

REGULAMENTO TÉCNICO

CANASTRA

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas e 2 (duas) duplas femininas.

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade de canastra será por eliminatória dupla.

- É o Processo que permite a todos os concorrentes terem a chance de repescagem em caso de derrota.

Art. 3º - As disputas serão realizadas numa **partida até 3.000 pontos**. A dupla que primeiro somar **3.000 pontos será considerada vencedora**.

Art. 4º - Os dois baralhos serão embaralhados por ambas as duplas, sendo que em seguida um elemento de cada dupla tirará uma carta. A maior carta começará o jogo dando as cartas. O componente da outra dupla que estiver a sua esquerda fará o corte do baralho e distribuirá dois mortos com 11 cartas para cada um.

Art. 5º - Distribuídas 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 da mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode baixar nenhuma carta ou jogo.

Art. 6º - Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 7º - As canastras poderão ser sujas ou limpas.

Art. 8º - As canastras sujas poderão ser limpas no decorrer do jogo, se o coringa usado for do mesmo naipe desta.

Art. 9º - Para utilizar dois coringas em uma canastra é necessário que um deles seja do mesmo naipe e ocupe o lugar do "2".

Art. 10º - O jogador só poderá utilizar dois coringas e uma carta, nas seguintes ocasiões: **ÁS** e **CORINGA** do mesmo naipe e outro **CORINGA** substituindo-o.

Exemplo: 1-2-2 (dois coringas, um substituindo o 3, sendo o dois e o quatro do mesmo naipe).

Art. 11º - Para bater, é necessário que a dupla tenha uma canastra.

Art. 12º - Para efeito de contagem de pontos, fica estabelecido:

- Canastra Limpa (7 cartas ou mais)	200 pontos
- Canastra Suja (com coringa)	100 pontos
- Batida	100 pontos
- Ré do morto	100 pontos
- Todas as cartas e coringa	10 pontos

Art. 13º - Após a batida, o fiscal de mesa processará a contagem dos pontos.

Art. 14º - Se o baralho chegar ao final e os **dois mortos** estiverem na mesa vai um morto para o monte e continua-se o jogo. Se as cartas acabarem novamente e ninguém pegar o segundo morto, ele também vai para a mesa. E, se nenhuma das duplas pegar o morto e acabar as cartas serão descontados os 100 pontos da ré do morto e serão descontadas também as cartas da mão. Se uma das duplas pegar o morto e acabar as cartas da mesa o outro morto vai para a mesa e será descontado da dupla que não pegou o morto a ré de 100 pontos. O último a jogar será aquele que comprar a última carta.

Parágrafo Único: Se este jogador não bater, nenhuma das duplas somará os pontos da batida, ao contrário, pagarão as cartas que tiver nas mãos.

Art. 15º - Em caso de empate será jogada uma partida, onde a dupla que somar maior número de pontos será considerada vencedora.

Art. 16º - Não será permitido qualquer tipo de conversa ou algazarra por parte das duplas, quando estiverem em disputa sentadas à mesa.

Art. 17º - O jogador que por motivo qualquer, agredir ou tentar agredir o companheiro, o fiscal da mesa, o adversário ou qualquer membro da organização, será automaticamente eliminado da competição junto com o seu parceiro de dupla.

Art. 18º - Todo jogador que ficar com uma carta na mão (pica-pau), antes ou depois de pegarem o morto só poderá pegar carta do baralho e não do descarte.

Art. 19º - O jogador da vez poderá mexer para observar se as cartas servem, porém jamais puxar o lixo e depois devolvê-lo à mesa.

Art. 20º - Se for comprovado pelo fiscal de mesa qualquer tipo de sinal ou conversa durante o desenrolar da partida, a dupla infratora perderá 100 pontos.

Art. 21º - Será revertida a batida para o adversário, quando um jogador bater sem canastra ou sem querer, sendo que, seus pontos não serão contados, valerá somente os pontos do adversário.

Art. 22º - É expressamente proibida a circulação de pessoas que não estejam jogando no local de jogo.

Art. 23º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

DOMINÓ

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas e 2 (duas) duplas femininas.

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade de dominó será por eliminatória simples.

- É o Processo que permite a todos os concorrentes terem a chance de repescagem em caso de derrota.

Art. 3º - Cada partida chegará ao final quando uma das equipes completarem **150 pontos**.

Art. 4º - Para início da primeira partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída a quem tiver o *double* seis. Nas demais partidas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador que deu a saída na partida anterior, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador localizado à sua direita.

