

## REGULAMENTO TÉCNICO

### **BASQUETEBOL 3X3 MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – As competições de basquetebol do JISUDESC 2016 serão realizadas de acordo com as regras da FIBA, com exceção do que dispuser neste regulamento.

**Art. 2º** – Cada Centro poderá inscrever 02 (duas) equipes por naipes, compostas por 05 (cinco) atletas cada, sendo 02 (dois) deles reserva.

**Art. 3º** – O espaço de jogo será o de meia quadra oficial de basquetebol.

**Art. 4º** – Cada partida será disputada em 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos cronometrados.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Cada equipe tem direito a solicitar 01 (um) tempo de 1 (um) minuto.

**Art. 5º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 6º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Pontos *average*;
5. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Pontos *average*;
4. Sorteio.

**Art. 7º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Pontos *average*;
7. Sorteio.

**Art. 8º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **BOCHA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – As competições de bocha do JISUDESC 2016 serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Catarinense de Bocha e Bolão, precisamente a **Regra Oficial de Bocha RAFA** e pelo que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** – As especificações da regra oficial da bocha RAFA serão levantadas em Congresso Técnico e encaminhadas aos Centros.

**Art. 3º** – Cada Centro poderá inscrever 02 (duas) duplas por naipes, compostas por 02 (dois) atletas cada.

**Art. 4º** – Antes do início de cada jogo, as equipes participantes deverão fornecer à mesa anotadora a escalação de sua equipe, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com mesa e juízes.

**Art. 5º** – Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

**Art. 6º** – Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

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

**Art. 7º** – Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

**§ 1º** - Nas jogadas que requeiram consultas ao técnico ou ao árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

**§ 2º** - A cada infração a este artigo implica a desclassificação de uma bocha na jogada a que corresponde.

**Art. 8º** – A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

**Art. 9º** – As partidas serão disputadas até 24 pontos.

**Art. 10º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 11º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Pontos *average*;
4. Sorteio.

**Art. 12º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Pontos *average*;
7. Sorteio.

**Art. 13º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **CANASTRA LIVRE**

**Art. 1º** – As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

**Art. 2º** – Cada Centro poderá relacionar para a competição até 04 (quatro) duplas.

**Art. 3º** – Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.

**Art. 4º** - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, **perderá 100 (cem) pontos.**

**Art. 5º** – As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

**Art. 6º** – Será considerada vencedora a equipe que conseguir número somatório igual ou superior a 2.000 (dois mil) pontos.

**Art. 7º** – A entrada no “buraco” será aos 1.000 (mil) pontos.

**Art. 8º** – O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

**Art. 9º** – A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

**Art. 10º** – Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá ao seguinte critério:

Ás..... valerá 01 (um) ponto.  
Valete ..... valerá 11 (onze) pontos.  
Dama ..... valerá 12 (doze) pontos.  
Rei .....valerá 13 (treze) pontos.  
As demais cartas terão o próprio valor.

**Art. 11º** – O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

**Art. 12º** – Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

**Art. 13º** – Os valores das canastras serão os seguintes:

Canastra sem coringa (real).....200 (duzentos) pontos.  
Canastra com coringa (suja)..... 100 (cem) pontos.  
Canastra de coringa .....200 (duzentos) pontos.

**Art. 14º** – Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

**Art. 15º** – Poderá “limpar” a canastra o coringa do mesmo naipe.

**Art. 16º** – O valor da “batida” é de 100 (cem) pontos.

**Art. 17º** – O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante “compra”.

**Art. 18º** – A dupla que não baixar as cartas, estando no “buraco” pagará 300 (trezentos) pontos.

**Art. 19º** – Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

**Art. 20º** – Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

**Art. 21º** – O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja, “pica-pau”, deverá avisar, pois ele não poderá “bater” com a sobra da mesa.

**Art. 22º** – Poderá a dupla utilizar-se de qualquer seqüência ou trinca possível.

**Art. 23º** – No “bate” final é necessária pelo menos uma canastra.

**Art. 24º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 25º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 26º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Menor número de pontos sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 27º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **CORRIDA RÚSTICA**

**Art. 1º** – Cada Centro poderá inscrever até 14 (catorze) participantes

**Art. 2º** – O percurso será definido pela Comissão Organizadora e encaminhado aos Centros.

**Art. 3º** – A distância percorrida pelo naipe masculino será de 3.000m e para o naipe feminino de 2.000m.

**Art. 4º** – A competição será dividida nas seguintes categorias:

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
ABERTA	ATÉ 35 ANOS
MASTER A	35 – 39 ANOS
MASTER B	40 – 44 ANOS
MASTER C	45 – 49 ANOS
MASTER D	50 – 54 ANOS
MASTER E	55 – 59 ANOS
MASTER F	60 ANOS E ACIMA

