

REGULAMENTO GERAL

JOGOS MUNICIPAIS DA PESSOA IDOSA - JOMI 2024

I - OBJETIVO

Art. 1º - Os Jogos Municipais da Pessoa Idosa – SELETIVA - JOMI 2024, realizado pela Secretaria Municipal de Esportes e Lazer (SEME) trata-se de atividade padronizada na Prefeitura do Município de São Paulo, que traz diversas vantagens, rememorando a importância do esporte e lazer aos idosos, promovendo o envelhecimento com saúde e qualidade de vida, além da adoção de hábitos e comportamentos inerentes ao estilo de vida, tais como a prática de atividade física e esportiva.

II – MODALIDADES, CATEGORIAS E PROVAS

Art. 2º- Serão disputadas as modalidades, nas seguintes categorias:

ATLETISMO (PISTA) e ARREMESSO DE PESO (CAMPO) - Masculino e Feminino.

CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO	MASCULINO	FEMININO
Categoria A	59 a 64 anos	1964 a 1960	Pista: 2.000 mts Campo: 4 kg	Pista:1.500 mts Campo: 3 kg
Categoria B	65 a 69 anos	1959 a 1955	Pista:1.500 mts Campo: 4 kg	Pista:1.200 mts Campo: 3 kg
Categoria C	70 a 74 anos	1954 a 1950	Pista:1.200 mts Campo: 4 kg	Pista:1.000 mts Campo: 3 kg
Categoria D	75 a 79 anos	1949 a 1945	Pista:1.000 mts Campo: 3 kg	Pista: 800 mts Campo: 2kg
Categoria E	80 a 84 anos	1944 a 1940	Pista:700 mts Campo: 3 kg	Pista: 500 mts Campo: 2kg
Categoria F	85 a 89 anos	1939 a 1935	Pista:500 mts Campo: 3 kg	Pista:500 mts Campo: 2kg
Categoria G	90 anos ou mais	1934 ou antes	Pista:500 mts Campo: 3 kg	Pista:500 mts Campo: 2 kg

NATAÇÃO – Masculino e Feminino.

CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO	MASCULINO	FEMININO
Categoria A	59 a 64 anos	1964 a 1960	50m	50m
Categoria B	65 a 69 anos	1959 a 1955	50m	50m
Categoria C	70 a 74 anos	1954 a 1950	50m	50m
Categoria D	75 a 79 anos	1949 a 1945	25m	25m
Categoria E	80 a 84 anos	1944 a 1940	25m	25m
Categoria F	85 a 89 anos	1939 a 1935	25m	25m
Categoria G	90 anos ou mais	1934 ou antes	25m	25m

TÊNIS DE CAMPO - Masculino e Feminino, Individual e Dupla.

CATEGORIAS	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
Categoria A	59 a 69 anos	1964 a 1955
Categoria B	70 a 79 anos	1954 a 1945
Categoria C	80 anos ou mais	1944 ou antes

TÊNIS DE MESA – Masculino e Feminino, Individual.

CATEGORIAS	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
Categoria A	59 a 69 anos	1964 a 1955
Categoria B	70 a 79 anos	1954 a 1945
Categoria C	80 anos ou mais	1944 ou antes

VOLEIBOL ADAPTADO – Masculino e Feminino.

CATEGORIAS	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
Categoria A	59 a 69 anos	1964 a 1955
Categoria B	70 anos ou mais	1954 ou antes

DANÇA DESALÃO - Casal

CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO	RITMO
Categoria A	59 a 69 anos	1964 a 1955	Tango e Samba
Categoria B	70 a 79 anos	1954 a 1945	Valsa e Samba
Categoria C	80 anos ou mais	1944 ou antes	Valsa e Bolero

COREOGRAFIA - Equipe Mista

Categoria A – 59 a 69 anos – (nascidos até 1964)

Categoria B – a partir de 59 anos e deve ter 3 ou mais participantes de 70 anos ou mais.

BOCHA – Equipe Masculina ou Mista

Categoria “ÚNICA” – 59 anos – (nascidos em 1934 em diante)

BURACO - Dupla: Masculino e Feminino

Categoria “ÚNICA” – 59 anos – (nascidos em 1934 em diante)

TRUCO – Duplas: Masculina ou Mista

Categoria “ÚNICA” – 59 anos – (nascidos em 1934 em diante)

DAMA - Individual: Masculino e Feminino

Categoria “ÚNICA” – 59 anos - (nascidos em 1934 em diante)

DOMINÓ – Duplas: Masculino e Feminino

Categoria “ÚNICA” – 59 anos - (nascidos em 1934 em diante)

MALHA – Equipe com até 3 participantes: Masculina ou Mista

Categoria “ÚNICA” – 59 anos - (nascidos em 1934 em diante)