Art. 5º - As pedras deverão ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 6º - O jogador que tocar em qualquer pedra deverá jogá-la salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será então comprovado pelo fiscal.

Art. 7º - Joga-se com qualquer número de *doubles*, ou pedras do mesmo naipe.

Art. 8º - Caso haja um “**FECHA**”, conta-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 1: Verificado o empate na contagem de pontos provenientes de um “**FECHA**”, será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Parágrafo 2: Mostrar a pedra voluntariamente ou involuntariamente, a dupla perderá 20 pontos e anula-se a partida ou perderá 5 pontos e continua-se o jogo, **cabendo essa decisão a dupla não infratora.**

Art. 9º - As infrações ocorridas deverão ser anotadas em favor do adversário, assim que a queda seja concluída.

Art. 10º - Atitudes passíveis de punições:

- Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;

- Cometer “**GATO**” ou mostrar a pedra intencionalmente ou não, perda de 40 pontos;
- Passar com pedras na mão ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

Art. 11º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento

GENERAL

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas e 2 (duas) duplas femininas.

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade de general será por eliminatória simples.

- É o Processo que permite a todos os concorrentes terem a chance de repescagem em caso de derrota.

Art. 3º - A modalidade de general será disputada de acordo com as regras oficiais, por este regulamento e pelo regulamento geral da competição.

Art. 4º - O jogo será disputado em duas colunas e no sistema de melhor de três partidas.

Art. 5º - O início do jogo será pela pedra de maior valor.

Art. 6º - A equipe vencedora ganhará um ponto e em caso de empate será jogada nova partida.

Art. 7º - A dupla deverá entrar em acordo sobre a marcação dos pontos e após a anotação na súmula não haverá mudanças, salvo em caso de erro do marcador.

Art. 8º - Em caso de um dos dados ficarem virados ou em cima dos outros, a jogada deverá ser repetida.

Art. 9º - Não será permitido esparramar os dados sobre a mesa.

Art. 10º - Valor das figuras:

Fula simples → 20	De mão → 25
Quadra simples → 30	De mão → 35
Seguida simples → 40	De mão → 45
Quina simples → 50	De mão → 60

Art. 11º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

TRUCO

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas de 2 (duas) duplas femininas.

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade truco será por eliminatória simples.

- É o Processo que permite a todos os concorrentes terem a chance de repescagem em caso de derrota.

Art. 3º - 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. 4º - 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 seqüência das mesmas.

Art. 5º - 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 seqüência do baralho no valor das cartas é a seguinte (maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

Art. 6º - 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. 7º - 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. 8º - 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.

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

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

Art. 9º - 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. 10º - A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Art. 11º - 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. 12º - O “pé” deverá embaralhar cortes apoiados sobre a mesa, o encarregado será obrigado a dar um corte e entregar as cartas para “pé” que distribuirá as cartas distribuídas.

Art. 13º - Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Art. 14º - Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 15º - O “pé” do baralho, após o corte poderá dar as cartas por cima.

Art. 16º - Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 17º - Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Art. 18º - Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidas 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. 19º - 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.

Parágrafo Único – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Art. 20º - 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.

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

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

§ 3 - Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Art. 21º - 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. 22º - 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 adversário caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR

Art. 23º - Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória 2 pontos;

Derrota 0 ponto.

§1. 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 de partidas, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, grupo ou turno em que ocorreu o empate.

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

d) Sorteio.

Art. 24º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

JOGO DE ARGOLA

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever somente 1 (uma) equipe masculina e 1 (uma) equipe feminina.

Art. 2º - As equipes de argola serão compostas de 7 atletas.

Art. 3º - Cada componente da equipe terá o direito a 5 (cinco) tentativas ou argolas.

Art. 4º - Em caso de empate entre duas equipes cada componente lançará 1 (uma) argola.

Art. 5º - Cada argola acertada corresponderá a 1 (um) ponto.

Art. 6º - Cada participante deverá lançar as argolas de uma distância de 2,50m, demarcada pela Organização.

