



PARANÁ
GOVERNO
DO ESTADO
SUPERINTENDÊNCIA
DO ESPORTE



GUARATUBA
PREFEITURA MUNICIPAL

REGULAMENTO GERAL

SUMÁRIO

1 REGULAMENTO GERAL	4
1.1 Introdução e Objetivo.....	4
1.2 Da Realização	4
1.3 Das Competências.	4
1.4 Das Delegações.	6
1.5 Da Coordenação Técnica	6
1.6 Da Comissão Disciplinar/ Casos de Indisciplina	6
1.7 Da Capacitação	7
1.8 Dos Jogos.....	7
1.9 Das Inscrições.	8
1.10 Da Substituição	9
1.11 Da Identificação/ Condição de Participação	9
1.12 Do Desfile de Abertura	9
1.13 Critérios para desempate	9
1.14 Da Premiação	10
1 REGULAMENTO TÉCNICO	11
2.1- Basquetebol relógio	11
2.2- Handebol por Zona.	11
2.3- Peteca.....	13
2.4- Vôlei Câmbio.....	14
2.5- Vôlei no Escuro	16
2.6- Vôlei de Praia.....	17
2.7- Tênis de Mesa.....	18
2.8- Jogos de Mesa.....	19
2.8.1- Dominó	19
2.8.2- Damas.	20
2.8.3- Xadrez Relâmpago	21

2 ANEXOS.....23
 3.1- Mapa de Inscrição.....23



Regulamento Geral

***TODOS OS PARTICIPANTES DO JIIDO DEVERÃO ESTAR VACINADOS COM AS DUAS DOSES DA VACINA CONTRA O COVID-19.**

I – Introdução e Objetivo

Art. 1º - Os **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)** será organizado pelo Governo do Estado do Paraná, a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, Superintendência do Esporte, por intermédio da Paraná Esporte contando com o apoio da Prefeitura Municipal de Guaratuba.

Os **JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)** serão regidos pelas regras das modalidades presentes neste regulamento, que tem por finalidade definir e nortear as ações do evento.

Art. 2º - O **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)** tem por finalidade, estimular a participação, o prazer e a ludicidade através de atividades esportivas adaptadas, recreativas, artísticas, socioculturais e de integração, garantindo uma melhor qualidade de vida aos praticantes regulares.

II – Da Realização

Art. 3º - Os **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)** serão realizados no município de Guaratuba, Matinhos e Pontal do Paraná, no período de 18 à 23 de outubro de 2021.

III – Das Competências

Art. 4º – Para realização dos **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)** é de competência do Governo do Estado do Paraná, a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte, da Superintendência do Esporte por intermédio da Paraná Esporte das Prefeituras Municipais, através de suas Secretarias Municipal do Esporte e do Lazer e Departamentos de Esporte:

- a) Prover a infraestrutura necessária para a realização do evento, no que diz respeito a locais de competições, materiais e recursos humanos;
- b) Elaborar a programação;
- c) Coordenar as atividades esportivas e de lazer;
- d) Transportar a arbitragem e equipe técnica dos jogos;
- e) Organizar atividades culturais e artísticas durante a semana dos jogos;
- f) Disponibilizar, se necessário atendimento médico e hospitalar aos participantes;
- g) Auxiliar no credenciamento de hotéis, pousadas, associações e restaurantes para melhor atendimento aos participantes.



Art. 5º – Nos **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)**, cabe a cada município as despesas com transporte municipal e urbano para sua delegação.

a) No ano de 2021, a hospedagem e alimentação dos participantes dos JIIDO será de competência da Superintendência de Esportes por meio da Paraná Esporte.

b) Aos municípios que participaram no ano de 2019 será permitido inscrever até 40 atletas 03 professores e 02 enfermeiras, com as despesas de hospedagem e alimentação de responsabilidade da Paraná Esporte.

b.1) Caso os municípios abaixo entenderem em participar com um número maior do que estipulado acima, deverão ser responsáveis pela hospedagem e alimentação de seus atletas e participantes.

Municípios 2019:

- Antonina
- Campo Largo
- Cornélio Procópio
- Cruz Machado
- Palmas
- Pontal do Paraná
- Prudentópolis
- Quatro Barras
- Rancho Alegre
- São José dos Pinhais
- União da Vitória
- Guaratuba – Cidade Sede

c) Os demais municípios com interesse em participar dos JIIDO, terão o direito de inscrição de no máximo 20 atletas, 01 professor e 01 enfermeira, conforme estipulado no ART. 5 letra A

c.1) Caso o número de atletas e participantes supere o quantitativo de hospedagem e alimentação licitado para o evento, ficará a cargo da Paraná Esporte indicar o número máximo de atletas inscritos por município visando o atendimento a um maior número de municípios na participação dos JIIDO.

c.2) Caso os municípios entenderem em participar com um número maior do que estipulado pela coordenação, os mesmos deverão ser responsáveis pela hospedagem e alimentação de seus atletas e participantes.

Art. 6º – É de responsabilidade dos técnicos de cada delegação o acompanhamento e atendimento das necessidades de seus integrantes, em tempo integral.



IV – Das Delegações

Art. 7º - **Em consonância com o ART. 5, ficará a critério dos municípios a formação das delegações que representarão sua cidade nos XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO), com o número máximo de 40 atletas/idosos mais equipe de professores e enfermagem.**

V – Da Coordenação Técnica

Art. 8º - **Os XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)**, será coordenado pelo município sede, podendo contar com comissão técnica formada por representantes de municípios e outras instituições e de técnicos da Paraná Esporte, com a implementação das políticas do idoso.