XADREZ – Individual: Masculino e Feminino

Categoria “ÚNICA” – 59 anos – (nascidos em 1934 em diante)

III – PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 3º - Os Jogos Municipais da Pessoa Idosa - JOMI 2024, **previsto serem realizados no período de 23/03/2024 a 30/03/ 2024, nos horários e locais a definir de acordo com o disponibilidade.**

IV – PARTICIPAÇÃO

Art. 4º - Os Jogos Municipais da Pessoa Idosa - SELETIVA - JOMI 2024 estão abertos à participação de idosos **(59 anos ou mais, ou a serem completados no ano em curso)** praticantes de atividades esportivas no município de São Paulo;

Parágrafo Primeiro– Na modalidade de Dança de Salão o atleta da categoria B poderá participar da categoria A e o atleta da categoria C poderá participar da categoria B. Sua participação se dará em apenas uma categoria definida pela entidade;

Parágrafo Segundo - Na modalidade de Voleibol Adaptado, na categoria A será permitido, no máximo, 02 (dois) atletas da categoria B, sendo que o atleta somente poderá participar em apenas uma única categoria, que será definida pela entidade;

Parágrafo Terceiro – Na modalidade **Natação**, Masculino e Feminino, o atleta poderá participar das provas **livre e costas**;

Art. 5º - A Coordenação dos Jogos Municipais da Pessoa Idosa não se responsabilizará por acidentes ocorridos com atletas antes, durante ou após a competição, cabendo à entidade as providências quanto as condições físico/clínica do atleta para a prática esportiva, inclusive de atestado médico;

Art. 6º - Antes de cada partida ou rodada os atletas e dirigentes deverão apresentar a seguinte documentação original:

- a) Atletas–CNH ou Cédula de Identidade(RG) emitida pela Secretariade Segurança Pública ou Carteira de Registro de Classe, sempre **ORIGINAIS**;
- b) Técnicos–CREF(Conselho Regional de Educação Física);
- c) Atleta Estrangeiro–RNE(Registro Nacional de Estrangeiro);
- d) Médico–CRM (Conselho Regional de Medicina);
- e) Enfermeiro–COREN (Conselho Regional de Enfermagem).

Parágrafo Único – Componentes das entidades não citados no parágrafo anterior deverão apresentar a Cédula de Identidade (RG) original, emitida pela Secretaria de Segurança Pública ou documento oficial com foto.

V – INSCRIÇÃO

Art. 7º - O prazo de inscrição terá início a ser definido e informado.

Art. 8º - **As entidades e atletas deverão formalizar as suas inscrições através do preenchimento de formulário de cadastramento que consta no portal “JOGA SP” - WWW.JOGASP.PREFEITURA.SP.GOV.BR/ JOMI - JOGOS MUNICIPAIS DA PESSOA IDOSA**

Art. 10º– O atestado médico será obrigatório para a participação no JOMI:

Parágrafo Primeiro – O atestado médico de cada inscrito deverá ser datado até **06 (seis) meses** antes do início do evento, com assinatura, carimbo e CRM do médico, endossando os seguintes termos:

“Atesto que o (s) integrante (s) desta relação nominal encontram-se clinicamente apto (s) a participar (em) das competições da modalidade citada.”

Parágrafo Terceiro – O atleta estará impedido de participar de qualquer modalidade, em qualquer etapa, sem a apresentação do atestado médico com data válida até 15 dias antes do evento.

VI – JOGOS E COMPETIÇÕES

Art. 11º - As competições poderão ser remanejadas de acordo com os interesses da administração pública, respeitados os limites territoriais do município de São Paulo, nas áreas abrangidas pelas suas diversas Subprefeituras, compreendendo:

- Equipamentos de Administração Direta da SEME (Centros Esportivos)

Art. 12º – Será considerada como mandante a equipe que se encontrar à esquerda na programação dos jogos. Caso haja coincidência na cor dos uniformes, caberá a esta a troca dos mesmos, no prazo de 15 (quinze) minutos, contados a partir da constatação do fato;

Art. 13º – Não haverá tempo de tolerância para atrasos. As equipes ou atletas que se apresentarem após o horário determinado para a disputa da partida ou prova, perderá pelo não comparecimento, caracterizando "W.O.";

Art. 14º - As equipes ou atletas que não comparecerem para a partida ou prova em qualquer modalidade, categoria, sexo ou fase da competição serão considerados abandono. Desta forma serão desclassificadas e consideradas desistentes, e poderá ser impedida de participar da edição posterior do JOMI, cabendo análise da Coordenação Técnica do JOMI;

Parágrafo Primeiro – Configurado o abandono ou W.O. serão considerados nulos os resultados das partidas realizadas pela equipe ou atleta;

Parágrafo Segundo – As equipes ou atletas, que se configuram no quadro de abandono, deverão apresentar justificativa fundamentada por escrito, até 12 horas após o ocorrido, para apreciação da Coordenação Técnica do JOMI.