Parágrafo Único – **O pé de apoio, que ficará à frente, não poderá ultrapassar a linha e nem tocá-la antes do arremesso.**

Art. 7º - O sistema de disputa do Jogo de Argola será pelo total de pontos, em duas fases. Ex.: No caso da inscrição de 20 equipes – na 1ª fase todas as equipes lançarão suas argolas. Serão classificados para a 2ª fase as 10 equipes mais pontuadas, essas 10 equipes lançarão novamente suas argolas onde serão classificados os 6 mais pontuados. Quando houver um número ímpar de inscrições passarão para a 2ª fase a metade dos inscritos mais 1. Ex.: 21 inscritos = 11 classificados para a 2ª fase.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento

BOCHA DUPLA

Art. 1º Cada grupo poderá inscrever até 2 duplas masculinas e 2 duplas femininas.

Art. 2º - Na pista, somente será permitida a presença de atletas, 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. 3º - Para a competição da **Bocha Dupla**, os atletas poderão disputar os jogos com uniforme do Grupo ou no mínimo camisetas iguais e tênis (independente da cor).

Parágrafo Único: O não cumprimento deste artigo desclassificará o atleta infrator do jogo.

Art. 4º - 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 já tenha feito sua substituição, o atleta infrator e suas bochas serão desclassificados.

Art. 5º - Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 6º - A modalidade da **Bocha Dupla** será realizado em cancha de areia.

Art. 7º - O sistema de disputa será eliminatória dupla.

Parágrafo único: *A competição de Bocha será realizada com a Bola pequena.*

As bochas devem ter 10,7 cm de diâmetro e peso de 900 a 950 gramas.

- Regras Básicas da Bocha – Jogo de duplas:

- 1) Cada bola mais próxima do bolim vai valer um ponto.
- 2) O atleta que irá arremessar a bola não poderá queimar o risco para a largada de cada bola. Considerando queimar, ultrapassar 100% a linha de largada.
- 3) O bolim ao ser arremessado para o início de uma jogada deverá obrigatoriamente ultrapassar além da metade da cancha e da mesma forma antes da zona morta da cabeceira oposta ao lançamento; também é obrigatório o bolim ficar afastado das linhas laterais da cancha à uma distância mínima de 20 cm.

- 4) A equipe que fizer o ponto sempre será a próxima a jogar o bolim na jogada seguinte.
- 5) O rodo na cancha só será passado, sempre antes do início de cada partida, durante o transcorrer da mesma não será permitido passar o mesmo.
- 6) Será declarada vencedora a equipe que primeiramente chegar aos 12 (doze) pontos.
- 7) Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

CONCURSO DE DANÇA DE SALÃO

Art. 1º - Cada grupo poderá inscrever 02 (duplas) dupla por categoria, observando as categorias:

Categoria “A” – 55 a 69 anos;

Categoria “B” – 70 anos em diante.

Art. 2º - Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

Art. 3º - Na **Categoria “A”** será permitido que um dos componentes do casal tenha idade superior a 69 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente a referida categoria.

Art. 4º - Consta como modalidade única do concurso, **a Dança de Salão**. Os tipos de danças solicitados serão: bolero, valsa e vanerão. As duplas deverão dançar todos os tipos de dança, acima referidos. Sendo que, para cada um deles, haverá 1 (uma) música com a duração de 02 (dois) minutos.

Art. 5º - Ao início da competição, será colocada uma música de cada estilo de dança, para a apresentação das duplas.

Art. 6º - O julgamento será efetuado por uma comissão julgadora. Os componentes da comissão julgadora não terão nenhum vínculo com os grupos. Em caso de empate o Presidente da Mesa, será responsável pelo desempate.

Art. 7º - Em cada tipo de dança serão observados os seguintes critérios:

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

- **CONDUÇÃO** - O casal deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estar em harmonia geral com as variações executadas.

- **ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE** - movimentos corporais e deslocamentos executados com delicadeza de expressão, elegância no estilo e distinção de maneiras (condução / postura) interadas com a dinâmica dos movimentos.

- **CRIATIVIDADE** - Variação de movimentos corporais (figura) podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações.

- **EXPRESSÃO** - O par deve refletir a expressão facial e corporal **COMO UM TODO**, de acordo com o **CARÁTER DA MÚSICA** na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/ descontraído, etc).

- **DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS** - utilização de maior número de variações de passos diferenciados.

- **MOVIMENTAÇÃO** - utilização do espaço disponível para a evolução da dança.

Art. 8º - Todos os casais serão avaliados pelos jurados e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10 (dez) em cada critério.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) atletas em cada equipe e categoria.

Art. 2º - A modalidade de tênis de mesa será dividida em categorias por idade:

Sendo: **Categoria “A”** – 55 a 65 anos;

Categoria “B” – 66 a 75 anos;

Art. 3º - A competição terá as disputas somente no individual, seguindo as regras oficiais da modalidade.

