



JOGOS DA
INTEGRAÇÃO
DO IDOSO

REGULAMENTO GERAL JIIDO 2024

Índice

Introdução e Objetivo _____	1
Da Realização _____	1
Municípios participantes _____	2
Da competição e Oficinas _____	2
Da Coordenação Técnica _____	4
Da Capacitação _____	6
Dos Jogos _____	7
Sistema de Disputa _____	7
Dos Participantes _____	8
Das Inscrições _____	8
Da Substituição _____	10
Da Identificação/ Condição de Participação _____	10
Do Desfile de Abertura _____	10
Da Premiação _____	10
Regulamento Técnico _____	11

1 REGULAMENTO GERAL

1.1 Introdução e Objetivo

1.1.1 Os XVIII JIIDO (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IDOSO) será organizado pelo Governo do Estado do Paraná, através o da Secretaria de Estado do Esporte, por intermédio da Paraná Esporte contando com o apoio das Prefeituras Municipais de Guaratuba, Pontal do Paraná E e Maringá.

1.1.2 Os JIIDO serão regidos pelas regras das modalidades presentes nesse regulamento, que tem por finalidade definir e nortear as ações do evento.

1.1.3 Os XVIII JIIDO tem por finalidade, enquadrar- se nas diretrizes de política de esportes do Paraná, que aponta:

“Destina-se a adolescentes, adultos e terceira idade - praticantes do esporte - seja na perspectiva da recreação, do lazer, da busca pela saúde, em alguns casos, do rendimento esportivo.”

Nesse sentido, a política pública é fundamental para garantir que as atividades esportivas sejam acessíveis e inclusivas para todas as faixas etárias. A prática regular de atividades físicas pode trazer uma série de benefícios para a saúde e bem-estar, como a prevenção de doenças, a melhoria da qualidade de vida e a socialização.

Além disso, a política pública para atividades e exercícios físicos contribui para a integração social, reconhecendo a importância e a contribuição dos idosos para a sociedade.

“São adolescentes, adultos ou idosos que em alguma fase da sua vida, tendo ou não se afastado do esporte em estágios anteriores, encontraram no mesmo um importante aliado ao seu bem estar. Talvez o esporte ou a atividade física não sejam prioridades, tampouco sejam o foco, mas são importantes ferramentas que completam esses indivíduos, não sendo possível, nesses casos, imaginá-los tocando a vida sem dedicar algum tempo do seu dia para o exercício físico. Na verdade, o que se objetiva com uma Política Pública de Esporte, é proporcionar a todos os indivíduos que cheguem nesse nível de envolvimento com o exercício, atividade física ou esporte.”

2 Da Realização

2.1 Os XVIII JIIDO serão realizados nos municípios de Maringá (Série Bronze) 18 a 21 de junho de 2024.

2.2 Os XVIII JIIDO serão realizados no Litoral, nos municípios de Guaratuba (Série Ouro) e em Pontal do Paraná (Série Prata), no período de 08 a 12 de novembro.

3 Das Competências

3.1 Governo do Estado

3.1.1 Para realização dos XVIII JIIDO é de competência do Governo do Estado do Paraná, através da Secretaria de Estado do Esporte, por intermédio da Paraná Esporte e Prefeituras Municipais, através de suas Secretarias Municipais do Esporte e do Lazer e Departamentos de Esporte:

- a) Prover a infraestrutura necessária para a realização do evento, no que diz respeito:
tendas;
- b) Arquibancadas;
- c) Quadras;
- d) Contratação de arbitragem;
- e) Contratação de RH;
- f) Contratação de ambulância;
- g) Credenciamento de hotéis, pousadas, associações e restaurantes; Exceto para o município de Guaratuba, Pontal do Paraná e Maringá;
- h) Credenciais para atletas e dirigentes.

3.2 Dos municípios sedes

3.2.1 Para realização dos XVIII JIIDO é de competência dos municípios sedes:

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

3.3 Municípios participantes

3.3.1 Para realização dos XVIII JIIDO é de competência dos municípios participantes:

- a) Efetuar a inscrição com lisura;
- b) Ser responsável pelo traslado dos atletas do seu município até o local da competição;
- c) Ser responsável pelo traslado dos atletas do hotel e alimentação até o local da competição;
- d) Arcar com hospedagem e alimentação do motorista e excedentes da comitiva do município.;
- e) É de responsabilidade dos técnicos e enfermeiros de cada delegação o acompanhamento e atendimento das necessidades de seus integrantes, em tempo integral.
- f) Formação das delegações que representarão seu município nos XVIII JIIDO;
- g) Toda a responsabilidade da aptidão física dos participantes.

4 Da competição e Oficinas

4.1 Competição esportiva em Guaratuba e Pontal do Paraná

4.1.1 O município será representado por uma delegação de no máximo 34 integrantes, que deverá disputar no mínimo 01 modalidades esportivas elencadas no regulamento do JIIDO. Sendo que toda documentação de inscrição deverá ser assinada pelo secretário de esportes do município.

4.1.2 Se outro município optar pela participação com 2 delegações representativas, a mesma deverá ser responsável pelas despesas integrais dessa segunda delegação. E passar pela aprovação do Comissão Central Organizadora (CCO);

4.1.3 Guaratuba e Pontal do Paraná como cidades sedes, poderão participar com 2 delegações esportivas;

4.1.4 O profissional de Enfermagem deverá ter registrado ativo junto ao COREN;

4.1.5 Os profissionais de Educação Física deverão estar com seu registro junto ao CREF ativo;

4.1.6 Os municípios que já participaram de qualquer etapa do JIIDO, seja em fase de clínicas e/ou competição, estarão automaticamente credenciados a participar da etapa de competição, sendo a etapa de clínicas exclusivamente para municípios que ainda não tenham participado do JIIDO em qualquer tempo;

4.1.7 Municípios que NÃO participaram do JIIDO mas consideram-se tecnicamente aptos em disputar as modalidades constantes no regulamento, poderão participar diretamente da COMPETIÇÃO em Pontal do Paraná.