VII – CLASSIFICAÇÃO

Art. 15º–Critérios de desempate para os Jogos Municipais da Pessoa Idosa – JOMI 2024:

1) BOCHA

- Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

- Entre 03 (três) ou mais equipes:

- a) A decisão será pelo maior saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- b) Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- c) Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- d) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

2) BURACO

- Entre 02 (duas) equipes será decidido:

- a) Confronto direto;
- b) Persistindo o empate nas duas rodadas, e o tempo tenha expirado, será realizado mais uma rodada;
- c) Persistindo o empate será vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos das partidas realizadas;

- Entre 03 (três) ou mais equipes:

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será obtida pelo saldo de pontos das partidas realizadas entre si;
- c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;

- d) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

3) COREOGRAFIA E DANÇA DE SALÃO

- a) Classificará a coreografia que obtiver o melhor índice técnico (a maior nota apresentada dentre os critérios de julgamento);
- b) Persistindo o empate, classificará a coreografia com o 2º melhor índice técnico, e assim sucessivamente;
- c) Persistindo o empate será realizado sorteio.

4) DAMA

- Sistema “SCHURING”
- a) Confronto direto (somente para 02 jogadores);
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.
- Sistema “SUÍÇO”
- a) Confronto direto (somente para 02 jogadores);
- b) Escore acumulado;
- c) Milésimos totais menos o pior resultado;
- d) Milésimos totais;
- e) Milésimos medianos;
- f) Sorteio.

5) XADREZ

- Sistema“SCHURING”
- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.
- Sistema“SUÍÇO”
- a) Confronto direto;
- b) Milésimos totais menos o pior resultado;
- c) Milésimos totais;
- d) Escorea cumulado;
- e) Sorteio.

6) DOMINÓ

- Entre 02(duas) equipes será decidido pelo confronto direto.
- Entre 03(três) ou mais equipes:
- a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- b) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

7) VOLEIBOL ADAPTADO E TÊNIS DE MESA

- Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto.
- Entre 03 (três) ou mais equipes:
 - a) A decisão será pelo sistema de saldo de "sets" nas partidas realizadas entre elas;
 - b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes ou atletas a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre elas;
 - c) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

8) TRUCO

- Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;
- Entre 03 (três) ou mais equipes:
 - a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
 - b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será obtida pelo saldo de pontos das partidas realizadas entre si;
 - c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 - d) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

9) MALHA

- Entre 02 (duas) equipes será decidido:
 - a) Confronto direto;
 - b) Maior número de vitórias;
 - c) Maior saldo de pontos;
 - d) Maior número de pontos;
 - e) Sorteio;
- Entre 03 (três) ou mais equipes
 - a) A decisão será pelo maior número de vitórias nas partidas realizadas entre as empatadas;
 - b) Persistindo o empate a decisão será pelo melhor saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 - c) Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 - d) Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 - e) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

Art. 16º - Os classificados na SELETIVA JOMI 2024 representarão a delegação da cidade de São Paulo na etapa regional JOMI – JOGOS DA MELHOR IDADE na cidade a ser definida pelo ESTADO

MODALIDADES INDIVIDUAIS: Será convocado o 1º (primeiro) colocado, sendo convocado o 2º (segundo) colocado quando da ausência do primeiro classificado.

MODALIDADES COLETIVAS: Será convocado a 1ª (primeira) equipe colocada, sendo convocado a 2ª (segunda) colocada quando da ausência do primeiro classificado.

Parágrafo Primeiro - Nas modalidades de Atletismo e Natação classificam o 1º e 2º de cada categoria e sexo;

Parágrafo Segundo - Nas modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol Adaptado haverá disputa de 3º e 4º lugares. A Classificação de 5º à 8º lugares será obtida entre os últimos perdedores do 1º ao 4º colocados conforme segue, dependendo da forma de disputa:

5º Colocado – será o perdedor do 1º Colocado

6º Colocado – será o perdedor do 2º Colocado

7º Colocado – será o perdedor do 3º Colocado

8º Colocado – será o perdedor do 4º Colocado

VIII – SISTEMA DE DISPUTA:

Art. 17º – Nos Jogos Municipais da Pessoa Idosa - JOMI – o sistema de disputa das modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Tênis de Mesa, Truco, Tênis de Campo e Voleibol Adaptado será de acordo com o número de inscritos podendo ser eliminatória simples ou por grupo, priorizando-se a disputa por grupos desde que não ultrapasse o número de datas estipuladas para disputa de cada modalidade de acordo com o capítulo III, art. 3º;