**Art. 5º** – Para definição do Centro Campeão Geral desta modalidade será utilizado o seguinte critério: cada atleta que efetivamente completar a prova pontuará, conforme tabela abaixo, por naipe e categoria:

1º lugar – 14 pontos

2º lugar – 11 pontos

3º lugar – 8 pontos

4º lugar – 6 pontos

5º lugar – 5 pontos

6º lugar – 4 pontos

7º lugar – 3 pontos

8º lugar – 2 pontos

**§ 1º** - A partir do 9º lugar, cada atleta da prova que efetivamente completar a prova obterá um ponto de bonificação;

**§ 2º** - No caso de empate na contagem geral, a melhor classificação reverterá em favor da equipe que obtiver o maior número de primeiros lugares; persistindo o empate o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até se determinar o centro campeão.

## **DOMINÓ LIVRE**

**Art. 1º** – Cada Centro poderá relacionar para a competição até 06 (seis) duplas.

**Art. 2º** – Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 150 (cento e cinquenta) pontos.

**Art. 3º** – Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído da última rodada, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita.

**Art. 4º** – Cada jogador deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo.

**Art. 5º** – As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa e dispostas em uma fileira.

**Art. 6º** – Joga-se com qualquer número de *doubles* ou pedras do mesmo naipe.

**Art. 7º** – Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

**Art. 8º** – Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

**Art. 9º** – O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem, a não ser que ele tenha as duas pontas.

**Art. 10º** – O jogador só poderá levantar-se da mesa com autorização do fiscal da partida.

**Art. 11º** – São definidas abaixo as transgressões e suas respectivas punições:

- a)** O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal, neste caso a dupla infratora receberá penalidade de 10 (dez) pontos;
- b)** Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora;
- c)** Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora receberá penalidade de 30 (trinta) pontos;
- d)** Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 (vinte) pontos em favor da dupla que não cometeu a infração, no caso do fiscal perceber que o “Gato” foi proposital. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada;
- e)** Se mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 (pontos) pontos.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** As pontuações advindas de punições devem ser somadas no momento em que ocorrem, pois se com isso a dupla adversária somar a pontuação necessária para o término da partida, a mesma será encerrada.

**Art. 12º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 13º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 14º** - Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Menor número de pontos sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 15º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



## **FUTEBOL SUÍÇO MASCULINO**

**Art. 1º** - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete Society da CBFSS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 2º** – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

**Art. 3º** – O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

**Art. 4º** – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 5º** – Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 6º** – Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 06 (seis) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

a) Os jogos serão disputados com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

b) A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

c) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

d) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Conforme Art. 44, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WxO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

**Art. 7º** – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 8º** – O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

**Art. 9º** – Não existe limite de substituições por equipe.

**Art. 10º** – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

**Art. 11º** – Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de *shoot out*. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 12º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:  
Vitória: 03 (três) pontos.  
Empate: 01 (um) ponto.  
Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 13º** – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

*a) Entre 02 (duas) equipes:*

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Saldo de gols;
4. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

*b) Entre 03 (três) ou mais equipes:*

1. Maior número de vitórias;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

**Art. 14º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de gols;
5. Maior número de gols marcados;
6. Menor número de cartões vermelhos;
7. Menor número de cartões amarelos;
8. Sorteio.

**Art. 15º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **FUTEBOL SUÍÇO FEMININO**

**Art. 1º** - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete Society da CBFSS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 2º** – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 10 (dez) atletas.

**Art. 3º** – O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

**Art. 4º** – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 5º** – Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 6º** – Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 03 (três) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

a) Os jogos serão disputados com 05 (cinco) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

b) A equipe que iniciar a partida com menos de 03 (três) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

c) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

d) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Conforme Art. 44, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WxO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

**Art. 7º** – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 8º** – O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

**Art. 9º** – Não existe limite de substituições por equipe.

**Art. 10º** – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

**Art. 11º** – Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de penalidades. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 12º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 13º** – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

*a) Entre 02 (duas) equipes:*

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Saldo de gols;
4. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

*b) Entre 03 (três) ou mais equipes:*

1. Maior número de vitórias;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

**Art. 14º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de gols;
5. Maior número de gols marcados;
6. Menor número de cartões vermelhos;
7. Menor número de cartões amarelos;
8. Sorteio.

**Art. 15º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **FUTEBOL SUÍÇO SÊNIOR**

**Art. 1º** - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete Society da CBFSS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 2º** – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

**Art. 3º** – Poderão participar desta categoria os atletas que tenham, no mínimo, **40 (quarenta) anos** completos ou que completem até o dia 31 (trinta e um) de dezembro do ano em que se realiza a competição, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

**Art. 4º** – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 5º** – Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 6º** – Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 06 (seis) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

a) Os jogos serão disputados com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

b) A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

c) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

d) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Conforme Art. 44, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WxO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

**Art. 7º** – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 8º** – O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

**Art. 9º** – Não existe limite de substituições por equipe.

**Art. 10º** – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que

deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

**Art. 11º** – Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de *shoot out*. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 12º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 13º** – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

*a) Entre 02 (duas) equipes:*

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Saldo de gols;
4. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

*b) Entre 03 (três) ou mais equipes:*

1. Maior número de vitórias;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

**Art. 14º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de gols;
5. Maior número de gols marcados;
6. Menor número de cartões vermelhos;
7. Menor número de cartões amarelos;
8. Sorteio.