4.1.8 Os municípios que se enquadram no item acima, deverão obrigatoriamente ter participado nas capacitações regionais de 2024.

4.1.9 Em Guaratuba e Pontal do Paraná as competições terão início às 13 horas do dia 08 a 12 de novembro.

Com início do check-in das 8h às 12h (informando seus respectivos hotéis no boletim informativo nº01) Check-out: Obrigatoriamente antes das 11 horas do dia 12 de novembro.

4.2 Oficina esportiva em Maringá

4.2.1 Aos municípios que participaram no ano de 2024 nas clínicas regionais do JIIDO será permitido inscrever o seguinte número de pessoas: Até 12 atletas/idosos. 1 profissional de educação física registrado e ativo pelo CREF. 1 enfermeiro registrado e ativo pelo COREN;

4.2.2 Motorista ou excedentes não compõe a delegação não são inclusos nas despesas pela Secretaria de Estado do Esporte do Paraná.

4.2.3 O número de vagas é restrito a somente 70 municípios;

4.2.4 Municípios poderão inscrever-se na oficina e na competição. Porém, devera ser outro participante.

4.2.5 Em Maringá as oficinas terão início dia 18 a 21 de junho de 2024. Com início do check-in dia 18 das 14h às 18h (informando seus respectivos hotéis no boletim informativo nº01) Check-out: Obrigatoriamente antes das 13h do dia 21 de junho.

4.2.6 Caso os municípios venham a participar com um número maior de atletas/idosos e comissão técnica, do quantitativo estipulado, deverão ser responsáveis pela hospedagem e alimentação dos mesmos.

4.3 Quantitativo das delegações

4.3.1 Competição esportiva em Guaratuba e Pontal do Paraná

MODALIDADES	ATLETAS/IDOSOS	PROFISSIONAIS
1 modalidade coletiva + 1 modalidade individual	Máximo 20 idosos Mínimo 8 idosos	1 Profissional de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem
2 modalidades coletivas + 1 ou mais modalidade(s) individual (is)	Máximo 24 idosos Mínimo 12 idosos	Até 2 Profissionais de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem
3 ou mais modalidades coletivas + 1 ou mais modalidade(s) individual (is)	Máximo 30 idosos Mínimo 24 idosos	Até 3 Profissionais de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem

4.3.2 Oficina esportiva em Maringá

OBRIGATORIEDADE	ATLETAS/IDOSOS	PROFISSIONAIS
Participar de todas as oficinas planejadas	Máximo 14 idosos Mínimo 8 idosos	1 Profissional de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem

5 Da Coordenação Técnica

5.1 A Comissão Central Organizadora dos XVIII JIIDO, será composta através da equipe designada pela Paraná Esporte conforme abaixo:

- a) 1 Coordenador Geral;
- b) 1 Coordenador de Pontal do Paraná;
- c) 1 Coordenador de modalidade coletiva;
- d) 1 Coordenador de modalidade individual;
- e) 1 Coordenador de hospedagem e alimentação;

- f) 1 Coordenador de infraestrutura e logística;
- g) 3 assistentes de coordenação

5.2 São atribuições da Comissão Central Organizadora (CCO):

- a) Elaborar o regulamento geral do XVII Jogos de Integração do Idoso;
- b) Definir os locais e os horários em que serão desenvolvidas as atividades de esporte e lazer e qualidade de vida;
- 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;
- h) Supervisionar os trabalhos da Assessoria Técnica, Supervisão e Coordenações de modalidades;
- i) Fiscalizar a aplicação e cumprimento do regulamento dos jogos, da legislação vigente e das regras oficiais em vigor, das diversas modalidades;
- j) Elaborar toda programação da competição e encaminhar à Coordenação Administrativa para emissão dos respectivos boletins;
- k) Homologar os resultados e a classificação das equipes nas diversas modalidades;
- l) Transferir ou suspender partidas ou provas programadas;
- m) Diminuir dúvidas de ordem técnica, a todos participantes;
- n) Elaborar o relatório técnico detalhado da competição;
- o) Conferir conteúdo da coletânea (documento final do evento)

5.2.2 Coordenação administrativa - Composta por profissional de Educação Física competindo-lhe(s):

- a) Assessorar diretamente os trabalhos da Direção Geral e Coordenação Técnica;
- b) Repassar diariamente aos Supervisores e/ou Coordenadores de modalidades todo o material administrativo necessário (súmulas, controle de cartões etc.);
- c) Organizar e manter atualizado um mural de informações para atendimento a delegações, imprensa e ao público em geral;
- d) Repassar a Assessoria de Imprensa os resultados das competições;
- e) Divulgar todos os atos administrativos exigidos no evento, boletins oficiais (informativo, programação e resultados), notas oficiais, autorizações e outros, após autorização da Direção Geral;
- f) Verificar a quantidade de boletins e outros documentos a serem emitidos;
- g) Organizar e elaborar a coletânea final do evento, em conjunto com a Coordenação Técnica;
- h) Organizar os trabalhos de atendimento ao público, entrega de boletins e outros documentos para as delegações e imprensa.

5.2.3 Coordenação técnica - Composta por profissionais competindo-lhe(s):

- a) Digitar a programação dos jogos e resultados das competições;
- b) Digitar a confirmação de todos os atletas e dirigentes participantes nas diversas modalidades esportivas;
- c) Emitir as súmulas e documentos das diversas modalidades esportivas;

- d) Manter o sistema atualizado diariamente com os dados da competição;
- e) Repassar à Coordenação Técnica para sua homologação: a programação, os resultados, a classificação final das modalidades, juntamente com a pontuação, sempre após o término delas, como também a classificação geral parcial e final dos jogos e outros documentos expedidos durante o evento;
- f) Verificar a chegada e saída das equipes de arbitragem, fazendo o controle das mesmas.

