

JOGOS MUNICIPAIS DO IDOSO 2024

A - REGULAMENTO GERAL

I - DOS OBJETIVOS

Art. 1: Os Jogos Municipais do Idoso, promovido pela Prefeitura Municipal de Limeira, por meio da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer com apoio do "Fundo Social de Solidariedade de Limeira e Centro de Promoção Social Municipal de Limeira – CEPROSOM", regido por este regulamento, tem por objetivo promover a prática desportiva, a integração e a qualidade de vida dos participantes, ampliando as oportunidades de socialização e aquisição de hábitos saudáveis, favorecendo o surgimento de novos talentos no esporte e aproveitando esses talentos para a representação do município em competições oficiais.

II - DAS CATEGORIAS

Art. 2: Serão disputadas as modalidades nas seguintes categorias:

a) Atletismo e Natação:

1. Categoria "A" – de 60 a 64 anos – (nascidos de **1960 a 1964**);
2. Categoria "B" – de 65 a 69 anos – (nascidos de **1955 a 1959**);
3. Categoria "C" – de 70 a 74 anos – (nascidos de **1950 a 1954**);
4. Categoria "D" – de 75 a 79 anos – (nascidos de **1945 a 1949**);
5. Categoria "E" – de 80 a 84 anos – (nascidos de **1940 a 1944**);
6. Categoria "F" – de 85 a 89 anos – (nascidos de **1935 a 1939**);
7. Categoria "G" – acima de 90 anos – (nascidos em **1934** ou antes).

b) Dança de Salão, Tênis e Tênis de Mesa:

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de **1955 a 1964**);
2. Categoria "B" – de 70 a 79 anos – (nascidos de **1945 a 1954**);
3. Categoria "C" – a partir de 80 anos – (nascidos **em 1944 ou antes**).

c) Buraco, Bocha, Damas, Dominó, Malha, Truco, Voleibol Adaptado e Xadrez:

01. Categoria Única: acima de 60 anos (nascidos de 1964, 1963, 1962...)

III - DAS MODALIDADES

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 3. Dominó | 2 participantes por equipe; |
| 4. Malha | 3 participantes por equipe; |
| 5. Tênis de Campo | 3 participantes por equipe; |
| 6. Truco | 2 participantes por equipe; |
| 7. Voleibol Adaptado | 12 participantes por equipe. |

V- DOS JOGOS E COMPETIÇÕES

Art. 9: Será admitida uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos sobre o horário marcado para as competições e jogos. A equipe que não se apresentar nesse prazo, ou quando anunciada, perderá por não comparecimento, caracterizando "W.O.", exceto nas modalidades de Damas e Xadrez, que seguirão a regulamentação específica constante no Regulamento Técnico.

Art. 10: As equipes que abandonarem as disputas em qualquer modalidade, sexo e grupo serão desclassificadas e consideradas desistentes.

Parágrafo Primeiro: Configuram abandono as seguintes situações:

- Deixar de comparecer depois de inscrito;
- Deixar de comparecer em qualquer partida;
- Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno quando não houver possibilidade de classificação para uma fase subsequente;
- Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno (Grupo Único) quando não houver possibilidade de ser primeiro colocado;
- Não comparecer a competição programada nas modalidades individuais;
- Duas ausências consecutivas nas modalidades coletivas;
- Desistir oficialmente da competição entre uma fase e outra;
- Comparecer ao local das competições e se recusar a jogar ou competir.

Parágrafo Segundo: Configurado o abandono serão considerados nulos os resultados das partidas realizadas pela equipe ou atleta.