Art. 9º - São atribuições da comissão técnica:

- a) Elaborar o regulamento geral do XV Jogos de Integração da Terceira Idade;
- b) Definir os locais e os horários onde serão desenvolvidas as atividades de esporte e lazer;
- c) Supervisionar a aplicação, no evento, do regulamento técnico e específico;
- d) Informar os resultados;
- e) Tomar decisões, quando necessário, sobre assuntos inerentes à parte técnica;
- f) Participar do planejamento, execução e avaliação das atividades previstas neste regulamento.
- g) Entregar relatório técnico a todos os municípios participantes.

VI – Da Comissão Disciplinar / Casos de Indisciplina

Art. 10º - Será constituída uma COMISSÃO DE ÉTICA, com três representantes do município sede, e mais dois de outros municípios a serem designados, para garantir a harmonia entre os participantes durante todo o evento. Esta comissão será constituída no primeiro dia dos Jogos.

Art. 11º - São atribuições da Comissão Disciplinar:

- a) Zelar pelo real cumprimento dos objetivos dos jogos, que visam a participação, o prazer e a ludicidade;
- b) Julgar os atos de indisciplina encaminhados pelos árbitros.

Art. 12º - Será considerado ato de indisciplina toda e qualquer atitude contrária que venha prejudicar o objetivo geral dos jogos, estando os infratores sujeitos a julgamento e punições pela comissão disciplinar, que constarão de advertência, suspensão ou eliminação.

Quando necessário o árbitro ou pessoa envolvida, deverá entregar relatório a Comissão Disciplinar, para análise, avaliação e possível comparecimento a Comissão de Ética do(s) envolvido(s) os quais, serão chamados para reunião e julgamento do ato.

Tendo o atleta ou município direito de defesa pelo seu representante ou pessoa envolvida. Sendo Será permitida a defesa por um representante de seu respectivo município ou do próprio acusado.



VII – Da Capacitação

Art. 13º - Serão realizadas capacitações das atividades esportivas adaptadas em todos os polos regionais da Paraná Esporte, sendo indicados professores que tenham conhecimento técnico e da regulamentação das modalidades.

Art. 14º - Atribuições da Capacitação:

- a Discutir e esclarecer o regulamento proposto;
- b Capacitar os professores dos municípios para aplicarem a forma correta de participação aos seus atletas nas modalidades que serão disputadas nos JIIDOS e multiplicar essas ações aos municípios de suas regiões.

VIII – Dos Jogos

Art. 15º - Nos **XV JIIDOS (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO)**, serão desenvolvidas atividades esportivas adaptadas de qualidade de vida e atividades socioculturais.

Parágrafo Primeiro – Serão desenvolvidas atividades esportivas adaptadas nas modalidades de basquetebol relógio, handebol por zona, peteca, vôlei câmbio, vôlei de praia, vôlei no escuro (acima de 70 anos), tênis de mesa, jogos de mesa (dama, dominó e xadrez), devendo as equipes constituídas cumprir o cronograma estabelecido até o final. **Todas as competições (atividades esportivas adaptadas) serão realizadas no município de Guaratuba.**

Parágrafo Segundo – Nessa edição dos JIIDO teremos ainda ações e atividades de qualidade de vida e adaptação as modalidades esportivas adaptadas aos municípios (idosos) que nunca competiram nesse evento. **As ações de qualidade de vida e adaptação as atividades esportivas adaptadas serão realizadas no município de Pontal do Paraná.**

Parágrafo Terceiro – No anexo teremos 2 formas de inscrição, competição e qualidade de vida, o município deve preencher a que atende sua necessidade.

a) Nas modalidades de salão o município que optar somente pela qualidade de vida, também poderá optar em participar dos jogos de salão, os quais para esse grupo de municípios, será realizado em Pontal do Paraná.

- O sistema de disputa será definido após a confirmação do número de equipes inscritas.

Art. 16º - O técnico só poderá orientar sua equipe em área pré-determinada pela equipe de arbitragem.

Art. 17º - Só permanecerão na área de competição, os técnicos e auxiliares devidamente autorizados, e os atletas que compõem a equipe que irá jogar.

Art. 18º - O técnico que atuará diretamente em quadra deverá estar credenciado junto ao CREF (Conselho Regional de Educação Física), com sua cédula de identidade profissional dentro do prazo de validade.



Art. 19º- Os demais profissionais, como enfermeiros, fisioterapeutas, médicos, entre outros profissionais regulamentados, também deverão apresentar suas cédulas de identidades profissionais, dentro do prazo de validade. Art. 20º- Poderão participar dos XV Jogos de Integração do Idoso, pessoas com **60 (sessenta) anos completados no ano de realização do evento ou mais, de ambos os sexos.**

Parágrafo Primeiro- O atleta que estiver competindo deverá, obrigatoriamente, ser morador do município no qual competirá nos Jogos.

Parágrafo Segundo- Nos XV Jogos de Integração do Idoso, não será permitido, em hipótese alguma, o empréstimo de atletas de outras equipes para completar a sua. É de responsabilidade do técnico, apresentar sua equipe completa, de acordo com a sua inscrição. Caso isso ocorra e a equipe esteja incompleta, dar-se-á o resultado de WxO na partida.

Art. 20º - Os participantes inscritos na listagem geral poderão participar em até 02 (duas) atividades esportivas adaptadas por dia.

Art. 21º - Os participantes inscritos deverão estar cientes das suas condições de saúde para a prática de atividade esportiva, ficando sob a responsabilidade de cada município a aptidão física dos participantes.

X – Das Inscrições

AÇÃO	PRAZOS E DATAS
Mapa de Inscrição	Entre os dias 27 e 30 de setembro, até às 17:00hs, através do e-mail: sec.esportes@guaratuba.pr.gov.br jiido@esporte.pr.gov.br
Relação Nominal de Participantes	Entre os dias 04 a 08 de outubro, às 17:00 hs, através do e-mail: sec.esportes@guaratuba.pr.gov.br
Transmissão ao vivo do sorteio	Dia 13 de outubro (quarta-feira), às 16:00 hs. (Meio de transmissão a definir)
Pagamento da taxa de Inscrição	Até o dia 13 de outubro, no valor de R\$ 200,00.