5.2.4 Da Comissão Disciplinar / Casos de Indisciplina

- a) Será constituída uma comissão de ética, com dois representantes do município sede, e mais três de outros municípios a serem designados, e um profissional da Justiça Desportiva para coordenar a equipe. Para garantir a harmonia entre os participantes durante todo o evento. Esta comissão será constituída no primeiro dia dos Jogos;
- b) Zelar pelo real cumprimento dos objetivos dos jogos, que visam a participação, o prazer e a ludicidade;
- c) Julgar os atos de indisciplina encaminhados pelos árbitros;
- d) 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;
- e) 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;
- f) 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.

5.2.5 Endereços da CCOs

Secretaria Municipal do Esporte e do Lazer Rua José Nicolau Abagge nº 1300
Cohapar CEP 83.280-000 Guaratuba – PR
Fone: (41) 3472-8650

Associação AB Av. Marginal, nº 1318 - Praia de Leste
83.255-000 Pontal do Paraná - PR
Fone: (41) 3259-8048

6 Da Capacitação

6.1 Serão realizadas capacitações das atividades esportivas adaptadas em 4 macrorregiões da Paraná Esporte, sendo indicados professores que tenham conhecimento técnico e da regulamentação das modalidades. As datas e locais correspondentes estarão no Boletim Informativo nº 1.

6.2 Os municípios que participarão pela primeira vez do JIIDO em 2024, terão seu direito a vaga, na oficina em Maringá.

6.3 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 JIIDO e multiplicar essas ações aos municípios de suas regiões;
- c) Credenciar os municípios a participar da oficina em Maringá em 2024.

7 Dos Jogos

Nos XVIII JIIDO, serão desenvolvidas atividades esportivas adaptadas, de qualidade de vida e atividades socioculturais.

7.1 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;

7.2 Todas as modalidades, regras e especificidades estarão em anexo a este.

8 Sistema de Disputa

8.1 Teremos duas competições: Fase Ouro e Fase Prata:

8.1.1 Fase ouro

- a) A Fase ouro ocorrerá em Guaratuba-PR;
- b) Serão os 40 primeiros municípios da classificação geral do JIIDO de 2023;
- c) Caso o município não sinta confortável em jogar a fase ouro, e declinar sua participação, ele só poderá optar pela oficina em Maringá;
- d) Critério de competição será apresentado no boletim informativo nº 1

8.1.2 Fase prata

- a) A Fase prata ocorrerá em Pontal do Paraná;
- b) Serão os municípios a partir da 41ª classificação geral do JIIDO de 2023;
- c) Caso o município sinta confortável em jogar a fase ouro, ele poderá optar pela competição em Guaratuba;
- d) Critério de competição será apresentado no boletim informativo nº 1

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

8.3 Só permanecerão na área de competição, os técnicos e auxiliares devidamente autorizados, e os atletas que compõem a equipe que fazem parte da modalidade os quais irão jogar;

8.4 O profissionais de Educação Física que atuará diretamente em quadra deverão estar com seu registro junto ao CREF ativo, com sua cédula de identidade profissional dentro do prazo de validade;

8.5 Quando o técnico for provisionado, o mesmo poderá atuar somente conforme a sua cédula profissional;

8.6 Os profissional de Enfermagem deverão ter registro ativo junto ao COREN, também deverão apresentar suas cédulas de identidades profissionais, dentro do prazo de validade.

9 Dos Participantes

9.1 Poderão participar dos XVIII Jogos de Integração do Idoso, pessoas com 60 (sessenta) anos ou mais, completos ou a completar no ano de realização do evento, de ambos os sexos. Ou seja, nascidos até o ano de 1964;

9.2 O atleta participante, deverá, obrigatoriamente, ser morador do município no qual competirá nos Jogos;

9.3 Nos XVIII 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;

9.4 Os participantes inscritos na listagem geral poderão participar em até 02 (duas) atividades esportivas adaptadas por dia;

9.5 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. JUNTAMENTE COM O TERMO DE RESPONSABILIDADE ASSINADO.

10 Das Inscrições

10.1 Guaratuba e Pontal do Paraná

AÇÃO	PRAZOS E DATAS
Mapa de Inscrição	Será informado no Boletim Informativo nº3
Relação Nominal de Participantes	Será informado no Boletim Informativo nº3
Transmissão ao vivo do congresso técnico	Será informado no Boletim Informativo nº3
Pagamento da taxa de Inscrição somente para os Inscritos em Guaratuba e Pontal do Paraná	Será informado no Boletim Informativo nº3

10.1.1 O prazo final para a inscrição e nomeação de participante Será informado no Boletim Informativo nº3.

10.1.2 Não serão aceitas, em hipótese alguma, inscrições fora deste prazo; uma vez enviado o mapa de inscrição, este não poderá mais ser alterado;

10.1.3 Em caso de substituição de atletas ou profissionais, a organização do evento deverá ser comunicada através do e-mail jiido@esporte.pr.gov.br, com a devida justificativa de alteração. A não comunicação da alteração, poderá sofrer penalidades, quanto a participação da competição.

10.1.4 Não podendo inscrever mais atletas após o prazo estipulado, mesmo não atingindo a requisição do Cap. 4.3 Caso o município necessite incluir mais atletas, ele deverá arcar com os valores de hospedagem e alimentação referente a esse atleta, e aguardar se há a disponibilidade de hospedagem para o mesmo;

10.1.5 Caso a equipe desista de uma modalidade depois de enviado o mapa de inscrição, e a realização do congresso técnico, a equipe continuará inscrita e perderá seus jogos por WxO e não marcará ponto pela participação, ficando na classificação com WO.

10.1.6 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.

10.2 Maringá

AÇÃO	PRAZOS E DATAS
Inscrição	Será informado no Boletim Informativo nº2
Relação Nominal de Participantes	Será informado no Boletim Informativo nº2
Inscrição com uma cesta básica	Será informado no Boletim Informativo nº2.