**Art. 15º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **GINCANA MISTA**

**Art. 1º** – Poderão participar da gincana todos os inscritos no JISUDESC 2016, pelos Centros, em alguma das modalidades.

## **DAS TAREFAS E PROCESSO DE AVALIAÇÃO**

**Art. 2º** – A pontuação baseia-se em dois critérios:

### **1. Por realização**

Relativa ao cumprimento integral da tarefa proposta, de cada equipe, sem julgamento comparativo e classificatório, frente ao desempenho das demais equipes.

### **2. Por classificação**

Relativa a classificação da tarefa proposta em 1º, 2º e 3º lugares e assim sucessivamente até que tenham todas as equipes completado o quadro de pontuação (em caso de tarefa concluída com êxito). A pontuação será definida em cada prova.

## **DA REALIZAÇÃO DE TAREFAS**

**Art. 3º** – Será considerada tarefa não cumprida aquela que, no todo ou em parte, por avaliação da Coordenação da Gincana, deixar de atender ao enunciado original proposto.

**Art. 4º** – A interpretação do enunciado da tarefa, para fim de sua execução, é de responsabilidade exclusiva de cada equipe que participa da gincana.

**Art. 5º** – A interpretação do enunciado da tarefa, para fins de julgamento, é de competência exclusiva da Coordenação da gincana, não cabendo recursos da parte das equipes por divergências de interpretação das tarefas, em relação ao julgamento efetuado pela Coordenação.

**Art. 6º** – As questões não previstas neste regulamento serão deliberadas pela Coordenação da Gincana e Coordenação Geral do JISUDESC 2016, cujas decisões terão caráter incorrigível.

**Art. 7º** – As tarefas acontecerão durante todo o período dos jogos, em horários a serem divulgados. Algumas tarefas podem ser surpresa e por isso não serão divulgadas com antecedência junto com o cronograma de provas e horários.

**Art. 8º** – Maiores informações sobre as tarefas serão entregues no Congresso Técnico e durante a realização dos jogos.

## **LAÇADA DA VACA PARADA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – A Competição de Laçada – Vaca Parada do JISUDESC 2016 será regido pelo que dispõe este Regulamento.

**Art. 2º** – Cada Centro poderá inscrever no máximo 02 (dois) atletas/laçadores por naipe.

**Art. 3º** – Cada atleta/laçador terá direito, a executar 04 (quatro) laçadas, divididas em 02 (duas) séries de 02 (duas) laçadas.

**a)** A ordem de execução das laçadas será sorteada entre os competidores, antes do início da competição;

**b)** Para que o atleta/laçador volte a executar a segunda série de laçadas, os demais competidores deverão ter efetuado a sua primeira série de laçadas.

**c)** Após a realização da segunda série de laçadas, os 05 (cinco) laçadores que acertaram o maior número de laçadas estarão classificados para a fase final da competição.

**d)** Caso apenas um laçador tenha acertado suas laçadas, este será o campeão da competição.

**e)** Caso o número de laçadores seja menor que 05 (cinco), todos estarão classificados para a fase final.

**Art. 4º** – Na fase final cada atleta/laçador terá direito, a executar 02 (duas) laçadas em uma única série.

**a)** Após o encerramento da fase final os laçadores que tiverem acertado as 02 (duas) laçadas farão nova rodada com apenas 01 (uma) laçada para desempate. Caso ainda persista o empate, os competidores farão tantas laçadas quantas forem necessárias para estabelecer a classificação da competição.

**b)** Caso sejam inscritos 05 (cinco) laçadores ou menos, a primeira etapa será considerada a fase final da competição.

**c)** Caso nesta etapa haja apenas 04 (quatro) laçadores (as) ou menos, esta será considerada a fase final da competição.

**Art. 5º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



## **NATAÇÃO MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – A Competição de Natação será regida pelas Regras Internacionais da FINA, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 2º** – Cada Centro poderá inscrever no máximo 03 (três) atletas em cada prova individual e 02 (duas) equipe de revezamento.

**Art. 3º** – O total de atletas inscritos por cada Centro não poderá ultrapassar de 10 (dez) no naipe masculino e 10 (dez) no naipe feminino.

**Art. 4º** – Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade.

**Art. 5º** – Cada atleta poderá participar, no máximo, de 04 (quatro) provas individuais e do revezamento.

**Art. 6º** – Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixará de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.

