

REGULAMENTO TÉCNICO

BASQUETEBOL TRIOS MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – As competições de basquetebol do JISUDESC 2012 serão realizadas segundo as regras da FIBA, com exceção do que dispuser neste regulamento.

Art. 2º – Cada Centro poderá inscrever 02 (duas) equipes por naipes, compostas por 04 (quatro) atletas cada, sendo 01 (um) deles reserva.

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

Art. 4º – Cada partida será disputada em 02 (dois) tempos iguais de 12 (doze) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

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. 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. 7º – O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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

BOCHA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – As competições de bocha do JISUDESC 2012 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 03 (três) duplas por naipe, compostas por 02 (dois) atletas cada.

Art. 4º – A bocha é considerada uma modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma única partida de dupla.

Art. 5º – 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. 6º – 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. 7º – Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

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

Art. 8º – 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. 9º – A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

Art. 10º – As partidas serão disputadas até 12 pontos.

Art. 11º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 12º – 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. 13º - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

Art. 14º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CANASTRA MASCULINO E FEMININO

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 03 (três) duplas masculinas e 03 (três) duplas femininas.

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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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

CORRIDA RÚSTICA

Art. 1º – Cada Centro poderá inscrever no máximo 08 (oito) participantes; sendo 02 (dois) atletas por categoria.

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:

CATEGORIA	IDADE
ABERTA	ATÉ 35 ANOS
MASTER 1	35 – 44 ANOS
MASTER 2	45 – 54 ANOS
MASTER 3	55 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

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

Parágrafo 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 MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Cada Centro poderá relacionar para a competição até 03 (três) duplas masculinas e 03 (três) duplas femininas.

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 150 (cento e cinquenta) pontos a partida 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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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

FUTEBOL SUÍÇO MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

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

Art. 3º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

Art. 4º – 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 – Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

Art. 5º – A numeração das camisas dos jogadores será livre.

Art. 6º – A equipe de futebol suíço deverá ser composta por 06 (seis) jogadores de linha e 01 (um) goleiro.

Art. 7º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 8º – O tempo regulamentar de jogo, no naipe **masculino**, será de dois tempos de **20 (vinte) minutos corridos**, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles.

Art. 9º – Para o naipe **feminino**, o jogo terá dois tempos de **10 (dez) minutos corridos**, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.

Art. 9º – Em partidas onde seja necessário apontar um vencedor, no caso de empate, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério:

I - Será cobrada uma série de 03 (três) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 10º – Haverá 03 (três) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Azul: desqualificação (jogador sai da partida, entrando outro em seu lugar).

III - Vermelho: expulsão (jogador sai da partida e sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, além disso, o jogador expulso não joga a próxima partida.

Art.11º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados.

Art.12º – Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 13º – Para substituição, o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

Art. 14º – As carteiras de identificação dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo por este motivo retornar.

Art. 15º – A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

Art. 16º – Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda falta será dois toques.

Art. 17º – O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

Art. 18º – O goleiro poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que o recuo seja feito com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

Art. 19º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 20º – 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. 21º - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

Art. 22º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEBOL SUÍÇO SÊNIOR

Art. 1º – Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais, pelo que dispuser este regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

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

Art. 3º – Poderão jogar esta categoria os atletas que tenham, no mínimo, 35 (trinta e cinco) 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.

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

Parágrafo Único – É proibido o uso de chuteiras de travas.

Art. 6º – A numeração das camisas dos jogadores será livre.

Art. 7º – A equipe de futebol suíço deverá ser composta por 06 (seis) jogadores de linha e 01 (um) goleiro.

Art. 8º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 9º – Cada partida será disputada em dois tempos iguais de 20 (vinte) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

Art. 10º – Em partidas onde seja necessário apontar um vencedor, no caso de empate, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério:

I - Será cobrada uma série de 03 (três) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 11º – Haverá 03 (três) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Azul: desqualificação (jogador sai da partida, entrando outro em seu lugar).

III - Vermelho: expulsão (jogador sai da partida e sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos), além disso, o jogador expulso não joga a próxima partida.

Art. 12º – Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estejam.

Art. 13º – Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que chegarem ao local no decorrer do jogo.

Art. 14º – Para substituição, o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

Art. 15º – As carteiras de identificação dos atletas e dirigentes deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, exceto quando o atleta tenha que comparecer a outra modalidade, não podendo retornar.

Art. 16º – A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

Art. 17º – Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda a falta será em dois toques.

Art. 18º – O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

Art. 19º – O goleiro poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que seja arremessada com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

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

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) 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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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

GINCANA MISTA

Art. 1º – Poderão participar da gincana todos os inscritos no JISUDESC 2012, pelos Centros, em alguma das modalidades.