10.2.1 O prazo final para a inscrição e nomeação de participante será informado no Boletim Informativo nº2;

10.2.2 Não serão aceitas, em hipótese alguma, inscrições fora deste prazo; uma vez enviado o mapa de inscrição, este não poderá mais ser alterado;

10.2.3 Em caso de substituição de atletas ou profissionais, a organização do evento deverá ser comunicada através do e-mail jiido@esporte.pr.gov.br, com a devida justificativa de alteração. A não comunicação da alteração, poderá sofrer penalidades, quanto a participação da oficina;

10.2.4 Não podendo inscrever mais atletas após o prazo estipulado, mesmo não atingindo a requisição do Cap. 4.3 Caso o município necessite incluir mais atletas, ele deverá arcar com os valores de hospedagem e alimentação referente a esse atleta, e aguardar se há a disponibilidade de hospedagem para o mesmo;

11 Da Substituição

11.1 Será permitida a substituição de qualquer atleta momentos antes de cada jogo, desde que inscrito na relação nominal de participantes no evento;

12 Da Identificação/ Condição de Participação

12.1 Para a participação do atleta, em todas as atividades, será obrigatória a apresentação do documento de identidade ou outro documento com foto.

12.2 Sempre utilizar o crachá de identificação que será disponibilizado pela Secretaria de Esporte do Paraná;

13 Do Desfile de Abertura

A cerimônia de abertura será parte integrante dos Jogos, sendo a participação obrigatória; os atletas deverão estar uniformizados ou com trajes de caracterização regional.

O quantitativo de atletas da delegação será informado no Boletim informativo nº2, bem como data, horário e local de realização da mesma.

14 Da Premiação

14.1 Nas atividades esportivas competitivas haverá premiação com medalha para 1º, 2º, e 3º lugar por modalidade e Troféu para classificação GERAL e medalhas de participação para todos os participantes;

14.2 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

14.3 No caso de empate entre duas ou mais delegações será utilizado os seguintes critérios:

- a) Maior número de pontos em modalidades coletivas
- b) Maior número de pontos em modalidades individuais
- c) Melhor classificação modalidade coletivas
- d) Melhor classificação modalidade individuais
- e) Sorteio.



JOGOS DA
INTEGRAÇÃO
DO IDOSO

REGULAMENTO TÉCNICO JIIDO
2024

Basquetebol Relógio Masculino e Feminino

1 Participantes:

- 1.1 Máximo de 15 atletas por equipe, sendo 12 titulares e 3 reservas.
- 1.2 Mínimo 12 atletas por equipe.

2 Tempo: 8 minutos.

3 Materiais:

- 3.1 Quadra de basquetebol ou espaço adaptado com tabela;
- 3.2 2 bolas de basquete
- 3.3 Tabela oficial de basquete medindo 3,05m

4 Formação:

- 4.1 Duas equipes, cada equipe forma 3 filas de 4 jogadores, defrontando-se a uma distância de 8 metros em relação à cesta. Obrigatoriamente com 12 atletas em quadra.
- 4.2 Cada cesta convertida valerá um ponto.

5 Desenvolvimento:

- 5.1 3 Jogadores de cada equipe posicionados atrás da linha demarcada, sendo que o jogador do meio estará de posse da bola;
- 5.2 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 oposto, do primeiro passe, obrigatoriamente passando pelo jogador do meio, assim, voltando para o meio, dando condição ao jogador do meio realizar o arremesso para à cesta.
- 5.3 É obrigatório a equipe realizar no mínimo quatro passes antes de efetuar o arremesso, e todos os jogadores terão que tocar na bola.
- 5.4 A pontuação se dará somente através das cestas convertidas.
- 5.5 É permitido saltar durante o arremesso.
- 5.6 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, à cesta não será contabilizada. Caso o trio acabe queimando a saída, o trio não tem obrigação de efetuar o arremesse.
- 5.7 A organização para o arremesso fica a critério da equipe.
- 5.8 Caso a bola role para fora da área de jogo, obrigatoriamente uma pessoa do trio poderá pegar a bola. Caso outra pessoa pegar a bola tira 3 pontos do final do somatório total.
- 5.9 Poderá trocar os jogadores apenas entre seus respectivos trios.
- 5.10 Não poderá trocar a ordem dos trios
- 5.11 Não poderá trocar integrantes entre os trios.
- 5.12 O trio para identificar que desistiu da jogada, terá que voltar a linha inicial e devolver a bola para o próximo trio. Poderá desistir da jogada se:
 - 5.12.1 Queimar a saída;
 - 5.12.2 A bola for muito longe do campo de jogo.
- 5.13 Apesar de duas equipes jogarem simultaneamente, a competição não será de uma equipe contra a outra. (na primeira fase)

5.14 Na primeira fase da competição, serão classificadas as 8 equipes com maior número de pontos.

5.15 Na segunda fase, será realizada a competição com confrontos diretos, (quartas de finais: 1° colocado X 8° colocado / 2° colocado X 7° colocado / 3° colocado X 6° colocado / 4° colocado X 5° colocado), onde os vencedores destas partidas classificam-se para a (semifinais: 1° colocado X 4° colocado / 2° colocado X 3° colocado) final (Disputa de 1° e 2° lugar) , e os perdedores disputarão o terceiro e quarto lugar.