- Não serão aceitas, em hipótese alguma, inscrições fora deste prazo; uma vez enviado o mapa de inscrição, este não poderá mais ser mudado e enviado novamente; neste caso, será considerado o primeiro envio.

- Caso a equipe desista de uma modalidade depois de enviado o mapa de inscrição, a equipe continuará inscrita e perderá seus jogos por WxO e não marcará 1 ponto pela participação.



- A relação nominal de participantes deverá ser enviada em ordem alfabética, contendo data de nascimento e número de RG dos atletas (ANEXO 2).

- O sorteio dos grupos ou chaves será realizado através de transmissão ao vivo (Meio de transmissão a definir), para agilizar o processo de montagem das chaves e organização geral dos Jogos.

Secretaria Municipal do Esporte e do Lazer
Rua José Nicolau Abagge nº 1300 – Cohapar
CEP 83.280-000 Guaratuba – PR
Fone: 3472-8650

e-mail: sec.[esportes@guaratuba.pr.gov.br](mailto:sec.esportes@guaratuba.pr.gov.br)

Art. 22º - Caso haja alteração de atletas inscritos, apresentar a nova relação até às 17:00 hs, no dia da abertura.

XI – Da Substituição

Art. 23º - Será permitida a substituição de qualquer atleta momentos antes de cada jogo, desde que inscrito na relação nominal de participantes no evento.

XII – Da Identificação/ Condição de Participação

Art. 24º - Para a participação do atleta, em todas as atividades, será OBRIGATÓRIA a apresentação do documento de identidade ou outros documentos de fé pública.

XIII – Do Desfile de Abertura

Art. 25º - O desfile de abertura **será parte integrante dos Jogos, sendo a participação obrigatória**; os atletas deverão estar uniformizados ou com trajes de caracterização regional, o número de atletas para o desfile será estabelecido pela organização.

XIV- Critérios para desempate:

Os critérios de desempate adotados nas modalidades de Basquete relógio e Handebol por Zona ficam assim estabelecidos:

- Basquete relógio: além do tempo de 8 minutos, acrescenta-se mais um {01} minuto para o desempate, até definir o vencedor;

- Handebol por Zona: através da cobrança de 3 tiros de 7 metros alternadamente, realizados por 3 atletas diferentes, que terminaram o jogo em quadra; caso continue empatado, será cobrado 1 tiro alternado dos demais atletas que terminaram a partida, até sair o vencedor.

XV – Da Premiação

Art. 26º - Nas atividades competitivas haverá premiação para **1º, 2º, e 3º lugar por modalidade e geral, bem como medalhas para todos os participantes**;

Art. 27º- Para fins de classificação, será adotada a seguinte pontuação, por modalidade disputada:



- 1º lugar = 12 pontos
 2º lugar = 10 pontos
 3º lugar = 08 pontos
 4º lugar = 06 pontos
 5º lugar = 04 pontos
 6º lugar = 02 pontos
 7º lugar em diante = 01 ponto

REGULAMENTO TÉCNICO

Basquetebol Relógio Masculino e Feminino

Participantes: 15 jogadores, sendo 12 titulares e 3 reservas

Tempo: 8 minutos.

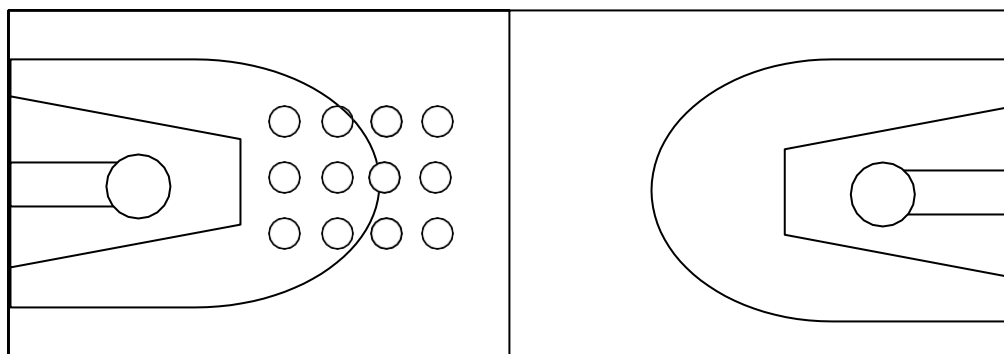
Materiais:

- a) Quadra de basquetebol ou espaço adaptado com tabela
- b) 2 bolas de basquete

Formação: Duas equipes, cada equipe forma 3 filas de 4 jogadores, defrontando-se a uma distância de 8 metros em relação à cesta.

Desenvolvimento: 3 Jogadores de cada equipe posicionados atrás da linha demarcada, sendo que o jogador do meio estará de posse da bola; após o apito de início, os 3 primeiros jogadores darão início ao deslocamento, passando a bola do meio para o lado direito ou esquerdo, voltando para o meio e passando para o lado esquerdo ou direito e esta voltando para o meio, dando assim condição ao jogador do meio de realizar o arremesso para a cesta. A pontuação se dará somente através das cestas convertidas. É permitido saltar durante o arremesso. O próximo trio só poderá sair de trás da linha demarcatória após o arremesso da sua equipe; se esse trio pisar na linha (queimar) ou sair antes do arremesso, a cesta não será contabilizada. **Obs.:** É obrigatório a equipe realizar os três passes antes de efetuar o arremesso, e todos os jogadores terão que tocar na bola. A organização para o arremesso fica a critério da equipe.