**Art. 7º** – Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos atletas até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a seqüência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.

**Art. 8º** – No caso de haver a inscrição de mais de 03 (três) atletas, de um mesmo Centro, em uma prova, considerar-se-á a inscrição dos 03 (três) primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.

**Art. 9º** – As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
ABERTA	ATÉ 40 ANOS
MASTER	41 À 59 ANOS
VETERANO	60 ANOS OU MAIS

<b>MASCULINO</b>	<b>ABERTA</b>	50m Livre, 50m Costas, 50m Peito e 50m Borboleta, Revezamento 4 x 25m (Nado Livre)
	<b>MASTER e VETERANO</b>	25m Livre, 25m Costas, 25m Peito e 25m Borboleta, Revezamento 4 x 25m (Nado Livre)
<b>FEMININO</b>	<b>ABERTA</b>	50m Livre, 25 m Costas, 25 m Peito e 25 m Borboleta, Revezamento 4 x 25m (Nado Livre)
	<b>MASTER e VETERANO</b>	25m Livre, 25 m Costas, 25 m Peito e 25 m Borboleta, Revezamento 4 x 25m (Nado Livre)

\* a equipe de revezamento pode ser composta por atletas de qualquer categoria.

**Art. 10º** – Será considerada a idade do atleta no dia 31 (trinta e um) de dezembro do ano em que se realiza a competição.

**Art. 11º** – Não serão aceitas substituições de atletas após a confirmação das inscrições na Reunião Técnica, antes de iniciar a competição.

**Art. 12º** – Para definição do Centro campeão da modalidade, a contagem de pontos será feita após a disputa de cada prova do programa, obedecendo ao seguinte sistema:

**a)** Provas Individuais - 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 ponto para os 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º e 8º lugares, respectivamente.

**b)** Provas de Revezamentos - Contagem em dobro para as 8 (oito) colocações a que se refere à alínea anterior.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Ao final da competição será declarada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos. Em caso de empate, vencerá a equipe que houver conseguido o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, será adotado o mesmo critério para as colocações seguintes, até o desempate.

**Art. 13º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **SINUCA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – A competição do **BILHAR BOLA 08**, será regida da seguinte forma:

- a)** SAÍDA: Na saída, as bolas de 01 (um) a 07 (sete) e de 09 (nove) a 15 (quinze) deverão ser colocadas em suas respectivas marcas (forma de triângulo). A bola de jogo (branca) ficará em qualquer ponto do semicírculo. A bola 08 (oito) estará fora, sendo colocada como última bola a ser encaçapada; caso o jogador saído na sua primeira tacada, encaçape mais de uma bola diferente de números 01 (um) a 07 (sete) e de 09 (nove) a 15 (quinze), este deverá repetir a jogada, deverá fazer nova saída, e caso ele encaçape duas bolas ou mais de números iguais deverá realizar nova tacada.
- b)** A jogada inicial se dará por sorteio, alternando a saída da segunda partida;
- c)** A disputa de um jogo se dá através de melhor de três partidas, sendo ganhadora a dupla que vencer duas delas;
- d)** A escolha das bolas para cada equipe "matar" é feita conforme for encaçapada a primeira;

**Art. 2º** - Cada Centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas masculinas e 02 (duas) duplas femininas.

**Art. 3º** – Serão consideradas faltas:

- a)** Suicídio: Cair de bola na mão (branca), pena paga uma bola em ordem crescente a equipe adversária.
- b)** Jogar qualquer bola para fora da mesa - mesma penalidade;
- c)** Jogar em bola errada - mesma penalidade;
- d)** Jogar com a bola errada - mesma penalidade;
- e)** Jogar de carrinho bola não colada - mesma penalidade;
- f)** Tocar em qualquer bola, indevidamente com o taco, o fancho, o corpo, a roupa, ou qualquer outro objeto - mesma penalidade;
- g)** Jogar sem ter contato com a superfície da mesa (bola voadora) – mesma penalidade;
- h)** Jogar uma bola evidenciando defesa; considerado como anti-jogo – mesma penalidade;
- i)** Por ser advertido por uma atitude inconveniente ou anti-desportiva: perturbar intencionalmente a equipe adversária, terá como pena a sua desclassificação;
- j)** Se a bola branca sair da mesa, (cair no chão), na primeira tacada, será dada nova saída.
- l)** O Término do jogo se dá quando for definitivamente encaçapada a bola 08 (oito);
- m)** Se houver 02 (duas) ou mais bolas em jogo de uma equipe mais a bola 08 (oito) de outra equipe e o dono da bola 08 (oito) cometer o suicídio, pagará uma bola ao adversário;
- n)** Se o dono da bola 08 (oito) encaçapá-la com suicídio pagará uma bola ao adversário e volta à bola 08 (oito); caso o adversário só tenha uma bola na mesa.
- o)** Se o dono da bola 08 (oito) encaçapá-la com suicídio pagará uma bola ao adversário, caso esse tenha mais de uma bola na mesa perderá a partida.
- p)** Caso o dono da bola 08 (oito), encaçapá-la através de uma bola adversária, o mesmo pagará uma bola e voltará à bola 08 (oito) a mesa.
- q)** Se as 02 (duas) equipes estiverem pela bola 08 (oito) e uma delas cometer suicídio, conseqüentemente perderá a partida.