6 Substituições

6.1 Arbitro de linha deverá ser avisado e assim, feita a substituição durante os 8 minutos Ininterrupto;

6.2 O Jogador que saiu, não voltará mais ao jogo;

6.3 Substituição entre seus respectivos trios, poderá ser feita sem aviso prévio.

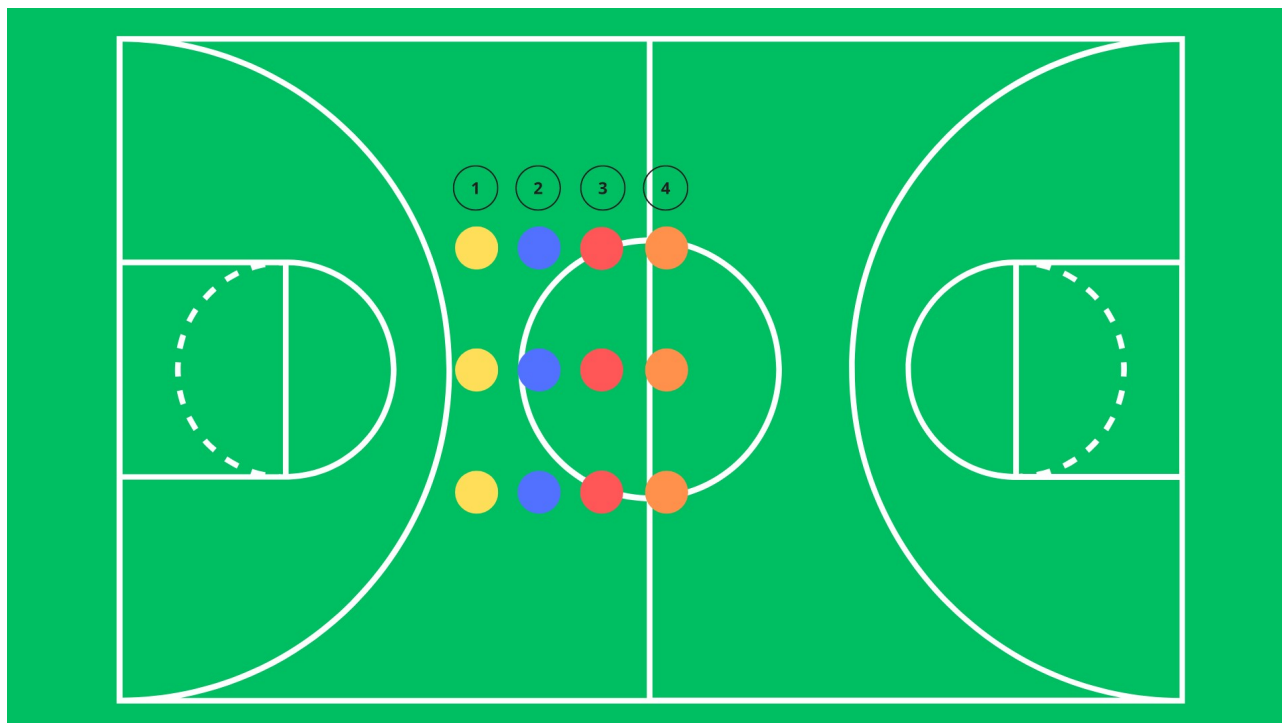
7 Paralisação do tempo de 8 minutos

7.1 O atleta se machuque;

7.2 Ocorrerá se houver risco ao atleta.

8 Critério de desempate:

8.1 O sistema de desempate adotado na primeira fase será o seguinte: Um tempo extra de 3 min. Classifica-se os 8 melhores resultados. Caso não se consiga classificar 8 equipes, repete-se o procedimento até obter os 8 melhores.



Handebol por Zona Masculino e Feminino

1. Participantes:
 - 1.1. Máximo de 12 atletas por equipe, sendo 07 titulares e 5 reservas
 - 1.2. Mínimo de 07 atletas por equipe.
2. Tempo: 04 tempos de 3 minutos sem intervalo.
3. Materiais:
 - 3.1. 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.
 - 3.2. Bola de borracha (Iniciação) tamanho 10 para o feminino e tamanho 12 para o masculino.
4. Marcações da quadra:
 - 4.1. Dividir e marcar a quadra em 06 zonas:
 - 4.2. Zonas mortas: entre as traves e as zonas de defesa, medindo 03 metros;
 - 4.3. Zonas de ataque: áreas de aproximadamente 03 metros, contados do centro para dentro do meio da quadra;
 - 4.4. Zonas de defesa: áreas de aproximadamente 03 metros, entre as zonas mortas e de ataque;
5. Formação:
 - 5.1. Cada equipe será dividida: 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);
6. Rodízio:
 - 6.1. A cada 3 minutos, os 3 jogadores da defesa vão para o ataque, e os 3 jogadores do ataque vão para a defesa.
7. Desenvolvimento:
 - 7.1. 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;
 - 7.2. A defesa poderá executar no mínimo um passe e máximo de três passes, sendo o último passe para o seu ataque (lembrando que o goleiro deverá passar a bola para sua defesa). Apenas na saída de bola;
 - 7.3. O ataque deverá executar, no mínimo um passe e no máximo três passes, sendo o último de arremesso ao gol;
 - 7.4. Se a bola rebater na defesa ou no goleiro, o atacante poderá arremessar a bola direto para o gol;
 - 7.5. A saída de bola do goleiro NÃO conta como um passe;
 - 7.6. A defesa da equipe adversária, posicionada em frente a área do gol, tentará impedir a passagem da bola. É permitido usar todo o corpo na defesa, porém não será permitido usar os pés para defender a bola;
 - 7.7. O jogo será desenvolvido em 12 minutos, divididos em 4 tempos de 3 minutos cronometrados;

- 7.8. 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);
- 7.9. Serão permitidas no máximo 3 substituições, não importando a posição do atleta; o jogador que sair, não poderá retornar ao jogo;
- 7.10. As substituições deverão ser solicitadas pelo técnico, no momento em que sua equipe estiver com a posse de bola; (a solicitação deverá ser feita para o mesário, que será o responsável pela substituição e por parar o cronômetro);
- 7.11. 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.
8. Linha de fundo:
- 8.1. Quando o jogador **do ataque** 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. **Porém se tocar na defesa e sair pela linha de fundo. Será concedido o lateral para equipe de ataque, a ser cobrado na zona de ataque.**
9. Lateral:
- 9.1. 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.
10. Penalidade:
- 10.1. **Caso um jogador de defesa invadir a zona adversária ou pisar na linha sua equipe será penalizada com o retorno da jogada para equipe de ataque, com cobrança de lateral.**
- 10.2. **Caso um jogador de defesa invadir a zona adversária e ter contato físico com o jogador de ataque, sua equipe será penalizada com um tiro de 7 metros.**
- 10.3. **Caso um jogador de ataque no momento do arremesso, ao avançar a linha de defesa com o salto, colidir-se com o jogador adversário, sua equipe será penalizada com a perda da posse de bola.**
- 10.4. **Caso um jogador de ataque invadir a zona adversária (em contato com o solo) ou pisar na linha, a equipe será penalizada com a perda da posse de bola, realizando-se uma cobrança lateral pela equipe adversária;**
- 10.5. **Não poderá "roubar" a bola na zona adversária, pois infringe o parágrafo: 10.1 e 10.4;**
- 10.6. **O goleiro não poderá lançar a bola direto para o seu campo de ataque, sendo obrigado passar pela defesa e respeitando o parágrafo 7.2;**
- 10.7. Após a cobrança do tiro de 7 metros, o jogo segue normalmente. (Durante a cobrança do tiro de 7 metros, o cronômetro será parado).
11. Técnicos:
- 11.1. 02, sendo um para cada equipe, com a função de orientar técnica e taticamente o jogo, obedecendo a sua área de atuação.
12. Árbitros:
- 12.1. 02 árbitros;
- 12.2. 01 mesário.