VI - PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 11: Para efeito de classificação nos grupos será adotada a seguinte pontuação:

a) Bocha, Tênis de Mesa (equipe), Voleibol:

Vitória	02 pontos
Derrota	01 ponto
Ausência	00 ponto

b) Malha:

Vitória	03 pontos
Empate	02 pontos
Derrota	01 ponto
Ausência	00 ponto

c) Damas:

Vitória	02 pontos
Empate	01 pontos
Derrota	00 ponto
Ausência	-01 (menos um) ponto

d) Xadrez:

Vitória	03 pontos
Empate	01 pontos
Derrota	00 ponto

Art. 12: Critérios de desempate quando o sistema utilizado for de grupos:

1 - BOCHA

Entre 2 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão será pelo maior saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;

b) Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;

c) Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;

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

2 - MALHA

Entre 2 (duas) equipes:

- a) Será decidido pelo confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos;
- e) Sorteio.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

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

3 - BURACO e TRUCO

Entre 2 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 3 (três) ou mais equipes:

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

5 - DAMAS

- Sistema "SCHURING"

- a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.

- Sistema "SUÍÇO"

- a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);
- b) Escore acumulado;
- c) Escore acumulado corrigido;
- d) Milésimos totais menos o pior;
- e) Milésimos totais;
- f) Milésimos medianos;
- g) Sorteio.

6 - XADREZ

- Sistema "SCHURING"

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.

- Sistema "SUÍÇO"

- a) Confronto direto;
- b) Milésimos totais menos o pior resultado;
- c) Milésimos totais;
- d) Escore acumulado;
- e) Sorteio.

7 - DOMINÓ

Entre 2 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 3 (três) ou mais equipes

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- b) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

8 - TÊNIS DE MESA

Prefeitura Municipal de Limeira

www.limeira.sp.gov.br | (19) 3404.9600

Edifício Prada | Rua Prefeito Doutor Alberto Ferreira, 179 | Centro | CEP: 13481-900 | Limeira/SP

Entre 2 (dois) atletas, será decidido pelo confronto direto;

Entre 3 (três) ou mais atletas:

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de "sets" nas partidas realizadas entre eles;
- b) Persistindo o empate entre alguns desses atletas a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre eles;
- c) Persistindo ainda o empate entre alguns desses atletas a decisão será por sorteio.

9 - VOLEIBOL ADAPTADO

Entre 2 (duas) equipes, será decidido pelo confronto direto;

Entre 3 (três) ou mais equipes:

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de "sets" nas partidas realizadas entre elas;
- b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre elas;
- c) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

VII – DA SOLENIDADE DE ABERTURA

Art. 13: A Solenidade de abertura dos Jogos Municipais do Idoso constará dos seguintes itens:

- a) concentração das delegações
- b) desfile dos alunos
- c) entrada das Bandeiras
- d) execução do Hino Nacional Brasileiro;
- e) entrada da tocha e acendimento da Pira Olímpica;
- f) juramento do atleta;
- g) eventos: esportivos e artísticos;
- h) declaração de abertura;
- i) encerramento.

VIII – DOS PRÊMIOS

Prefeitura Municipal de Limeira

www.limeira.sp.gov.br | (19) 3404.9600

Edifício Prada | Rua Prefeito Doutor Alberto Ferreira, 179 | Centro | CEP: 13481-900 | Limeira/SP

Art. 14: A Secretaria Municipal de Esporte e Lazer oferecerá:

- a) medalhas para os atletas classificados nas 1^{as}, 2^{as} e 3^{as} colocações nas respectivas modalidades, categoria e sexo;
- b) medalhas para todos os atletas que participaram das competições.

VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 15: Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelos representantes da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

B - REGULAMENTO ESPECÍFICO

ATLETISMO

Art. 16: Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé” e poderão correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raias.

Art. 17: O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada, sendo permitida apenas uma saída falsa.

Art. 18: As provas serão as seguintes:

Categoria A	Masculino 2.000 mts	Feminino 1.500 mts
Categoria B	Masculino 1.500 mts	Feminino 1.200 mts
Categoria C	Masculino 1.200 mts	Feminino 1000mts
Categoria D	Masculino 1000 mts	Feminino 800 mts
Categoria E	Masculino 700 mts	Feminino 500 mts
Categoria F	Masculino 500 mts	Feminino 500 mts
Categoria G	Masculino 500 mts	Feminino 500 mts

Art. 19: O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Art. 20: As provas de atletismo serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

Art. 21: Será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será por tempo.