**Art. 4º** – Cada Centro poderá relacionar na competição, 02 (duas) duplas no naipe masculino e 02 (duas) duplas no naipe feminino.

**Art. 5º** – O sistema de disputa será o de eliminatória simples, com a utilização da bola “08” (oito), que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras 14 (quatorze) bolas, sendo a bola 08 (oito) decisiva.

**Art. 6º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:  
Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 7º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 8º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Menor número de pontos sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 9º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **TACO MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** - Cada Centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas masculinas e 02 (duas) duplas femininas.

### **Art. 2º - Das condições gerais**

- a) A equipe rebatedora a cada cruzamento entre bases adquire em seu placar 1 (um) ponto.
- b) O jogo oficial termina após 12 pontos e a cruzada final no centro do campo.

### **Art. 3º - Do campo oficial**

- a) O campo oficial de Taco será estipulado pela Comissão Organizadora do evento em momento oportuno quando do início das competições.

### **Art. 4º - Das medidas oficiais**

- a) A distância entre bases terá no mínimo 10 (dez) metros e no máximo 20 (vinte) metros.
- b) O raio da base não tem medida oficial, usando-se do bom senso dos participantes na criação do mesmo. Porém, ambas as bases serão do mesmo tamanho aproximado e não podendo ser alterado após a realização da primeira rodada de jogo.
- c) Logo atrás da base há a linha limite de arremesso, que é perpendicular ao eixo principal de arremesso e tangente a base.
- d) Os tacos têm tamanho livre em seu comprimento, porém restrito a 7 (sete) centímetros em sua base extremidade mais grossa.
- e) A bola oficial é a do modelo usado em partidas de tênis, de qualquer marca, sendo que pode ser usada bolas de plástico do modelo usada em partidas de tênis de praia.

### **Art. 5º - Das vestimentas e equipamentos**

- a) Não há nenhuma restrição quanto à indumentária, sendo apenas proibido o uso de luvas que facilitem a dupla arremessadora na captura da bola rebatida.
- b) Não há nenhuma restrição quanto bonés, capacetes, joelheiras e qualquer outro tipo de equipamento de proteção.

### **Art. 6º - Da disposição das duplas**

- a) Cada partida terá 2 (duas) duplas competidoras, sendo que uma inicialmente arremessadora e outra inicialmente rebatedora.
- b) A escolha das duplas é voluntária sem nenhum tipo de sorteio.

### **Art. 7º - Da disputa inicial pelo mando de taco**

- a) A disputa de taco é realizada antes do início da partida.
- b) A disputa será feita pelo método "seco ou molhado". (Molha-se um dos lados do taco, uma das equipes é representada pelo lado molhado e a outra pelo lado seco, joga-se o taco para cima e o lado que cair virado para cima determina o vencedor da disputa). O vencedor tem direito de escolha se começa arremessando ou rebatendo.

### **Art. 8º - Do arremesso**

- a) O arremesso da bola é feito atrás da linha limite de arremesso, sendo inválido se ultrapassada essa linha.

### **Art. 9º - Da rebatida**

- a) A dupla rebatedora tem direito de rebater ou não o arremesso da dupla adversária.
- b) Qualquer tipo de rebatida é válida desde que não seja constatada a condição de arrasto de taco, inclusive a rebatida na qual a bola ultrapassa a linha limite de arremesso do mesmo lado em que foi rebatida, ou seja, rebatida para trás.

1. A condição de arrasto de taco é verificada quando o rebatedor utiliza-se de um ângulo muito agudo do taco em relação ao chão. A condição ideal de rebatida é com o taco perpendicular com o solo ou no mínimo com 45 (quarenta e cinco) graus em relação ao solo.

c) Caso seja verificado a condição descrita, a rebatida é inválida e nenhum ponto é marcado. Os rebatedores voltam à base de origem e o arremesso é feito novamente.

#### **Art. 10º - Do cruzamento**

a) Toda e qualquer tipo de rebatida, excluindo-se para trás da linha limite de arremesso do lado do rebatedor, dá direito ao time rebatedor cruzar o campo, trocando de bases, contabilizando o ponto ao cruzarem-se em qualquer ponto do campo.