13. Tempo:

- 13.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto cronometrado.

14. Pontuação:

- I. Vitória – 03 pontos;
- II. Empate – 01 ponto;
- III. Derrota – 00 pontos.

15. Critério de desempate

- I. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
- II. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- III. Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- IV. Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- V. Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;
- VI. Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- VII. Ataque mais positivo de todos os jogos do grupo na fase;
- VIII. Defesa menos vazada de todos os jogos do grupo na fase;
- IX. Sorteio.

15.1. Observação

15.1.1. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item II.

15.1.2. Serão computados para o resultado de cada partida os gols no tempo normal de jogo (jogo + prorrogação).

16. Critério técnico:

16.1. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:

16.2. Para os grupos que o número de equipes for igual;

16.2.1. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 16.2.5;

16.2.2. Para os grupos que o número de equipes for diferente:

16.2.3. Os grupos deverão ser igualados e o resultado das equipes excluídas no grupo não serão computados.

16.2.4. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 16.2.5.

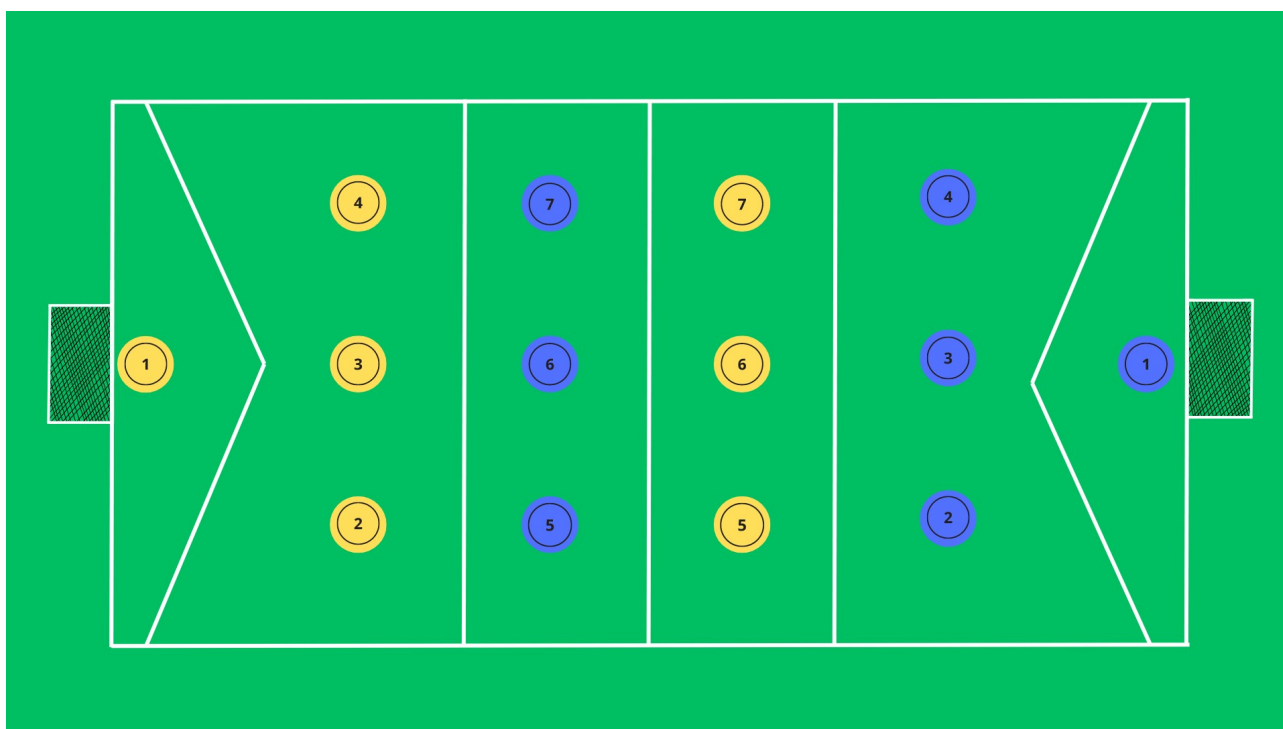
16.2.5. Média de gols average (número de gols recebidos dividido pelo número de gols feitos em todos os jogos da fase, dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente;

16.2.6. Média de gols pró (número de gols feitos dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente;

- 16.2.7. Média de gols contra (número de gols recebidos dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente;
16.2.8. Sorteio.