Art. 22: Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização das provas.

BOCHA

Art. 23: As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Art. 24: Os jogos serão disputados por duplas considerando-se a equipe vencedora a que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Parágrafo único - As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Art. 25: A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará a ponto primeiro.

Art. 26: As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Art. 27: O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Art. 28: Cada equipe deverá indicar um capitão entre seus jogadores, que terá as seguintes obrigações:

- a) Assinar a súmula no local destinado ao capitão antes do início do jogo;
- b) Participar do sorteio para escolha das bolas;
- c) Solicitar ao árbitro a medição dos pontos;

- d) Solicitar ao representante ou dirigente para que anotem na súmula as irregularidades que acharem relevantes e que não foram observadas pelo árbitro, ficando responsável pela procedência da queixa;
- e) Ficar responsável pelos atos de seus companheiros de equipe;
- f) Reprimir as atitudes antidesportivas de seus companheiros de equipe.

Art. 29: As partidas de Bocha serão dirigidas por 2 (dois) árbitros, sendo denominados "Arbitro de Linha" e "Arbitro de Ponto", com as seguintes obrigações e deveres:

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

BURACO

Art. 30: A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não havendo vulnerável, sendo considerada vencedora a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A "dada" de cartas seguirá a posição inicial.

Art. 31: Regras Básicas:

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

(três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

Art. 32: No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

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

Art. 33: Contagem dos pontos:

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

Parágrafo único - Contagem de pontos das cartas:

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

Art. 34: A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca, e não acontecer acordo, será feito sorteio.

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

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

DAMAS

Art. 35: Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Damas.

Parágrafo Primeiro - Cada partida terá a duração de 30 (trinta) minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute.

Parágrafo Segundo - Cada participante deverá trazer suas peças.

Art. 36: Será proibido a permanência dentro da área de jogo de qualquer pessoa que não esteja jogando, sendo obrigatório aos atletas após terminarem suas partidas saírem da área de jogo. O não cumprimento dessa regra levará a desclassificação do atleta.

DANÇA DE SALÃO

Art. 37: A competição será realizada nos seguintes ritmos:

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

Parágrafo Primeiro – As músicas serão as mesmas para todas as etapas dos Jogos Municipais do Idoso – e serão fornecidas pelo Comitê Dirigente em Pendrive, tanto para o aquecimento dos casais, onde todos os inscritos dançam os 3 (três) ritmos (Valsa, Bolero e Samba), como para as Baterias Classificatória e Final, de cada categoria, que dançam 02 (dois) ritmos;

Parágrafo Segundo – Cada música terá a duração de aproximadamente 2 (dois) minutos para cada ritmo.

Art. 38: As apresentações serão avaliadas pelos jurados, que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Art. 39: Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

- a) RITMO – Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
- b) SINCRONISMO – O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estar em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- c) CRIATIVIDADE – Variação de movimentos corporais (figura), podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e, ainda, demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;
- d) EXPRESSÃO – O par, com elegância e postura do estilo, deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/ elegante/ sedutor/ descontraído, etc.). Os deslocamentos executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) inteiradas com a dinâmica dos movimentos;
- e) DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS – Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o grupo e seus ritmos escolhidos.

DOMINÓ

Art. 40: As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Art. 41: Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Art. 42: Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Parágrafo único - No caso de um dos jogadores sair com 5 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

Art. 43: Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 44: A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

Art. 45: A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Art. 46: É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.

Art. 47: O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Art. 48: O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.

Art. 49: O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Art. 50: Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.

Parágrafo Primeiro – O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer mantiver 2 (duas) pedras na mão.

