque, com qualquer fundamento, atrás da zona de frente:

- no golpe, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) nem ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque.
- após seu golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente.

Um jogador de trás pode completar um ataque, invadindo a zona de frente, desde que use fundamentos que não caracterizem a cortada, sendo esta com uma ou duas mãos. O que caracteriza uma falta nesta situação é o movimento característico da ação da cortada e não a força aplicada.

O salto é permitido em qualquer ação do jogo.

Art. 8º. BOLA EM DIREÇÃO À REDE E PENETRAÇÃO SOB A REDE

A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento.

Enquanto cruza a rede, a bola pode tocá-la.

A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da equipe.

Se a bola rasga as malhas da rede ou a derruba, o "rally" é anulado e repetido.

É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato ou diretamente sobre a linha central;

É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora de jogo.

Quando um jogador pega a bola e ainda está recuperando o equilíbrio, a bola poderá passar por baixo da rede, desde que uma parte da bola ainda esteja sobre a linha central, ou seja, não tenha cruzado totalmente para a quadra adversária.

Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede (exceto a borda superior), 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. Um jogador interfere no jogo do adversário, caracterizando uma falta quando (dentre outras):

- toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena, durante sua ação de jogar a bola, ou
- apoiar-se na rede simultaneamente ao jogar a bola, ou
- cria uma vantagem sobre o adversário, ou
- realiza ações que obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

Art. 9º. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES, TEMPO TÉCNICO E PERÍODO DE DESCANSO

A substituição é o ato pelo qual um jogador entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve deixar a quadra neste momento.

A substituição requer autorização do árbitro e deve ser feita na zona de substituição.

Não há limite no número de substituições.

Quem for substituído só pode voltar à quadra somente no lugar daquele que o substituiu.

Cada equipe terá o direito a um pedido de tempo de 1 minuto em cada set.

Entre um set e outro o tempo de descanso será de 3 minutos.

Art. 10. CONDUTA DESPORTIVA

Os participantes devem conhecer e cumprir as Regras do Voleibol da 3o Idade.

Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las.

Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente, com espírito esportivo ("FAIR PLAY"), não somente para com os árbitros, mas também em relação a outras autoridades, aos adversários, aos companheiros de equipe e aos espectadores.

O jogo poderá ser encerrado pelos árbitros ou em comum acordo entre os técnicos, caso a integridade física dos atletas não possa ser preservada, devido à má conduta de uma ou ambas as equipes. Neste caso o placar será mantido, porém não podendo acabar o jogo empate, devendo ser disputados pontos até a primeira situação de desempate.

É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo.

As seguintes situações deverão ser punidas:

Conduta grosseira: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais, ou qualquer ação expressando desrespeito.

Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes.

Agressão: ataque físico real ou tentativa de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.

De acordo com o julgamento do primeiro árbitro e dependendo da seriedade da falta, as punições a serem aplicadas e registradas na súmula são **Penalidade, Expulsão ou Desqualificação**.

Penalidade: A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com **um ponto e saque para o adversário**.

Expulsão: Um membro da equipe que é punido com expulsão não jogará pelo resto do set e deve permanecer sentado na área de penalidade sem quaisquer outras consequências.

Um técnico expulso perde seu direito de intervir no set e deve permanecer sentado na cadeira de penalidade.

A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.

A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro é punida com expulsão, sem qualquer outra consequência.

Desqualificação: Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve deixar a Área de Controle da Competição pelo resto da partida, sem qualquer outra consequência.

O primeiro ataque físico ou implícito ou ameaça de agressão é punido com desqualificação sem qualquer outra consequência.

A segunda conduta ofensiva na mesma partida do mesmo membro da equipe é punida pela desqualificação sem qualquer outra consequência.

A terceira conduta rude na mesma partida do mesmo membro da equipe é sancionada pela desqualificação sem qualquer outra consequência.

Art. 11. APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA INCORRETA:

Todas as punições por conduta incorreta são punições individuais, permanecem válidas para a partida inteira e são registradas na súmula.

A repetição de conduta incorreta pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é punida progressivamente (o membro da equipe recebe uma punição mais severa para cada sucessiva conduta incorreta).

Expulsão ou desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia.

CARTÕES DE PUNIÇÕES	
Advertência:	verbal ou sinal manual, sem cartão
Penalidade	cartão amarelo
Expulsão	cartão vermelho
Desqualificação	cartões amarelo e vermelho (juntos)

Art. 12. O atleta, ou os integrantes da comissão técnica desqualificada pelo árbitro estará automaticamente suspenso para a próxima partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pela Comissão Disciplinar.

Art. 13. Não será permitido a qualquer membro da equipe que estiver cumprindo suspensão, ter qualquer tipo de comunicação com o banco de reservas durante o transcurso do jogo, devendo o apenas ficar em local oposto ao banco de reservas da sua equipe.

Art. 15. Não será permitida a entrada na área de jogo antes, durante e depois de qualquer pessoa (atleta, membro da comissão técnica) não esteja apta a participar da partida.

Art. 15. Os critérios de desempate na modalidade Voleibol Adaptado são:

– Entre 2 equipes:

I – Confronto direto;

– Entre 3 ou mais equipes:

I – Saldo de sets nos jogos realizados entre si;

II – Saldo de pontos nos sets disputados entre si;

III – Sorteio.

Art. 16. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da Fesporte.

Anexos Referente A Lei Nº 16.331/14 Citada no Capítulo V, Parágrafo Único do R.G.

ANEXO I

Questionário de Aptidão para Atividade Física

O presente questionário visa identificar a necessidade de avaliação médica anteriormente ao início da atividade física. Caso uma ou mais das respostas seja positiva, converse com seu médico antes de aumentar seu nível de atividade física atual.

Assinale “sim” ou “não” às seguintes perguntas:

1- Seu médico já mencionou alguma vez que você tem uma condição cardíaca e que você só deve realizar atividade física recomendada por um médico?

() sim () não

2- Você sente dor no tórax quando realiza atividade física?

() sim () não

3- No mês passado, você teve dor torácica quando não estava realizando atividade física?

() sim () não

4 - Você perdeu o equilíbrio por causa de tontura ou alguma vez perdeu a consciência?

() sim () não

5 - Você tem algum problema ósseo ou de articulação que poderia piorar em consequência de uma alteração em sua atividade física?

() sim () não

6 - Seu médico está prescrevendo medicamentos para sua pressão ou condição cardíaca?

() sim () não

7 - Sabe de qualquer outra razão pela qual você não deve praticar atividade física?

() sim () não

Data, nome completo e assinatura: _____

ANEXO II

Termo de Responsabilidade para Prática de Atividade Física

Ciente de que é recomendável conversar com um médico antes de aumentar meu nível atual de atividade física e, em razão de ter respondido “sim” a uma ou mais das perguntas constantes do Questionário de Aptidão para Prática de Atividade Física, declaro que assumo inteira e irrestrita responsabilidade por qualquer atividade física praticada sem o atendimento a esta recomendação.

Data, nome completo e assinatura: _____