Apesar de duas equipes jogarem simultaneamente, a competição não será de uma equipe contra a outra; na primeira fase da competição, serão classificadas as 4 equipes com maior número de pontos; na segunda fase, será realizada a competição com confrontos diretos, (semi finais: 1º colocado X 4º colocado / 2º colocado X 3º colocado), onde os vencedores dessas partidas classificam-se para a final (Disputa de 1º e 2º lugar) , e os perdedores disputarão o terceiro e quarto lugar.



Handebol por Zona

Participantes: Máximo de 12 jogadores por equipe e o mínimo de 07, sendo 07 em quadra e os demais no banco de reservas.

Tempo: 04 tempos de 3 minutos sem intervalo.

Materiais:

a) Quadra de handebol reduzida para 18 metros de comprimento e 9 metros de largura ou meia quadra de futsal, invertendo as posições da trave para as laterais;

b) Bola de borracha (Iniciação) tamanho 10 para o feminino e tamanho 12 para o masculino.

Marcações da quadra:

a) Dividir e marcar a quadra em 06 zonas

- zonas mortas: entre as traves e as zonas de defesa, medindo 03 metros;

- zonas de ataque: áreas de aproximadamente 03 metros, contados do centro para dentro do meio da quadra;

- zonas de defesa: áreas de aproximadamente 03 metros, entre as zonas mortas e de ataque

b) As zonas de defesa, ataque e o centro da quadra, serão demarcados na largura de 01 metro aproximadamente.

Formação: Cada equipe será dividida da seguinte maneira: 03 jogadores na defesa, 03 jogadores no ataque e 1 goleiro; o restante dos jogadores fica na reserva, (o local do banco de reservas será determinado pela coordenação do evento).

Rodízio: A cada 3 minutos, os 3 jogadores da defesa vão para o ataque, e os 3 jogadores do ataque vão para a defesa.

Desenvolvimento:

a) É feito o sorteio entre as equipes para definir a posse da bola; o jogo inicia-se com o goleiro da equipe que ganhou o sorteio;

b) A defesa poderá executar até 03 passes, sendo o último passe para o seu ataque (lembrando que o goleiro deverá passar a bola para sua defesa);

c) O ataque deverá executar, no mínimo um passe e no máximo 3 passes, sendo o último de arremesso ao gol;

d) Se a bola rebater na defesa ou no goleiro, o atacante poderá arremessar a bola direto para o gol;

e) A saída de bola do goleiro NÃO conta como um passe;

f) A defesa da equipe adversária, posicionada em frente a área do gol, tentará impedir a passagem da bola. É permitido usar todo o corpo, inclusive os pés na defesa, porém não será permitido usar os pés para parar a bola;

g) O jogo será desenvolvido em 12 minutos, divididos em 4 tempos de 3 minutos;



h) Ao término de cada tempo de 3 minutos, será realizado o rodízio das 2 equipes, onde os 3 jogadores de defesa trocarão de posição com os 3 jogadores de ataque. (Durante a troca de posições, o cronômetro será parado);

i) Serão permitidas no máximo 3 substituições, não importando a posição do atleta; o jogador que sair, não poderá retornar ao jogo;

j) As substituições deverão ser solicitadas pelo técnico, no momento em que sua equipe estiver com a posse de bola; (a solicitação deverá feita para o mesário, que será o responsável pela substituição e por parar o cronômetro);

k) O jogador que estiver com a posse da bola e demorar mais que 05 segundos para passar ou arremessar em direção a meta adversária, será punido com a perda da posse da bola, reiniciando o jogo com o goleiro adversário.

Linha de fundo: Quando o jogador de qualquer equipe jogar a bola pela linha de fundo, sem tocar na defesa, o jogo reiniciará com o goleiro da equipe da defesa, que colocará a bola em jogo, passando para sua defesa.

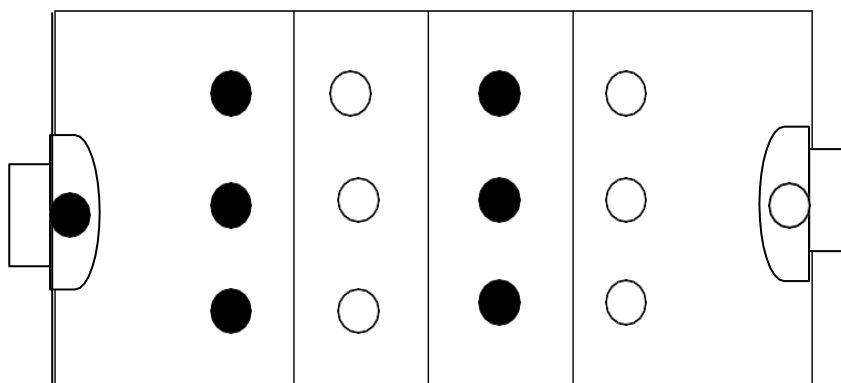
Lateral: Caso a bola saia pela lateral, o jogo reiniciará pelo jogador da equipe oposta, no local mais próximo de onde a bola saiu, podendo efetuar os 03 passes, contando com a cobrança do lateral.

Penalidade: Caso um jogador da defesa invadir a zona adversária ou pisar na linha, tocando a bola, sua equipe será penalizada com um tiro de 7 metros; já os jogadores de ataque que invadirem a quadra adversária ou pisarem na linha, com a posse da bola, serão penalizados com a perda da posse da bola, realizando-se uma cobrança lateral pela equipe adversária. Após a cobrança do tiro de 7 metros, o jogo segue normalmente. (Durante a cobrança do tiro de 7 metros, o cronômetro será parado).

Técnicos: 02, sendo um para cada equipe, com a função de orientar técnica e taticamente o jogo, obedecendo a sua área de atuação.