Parágrafo Primeiro – Nas modalidades de Atletismo e Natação a classificação será pelos menores tempos obtidos nas provas;

Parágrafo Segundo – Nas modalidades de Damas e Xadrez o sistema de disputa previsto serão os relacionados abaixo desde que não ultrapasse o número de datas estipuladas para cada modalidade de acordo com o capítulo III, art. 3º;

- a) Sistema Schuring, quando o número de entidades participantes for até 08 (oito) jogadores;
- b) Quando o número de entidades participantes for de 09 (nove) a 12 (doze), o sistema de disputa será o suíço, disputado em 05 (cinco) rodadas;
- c) Quando o número de entidades participantes for de 13 (treze) a 14 (catorze), o sistema de disputa será o suíço, disputado em 06 (seis) rodadas;
- d) Quando o número de entidades participantes for acima de 14 (catorze), o sistema de disputa será o suíço, disputado em 07 (sete) rodadas;

I - No Sistema Suíço, aos jogadores que não forem empareirados (bye) em qualquer rodada serão atribuídos 50% (cinquenta por cento) dos pontos sem disputa, com exceção da primeira rodada, onde serão atribuídos 100% (cem por cento) dos pontos.

II - O atleta que não comparecer ao congresso específico da modalidade ou na primeira rodada em que estiver empareirado no sistema Suíço estará automaticamente eliminado da competição.

Parágrafo Terceiro – Na modalidade de Coreografia as equipes se apresentarão individualmente e a classificação será obtida pela maior soma de notas atribuídas pelo Júri;

Parágrafo Quarto – Na modalidade Dança de Salão, a disputa obedecerá ao seguinte critério:

- a) Fase Única – Pós-aquecimento, os responsáveis pelos casais serão convocados para o Congresso Técnico, onde será definida a ordem de apresentação através de sorteio público. Ao término das apresentações o júri irá decidir quais serão os 1º, 2º e 3º colocados de cada categoria.

IX -TRANSPORTE

Art. 18º- O Transporte dos atletas para os locais de jogos ou disputas ficarão por responsabilidade de cada entidade participante.

XI- UNIFORMES

Art. 19º – É opcional a inscrição dos nomes das equipes impressa nas camisas, utilizados pelos atletas em todos os jogos e competições;

Parágrafo Primeiro – Na modalidade Voleibol, é opcional a inscrição dos nomes das equipes, no entanto, as camisas dos atletas de uma mesma equipe deverão ser da mesma cor e a sua numeração deverá obedecer às exigências das regras oficiais da modalidade;

Parágrafo Segundo – Não será permitido o uso de pincéis, canetas, fitas adesivas e outros para este fim.

Art. 20º – Será permitida a inscrição dos nomes ou logomarcas de patrocinadores sendo vedado patrocínio que se relacione com propaganda política, fumo ou produtos incompatíveis com a prática desportiva;

Art. 21º - Aos técnicos fica proibido o uso de chinelo e sandália quando estiverem dirigindo ou representando suas equipes;

Art. 22º – Os responsáveis pela execução do certame impedirão a participação em jogos ou competições das equipes que se apresentarem uniformizados em desacordo com as normas estabelecidas.

REGULAMENTO TÉCNICO - MODALIDADES

I- ATLETISMO

Art. 23º - Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé” e após a largada, poderão correr ou andar ou ocupar qualquer uma das raiais;

Art. 24º -O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada, será permitida apenas uma saída falsa. Caso ocorra, nova saída falsa, independente do atleta que cometeu o erro, o mesmo será desclassificado;

Art. 25º- As provas serão as seguintes:

CORRIDA

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Categoria A	2.000 mts	1.500 mts
Categoria B	1.500 mts	1.200 mts
Categoria C	1.200 mts	1.000 mts
Categoria D	1.000 mts	800 mts
Categoria E	700 mts	500 mts
Categoria F	500 mts	500 mts
Categoria G	500 mts	500 mts

ARREMESSO DE PESO

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Categoria A	4 kg	3 kg
Categoria B	4 kg	3 kg
Categoria C	4 kg	3 kg
Categoria D	3 kg	2 kg
Categoria E	3 kg	2 kg
Categoria F	3 kg	2 kg
Categoria G	3 kg	2 kg

Parágrafo Primeiro: O Arremesso de Peso deverá ser realizado em 02 (duas) tentativas consecutivas e a classificação final será pelo melhor resultado.

Art. 26º- O atleta que não completar a prova será considerado desistente;

Art. 27º- As provas de Atletismo serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo;

Parágrafo Único – As séries serão divididas de acordo com o número de participantes e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Art. 28º- A prova de pista será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será pelo tempo realizado;

Art. 29º– Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização da prova.