DAS TAREFAS E PROCESSO DE JULGAMENTO

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.
- O processo de julgamento das tarefas compreenderá os seguintes procedimentos:
 - a) Anúncio, pelo responsável, da tarefa a ser apresentada;
 - b) Apresentação da tarefa da equipe;
 - c) Avaliação e julgamento por parte da comissão de julgamento;
 - d) Lançamento na planilha de julgamento.

2. Por classificação

- Para os casos das tarefas que exigem excelência no seu cumprimento, a comissão deverá julgá-la, respeitando o julgamento e obtendo um senso comum de 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 estará definida em cada prova.
- Na prova de arrecadação de alimentos, a pontuação por item será fornecida aos representantes em Congresso Técnico.

DA REALIZAÇÃO DE TAREFAS

Art. 3º – Será considerada tarefa não cumprida aquela que, no todo ou em parte, por avaliação da maioria dos membros da Comissão Julgadora, 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 e faz parte do processo de competição e participação na gincana.

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

Art. 6º – As questões não previstas neste regulamento serão deliberadas pela Comissão Organizadora, 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 – VACA PARADA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º – A Competição de Laçada – Vaca Parada do JISUDESC 2012 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.

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

3.2 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.

3.3 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.

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

3.5 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.

4.1 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.

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

4.3 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 02 (dois) atletas em cada prova individual e 01 (uma) 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 03 (três) 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 sequência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.

Art. 8º – No caso de haver inscrição em mais de 03 (três) provas do programa para um mesmo atleta, prevalecerão as 03 (três) primeiras provas do programa, cortando-se as demais.

Art. 9º – No caso de haver a inscrição de mais de 02 (dois) atletas, de um mesmo Centro, em uma prova, considerar-se-á a inscrição dos 02 (dois) primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.

Art. 10º – As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

CATEGORIA	IDADE
ABERTA	ATÉ 40 ANOS
MASTER	40 ANOS E ACIMA

Masculino

Nado Livre	- 50m
Nado de Costas	- 50m
Nado de Peito	- 50m
Nado Borboleta	- 50m
Revezamento	- 4 x 50m (Nado Livre)

Feminino

Nado Livre	- 50m
Nado de Costas	- 25m
Nado de Peito	- 25m
Nado Borboleta	- 25m
Revezamento	- 4 x 25m (Nado Livre)

Art. 11º – Não serão aceitas substituições de atletas após a confirmação das inscrições na Reunião Técnica.

Art. 12º – Cada prova, para ser realizada, deverá contar com, no mínimo, a confirmação de participação de 03 (três) atletas da relação dos inscritos para a mesma.

Art. 13º – 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:

1. 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.
2. Provas de Revezamentos - Contagem em dobro para as 8 (oito) colocações a que se refere à alínea anterior.

Parágrafo 1º - 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.
- O Término do jogo se dá quando for definitivamente encaçapada a bola 08 (oito);

§ ÚNICO:

- a) 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;
- b) 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.
- c) Se o dono da bola 08 (oito) encaçapá-la, com suicídio pagará uma bola ao adversário, caso este tenha mais de uma bola na mesa, perderá a partida.
- d) 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.
- e) Se as 02 (duas) equipes estiverem de 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. 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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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

TACO

Art. 1º - Cada Centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas livre.

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 CCO 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 tem 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) Um integrante de cada dupla disputa um simples par ou ímpar. 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, da direita ao time rebatedor a 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 da 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 da ao rebatedor o direito de locomoção até a posição da bola.

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 pegar a bola, sem deixá-la cair, de qualquer tipo de rebatida, 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) Em caso de uma rebatida para fora dos limites do clube o jogo é paralisado, não contabilizando os pontos desta jogada.

Art. 19º - Cruzada final

- a) A cruzada final é obrigatória para todos os jogos, exceto nos casos enquadrados no artigo 14.
- b) A cruzada final se dá no centro do campo, entre as bases, dispondo 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 – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a Coordenação Técnica 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. 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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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 03 (três) duplas femininas.

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

Art. 3º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 4º – 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. 5º - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

Art. 6º – 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 03 (três) duplas livres.

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

Art. 4º – É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a sequência 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 sequência 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 sequência 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 sequência 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 - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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 máximo, 05 (cinco) jogadores sendo 04 (quatro) jogadores na quadra e 01 (um) jogador substituto. O capitão do time é 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 – Apenas **01 (UMA)** substituição é permitida 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. 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. 20º - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

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.