Árbitros: 03, sendo 02 árbitros e 01 mesário.

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.



Peteca

Participantes: Até 08 por equipe.



Duração: 15 pontos.

Material: kit mini vôlei, quadra a ser demarcada medindo 6x5m, com linhas laterais em toda a sua extensão, ou seja, 5m e com linhas no centro (rede) e a 3m da rede para cada meia quadra. Altura: 2,30 (masculina e feminina).

Formação 04 titulares e 04 reservas, que ocuparão as seguintes posições:

- Posição 1 = no lado direito ao fundo da quadra;
- Posição 2 = no lado esquerdo ao fundo da quadra;
- Posição 3 = no lado esquerdo frente a rede;
- Posição 4 = no lado direito frente a rede;
- Posição 5, 6, 7 e 8 = fora da meia quadra, em fila no centro direito ou em local definido pela organização.

Rodízio: o rodízio se dará no sentido horário, onde todos os jogadores trocam de posições;

Substituição: poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescentada uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

Desenvolvimento:

a) O início do jogo se dará pelo saque do jogador que ocupa a posição 01. O saque deverá ser uma batida com a palma da mão na peteca (podendo ser tanto no sentido ascendente como no descendente) devendo o jogador ficar atrás da linha de fundo.

b) Dado o saque, a equipe **NÃO** executa o rodízio

c) A equipe adversária **poderá passar direto** ou tocar até 3 vezes para que a peteca ultrapasse a rede, podendo ser rebatida com qualquer parte do corpo.

d) Caso a peteca encoste na rede, será permitido dar continuidade ao jogo, se a equipe tiver mais toques;

e) Se o jogador tocar na rede, será considerado falta;

f) No primeiro toque (defesa), será permitido usar as 2 mãos.

g) Caso o jogador invada a quadra adversária, só será considerado invasão se o mesmo atrapalhar a continuidade da jogada.

Pontuação: Será considerado ponto para a equipe quando:

- O saque da equipe adversária não ultrapassar a rede;
- A peteca cair dentro da área de jogo da equipe adversária;
- O saque não for defendido pela equipe adversária;

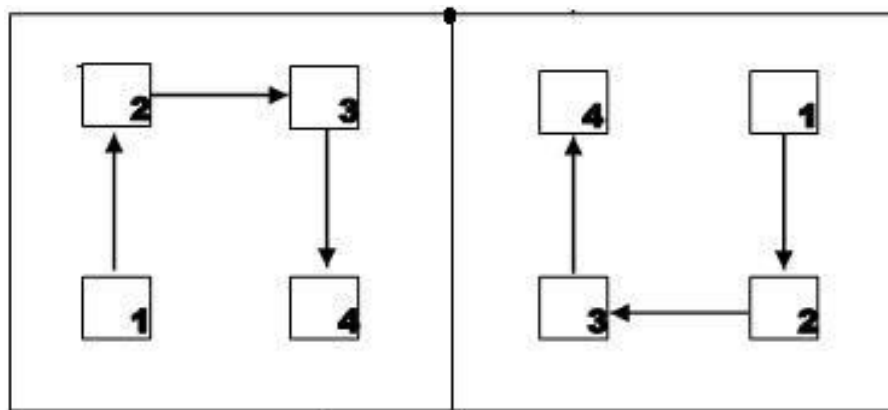


- A peteca não ultrapassar a rede após o terceiro toque da equipe adversária;
- A equipe adversária lançar a peteca para fora da quadra.

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

Técnicos: 02, sendo 01 para cada equipe para orientar o jogo.

Árbitros: 02, sendo 01 árbitro e 01 mesário.



Voleibol Câmbio

Participantes: Equipes com, no máximo, 15 atletas, sendo 09 titulares e 06 reservas.

Duração: 01 set de 12 pontos ou 15 minutos (dependendo da quantidade de equipes inscritas). Sem pontos para desempate.

Material: quadra de voleibol, bola de voleibol e rede em altura de 2,24m para as equipes femininas e 2,43m para equipes masculinas.

Formação:

- Cada equipe ocupará meia quadra;
- Os 09 atletas de cada equipe estarão dispostos no meio da quadra, de frente para a rede, ocupando os espaços demarcados nas seguintes posições:
 - posição 1= lado direito no fundo da quadra
 - posição 2 = no meio ao fundo da quadra
 - posição 3 = lado esquerdo ao fundo da quadra
 - posição 4 = lado esquerdo da quadra atrás da linha de 3 metros
 - posição 5 = lado esquerdo da quadra próximo a rede
 - posição 6 = centro de rede
 - posição 7 = lado direito da quadra, próximo a rede
 - posição 8 = centro da quadra

- posição 9 = lado direito da quadra, atrás da linha de 3 metros.

- O jogador não poderá realizar dois saques na mesma ação.

Rodízio:

a) O rodízio se dará toda vez em que o jogador da posição 8 arremessar a bola para a quadra oposta e gritar CÂMBIO; (não será obrigatório gritar CÂMBIO)

b) No rodízio, todos os jogadores da equipe trocam de lugar observando a ordem numérica seqüencial das posições.

Desenvolvimento:

a) Após o sorteio da posse de bola, o início do jogo se dará pelo jogador da posição 8, que dará o saque inicial na bola por cima da rede dando a ordem de CAMBIO;

b) Dada a ordem de CAMBIO, todos os atletas dessa equipe executam o rodízio (se houver erro na jogada, e a bola não ultrapassar a rede, não será realizado o rodízio);

c) O saque será de bola sacada por baixo, ou arremessada de baixo para cima, devendo ser respeitada a linha dos 3 metros

d) A recepção da bola será presa ou rebatida, podendo ser executados no mínimo 2 e no máximo 3 passes, sendo o terceiro, obrigatoriamente, o de arremesso pelo jogador da posição 8 para o lado adversário (não poderá saltar), que dará a ordem de CAMBIO. Em síntese, no máximo 3 atletas da mesma equipe tocarão na bola durante a jogada.

e) A bola não poderá ser entregue na mão, e sim passada.

f) Não terá limite de linha de fundo para lançar a bola para a outra quadra; (desde que se respeite o limite de tempo e número de passos com a posse de bola)

Obs. Em caso de defesa com apenas um toque na bola, esta poderá ser feita com o pé ou qualquer outra parte do corpo; se a bola ultrapassar por cima da rede na quadra adversária o jogo terá seqüência normal.