II - BOCHA

Art. 30º- As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos;

Art. 31º- Os jogos serão disputados por duplas, considerando-se a equipe vencedora a que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única;

Parágrafo Único- As substituições serão e fetivadas conforme as regras oficiais.

Art. 32º- A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolime jogará aponto primeiro;

Art. 33º- As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo;

Art. 34º- O árbitro de ponto só autorizará o levantamento d ebolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada;

Art. 35º- Cada equipe deverá indicar um capitão entre seus jogadores, que terá as seguintes obrigações:

- a) Assinar a súmula no local destinado ao capitão antes do início do jogo;
- b) Participar do sorteio para escolha das bolas;
- c) Solicitar ao árbitro a medição dos pontos;
- d) Solicitar ao representante ou dirigente para que anotem na súmula as irregularidades que acharem relevantes e que não foram observadas pelo árbitro, ficando responsável pela procedência da queixa;
- e) Ficar responsável pelos atos de seus companheiros de equipe;
- f) Reprimir as atitudes antidesportivas de seus companheiros de equipe.

Art. 36º- As partidas de Bocha serão dirigidas por 02 (dois) árbitros, sendo denominados “Arbitro de Linha” e “Arbitro de Ponto”, com as seguintes obrigações e deveres:

- a) Apresentar-se devidamente uniformizado e assinar a súmula antes dos jogos;
- b) Constatar se todos os jogadores assinaram a súmula antes do início da partida;
- c) Verificar antes dos jogos se todos os componentes da cancha estão em condições de uso.

III - BURACO

Art. 37º – A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não haverá vulnerável, sendo considerada vencedora a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A “dada” de cartas seguirá a posição inicial;

Art. 38º- Regras Básicas:

- a) O objetivo é formar jogo com 07 (sete) cartas, denominado canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral. O jogo será realizado com 02 (dois) baralhos completos, com as cartas ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama e Rei;
- b) O carteador distribuirá 11 (onze) cartas a cada participante do jogo e o cortador dividirá “os mortos” compostos de 11 (onze) cartas cada, reservadas ao lado;
- c) Distribuídas as cartas, o primeiro (da esquerda para a direita), inicia o jogo comprando uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa;
- d) Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte. Sempre que comprar a mesa deverá pegar todas as cartas que nela estiverem e deixar uma ou descartar uma que esta na mão que não interessa, logo após a jogada (a compra da carta). Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou carta que for de seu interesse, isto é, tirar da mão e colocar na mesa jogos com, no mínimo, 03 (três) cartas em sequencia do mesmo naipe horizontalmente ou 03 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

Art. 39º - No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

- a) O primeiro jogador que terminar as cartas da mão, se bater direto, sem descarte, pega o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos; se bater indireto, com descarte, aguarde sua vez para

jogar o morto;

- b) Após o jogador descarregar o morto e acabar suas cartas na mão, ele próprio ou o companheiro poderá encerrar a partida desde que tenha uma canastra real ou uma canastra simples. Ao término da partida serão contados os pontos obtidos nos jogos da mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador.
- c) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos.
- d) Se o jogador bater indireto e pegar o morto seu companheiro poderá encerrar a partida e pagará cem pontos do morto não descartado;
- e) O jogador com uma carta na mão não poderá, em hipótese alguma, trocar a carta da mão por uma carta que estiver na mesa, mesmo que seja uma carta colocada, para comprar o morto. Esta regra não se aplica à batida final;
- f) O jogo não poderá ultrapassar 1 hora e 30 minutos. Ao término desse prazo a rodada será paralisada e será feita a contagem final. Em caso de empate

Art. 40º- Contagem dos pontos:

- a) canastra real ou limpa - sem coringa ou coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 200 pontos;
- b) canastra simples ou suja – com coringa colocado no lugar de uma carta faltante para a canastra = 100 pontos;
- c) canastra de 2 (7 coringas) = 1.000 pontos;
- d) canastra de Ás a Ás (coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 1.000 pontos;
- e) Batida final = 100 pontos;
- f) Morto perdido = 100 pontos negativos;
- g) Não abaixar nada = 200 pontos negativos;
- h) Embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto.

Parágrafo Único – Contagem de pontos das cartas:

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

Art. 41º - A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca, e não acontecer acordo, será feito sorteio;

A marcação e contagem de pontos em súmula serão feitos por um jogador escolhido entre eles ou sorteado, e a contagem, ou aferição dos pontos, será feita pelos outros jogadores ou pelo supervisor.

