



Regulamento Técnico 2024

31º JOGOS DE INTEGRAÇÃO DA 3ª IDADE DA PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE - JITI

CANASTRA

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

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade de canastra será por grupos na 1ª fase, e eliminatória simples na 2ª fase. É o Processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

Art. 3º - As disputas serão realizadas numa partida até 2.000 pontos para os jogos na 1ª fase de grupos. A dupla que primeiro somar 2.000 pontos será considerada vencedora. Para a 2ª fase, fase eliminatórias, a partida será realizada até 3.000 pontos.

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 à 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 à 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, conforme quadro abaixo:

JOGOS DE REFERÊNCIAS	PONTOS
Canastra Limpa (7 cartas ou mais)	200 pontos
Canastra Suja (com coringa)	100 pontos
Batida	100 pontos
Batida sem ter canastra	100 pontos
Ré do morto	100 pontos
Todas as cartas e coringa	10 pontos

Art. 13º - Após a batida, o fiscal de mesa (se as duplas solicitarem) 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 grupo poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas e 2 (duas) duplas femininas.

Art. 2º - O sistema de disputa da modalidade de Dominó será por grupos. É o Processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

Art. 3º - Cada partida chegará ao final quando uma das equipes completarem **150 pontos** na 1ª fase de grupos. Na 2ª fase eliminatórias, a partida chegará ao final quando uma das equipes completarem **150 pontos de 3 partidas**.

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.

8.1. Verificado o empate na contagem de pontos provenientes de um “**FECHA**”, será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

8.2. 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 grupos. É o processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

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 - Quadro de referência do Valor das pontuações, conforme as figuras.

PONTUAÇÃO NORMAL		PONTUAÇÃO 1ª MÃO	
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 grupos. É o Processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

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 sequência 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 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. 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 distribuirá uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

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

8.2. 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 os 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.

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



20.2. Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

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

DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
Vitória	2 pontos
Derrota	0 pontos

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.



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 e nos locais de arbitragem durante os lançamentos.

Art. 3º - Para a competição da **Bocha Dupla**, os atletas poderão disputar os jogos com uniforme do Grupo ou no mínimo camisas 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 no local do evento e 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 realizada em cancha de areia.

Art. 7º - O sistema de disputa da modalidade de bocha dupla será por grupos. É o Processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

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.

Art. 8º - A arbitragem ficará a cargo de cada equipe, que deverá designar 1 árbitro para acompanhar e auxiliar na arbitragem durante os jogos de outras equipes. Não poderá arbitrar quando sua equipe estiver jogando, tanto nos naipes feminino ou masculino.

Art. 9º - Cada equipe poderá escolher um técnico para acompanhar sua equipe, e somente ele poderá ir até os atletas com orientações necessárias.

Parágrafo único: Fica expressamente proibido todos os atletas durante o jogo, caminhar na cancha durante as jogadas, acompanhar o movimento das bolas e/ou conversar com o



técnico. Cada equipe deverá escolher um capitão para receber orientações do seu técnico e conferir as medições.

Art. 10º - Fica expressamente proibido a torcida se manifestar sugerindo jogadas ou estratégias de jogo. Isso poderá ser feito somente pelo técnico da dupla que está em jogo, que foi designado para acompanhar a dupla.

Art. 11º - Expressamente proibido aos participantes e/ou atletas má condutas: xingamentos, desrespeito à arbitragem e demais pessoas envolvidas no evento.

Parágrafo único: Acarretará ao infrator a sua suspensão imediata de jogar na competição e será convidado a se retirar do local do evento. Será dado **W.O** e a dupla adversária será considerada vencedora.

Art. 12º - Cada jogo poderá durar até no máximo 1 hora. Caso o jogo não termine no tempo estipulado, será considerada vencedora a equipe com maior número de pontos até o momento.

Art. 13º - A medição será permitida somente após a jogada da última bola da dupla, ficando proibido o uso dos pés para marcação.

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 a 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.



VOLEIBOL ADAPTADO

Art 1º - 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.

Art. 2º - As equipes de voleibol serão compostas por atletas nascidos até o ano de 1968, nos naipes Masculino e Feminino, sendo ambos na categoria ABERTA.