#### **Art. 11º - Da condição de rebatida entre bases**

a) Qualquer rebatida em que a bola permaneça entre as duas linhas de arremesso dá o direito as duplas, no exato momento, e não antes disso, da captura da bolinha pela dupla arremessadora, as condições de "Tudo" ou "Nada".

b) As duplas gritam a condição que preferirem de acordo com as condições acima e de acordo com seu interesse.

1. A condição de "Nada" faz com que o arremesso volte para o ultimo arremessador e que seja feito em sua posição original.

2. A condição de "Tudo" o direito ao arremessador de lançar a bola do local aonde a mesma foi resgatada, e ao rebatedor o direito de rebatê-la normalmente, sendo válido qualquer regra que uma rebatida pode fazer valer.

#### **Art. 12º - Da condição de arremesso entre bases**

a) Qualquer arremesso em que a bola não atinja a linha limite de arremesso do lado oposto faz com que o arremesso volte para o ultimo arremessador que deve repetir a tentativa.

b) O rebatedor tem o direito de somente uma tentativa de rebatida, que quando expirada, estará totalmente vulnerável perante a dupla arremessadora.

#### **Art. 13º - Queima**

a) Somente o integrante da dupla arremessadora que estiver com posse de bola tem o direito de queima.

b) A queima pode ser realizada encostando a bolinha em um integrante qualquer da dupla oponente, arremessando a bolinha no mesmo ou ainda derrubando a casinha nas condições descritas abaixo:

1. Quando o rebatedor está com o taco fora da base demarcada, inclui-se corrida para o cruzamento a fim de ganhar pontos.

2. Quando o rebatedor está pisando dentro da base demarcada

c) A queima, quando do toque com a bola no rebatedor, dará a dupla arremessadora o direito de se tornar rebatedores. Em caso de derrubada da casinha um acréscimo de 2 pontos em seu placar.

#### **Art. 14º - Casos diferenciados de perda de taco**

a) O rebatedor que acidentalmente derrubar a casinha utilizando-se do taco ou do seu corpo acarreta para a sua dupla a perda de taco.

b) 3 (três) rebatidas em que a bolinha ultrapassa a linha limite de arremesso do lado em que foi rebatida, sem que tenha a corrida para o cruzamento e ponto, acarreta para a dupla a perda de taco. Essa condição é conhecida como "três para trás"

#### **Art. 15º - Condição especial de vitória**

a) Se um integrante da equipe arremessadora pegar a bola, sem deixá-la cair, de qualquer tipo de rebatida (inclusive "para trás"), sem que a bola toque em nenhum tipo de obstáculo terrestre, dá para a sua dupla a vitória instantânea, independente do placar ou condição de jogo.

b) A dupla rebatedora, observando esta condição, pode tentar pegar a bola antes ou desviá-la usando-se do corpo ou do taco, sem que tenha nenhum tipo de contato físico com a dupla adversária, sendo assim perdendo a posse do taco.

1. Se verificado que houve o contato físico a dupla rebatedora será automaticamente desclassificada e a dupla arremessadora vencerá o jogo.

### **Art. 16º - Infrações**

**a)** A obstrução de qualquer tipo de movimento de qualquer jogador por meio de contato físico é uma obstrução e é penalizada da seguinte maneira:

1. Dupla rebatedora: Se verificado o uso do contato físico para a obstrução de algum integrante da dupla arremessadora, a dupla rebatedora perde a posse do taco.

2. Dupla arremessadora: Se verificado o uso de contato físico para a obstrução de algum integrante da dupla rebatedora, a dupla rebatedora adquire em seu placar 2 (dois) pontos. Se a obstrução realizou-se em uma corrida para pontuação, a corrida é válida, adicionando-se os pontos ao placar.

**b)** Se houver o dano de qualquer material de jogo, por má conduta dos jogadores, a dupla da qual o jogador infrator faz parte é automaticamente eliminada da partida, salvo acidentes de jogo.

### **Art. 17º - Licença**

**a)** A qualquer momento os jogadores da dupla rebatedora tem o direito de pedir "licença" para levantar o taco e/ou pisar na base sem estar sujeito a queima e a perda do taco.

**b)** Para usufruir deste direito, o jogador precisa apenas pronunciar a palavra "licença" de modo que todos em jogo ouçam.

### **Art. 18º - Bola perdida**

**a)** Será configurada a condição de "bola perdida" quando a mesma for rebatida para fora dos limites do clube, quando não puder ser encontrada ou quando não puder ser alcançada com as mãos pelo arremessador que foi buscá-la.

**b)** Uma vez identificada a condição de "bola perdida", o arremessador deverá pronunciar a palavra "perdida" de modo que todos em jogo ouçam. A partir daí, as corridas para ponto são interrompidas e as já completas invalidadas, sendo contabilizados automaticamente 3 (três) pontos para a equipe rebatedora.