Das faltas: será considerada falta quando (ponto do adversário):

- o rodízio for executado incorretamente (ou quando houver antecipação do rodízio);

- o número de passes for incorreto;

- não for respeitada a posição de arremesso (é proibido dar mais do que 2 passos com a bola na mão)

- pisar na linha dos três metros na hora do saque e do arremesso;

- reter a bola na mão por mais de 4 segundos.

- Encostar na rede

- Saltar tirando os dois pés do chão.

- Passar a bola, entregando nas mãos do companheiro.

- Se caso o jogador invadir a quadra adversária, será considerado invasão se o mesmo



atrapalhar a continuidade da jogada.

- Houver dois toques não subseqüentes.

Pontuação:

a) Será considerado ponto quando:

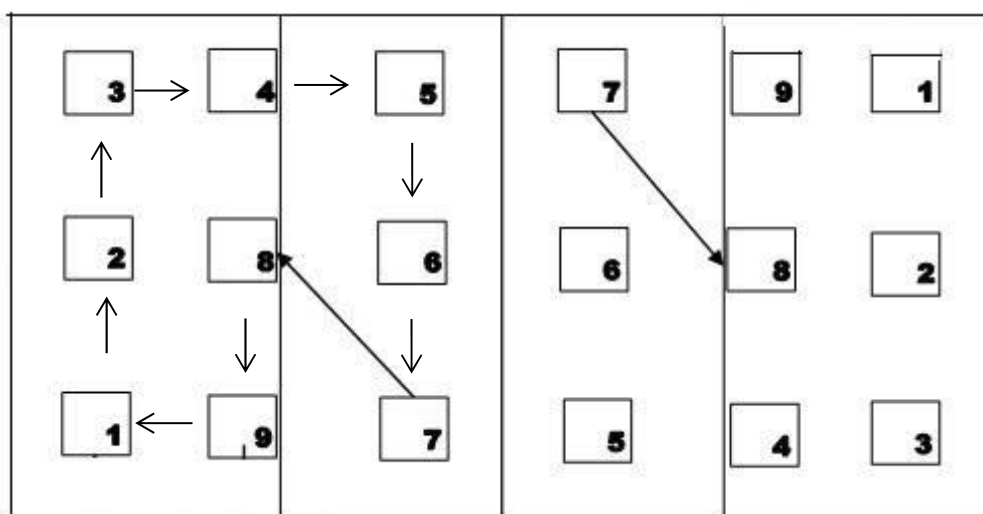
- um jogador da equipe adversária deixar a bola cair no chão;
- a bola arremessada pela equipe adversária não ultrapassar a rede;
- a equipe adversária errar o saque;
- a equipe adversária cometer qualquer uma das faltas mencionadas no item “das faltas”.

b) o jogo reinicia com a posse de bola pela equipe que conquistou o ponto.

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

Técnicos: 02, sendo 01 para cada equipe, para auxiliar o desenvolvimento do jogo.

Árbitros: 02 sendo 01 árbitro e 01 mesário.



Substituições: poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

Vôlei no Escuro



Participantes: Até 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas, com idade acima de 70 anos.

Tempo: 01 tempo de 8 minutos (cronometrados).

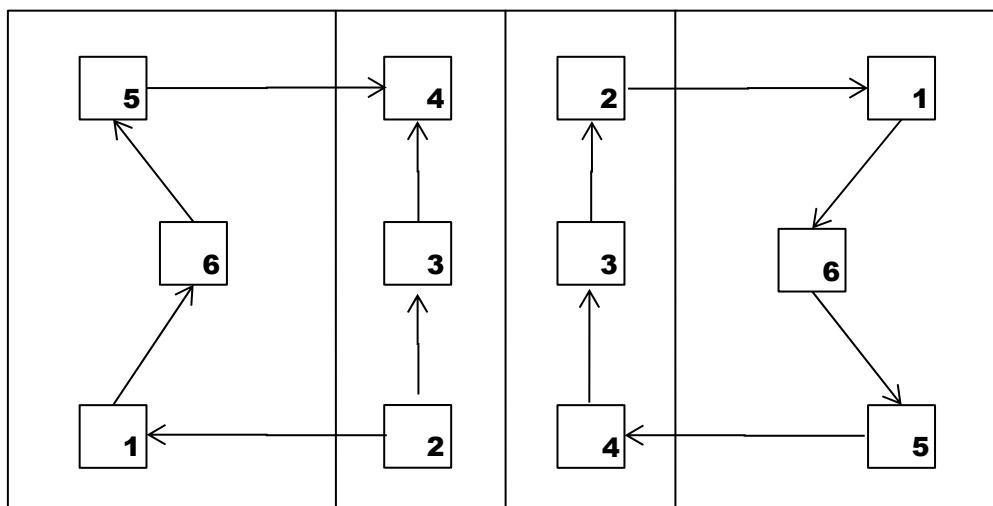
Material: 02 bolas grandes de plástico, rede com altura de 2,43m e lona preta para cobrir a visão dos atletas.