17. Observações:

- 17.1. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+), esta equipe ficara fora da disputa, independentemente do número de (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-);
17.2. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-) e o número de (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+) for superior a zero, esta equipe será a classificada;
17.3. Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.
18. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência do CCO/PRES, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



Peteca Masculino e Feminino

1. Participantes:
 - 1.1. Máximo 08 atletas por equipe, sendo 4 titulares e 4 reservas
 - 1.2. Mínimo 04 atletas por equipe.
2. Duração: 15 pontos. **Caso empate 14X14, segue o jogo até 15 pontos.**
3. Material
 - 3.1. Kit mini vôlei;
 - 3.2. Quadra a ser demarcada medindo 6x5m, com linhas laterais em toda a sua extensão, medindo 6 metros, 5 metros e com linhas de fundo e central onde encontra-se a rede, o meio de quadra mede-se a 3 metros da rede até fundo de quadra para cada meia quadra;
 - 3.3. Altura da rede: 2,30m (masculina e feminina).
4. Formação das posições:
 - I. Posição 1 = no lado direito ao fundo da quadra;
 - II. Posição 2 = no lado esquerdo ao fundo da quadra;
 - III. Posição 3 = no lado esquerdo frente a rede;
 - IV. Posição 4 = no lado direito frente a rede;
5. Rodízio:
 - 5.1. rodízio se dará no sentido horário, onde todos os jogadores trocam de posições;
6. Substituição:
 - 6.1. 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.
7. Desenvolvimento:
 - 7.1. 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.
 - 7.2. Dado o saque, a equipe NÃO executa o rodízio;
 - 7.3. A equipe adversária poderá passar direto ou tocar até três vezes para que a peteca ultrapasse a rede, podendo ser rebatida com qualquer parte do corpo;
 - 7.4. **O desenvolvimento do rallys poderá ser batida com a palma da mão na peteca no sentido ascendente e descendente, não podendo saltar e ter no mínimo um contato com os pés no solo;**
 - 7.5. Caso a peteca encoste na rede, será permitido dar continuidade ao jogo, se a equipe tiver mais toques;

- 7.6. Se o jogador tocar na rede, será considerado falta;
 - 7.7. No primeiro toque (defesa), será permitido usar as 2 mãos;
 - 7.8. Caso o jogador invada a quadra adversária, só será considerado invasão se o mesmo atrapalhar a continuidade da jogada.
8. Pontuação:
 - 8.1. Será considerado ponto para a equipe quando:
 - 8.2. O saque da equipe adversária não ultrapassar a rede;
 - 8.3. A peteca cair dentro da área de jogo da equipe adversária;
 - 8.4. O saque não for defendido pela equipe adversária;
 - 8.5. A peteca não ultrapassar a rede após o terceiro toque da equipe adversária;
 - 8.6. A equipe adversária lançar a peteca para fora da quadra.
9. Tempo:
 - 9.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.
10. Técnicos:
 - 10.1. 02, sendo 01 para cada equipe para orientar o jogo.
11. Árbitros:
 - 11.1. 01 árbitro;
 - 11.2. 01 mesário.
12. Pontuação:
 - I. Vitória – 03 pontos;
 - II. Derrota – 00 pontos.
13. Critério de desempate
 - I. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - II. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - III. Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - IV. Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - V. Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - VI. Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - VII. Sorteio.
 - 13.1. Observação

13.1.1. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item II.

14. CRITÉRIO TÉCNICO

14.1. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:

14.1.1. Para os grupos que o número de equipes for igual:

14.1.2. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 14.1.6.

14.1.3. Para os grupos que o número de equipes for diferente:

14.1.4. Os grupos deverão ser igualados e o resultado das equipes excluídas no grupo não serão computados.

14.1.5. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 14.1.6.

14.1.6. Média de sets average (número de sets recebidos, dividido pelo número de sets feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;

14.1.7. Média de pontos average (número de pontos recebidos dividido pelo número de pontos feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;

14.1.8. Sorteio.

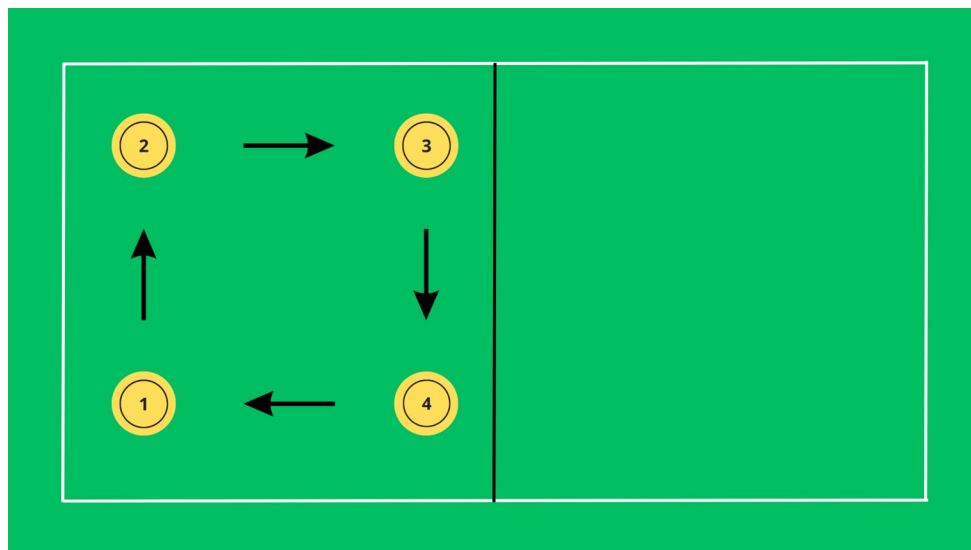
14.2. Observações:

14.2.1. Quando na fórmula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+), esta equipe ficará fora da disputa, independentemente do número de (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-);

14.2.2. Quando na fórmula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-) e o número de (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+) for superior a zero, esta equipe será a classificada;

14.2.3. Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.