**c)** Caso ocorra uma "bola perdida" e a equipe rebatedora esteja dependendo apenas da "cruzada final" para vencer o jogo, será permitido ou validado o cruzamento e concedida a vitória.

### **Art. 19º - Cruzada final**

**a)** A cruzada final é obrigatória para todos os jogos, exceto nos casos enquadrados no artigo 15.

**b)** A cruzada final se dá no centro do campo, entre as bases, dispendo os tacos sobrepostos em forma de "X", dando à dupla rebatedora a vitória do jogo.

**c)** A rebatida para a cruzada final é uma rebatida comum, sendo assim, a dupla rebatedora esta sujeita a todas as condições deste regulamento até que sejam sobrepostos os tacos.

**d)** Em caso de extrapolação do placar, por causa de infrações por parte da dupla arremessadora, a cruzada final ainda sim é obrigatória.

1. Se a infração por obstrução for cometida por parte da dupla arremessadora na corrida da dupla rebatedora para a cruzada final, a dupla rebatedora automaticamente vence a partida.

### **Art. 20º - Da pontuação pela dupla arremessadora**

**a)** Toda e qualquer derrubada da casinha, executada por um arremesso corretamente feito e, pela ação da bolinha, dará a dupla arremessadora um acréscimo de 2 pontos em seu placar.

## **TÊNIS DE CAMPO MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – As competições serão regidas pelas regras da Confederação Brasileira de Tênis de Campo, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 2º** – Cada Centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas no naipe masculino e 02 (dois) atletas no feminino.

**Art. 3º** – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

**Art. 4º** – As partidas serão realizadas no sistema de disputa de *SET PRO* (set profissional). Será considerado vencedor do *SET PRO* o jogador que alcançar 08 (oito) *games* com uma diferença mínima de 02 (dois) *games* de vantagem. Havendo empate em 07 (sete) *games*, termina-se em 09. Caso ocorra um novo empate em 08 *games*, deverá ser jogado um *tie-break*.

**Art. 5º** – O sistema de disputa adotado para a competição de tênis de campo será definido após o recebimento das inscrições, a critério da coordenação.

**Art. 6º** - Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Saldo de sets;
3. Saldo de games;
4. Maior número de games ganhos;
5. Sorteio.

**Art. 7º** – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a Comissão Organizadora do JISUDESC.



## **TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – Cada Centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas no naipe masculino e 02 (dois) atletas no feminino.

**Art. 2º** – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

**Art. 3º** – Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos.

**Art. 4º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 5º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 6º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Menor número de pontos sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 7º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **TOTÓ MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – Cada Centro poderá relacionar na competição, no máximo, 03 (três) duplas masculinas e 02 (duas) duplas femininas.

**Art. 2º** – Será considerada vencedora, a equipe que vencer **02 (duas) partidas** de 07 (sete) bolas cada partida.

**Art. 3º - GIRAR BARRAS** – Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém, se for gol contra após o giro ilegal, será válido. Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360° antes ou depois de tocar a bola.

**Art. 4º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:  
Vitória: 02 (dois) pontos.  
Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 5º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de gols;
2. Maior número de gols marcados;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 6º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de gols;
5. Maior número de gols marcados;
6. Menor número de gols sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 7º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **TRUCO LIVRE**

**Art. 1º** – A partida será disputada entre 04 (quatro) jogadores, 02 (dois) para cada equipe.

**Art. 2º** - Cada Centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas livres.

**Art. 3º** – As partidas serão disputadas com um baralho espanhol.

**Art. 4º** – É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a seqüência das cartas ao serem embaralhadas.

**Art. 5º** – As cartas deverão ser distribuídas sempre no sentido anti-horário, 01 (uma) para cada jogador de cada vez, totalizando 03 (três) cartas para cada jogador.

**Art. 6º** – No ato de embaralhar as cartas, o jogador que antecede ao carteador terá direito de cortar o maço e retirar 01 (uma) carta do baralho, observá-la e repassar imediatamente ao seu companheiro, antes mesmo do carteador iniciar a distribuição.

**Art. 7º** – É vedado ao carteador observar parte do baralho, quando da distribuição das cartas, acarretando esta infração a perda da vez da distribuição, e, conseqüentemente, a rodada e 01 (um) ponto no jogo.

**Art. 8º** – Na hipótese do carteador distribuir mais de 03 (três) cartas a 01 (um) dos jogadores, a rodada será encerrada naquele instante, sendo que o jogador que as distribuiu perderá a vez de distribuir, devendo o baralho ser entregue ao jogador subsequente da mesa, não contando a rodada para a pontuação.

**Art. 9º** – Pela prática de atos ilícitos durante o jogo, a dupla será automaticamente desclassificada, perdendo os pontos até ali conseguidos.