Parágrafo Único – A dupla que infringir as regras, como incluir carta (número ou naipe) fora da sequência permitida, com ou sem intenção, será punida com o bate em favor da equipe adversária. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas), e a equipe infratora será punida com 200 (duzentos) pontos negativo.

IV - COREOGRAFIA

Art. 42º – O pen drive com apenas uma música e o release da apresentação com até 04 (quatro) linhas digitadas e

identificadas com o nome da equipe, são itens obrigatórios para a participação na modalidade. Os responsáveis pelas equipes deverão entregar para o coordenador da modalidade, antes do início das apresentações;

Art. 43º - A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 03 (três) minutos e no máximo 05 (cinco) minutos;

Parágrafo Primeiro – O cronômetro será acionado a partir do 1º movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música, ou no 1º acorde musical mesmo sem movimento e será travado no último movimento de qualquer integrante do grupo, que poderá estar acompanhado ou não de música, ou no último acorde musical;

Parágrafo Segundo – A equipe que descumprir esse artigo perderá 0,10 pontos por segundo na nota final, no caso

de ultrapassar o máximo ou não atingir o mínimo de tempo, conforme art. 58º;

Art. 44º - As apresentações serão avaliadas num espaço de 10m x10m pelos jurados e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos;

Art. 45º - A Entidade participante deverá levar em consideração, na criação e montagem da coreografia, os 05(cinco) critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

- a) **COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA** – A coreografia é caracterizada por uma idéia guia realizada por um discurso motor unitário do início ao fim, com a utilização de todos os movimentos possíveis do corpo (adereços manuais, se houver), e todas as relações possíveis entre os componentes da coreografia. As formações, variedade da escolha dos elementos corporais, variedades das direções, trajetórias, níveis e formas de deslocamento, velocidade de execução e ocupação espacial;
- b) **TÉCNICA DE EXECUÇÃO** – Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força e amplitude). Qualidade, domínio e finalização dos movimentos. Executar os movimentos simultâneos sob marcação rítmica, mesmo que sejam em subgrupos, eque durante os deslocamentos e formações (desenhos descritos no espaço) denotem harmonia geral;
- c) **RITMO / SINCRONISMO** – Os movimentos corporais executados deverão dar noção de conjunto e coincidir com a marcação rítmica. Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (**lento, moderado e rápido**), estar em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos;
- d) **UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO** – O espaço a ser utilizado é de aproximadamente 10mx10m, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerá a dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias, direções e planos, não será penalizado
- e) se ultrapassar o espaço delimitado, a não ser que interfira na presença do público sentado no perímetro demarcado, provocando situações que coloquem risco aos espectadores;
- f) **VISUAL / ORIGINALIDADE** – Caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça e cenário que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros, que valorizem a apresentação e não prejudique o visual estético. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, início ou término de forma original (inesperado) etc., combinações de movimentos que surpreendam ou tenha muita complexidade. Quando há risco e precisão nas combinações;

Parágrafo Primeiro - Somente serão permitidos cenários móveis e fixados no local sem a presença de outras pessoas que não fazem parte do grupo da coreografia segurando parte do cenário e que os mesmos sejam colocados no momento da apresentação e retirados imediatamente após a mesma. Caso contrário a carretará a perda de 1,00 pontos na nota final;

Parágrafo Segundo – Não poderão ser utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação;

Parágrafo Terceiro - Não será permitida a utilização de animais vivos ou mortos; fogo; armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo); materiais pontiagudos ou cortantes; especificamente de metal (facas, espadas) que possam colocar em dúvida ou risco os participantes. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 pontos na nota final;

Parágrafo Quarto – A ordem de apresentação das coreografias será definida por sorteio.

V - DAMAS

Art. 46º- Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Damas;

Parágrafo Primeiro - Cada partida terá a duração de 15 minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute;

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

VI – DANÇA DESALÃO

Art. 47º- A competição será realizada nos seguintes ritmos:

- a) Categoria A: Tango e Samba;
- b) Categoria B: Valsa e Samba;
- c) Categoria C: Valsa e Bolero

Parágrafo Primeiro- As músicas serão as mesmas e serão fornecidas pela organização;

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

Art. 48º - As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos;

Art.49º- Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios, abaixo:

- a) **RITMO** - Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
- b) **SINCRONISMO** - O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estarem em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- c) **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;
- d) **EXPRESSÃO** - O par com elegância e postura do estilo deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/ elegante/ sedutor/ descontraído, etc.). Os deslocamentos executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) interadas com a dinâmica dos movimentos;
- e) **DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS** - Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o grupo e seus ritmos escolhidos.