Art. 3º - 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;

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.

Art. 4º - Não será permitida a utilização de líbero.

Art. 5º - 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).

5.1. Um jogador, que não puder continuar em quadra, devido a 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.

5.2. 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.

5.3. 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.

5.4. 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.

5.5. 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.

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

Art. 6º - 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 (dezesseis a dezesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

Parágrafo único: A equipe de arbitragem e os técnicos das equipes, poderão se reunir e definir a duração da partida, conforme decisão unânime entre todos.

Art. 7º - 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.

Art. 8º - 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, efetuando 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 obstruem uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.



§1. 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”.

Art. 9º - 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.

Art. 10º - 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.

Art. 11º - 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.

Art. 12º - 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.

Art. 13º - Condutas impróprias serão punidas conforme regra oficial da modalidade.

Art. 14º - A forma de disputa de cada etapa – Microrregional e Estadual, dependerá do número de equipes inscritas e será definida em Congresso Técnico.

Art. 15º - 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. 16º - 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.

Observação: Segue normativas conforme base no regulamento FESPORTE.



VOLEIBOL MASTER

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 competições serão nos naipes masculino e feminino.

Art. 3º- As partidas serão disputas em três sets vencedores.

Art. 4º- Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas e comissão técnica que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados, os membros da comissão técnica devem se apresentar uniforme da equipe.

Art. 5º- O uso do manguito será permitido, desde que todos sejam da mesma cor, com exceção do líbero. Parágrafo Único – Os líberos da mesma equipe poderão utilizar uniformes diferentes.

Art. 6º- 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. 7º- 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 apenado ficar em local oposto ao banco de reservas da sua equipe.

Art. 8º- 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. 9º- Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão organizadora.



BEACH TENNIS

Art. 1º- Cada grupo de convivência poderá inscrever até 2 (duas) duplas masculinas, 2 (duas) duplas femininas e 2 (duas) duplas misto (casal).

Art. 2º- Os jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 3º - O sistema de disputa da modalidade de Dominó será por grupos. É o Processo que permite que todos joguem contra todos, com dois finalistas em cada chave que disputarão o sistema de eliminatória simples entre os vencedores de cada chave.

Art. 4º- Poderão se inscrever duplas masculinas, femininas e mistas.

Art. 5º - Nessa modalidade, o atleta poderá se inscrever apenas 02 (duas) vezes, no seu naipe (masculino/feminino) e no misto.

Art. 6º- 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. 7º- Sistema de Disputa por grupos

Na fase classificatória e semifinais os jogos serão disputados em 1 (um) set de até 6 games, em caso de empate em 5 games a partida irá até 7 games.

Em caso de empate em 6 games será um tie break até 7 pontos

Nas finais serão partidas de até 8 games.

Art. 8º. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão organizadora.



BASQUETE 3 x 3

Art. 1º - QUADRA E BOLA

1.1. O jogo será jogado em uma quadra de jogo de 3x3 com uma cesta. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) e 11m (cumprimento). A quadra deverá ter uma área restritiva de tamanho normal, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 2 pontos (6,75) e uma área de “semicírculo”, embaixo da cesta. Uma meia quadra de basquetebol tradicional pode ser usada.

1.2. Uma bola de 3x3 deverá ser usada em todas as categorias.

Art. 2º - EQUIPES

2.1. Cada equipe deverá ter 04 jogadores (03 em quadra e 1 substituto).

Nota: Não será permitido técnico na quadra de jogo, incluindo as cadeiras de substitutos, e ele também não poderá orientar sua equipe durante o andamento da partida. 3 - Oficiais do Jogo.

Art. 3º - ARBITRAGEM

3.1. O jogo deverá ser conduzido por 02 árbitros (as), 03 oficiais de mesa e 01 supervisor(a) da competição, se houver.

Nota: Este artigo não se aplica a eventos de base.

Art. 4º - INÍCIO DO JOGO

4.1. Ambas as equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo. O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola.