Art. 4º - O sistema de disputa será conforme o número de inscritos em cada categoria.

Ex.: Até 5 atletas – sistema de um contra todos – turno único;

Mais de 6 atletas – divide em grupos onde jogam entre si no grupo, classifica os dois primeiros de cada grupo para a segunda fase. A segunda fase será disputada no sistema de eliminatória simples sem repescagem.

Art. 5º - Cada partida será disputada em melhor de 5 sets, cada set vai até 11 pontos. Dois saques para cada atleta independente de quem fizer o ponto.

Art. 6º - Em caso de empate nos grupos será adotado o critério oficial para desempate.

Art. 7º - Na fase classificatória será evitado que os atletas da mesma equipe caiam no mesmo grupo.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

JOGOS OLÍMPICOS

Art. 1º – A modalidades dos Jogos olímpicos é misto e será formada por 12 atletas (mínimo de 10 atletas) sendo que o atleta só poderá participar de 01 prova.

A equipe deverá conter no mínimo 4 atletas feminino.

Art. 2º - As provas da modalidade de jogos olímpicos são;

- **Voleibol** – 03 atletas

Na quadra dar 3 toques e acertar no local indicado.

- **Futsal** – 03 atletas

Acertar o gol, em dois locais pré-definidos

- **Handebol** – 03 atletas

Na linha identificada acertar o alvo em dois locais

- **Basquete** – 03 atletas

Arremessar a bola de Basquete, na cesta em 4 posições diferenciadas

Art. 3º – 30 minutos antes de começar atividade será explicado passo a passo como funcionará o mesmo.

Cada equipe terá o tempo de 3 minutos, para realizar a prova, em cada prova terá a pontuação de 05 pontos em cada acerto.

Art. 4º - Em caso de empate, as equipe irão desempatar no basquete com um tempo de um minuto para cada equipe.

Ao final será somada a pontuação de cada grupo, e quem obtiver mais pontos vencerá, fazendo assim a classificação.

PETECA

Art. 1º - Regras oficiais do voleibol.

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever até 2 (duas) equipes masculinas ou femininas.

Art. 3º - As equipes de peteca serão formadas por 3 jogadores (trio).

Art. 4º - O sistema de disputa da modalidade de peteca será por eliminatória simples com repescagem.

Art. 5º - As partidas de peteca serão disputadas em 2 (dois) set's de 15 pontos progressivos, sem vantagem, caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesseis a dezesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

Art. 6º - Considera-se rebatidas ou toques:

- batida baixa ou batida por cima;
- batida por baixo (quando vem muito baixa ou muito próxima a rede).

Art. 7º - Considera-se falta quando o jogador:

- Bater na peteca mais de uma vez;
- Prender a peteca entre os dedos contra o corpo ou qualquer objeto;
- defender a peteca com as duas mãos;
- Tocar a peteca depois de rebatida 3 (três) vezes, no próprio campo, sem ser devolvida;
- Quando o jogador tocar a peteca com qualquer parte do corpo não sendo as mãos;
- Proibido chutar a peteca ou golpear-la com os pés.

Art. 8º - As medidas das quadras serão:**Masculino: 18m por 9m; Feminino 14m por 7m.**

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

DANÇA COREOGRAFADA

Art. 1º - A modalidade de Dança coreográfica será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º - Cada grupo deverá inscrever no mínimo dez participantes e máximo vinte, sendo que as equipes podem ser formada livre (naípe).

Art. 3º - 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 o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer.

Art. 4º - As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10(dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

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

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

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

Art. 6º - O grupo participante deverá levar em conta, na criação e montagem da sua coreografia os critérios que serão avaliados pelos jurados:

COREOGRAFIA – Variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo (professor que criou a coreografia). Deverá apresentar variações na escolha de elementos corporais, em diferentes níveis (alto, médio e baixo), diferentes formas de deslocamento formando desenhos no espaço, movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da musica, variação de trabalho de subgrupos e grupo todo, desenvolvendo a dinâmica da coreografia apresentada. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, inicio ou termino de forma original (inesperado), combinações de movimentos que surpreendam ou tenha muita complexidade. A coreografia é para dançar e não para interpretação da musica (teatro).

SINCRONISMO – Deverá dar noção de conjunto, onde todos os integrantes do grupo devendo executar os movimentos simultaneamente sob marcação rítmica, mesmo que seja em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações denotem harmonia geral.