MALHA

Art. 51: Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Malha, com as seguintes observações:

Parágrafo Primeiro: Os jogos serão em 8 (oito) lances completos, entendendo-se por lance completo o arremesso de 2 (duas) malhas por jogador participante da partida, de cada cabeceira. Cada jogador arremessará 16 (dezesesseis) malhas em cada partida.

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

Parágrafo Terceiro: As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Parágrafo Quarto: Toda equipe deverá estar uniformizada com camisa, calça, meia e tênis.

Parágrafo Quinto: É obrigatório a equipe trazer suas malhas.

NATAÇÃO

Art. 52: As distâncias das provas de natação serão as seguintes:

Categoria A	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria B	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria C	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria D	Masculino e Feminino	25 mts;
Categoria E	Masculino e Feminino	25 mts;
Categoria F	Masculino e Feminino	25 mts;
Categoria G	Masculino e Feminino	25 mts.

Art. 53: As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas para ambos os sexos e categorias.

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

Art. 54: As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

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

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

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

Art. 55: A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

Parágrafo Único: O atleta deverá iniciar o estilo após a partida. Caso ele se precipite, saindo antes, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova partida, sendo permitida apenas uma saída falsa.

TÊNIS

Art. 56: Será disputado por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Art. 57: As partidas serão em 1 (um) set profissional e disputadas por duplas, em eliminatória simples.

Parágrafo Primeiro: Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14(quatorze) games, vencendo a partida a dupla que alcançar 8 (oito) games, com diferença de 2 (dois) games. Em caso de empate em 7(sete) a 7 (sete) termina em 9(nove) games, e em caso de empate em 8(oito) a 8(oito) será jogado um Tie Break de 7 (sete) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

Parágrafo Segundo: Cada jogador deverá trazer sua raquete.



Secretaria Municipal de **Esporte e Lazer**

Parágrafo Quarto: O Bate bola para aquecimento será de no máximo 5 (cinco) minutos.

Parágrafo Quinto: A cada partida a dupla poderá ser alterada.

TÊNIS DE MESA

Art. 58: Os jogos obedecerão as regras oficiais, com as observações contidas neste regulamento.

Art. 59: Cada jogador deverá trazer sua raquete que obrigatoriamente deve ser emborrachada dois lados.

Art. 60: Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm.

Art. 61: Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Art. 62: Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos.

Art. 63: Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11(onze) pontos, a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 (dois) pontos.

Art. 64: O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados, deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.

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

Parágrafo Segundo: Após cada 2(dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10(dez) pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então

a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

Parágrafo Terceiro: O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar a ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Parágrafo Quarto: O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Art. 65: Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

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

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

TRUCO

Art. 66: Ficará a cargo da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 67: O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 5 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Art. 68: As cartas serão dadas de 3 (três) em 3 (três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta.

Art. 69: Não será permitido, em hipótese alguma, ao "pé" e ao "cortador" ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o "tento" e em seguida o baralho passará adiante.

Art. 70: Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Art. 71: Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

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

Parágrafo Segundo: Se isto ocorrer na mão de **11 (onze), serão 3 (três) os “tentos” perdidos.**

Art. 72: Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

Art. 73: As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Art. 74: A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.

Art. 75: Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Art. 76: O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.

Art. 77: Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Art. 78: Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 79: O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Art. 80: Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 81: Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Art. 82: Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.

Art. 83: Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

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

Art. 84: Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa valendo pois essa carta maior na jogada.

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

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

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

Art. 85: Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas

duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Parágrafo Único: Serão realizadas melhor de 3 (três) partidas, vencendo quem obtiver 2 (duas) vitórias.

Art. 86: Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

VOLEIBOL ADAPTADO

Art. 87: O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais da modalidade, salvo as exceções previstas neste regulamento.

Parágrafo Primeiro: Será utilizada, exclusivamente, a bola fornecida pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer e sua pressão interna deve ser 1.5 libras.

Parágrafo Segundo: A quadra terá as mesmas especificações do voleibol oficial.