4.2. A equipe que vencer o lançamento da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

4.3. O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores (as) prontos(as) para jogar. Este artigo não é obrigatório em eventos de base.

Art. 5º – PONTUAÇÃO

5.1 - A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.



5.2 - A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

5.3 - A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

Art. 6º - TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO

6.1 - O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.

O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado quando:

- Durante um *check ball*, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o check ball ter sido completado;
- Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
- Após o último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.

6.2 - A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo.

Esta regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

6.3 - Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes de a prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

6.4 - Uma equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo, a equipe não estiver presente na quadra com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar. No caso desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W-O ou O-W (sendo “W” colocado para o vencedor).

Para a equipe vencedora este resultado do jogo não será considerado quando for calcular sua média de pontos (average score), enquanto para a equipe perdedora o resultado do jogo deverá ser considerado “0” (zero) pontos quando for calcular sua média de pontos (average score).

Uma equipe será desqualificada da competição após sua segunda ausência ou no caso de não comparecimento em quadra.



6.5 - Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os(as) jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as).

6.6. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está ou ter o jogo ganho por W-O, enquanto a pontuação da equipe desistente será "0" (zero) em qualquer destes casos.

6.7. No caso de uma desistência onde a equipe vencedora escolhe ter a vitória **REGRAS DO BASQUETE 3X3 (FIBA) por W-O**, o resultado deste jogo não será considerado quando for calculada a média de pontos (average score) desta equipe.

6.6. Uma equipe que perder a partida por desistência ou uma ausência desonesta será desqualificada da competição.

Art. 7º - FALTAS/LANCES LIVRES

7.1 - Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os(as) jogadores(as) não são excluídos com base no número de faltas pessoais, sendo sujeitos ao Artigo 16.

7.2 - Se a falta é cometida sobre um(a) jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido a este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:

- Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
- Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;
- Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances livres.

7.3 - Faltas antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a equipe.

A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas o time beneficiado não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes - incluindo a segunda falta antidesportiva de um(a) jogador(a) - serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola.

7.4 - As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola.

Este Artigo se aplica também para as faltas antidesportivas e para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe aos Artigos 7.2, 7.3, mas não se aplica em caso de faltas técnicas.



7.5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 lance livre, o check ball deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola quando a falta técnica foi sancionada.

O jogo deverá ser iniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um(a) jogador(a) defensivo(a), então o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos;
- Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe continuará com o tempo em que foi parado. Nota: nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

Art. 8º - COMO A BOLA É JOGADA

8.1 - Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco;
- O jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semicírculo” embaixo da cesta.

8.2 - Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco;
- Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando).

8.3 - Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando).

8.4 - A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um check ball, por exemplo: a troca de bola - entre o(a) jogador(a) de defesa e o(a) de ataque - atrás do arco na parte superior da quadra.



8.5 - Um(a) jogador(a) é considerado(a) como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

8.6 - No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com *check ball* para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

Art. 9º - PROTELAÇÃO

9.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

9.2. Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá segurar e/ou driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 5 segundos consecutivos. Nota: se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar para cesta, os(as) árbitros(as) devem dar nestes últimos 5 segundos um aviso para a equipe atacante sobre o tempo restante, contando-os em voz alta e sinalizando-os com o braço estendido.

Art. 10º - SUBSTITUIÇÕES

10.1 - Ambas as equipes têm o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do check ball ou do lance livre. O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final, no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

Art. 11º - TEMPOS DEBITADOS

11.1 - Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo debitado quando a bola se torna morta e antes do check ball ou do lance livre.

11.2 - Além dos tempos debitados das equipes, em Competições Oficiais FIBA 3x3 ou se assim decidido pelo(a) organizador(a), 02 tempos debitados adicionais deverão ser concedidos na primeira bola morta após o cronômetro de jogo mostrar 6:59 e 3:59 respectivamente em todos os jogos.

11.3 - Todos os tempos debitados devem durar 30 segundos.



Art. 12º - PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO

12.1 - Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses foram afetados adversamente por:

- Um erro do apontador, do cronometrista ou do operador do relógio de arremesso;
- Uma decisão sobre: ausência, cancelar, retardar/postergar, não reiniciar ou não jogar o jogo;
- Uma violação das regras aplicáveis.