VII - DOMINÓ

Art. 50º - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças;

Art. 51º - Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo;

Art.52º- Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão;

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

Art. 53º-Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro;

Art. 54º - A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário;

Art. 55º- A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero;

Art. 56º - É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma;

Art. 57º-O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa;

Art. 58º - O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, será esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber e deverá passar a vez para o jogador seguinte;

Art. 60º- O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Art. 60º- Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos;

Parágrafo Primeiro – O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer, mantiver 02 (duas) pedras na mão;

Parágrafo Segundo – O jogador que fechar o jogo não será obrigado a abrir o jogo;

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

Parágrafo Quarto – Em caso de empate, nos pontos das peças, deverá realizar uma nova partida passando as dadas de peças para o jogado seguinte.

VIII – MALHA

Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Malha, com as seguintes observações:

Parágrafo Primeiro - Os jogos serão em 8 (oito) lances completos, entendendo-se por lance completo o arremesso de

2 (duas) malhas por jogador participante da partida, de cada cabeceira. Cada jogador arremessará 16 (dezesesseis) malhas em cada partida;

Parágrafo Segundo - Em caso de empate na contagem de pontos, será jogado um lance completo extra ou tantos quantos forem necessários para apurar-se a equipe vencedora;

Parágrafo Terceiro - As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais;

Parágrafo Quarto – Toda equipe deverá estar uniformizada com camisa, calça ou bermuda, meia e tênis;

Parágrafo Quinto – É obrigatório a equipe trazer suas malhas.

IX - NATAÇÃO

Art. 61º- As distâncias das provas de natação serão as seguintes:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Categoria A	50m	50m
Categoria B	50m	50m
Categoria C	50m	50m
Categoria D	25m	25m
Categoria E	25m	25m
Categoria F	25m	25m
Categoria G	25m	25m

Art. 62º – As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas para ambos os sexos e categorias;

Parágrafo Único – O atleta poderá participar em um ou nos dois estilos, somente na sua categoria.

Art. 63º - As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo;

Parágrafo Primeiro–As séries serão divididas de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria;

Parágrafo Segundo – A saída ficará a critério do atleta de dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco de saída;

Parágrafo Terceiro - O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Art. 64º - A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos entre as séries realizadas.

Parágrafo Primeiro - O atleta deverá iniciar o estilo após a partida. Caso ele se precipite, saindo antes, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova partida, sendo permitida apenas uma saída falsa. Caso ocorra, nova saída falsa, independente do atleta que cometeu o erro, o mesmo será desclassificado;

Parágrafo Segundo – A competição obedecerá as Regras Oficiais e código de conduta da FINA, com as observações contidas neste regulamento;

Parágrafo Terceiro – O Arbitro Geral é a autoridade máxima da competição, cabendo a ele fazer e respeitar todas as Regras e determinações da FINA e decidirá todas as questões da competição.

X –TÊNIS DE CAMPO

Art. 65º – Será disputado por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis;

Art.66º–As partidas serão em 01 (Um) set profissional e disputadas por duplas, em eliminatória simples.

Parágrafo Primeiro – Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14 (quatorze) games, vencendo a partida a dupla que alcançar 08 (oito) games, com diferença de 02 (dois) games. Em caso de empate em 07 (sete) a 07(sete) termina em 09 (nove) games, e em caso de empate em 08 (oito) a 08 (oito) será jogado um TieBreak de 07 (sete) pontos, com diferença de 02 (dois) pontos;

Parágrafo Segundo – Cada jogador deverá trazer sua raquete;

Parágrafo Terceiro – Serão fornecidas bolas pela Organização do JOMI - 2024;

Parágrafo Quarto – O bate bola para aquecimento será de no máximo 05 (cinco) minutos.

XI –TÊNIS DE MESA

Art. 67º- Os jogos obedecerão as regras oficiais da FPTM, com as observações contidas neste regulamento;

Art. 68º - Na 1ª fase (Grupos) serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na 2ª fase (Eliminatória) melhor de 05 sets de 11 (onze) pontos;

Art. 69º- Cada jogador deverá trazer sua raquete;

Art. 70º- A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador;

Art. 71º- Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40mm;

Art. 72º - Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios;

Art. 73º - Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos;

Art. 74º - Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11(onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 02 (dois) pontos;

Art. 75º - O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado;

Parágrafo Primeiro- Quando um atleta tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha;

Parágrafo Segundo- Após cada 02 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 (dez) pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo;

Parágrafo Terceiro- O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar a ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 05 (cinco) pontos;

Parágrafo Quarto- O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 05 (cinco) pontos.