**Art. 10º** – Ao terminar de distribuir as cartas, ou seja, 12 (doze) cartas ou 03 (três) para cada jogador, o carteador deverá colocar a carta seguinte do maço com a face virada para cima. A partir desse momento, a carta subsequente será considerada manilha, obedecendo à seqüência de paus, copas, espada e ouro.

**Art. 11º** – Iniciará a distribuição de cartas, na primeira rodada, o jogador que através de sorteio tirar a carta maior. A partir daí, segue-se os critérios dos artigos 04 (quatro) e 05 (cinco) deste Regulamento.

**Art. 12º** – Entende-se por 01 (uma) rodada o ato de descarte de, no máximo, 03 (três) cartas de cada jogador.

**Art. 13º** – Fica descartada qualquer hipótese de rejeição de qualquer carta do jogo por não aceitação por parte do jogador, a menos que os carteadores sejam da dupla adversária e quando da distribuição virem a carta por engano ou sem querer, passando esta para a parte de cima do maço e continuando a distribuição na seqüência normal do jogo.

**Art. 14º** – Quando a partida é elevada para 03 (três), 06 (seis), 09 (nove), 12 (doze) pontos, fica a dupla solicitante dos pontos mencionados neste item obrigada a definir a partida, não podendo empatar.

**Art. 15º** – A partida será decidida em melhor de 03 (três) rodadas, sendo cada partida de até 12 (doze) pontos.

**Art. 16º** – Se no decorrer de uma partida, algum jogador iniciar sem ser sua vez (atravessar a carta), a seqüência do jogo será a mesma, devendo a carta permanecer sobre a mesa, sendo válida para aquela rodada.

**Art. 17º** – É proibido trucar a partir do momento em que uma das equipes chegue aos 11 (onze) pontos. Caso isto ocorra, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

**Art. 18º** – Os membros da equipe que chegar a 11 (onze) pontos poderão olhar suas cartas e decidir se participarão da partida. Caso resolvam não participar, perderão 01 (um) ponto. Se decidirem que participarão da partida e perderem, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

**Art. 19º** – Na hipótese de as 02 (duas) equipes chegarem a 11 (onze) pontos, os jogadores somente poderão levantar as cartas na vez de jogar, na primeira rodada. Nas rodadas seguintes, o jogo será normal.

**Art. 20º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 21º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

**Art. 22º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Saldo de pontos nas partidas;
5. Maior número de pontos marcados;
6. Menor número de pontos sofridos;
7. Sorteio.

**Art. 23º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **VOLEIBOL 4X4 MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – A equipe deve ser constituída de, no mínimo 04 (quatro) e no máximo 07 (sete) jogadores, sendo 04 (quatro) jogadores na quadra e até 03 (três) jogadores substitutos. O capitão do time será 01 (um) dos jogadores e deve ser indicado na súmula.

**Art. 2º** – A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia.

**Art. 3º** – O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe.

**Art. 4º** – Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

**Art. 5º** – Serão permitidas até **04 (QUATRO)** substituições durante cada set. Em caso de contusão, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a participar do mesmo jogo.

**Art. 6º** – Apenas **01 (UM)** lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.

**Art. 7º** – Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente ou abaixar-se.

**Art. 8º** – O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol *indoor* e diferente do voleibol de duplas de praia).

**Art. 9º** – **NÃO** é considerado falta, se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

**Art. 10º** – Um jogador não pode completar um ataque usando a **“largada”** de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

**Art. 11º** – **NÃO** há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

**Art. 12º** – **NÃO** há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

**Art. 13º** – O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa e etc.) é o mesmo do Voleibol de Praia.

**Art. 14º** – É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

**Art. 15º** – Um jogador pode completar um ataque usando o **toque de bola** sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

**Art. 16º** – O 1º e 2º sets serão jogados até 18 (dezoito) pontos, sendo obrigatória a vantagem de 02 (dois) pontos e no set decisivo até 15 (quinze) pontos, sendo com 02 (dois) de vantagem.

**§ 1º** - Não será realizada a troca de quadra durante o decorrer do 1º e 2º sets, *contudo, as equipes devem trocar de quadra quando ao término do 1º set e início do 2º set.*

**§ 2º** - Em caso de disputa de um 3º set este será jogado com troca de quadra a cada 5 pontos sem tempo de intervalo, conforme regras oficiais da modalidade.

**Art. 17º** – As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.

**Art. 18º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 19º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Set's average;
3. Pontos average;
4. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Set's average;
2. Pontos average;
3. Sorteio.

**Art. 20º** – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória;
3. Maior número de vitórias;
4. Set's average;
5. Pontos average;
6. Sorteio.

**Art. 21º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **XADREZ MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1º** – Cada Centro poderá relacionar na competição 02 atletas por naipe.

**Art. 2º** – O sistema de disputa da modalidade de xadrez será decidido em Congresso Técnico específico da modalidade, realizado antes do início da mesma, no primeiro dia de competição.

**Art. 3º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.