12.2 - Uma equipe pode registrar um protesto se seus interesses foram afetados adversamente por:

- Um erro do apontador, do cronometrista ou do operador do relógio de arremesso;
- Uma decisão sobre: ausência, cancelar, retardar/postergar, não reiniciar ou não jogar o jogo;
- Uma violação das regras aplicáveis.

12.3. Fica sob a responsabilidade do coordenador de grupo assinar a súmula imediatamente ao final do jogo e fornecer por escrito uma explicação das razões do protesto, no verso da súmula, e antes que os árbitros a tenham assinado.

Art. 13º - CLASSIFICAÇÃO/DESCCLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

13.1 - Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, se as equipes que alcançaram a mesma fase estiverem empatadas, os critérios para o desempate deverão ser aplicados na seguinte ordem:

- Maior número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos numa comparação entre grupos);
- Confronto Direto (somente levando em conta vitória/derrota e se aplica apenas dentro de um grupo);
- Maior média de pontuação (sem considerar os placares de vitórias por ausências – W-0).

13.2 - Se ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a equipe com o melhor ranqueamento vence o desempate.



13.3 - Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este(a) jogador(a) cometer a sua segunda falta antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a). Independentemente disso, o(a) organizador(a) poderá desqualificar o(a) atleta envolvido(a) em atos de:

- violência;
- agressão física ou verbal;
- interferência desonesta em resultados de jogos;
- violação das Regras de Antidoping da FIBA (Livro 4 do Regulamento Interno FIBA).

13.4 - O(a) organizador(a) pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição de seus membros (também pela sua passividade/não ação) em relação ao comportamento mencionado no item 16.1.

13.5 - O direito da FIBA de impor sanções disciplinares dentro do regulamento do evento, os Termos e Condições do play.fiba3x3.com e o Regulamento Interno da FIBA, se mantêm inalterados por qualquer desqualificação sob este Artigo 16.

13.6 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão organizadora.

O conteúdo integral, assim como sua interpretação e exemplos estão disponível em:
<https://www.cbb.com.br/wpcontent/uploads/CBB-FIBA-3x3-Regras-e-Interpretacoes-2020.pdf>



ATLETISMO

Art. 1º. As provas serão disputadas 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 no sistema Sesporte (<http://sesporte.joinville.sc.gov.br/>).

Art. 3º. Cada equipe deverá ser composta por até 12 atletas por naipe e 1 (um) reserva.

3.1. Na modalidade de atletismo, cada atleta inscrito poderá se inscrever em até 3 (três) provas nesta modalidade, podendo optar por provas de corridas, lançamentos, arremessos e saltos.

Art. 4º. Na modalidade de atletismo, o atleta poderá se inscrever em até 3 (três) provas, podendo optar por provas de corridas, lançamentos, arremessos e saltos.

Art. 5º. Constarão do programa oficial da modalidade as seguintes provas:

- 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).

Art. 6º. 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 o qual não poderá competir.

Art. 7º. O atleta que não fizer a confirmação oficial, estará eliminado da prova, salvo por motivo de força maior.



Art. 8º. 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. 9º. 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
5º lugar	4 pontos
6º lugar	3 pontos
7º lugar	2 pontos
8º lugar	1 pontos

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

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

Art. 10º. As provas só poderão ser adiadas por motivo de força maior e por determinação da coordenação da modalidade e da Diretoria Técnica do evento.

10.1. 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.

10.2. Na permanência do mau tempo até o final das Provas de Atletismo, e desde que o campo atlético não ofereça condições, a competição será encerrada. Os resultados obtidos pelos atletas serão homologados. Os pontos dos participantes 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. 11º. Quando o número de participantes não exceder o número de raias, as provas serão realizadas no horário previsto para a final.

Art. 12º. A numeração e os alfinetes serão responsabilidade da SESPORTE.

12.1. O atleta deverá usar um número, colocado na frente da camiseta.

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

Art. 13º. 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. 14º. 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. 15º. 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. 16º - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Evento.

Joinville, março de 2024.