Desenvolvimento:

- a) O início do jogo se dará pelo jogador que ocupar a posição 06, no centro da linha dos 3 metros;
- b) O saque poderá ser bola arremessada de qualquer maneira (ascendente, descendente, com uma mão, com duas mãos) ou sacada por baixo tipo raquete, devendo ser respeitada a linha dos 3 metros da quadra de voleibol, não podendo saltar;
- c) A recepção da bola será bola presa ou rebatida;
- d) A equipe deverá executar no mínimo 2 passes e no máximo 3 passes antes de passar a bola para a quadra adversária;
- e) Será marcado ponto para uma equipe quando: a bola cair no chão da quadra adversária; a equipe adversária errar o saque ou jogar a bola para fora da quadra; a equipe que conquistou o ponto deverá rodar;
- f) O rodízio só será realizado quando a equipe recuperar a posse de bola (como acontece no voleibol oficial). Quando houver erro de rodízio, será ponto do adversário;
- g) Os jogadores que forem arremessar a bola serão sempre os que estão na rede, ou seja, na frente da linha dos 3 metros (posições 2, 3 e 4).
- h) O árbitro ficará de posse de uma bola para reposição.
- i) Não haverá “dois toques”;
- j) O jogador poderá saltar para arremessar a bola para a quadra adversária.
- h) O jogador terá 4 segundos de posse de bola, e andar livre.
- i) **Substituições:** poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescida uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.





Vôlei de Praia

Formação: Até 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas.

Duração: 01 set de 15 pontos.

Posições:

1-6-5 = fundo de quadra;

2- 3 - 4 = frente a rede.

Reservas: Local determinado pela arbitragem

Desenvolvimento:

a) O início do jogo se dará pelo saque do jogador que ocupar a posição 1, que deverá realizar um saque por baixo (pode ser com a mão aberta ou fechada), fora da quadra, tanto para homens como para as mulheres, sendo que as mulheres podem sacar com a bola presa (podendo ser somente no sentido ascendente) ou lateral ao corpo, podendo avançar 01 pé dentro da quadra e o outro fora da quadra;

b) Dado o saque, se a equipe fizer o ponto, ele permanece no saque enquanto estiver pontuando. O sistema de rodízio será do vôlei oficial, só roda quando retoma a vantagem do saque. Quando o primeiro é executado e cometido de erro, a equipe adversária já faz o rodízio;

c) A equipe adversária deverá fazer no mínimo 02 passes e no máximo 03 passes (sendo o terceiro para a quadra adversária) para que a bola ultrapasse a rede, podendo ser rebatida com as mãos ou os pés. A desenvoltura do jogo sempre será com a bola presa;

d) **Substituições:** poderão ser realizadas até 3 (três) substituições, de qualquer jogador que estiver em quadra, não importando a posição que ocupe no momento; a solicitação para a substituição deverá ser feita pelo técnico da equipe ao árbitro da partida, somente com o jogo parado. O jogador que foi substituído não poderá retornar à partida. Em caso de contusão e a equipe já tiver realizado as 3 substituições, será acrescentada uma substituição extra; o jogador lesionado não poderá retornar à partida.

e) O arremesso para o outro lado deverá ser feito sempre com a bola presa e o jogador que passar a bola não poderá saltar (deverá manter pelo menos um dos pés em contato com o solo);

f) O tempo máximo para a retenção da bola é de 04 segundos.

g) O jogador poderá dar no máximo 02 passos antes do arremesso, sendo para frente, lado ou atrás.

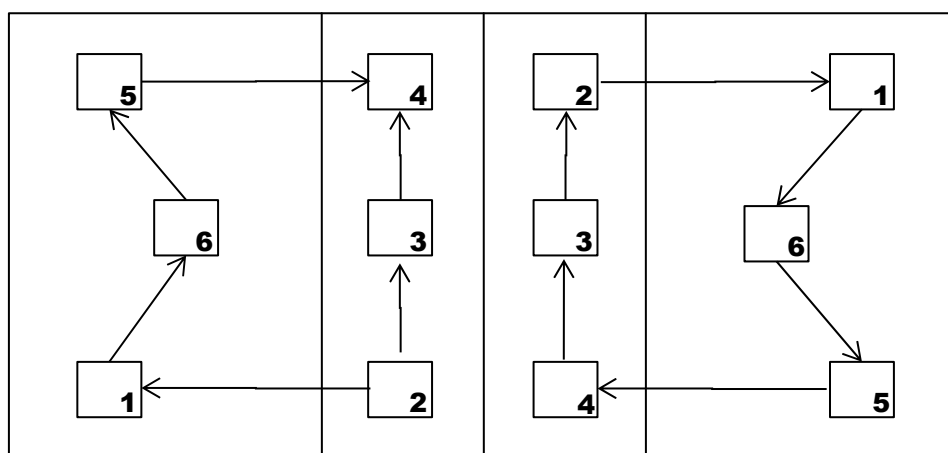
h) Se a equipe arremessar no segundo passe, e a bola bater na rede e voltar para sua quadra, caso recupere esta bola, poderá passar para a outra quadra.

Pontuação:

Será considerado ponto para equipe adversária quando:

- O saque não ultrapassar a rede;
- O saque não for defendido;
- A bola não ultrapassar a rede após o terceiro toque;
- A bola for lançada para fora da quadra;
- O atleta que passar a bola, não poderá recebê-la novamente.
- Quando a bola cair dentro da área do jogo.
- Houver dois toques não subseqüentes.
- Houver toque na rede.

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.



Tênis de Mesa

Participantes: 1 jogador

Materiais: Mesa oficial de tênis, juntamente com a bola, rede e raquetes com borracha.



Desenvolvimento:

- a) Constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. Sendo que o jogador que ganhar 2 sets, será o vencedor.
- b) O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- c) Na partida, quando houver empate em número de sets (1 a 1), os atletas devem mudar de lado assim que o atleta conseguir 05 pontos.