Art. 76º - Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

Parágrafo Primeiro- Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a sequência estabelecida no início da partida;

Parágrafo Segundo- Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

XII -TRUCO

Art. 77º- Ficará a cargo do Comitê Dirigente a troca de baralhos quando isto se fizer necessário;

Art. 78º - O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 05 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte;

Art. 79º-As cartas serão dadas de 03 em 03 (três em três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta;

Art. 80º - Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento” sendo que em seguida o baralho passará adiante;

Art. 81º - 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. 82º - Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que por ventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro;

Parágrafo Primeiro - Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento” ;

Parágrafo Segundo - Se isto ocorrer na mão de onze, serão 03 (três), os “tentos” perdidos.

Art. 83º - 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. 84º- As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas;

Art. 85º- A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão;

Art. 86º- Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar como parceiro;

Art. 87º - O encarregado do corte deverá embaralhar em 05 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho;

Art. 88º- Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 02 (dois) montes apoiados sobre a mesa;

Art. 89º- Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo;

Art. 90º- O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo;

Art. 91º- Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo;

Art. 92º- Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”;

Art. 93º - Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma,

batidos, morse ou silvos;

Art. 94º - 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. 95º - Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa valendo, pois essa carta maior na jogada;

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

Parágrafo Segundo – Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

Parágrafo Terceiro – Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Art. 96º - Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 03 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 03 (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 03 (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;

Parágrafo Único -Serão realizadas melhor de 03 (três) partidas, vencendo quem obtiver 02 (duas) vitórias.

Art. 97º - Na mão de 11 (onze), os 02 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

XIII - VOLEIBOL ADAPTADO

Art. 98º - O Voleibol Adaptado será regido pelas regras oficiais da modalidade, salvo as exceções previstas neste regulamento;

Parágrafo Primeiro - Será utilizada, exclusivamente, a bola fornecida pela Organização do JOMI - SELETIVA 2024 e sua pressão interna deve ser 1,50 libras;

Parágrafo Segundo – A quadra terá as mesmas especificações do Voleibol Oficial;

Parágrafo Terceiro – Altura da rede será como segue: Masculino - 2,43 metros e Feminino - 2,24 metros;

Art. 99º - Na quadra, adisposição 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 (silcadas ou bordadas) na frente e nas costas, de acordo com a regra oficial com a numeração de 01 a 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 tenha numeração deve ser idêntica a 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.

Art. 100º– Será permitida a utilização de líbero;

Parágrafo Único – Entre os 12 (doze) jogadores participantes da partida, é permitida a utilização de 0 (zero) até 02 (dois) líberos.

Art. 101º - Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 06 (seis) atletas, em condições de jogo, para o início do 1º set da partida, e no máximo 12 (doze);

Parágrafo Primeiro – Um jogador, que não puder continuar jogando, devido à lesão ou doença, deve 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;

Parágrafo Segundo – Caso a equipe fique incompleta no 1º set, mas tenha condição regulamentar de prosseguir na partida no set seguinte, será declarada perdedora daquele set, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set;

Parágrafo Terceiro - 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;

Parágrafo Quarto - Caso a equipe fique incompleta no 2º set, e tenha vencido o 1º set, será declarada perdedora daquele set, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set. Caso possua condição regulamentar de prosseguir na partida no set seguinte, então, será jogado o 3º e decisivo set;

Parágrafo Quinto - 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;

Parágrafo Sexto–A equipe declarada incompleta manterá, os pontos e sets obtidos até o momento da declaração.

Art. 102º- 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.

Art. 103º– 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, podendo a bola tocar na rede;
- b) O saque pode ser efetuado a 1(um) metro dentro da quadra, somente para o feminino.

Art. 104º- Constitui em infrações:

- a) O mesmo jogador dar 02 (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 01 (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 02 (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 atleta 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 01(um) passo para realizar um passe para seus companheiros 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 manter 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 dois pés no solo, após movimentar 01 (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 05 (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 a 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.

Art. 105º- 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 toque 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 “pipoca”.

Art. 106º - 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 02 (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 01 (um) passo;

Art. 107º- 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 02 (dois) jogadores segurarem juntos a bola, será considerado um toque de cada um, ou seja, dois toques da equipe.

Art. 108º - Será permitido bloqueio, inclusive com os jogadores saltando, e esse toque no bloqueio não será considerado toque da equipe, portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversária;

Art. 109º- Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set;

- a) Entre um set e outro o tempo de intervalo será 03 (três) minutos;
- b) Não haverá tempo técnico.

Art. 110º– Condutas impróprias serão punidas conforme regra oficial da modalidade.

XIV - XADREZ

Art. 111º - O ritmo de jogo da partida será de 30 (trinta) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez);

Art. 112º - Para efeito de emparelamento na 1ª (primeira) rodada será utilizado sorteio entre os participantes inscritos;

Art. 113º- Ambos os jogadores deverão apresentar peças e relógio em condição de uso;

Art. 114º- Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá as regras da FIDE.

VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 115º- Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelos representantes da organização.