RITMO - os movimentos corporais executados deverão 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.

UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO - O espaço será aproximadamente 15x15, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerão à dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias, direções e planos.

VISUAL - 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.

CENÁRIO - Somente serão permitidos cenários com sustentação própria, desde que sejam colocados no momento da apresentação e retirados após a mesma. A penalização será de 1 ponto no caso do não cumprimento desta determinação.

Art. 7º - O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue junto a ficha de inscrição.

Art. 8º - O Coreógrafo poderá orientar seus componentes, não podendo fazer parte da apresentação ficando distante a mais de 3 metros dos participantes em área demarcada pelo supervisor da modalidade.

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

Art. 9º - Não será permitida a utilização de animais vivos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas e similares) e armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo), que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

Parágrafo Único - 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. 10º - A ordem de apresentação das coreografias será definida pelo sorteio no congresso técnico.

Art. 11º - Classificará os três primeiros grupos com melhor pontuação.

Art. 12º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 168. O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais da modalidade, salvo as exceções previstas neste regulamento.

§1. Será utilizada, exclusivamente, a bola fornecida pelo “Comitê Organizador” e sua pressão interna será de 1.50 libras.

§2. A quadra terá as mesmas especificações do voleibol oficial.

§3. Altura da rede será como segue:

a) Feminino - 2,24 metros;

b) Masculino - 2,43 metros.

Artigo 169. As equipes de voleibol serão compostas por atletas nascidos até o ano de 1957, nos naipes Masculino e Feminino, sendo ambos na categoria ABERTA.

Artigo 170. Na quadra, a disposição dos jogadores será de acordo com a regra oficial.

A - Todos os jogadores de uma mesma equipe devem usar uniformes (camisas, calções ou bermudas e meias) idênticos;

B - As camisas devem ser numeradas (silkadas ou bordadas) na frente e nas costas, de acordo com a regra oficial com a numeração de 1 até 20. O jogador com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;

C - Os calções ou bermudas devem ser idênticos, porém, não há necessidade de serem numerados, caso tenham numeração deve ser idêntica à das camisas;

D - As meias devem ser da mesma cor e estarem visíveis, acima do tornozelo, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas ou soquete;

E - Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados, bem como quaisquer tipos de cola, luvas ou acessórios nas mãos;

F - A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, anéis, correntes, pulseiras, óculos, etc, serão de inteira responsabilidade de cada jogador. Prendedor de cabelos como “Piranha” ou “Bico de Pato” estão proibidos.

Artigo 171. A comissão técnica poderá deverá ser constituída de um técnico, um assistente técnico, um preparador físico e um médico/fisioterapeuta/massagista. Sendo o técnico e o capitão responsáveis pela conduta e disciplina dos membros da equipe.

Parágrafo único. A comissão técnica deverá, obrigatoriamente, se apresentar devidamente uniformizada. Todos os membros com uniformes idênticos.

Artigo 172. Não será permitida a utilização de líbero.

Artigo 173. Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 6 (seis) jogadores, em condições de jogo, para o início do 1º set, e no máximo 12 (doze).

§1. Um jogador, que não puder continuar em quadra, devido à lesão ou mal súbito, deverá ser legalmente substituído. Caso não for possível, a equipe terá o direito de fazer uma substituição excepcional, além dos limites da regra. Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida. Uma substituição excepcional não será contabilizada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular.

§2. Caso a equipe fique incompleta no 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a zero”,

acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

§3. Caso a equipe fique incompleta no 2º set, e tenha perdido o 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a zero”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

§4. Caso a equipe fique incompleta no 2º set, e tenha vencido o 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

§5. Caso a equipe fique incompleta no 3º set, será declarada perdedora por “dois sets a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

§6. A equipe declarada incompleta manterá os pontos e sets obtidos até o momento da declaração.

Artigo 174. Duração das partidas:

A - Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem;

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

Artigo 175. Execução do saque:

A - A bola pode ser arremessada ou golpeada com uma das mãos por baixo ou lateralmente, desde que essa ação se dê abaixo da linha dos ombros, utilizando toda a zona de saque.

B - O saque pode ser efetuado a 01 (um) metro dentro da quadra de jogo, somente para o feminino.