Art. 88: É obrigatório o uso de roupas adequadas para a prática de atividade física e todos os jogadores deverão usar:

- a) Shorts e bermudas (exceto jeans);
- b) Meias brancas e tênis;
- c) Camisas ou camisetas confortáveis para a prática de atividade física.
- d) A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada jogador.

Art. 89: Não será permitida a utilização de líbero.

Art. 90: Cada equipe deve ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 9 (nove) jogadores no início da partida, em condições de jogo, e no máximo 12 (doze).

Parágrafo Primeiro: Durante todo o 2º set devem jogar, obrigatoriamente, no mínimo 3 (três) jogadores que não jogaram no 1º set. A substituição no 2º set, se houver, deve ser feita com os reservas que não participaram do 1º set. Entretanto, um jogador, nas condições exigidas, que não puder continuar jogando, devido à lesão ou doença, deve ser legalmente substituído. Se isto não for possível, a equipe terá o direito de fazer uma substituição excepcional, além dos limites da regra. Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida. Uma substituição excepcional não será contabilizada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular.

Parágrafo Segundo: A participação no 3º set será livre.

Art. 91: Altura da rede será como segue;

Feminino - 2,24 metros;

Masculino - 2,43 metros;

Art. 92: Duração das partidas: Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem; caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesseis a dezesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

Art. 93: O saque pode ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque.

Parágrafo único - O saque pode ser efetuado a 1 (um) metro dentro da quadra, somente para o feminino.

Art. 94: A cada interrupção e perda de saque por uma equipe, a reposição da bola em jogo pela outra equipe deve ser precedida por um rodízio dos jogadores no sentido horário.

Art. 95: Constituem infrações:

- a) O mesmo jogador der 2 (dois) toques consecutivos;
- b) O jogador na zona de defesa (posições 1, 5 e 6) não pode dar mais de um passo, antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;
- c) O jogador na zona de ataque (posições 2, 3 e 4) efetue um golpe de ataque, saltando. Considerar-se-á saltar quando o jogador tirar os 2 (dois) pés do chão;

d) O jogador andar (tirar o pé de apoio do solo) ao receber a bola, tolerando-se a movimentação necessária para manter o equilíbrio do corpo. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: quando o jogador estiver com os dois pés no solo, no momento em que receber a bola, a movimentação para trás ou para frente é que irá definir o pé de apoio;

e) O contato de um jogador com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola, é uma falta. A ação de jogar a bola inclui (entre outras) o salto, o golpe (ou a intenção) e a descida.

Os jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto que esteja localizado depois da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira na jogada;

f) Um jogador, colocado na posição de defesa (posições 1, 5 e 6), pode passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque, somente com um movimento realizado abaixo da linha dos ombros (de baixo para cima);

g) O jogador que estiver na zona de ataque (posições 1, 5 e 6) não pode, em hipótese alguma, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o jogador executar movimentos, acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento da bola;

h) O jogador, após estar de posse da bola, não realizar um passe ou ataque em um prazo máximo de 5 (cinco) segundos;

i) Quando o jogador "invadir o espaço de jogo adversário por cima da rede", independentemente da bola ir direto ao solo ou tocar no adversário. Entenda-se como "invasão por cima da rede" no momento da jogada, quando a bola estiver dentro do espaço de jogo do adversário;

j) Será considerada invasão da linha central da quadra quando o jogador atrapalhar o adversário ou passar com o corpo todo à outra quadra, com ou sem a posse de bola;

k) Não será permitido o "pipocar" quando o jogador estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola;

l) Somente será permitido o "pipocar" quando o jogador estiver tentando recuperar a bola definitivamente;

m) Ações as quais obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola;

n) Quando houver conduta indisciplinar ou não condizente com o esporte, por parte de um jogador, integrante da comissão técnica e ou da área médica, ocorrerá a aplicação da escala de punição prevista nas regras oficiais.