O saque

- a) A bola deve ser lançada para cima com a palma da mão que está livre, na vertical, e na descida deve ser batida de forma que ela toque primeiro na mesa do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
- b) O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
- c) Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.
- d) O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set, começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.
- e) O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário, a não ser a rede e suportes.
- f) O saque é livre, a critério do jogador. Não é necessário "cruzar" o saque.

A partida deve ser interrompida quando:

- a) O saque "queimar" a rede.
- b) O adversário não estiver preparado para receber o saque.
- c) Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- d) As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

Pontuação

- a) Errar o saque.
- b) Errar a resposta.
- c) Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- d) A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
- e) Bater com o lado de madeira da raquete.
- f) Movimentar a mesa de jogo.
- g) O jogador ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
- h) Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa na seqüência.

Jogos de Mesa

Tempo: cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

Dominó

Participantes: Duas categorias: feminino e masculino, em duplas.

Sistema de disputa: O sistema de disputa será definido após a inscrição das equipes.



Desenvolvimento:

- a) Para o início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo árbitro, cabendo a saída a quem tiver dobre de seis;
- b) Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador que iniciou a rodada anterior, sendo o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita;
- c) As pedras devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras;
- d) Joga-se com qualquer dobre ou pedras do mesmo naipe.

Pontuação:

- a) As partidas serão disputadas pelas duplas em uma partida de 100 pontos; a partida final será disputada em até 150 pontos (dependendo do número de inscritos, esta pontuação poderá ser diminuída);
- b) Verificado empate na contagem de pontos provenientes de uma 'fecha', a pontuação será atribuída para as duas equipes; caso não houver empate, a atribuição dos pontos será para a equipe que obtiver a maior contagem.
- c) Se ambas as duplas ultrapassarem a soma de 100 pontos, será declarada vencedora a que tiver menos pontos;
- d) Se houver empate na soma acima de 100 pontos, será realizado um novo jogo para decidir quem será o vencedor, pelo menor número de pontos da queda.

Algumas transgressões e penalidades:

- a) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, ganham 20 pontos;
- b) Comer 'gato' ou mostrar a pedra ganham 40 pontos;
- c) Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, a dupla será penalizada com o acréscimo de 10 pontos, sendo obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.
- d) A dupla que bater, não soma pontos;
- e) A final será disputada em uma partida de 150 pontos.

Damas

Participantes: Duas categorias: masculino e feminino, individual.

Sistema de disputa: O sistema de disputa será decidido após a inscrição das equipes.

Desenvolvimento:

- a) A escolha das pedras será na mão do facilitador, sendo que a branca inicia. O jogo será disputado em apenas 01 partida;
- b) É obrigatório tomar a pedra do adversário, seja para frente ou para trás (para trás somente se a primeira pedra tomada for para frente); a "dama pode andar para frente e para trás.
- c) Quando um jogador realizar uma jogada e depois de retirar as mãos da pedra, não poderá



modificar a jogada. Se não tirou as mãos da pedra, poderá realizar a ratificação desde que seja com a mesma pedra;

d) Quando em determinada jogada, o jogador tiver duas opções para tomar pedras do adversário, a sua frente ou para trás, ele terá livre opção, desde que esteja com a dama;

e) Se houver possibilidade de tomar uma pedra adversária com uma ou outra, a opção livre.

f) Em caso de desistência da partida, o jogador será eliminado.

Pontuação:

a) As pedras têm todas o mesmo valor;

b) Haverá empate nos seguintes casos:

- Os dois parceiros concordarem com o empate;

- Após uma seqüência com 30 lances de cada lado, em que não tenha havido captura de pedra (avisar o facilitador), independentemente do número de pedras que exista no tabuleiro;

- Na luta de 03 damas contras 01 e o lado maior não conseguir a vitória em 05 lances (avisar o facilitador), vence quem tem mais damas;

c) O empate só poderá ser declarado com a concordância dos dois jogadores, ou a pedido de um e concordância do facilitador, independente do outro concordar ou não.

d) A tomada da peça é obrigatória, se não houver, terá o “sopro”, da peça.

e) O jogador terá o tempo limite de 2 minutos, para a realização da jogada.

f) A final será disputada em 3 partidas, onde o jogador que ganhar duas vezes sagra-se campeão.

Xadrez Relâmpago (Rápido)

Participantes: 1 jogador

Materiais: 1 tabuleiro de xadrez, 16 peças brancas, 16 peças pretas, 2 relógios.

Desenvolvimento:

- A partida de ‘Xadrez Relâmpago’ é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo de 15 minutos para cada jogador, ou seja, se a partida não terminar com o Xeque-mate, aquele que deixar a seta de seu relógio “cair” primeiro, perde a partida.

- Os jogadores não precisam anotar os lances, mas a regra da “peça tocada peça jogada” continua valendo.

- As Regras do Xadrez Relâmpago são as seguintes:

a) Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei.



- b)** O árbitro deverá intervir na partida somente se for requerido por um ou ambos os jogadores ou se ambas as setas estiverem caídas, situação em que declarará a partida empatada.
- c)** Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro deverá fazer uma intervenção. Entretanto se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.
- d)** A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem.
- e)** Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro, para a reclamação ser bem sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar 'em pé', e a de seu oponente caída após os relógios terem sido parados.
- f)** Se um jogador completar um lance e deixar seu rei em xeque, seu oponente vencerá a partida simplesmente parando o relógio e anunciando a realização do lance impossível, pois o rei não pode ficar em xeque, mas não poderá capturar o rei, pois neste caso estará, ele, realizando um lance impossível, uma vez que o rei não pode ser capturado.
- g)** Cada lance deve ser realizado com a mesma mão que acionou o relógio, ou seja, não pode o jogar fazer o lance com uma mão e acionar o relógio com outra.