Artigo 176. Constituem infração:

A - O mesmo jogador dar 2 (dois) toques consecutivos;

B - O jogador das posições da zona de defesa (posições 1, 5 e 6):

1 - Estando de posse da bola e estabilizados no solo, dar mais de 1 (um) passo antes de fazer o passe para o companheiro de equipe ou o ataque para a quadra adversária;

2 - Estando dentro da zona de ataque, enviar a bola para o campo adversário com um movimento que não seja realizado abaixo da linha dos ombros e de baixo para cima;

C - O jogador das posições da zona de ataque (posições 2, 3 e 4):

1 - Estando dentro da zona de ataque, efetuar um ataque saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 2 (dois) pés do solo no ato do ataque;

2 - Estando dentro da zona de ataque, ao realizar um ataque, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o jogador executar movimentos, estando a bola acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento;

3 - Estando dentro da zona de ataque, após elevar a bola acima da linha dos ombros, ficar segurando ou ameaçando, sem concluir a jogada de forma imediata, num ato único e contínuo.

4 - Dar mais de 1 (um) passo para realizar um passe para seus companheiro de equipe;

5 - Estando de posse da bola, andar para trás (afastando da rede).

D - O jogador em qualquer posição do rodízio:

1 - Andar (tirar o pé de apoio do solo) estando de posse da bola, tolerando-se a movimentação necessária para obter o equilíbrio e estabilizar-se. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola.

Por exemplo: estando de posse da bola e com os 2 (dois) pés no solo, após movimentar 1 (um) dos pés, o pé que não foi movido será o “pé de apoio”;

2 - Reter a bola, não realizando um passe ou ataque em um prazo máximo de 5 (cinco) segundos.

E - Golpear, soltar, arremessar ou enterrar, numa ação de ataque, estando a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversária, sobre a rede, independentemente de a bola ir direto ao solo ou tocar em um adversário. Caracteriza-se a falta na saída da bola da mão do atacante.

F - Invadir a linha central da quadra, sob a rede, mesmo que não totalmente, mas atrapalhando o adversário.

G - Passar com o corpo todo para quadra adversária, com ou sem a bola, mesmo não interferindo no jogo adversário.

H - Passar totalmente a bola para o espaço de jogo do campo adversário, abaixo da rede.

I - Estando o jogador parado (estabilizado) na quadra, “pipocar” ao tentar receber a bola.

J - Ações as quais obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

Artigo 177. Não serão consideradas como faltas:

A - Movimentar a bola lateralmente, ou para frente e para trás, estando esta abaixo da linha dos ombros;

B - Passar a bola para a quadra adversária após o primeiro ou segundo toques da equipe;

C - Se, na tentativa de obter a posse da bola, o jogador “iniciar” um deslocamento (sair de um local para outro) antes de ter contato com esta bola e, na sequência, cometer o “pipocar”.

Artigo 178. A um jogador das posições da zona de ataque (posições 2, 3 e 4) será permitido um deslocamento para a lateral (paralelo a rede) ou frontal (em direção a rede) de 2(dois) passos completos, para realizar um ataque. Será permitido, também, que um jogador ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando, quando estiver na zona de defesa, mas podendo efetuar somente 1 (um) passo.

Artigo 179. Será considerado toque quando um jogador:

A - Receber ou passar a bola, tocar, chutar, golpear, segurar, encaixar, com uma ou duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo, mesmo que involuntariamente.

B - Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntos a bola, será considerado um toque de cada um, ou seja, dois toques da equipe.

Artigo 180. Será permitido bloqueio, inclusive com os jogadores saltando, e esse toque no bloqueio não será contado como toque da equipe; portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversária.

Artigo 181. Cada equipe terá direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set. Entre um set e outro o tempo de intervalo será de 3 (três) minutos. Não haverá tempo técnico.

Artigo 182. Condutas impróprias serão punidas conforme regra oficial da modalidade.

Art. 183. A forma de disputa de cada etapa – Microrregional e Estadual, dependerá do número de equipes inscritas e será definida em Congresso Técnico.

Art. 184. Na modalidade Voleibol Adaptado, vitória por 2 X 0 dá 3 pontos para o vencedor e 0 pontos para o perdedor. Vitória por 2 X 1 dá 2 pontos para o vencedor e 1 para o perdedor.

Art. 185. Os critérios de desempate na modalidade Voleibol Adaptado são:

– Entre 2 equipes:

I – Confronto direto;

II – Saldo de sets;

III – Saldo de pontos nos sets disputados;

IV – Sorteio.

– 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.