Art. 96: Será permitido bloqueio, inclusive com os jogadores saltando, e esse toque no bloqueio não será contado; portanto, a equipe receptora ainda terá

mais três toques para repor a bola para a quadra adversária. Entenda-se como bloqueio a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto que o bordo superior da rede, sem importar a altura do contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.

Art. 97: Será considerado toque quando o jogador receber ou passar a bola, tocar, chutar, segurar, encaixar com uma ou duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;

a) A um jogador que esteja em qualquer das posições de ataque (2, 3 ou 4) será permitido um deslocamento lateral ou frontal de 2 (dois) passos completos para realizar um ataque. Será permitido, também, que um jogador ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando quando estiver na zona de defesa, desde que totalmente atrás da linha dos 3 metros e mesmo sem contato com ela;

b) A bola poderá ser passada para o outro lado da quadra, sendo tocada, arremessada, chutada, empurrada ou jogada com uma ou ambas as mãos, observadas as condições estabelecidas neste regulamento;

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

Art. 98: Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set;

a) Entre um set e outro o tempo de intervalo será 3 (três) minutos;

b) Não haverá tempo técnico.

Art. 99: Condutas impróprias e suas sanções.

Parágrafo Primeiro: Condutas impróprias menores:

Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do primeiro árbitro, evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção.

Este dever é executado em dois estágios:

a) Estágio 1: Com uma advertência verbal, através do capitão da equipe;

b) Estágio 2: Utilizando-se de um cartão amarelo direcionado a um membro da equipe. Esta advertência não é considerada uma sanção, mas sim um alerta de que o membro advertido (e, por extensão, a sua equipe) alcançou o nível de sanção naquela partida. Não há qualquer consequência imediata, entretanto, deve ser registrada na súmula.

Parágrafo Segundo – Cartões de sanção:

Resumo de condutas impróprias e cartões a serem utilizados:

- a) Estágio 1: Não há sanção - advertência por meio verbal;
- b) Estágio 2: Não há sanção - advertência por meio de cartão amarelo.

Penalidade: sanção – cartão vermelho;

Expulsão: sanção – cartões vermelho e amarelo juntos;

Desqualificação: sanção – cartões vermelho e amarelo separados.

As condutas rudes, ofensivas e agressivas independem dos estágios acima e deverão seguir os trâmites previstos:

- Conduta rude: penalidade, sem necessidade de qualquer advertência;
- Conduta ofensiva: expulsão sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores;
- Conduta agressiva: desqualificação, sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores.

XADREZ

Art. 100: O ritmo de jogo da partida será de 30(trinta) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Art. 101: Para efeito de emparelamento na 1ª (primeira) rodada será utilizado primeiramente o Rating FIDE, posteriormente o Rating FPX (menos 100 pontos) e por último a ordem alfabética.

Art. 102: Ambos os jogadores deverão apresentar peças e relógio em condição de uso.

Art. 103: A tolerância será de 30 (trinta) minutos em relação ao horário programado para configurar o W.O.

Art. 104: Será proibido a permanência dentro da área de jogo de qualquer pessoa que não esteja jogando, sendo obrigatório aos atletas após terminarem suas partidas saírem da área de jogo. O não cumprimento dessa regra levará a desclassificação do atleta.

Art. 105: Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE.

DATAS - JOGOS MUNICIPAL DO IDOSO 2023

AGOSTO

15 a 31	Jogos Municipais do Idoso Inscrições
---------	--

SETEMBRO

1 a 23	Jogos Municipais do Idoso Inscrições
25	Jogos Municipais do Idoso Abertura baile / Dança de Salão
26	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Tênis de Mesa
27	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Natação
28	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Atletismo
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Bocha
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Truco
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Buraco
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Dominó
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Tênis
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Malha
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Damas
29	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Xadrez
30	Jogos Municipais do Idoso Modalidade: Voleibol Adaptado

*** Calendário sujeito a alterações**