14.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência do CCO/PRES, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



Voleibol Câmbio Masculino e Feminino

1. Participantes:
 - 1.1. Máximo, 15 atletas por equipe, sendo 09 titulares e 06 reservas;
 - 1.2. Mínimo, 09 atletas por equipe.
2. Duração:
 - 2.1. 01 set de 12 pontos ou 15 minutos (dependendo da quantidade de equipes inscritas). Sem pontos para desempate.
3. Material:
 - 3.1. Quadra de voleibol;
 - 3.2. Bola de voleibol;
 - 3.3. Rede em altura de 2,24m para as equipes femininas e 2,43 m para equipes masculinas.
4. Formação:
 - 4.1. Cada equipe ocupará meia quadra;
 - 4.2. Os 09 atletas de cada equipe estarão dispostos no meio da quadra, de frente para a rede, ocupando os espaços demarcados nas seguintes posições:
 - I. Posição 1 = lado direito no fundo da quadra;
 - II. Posição 2 = no meio ao fundo da quadra;
 - III. Posição 3 = lado esquerdo ao fundo da quadra;
 - IV. Posição 4 = lado esquerdo da quadra atrás da linha de 3 metros;
 - V. Posição 5 = lado esquerdo da quadra próximo a rede na frente da linha dos 3 metros;
 - VI. Posição 6 = centro de rede na frente da linha dos 3 metros;
 - VII. Posição 7 = lado direito da quadra próximo a rede na frente da linha dos 3 metros;

VIII. Posição 8 = centro da quadra;

IX. Posição 9 = lado direito da quadra, atrás da linha de 3 metros.

5. Rodízio:

5.1. 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);

5.2. No rodízio, todos os jogadores da equipe trocam de lugar observando a ordem numérica sequencial das posições;

6. Desenvolvimento:

6.1. 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;

6.2. No saque a bola deve ser golpeada ou lançada com uma mão ou qualquer parte do braço. O golpe ou lançamento da bola deve ocorrer abaixo da linha dos ombros;

6.3. O lançamento pode ser feito de forma ascendente ou descendente, com uma ou as duas mãos;

6.4. Jogador da posição 8 pode deslocar-se pela quadra para realizar o saque e durante os rallys sem ultrapassar a linha imaginária entre os outros jogadores e a linha de 3 metros, da mesma forma que nos rallys.

6.5. Dado o arremesso a ordem de CÂMBIO, 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);

6.6. O jogador não poderá realizar dois saques na mesma ação;

6.7. A recepção da bola (primeiro toque) será presa ou rebatida (com qualquer parte do corpo: Será considerado recurso), podendo ser executados no mínimo 2 e no máximo 3 toques, sendo o terceiro, obrigatoriamente, o de arremesso ascendente ou descendente com uma ou as duas mãos, devendo estar com um pé em contato com o solo, pelo jogador da posição 8 para o lado adversário, que dará a ordem de CÂMBIO. Em síntese, no máximo 3 atletas da mesma equipe tocarão na bola durante a jogada.

6.8. A bola não poderá ser entregue na mão, e sim passada para seu colega de equipe;

6.9. Não terá limite de linha de fundo para lançar a bola para a outra quadra; desde que se respeite o limite de tempo, número de passos com a posse de bola e a linha imaginária entre as posições 1, 2 e 3;

6.10. Não terá limite de passos para a recepção;

6.11. O salto proposital pela defesa "bloqueio" será permitido, apenas pelos jogadores das posições 5, 6 e 7. O salto proposital pela defesa não será permitido no saque do adversário;

6.12. O bloqueio não conta como toque;

6.13. Caso o bloqueio seja feito pela equipe oposta, e a bola permanecer em posse da equipe de ataque a mesma não realiza o rodízio, iniciando a contagem de passes novamente;

6.14. Caso o ponto for de bloqueio, nenhuma das equipes executam o rodízio.

7. Das faltas:

7.1. Será considerada falta quando:

- 7.1.1. O rodízio for executado incorretamente (ou quando houver antecipação do rodízio);
 - 7.1.2. O número de passes for incorreto;
 - 7.1.3. Não for respeitada a posição de arremesso (é proibido dar mais do que 3 passos com a bola na mão)
 - 7.1.4. Pisar na linha dos três metros na hora do saque e do arremesso;
 - 7.1.5. Reter a bola na mão por mais de 4 segundos;
 - 7.1.6. Encostar na rede
 - 7.1.7. Passar a bola, entregando nas mãos do companheiro;
 - 7.1.8. Se caso o jogador invadir a quadra adversária, será considerado invasão se o mesmo atrapalhar a continuidade da jogada;
 - 7.1.9. Houver dois toques;
 - 7.1.10. Realizar salto no lance de arremesso;
 - 7.1.11. Não poderá bloqueio ofensivo;
 - 7.1.12. Bola presa será considerado 2 toque.
8. Pontuação:
- 8.1.1. Será considerado ponto quando:
 - I. Um jogador da equipe adversária deixar a bola cair no chão;
 - II. A bola arremessada pela equipe adversária não ultrapassar a rede;
 - III. A equipe adversária errar o saque;
 - IV. A equipe adversária cometer qualquer uma das faltas mencionadas no item “das faltas”.
 - V. O jogo reinicia com a posse de bola pela equipe que conquistou o ponto.
9. Tempo:
- 9.1. cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.
10. Técnicos:
- 10.1. 02, sendo 01 para cada equipe, para auxiliar o desenvolvimento do jogo.
11. Árbitros:
- 11.1. 01 árbitro;
 - 11.2. 01 mesário.
12. Substituições:
- 12.1. Poderão ser realizadas até 3 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.
13. PONTUAÇÃO:
- I. Vitória – 02 pontos;
 - II. Derrota – 00 pontos.
14. Critério de desempate

- I. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
- II. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- III. Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- IV. Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- V. Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- VI. Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- VII. Sorteio.

15. Observação

- 15.1. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item II.

16. Critério técnico

- 16.1. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:

16.1.1. Para os grupos que o número de equipes for igual:

16.1.2. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 16.1.6.

16.1.3. Para os grupos que o número de equipes for diferente:

16.1.4. Os grupos deverão ser igualados e o resultado das equipes excluídas no grupo não serão computados.

16.1.5. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 16.1.6.

16.1.6. Média de sets average (número de sets recebidos, dividido pelo número de sets feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;

16.1.7. Média de pontos average (número de pontos recebidos dividido pelo número de pontos feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;

16.1.8. Sorteio.

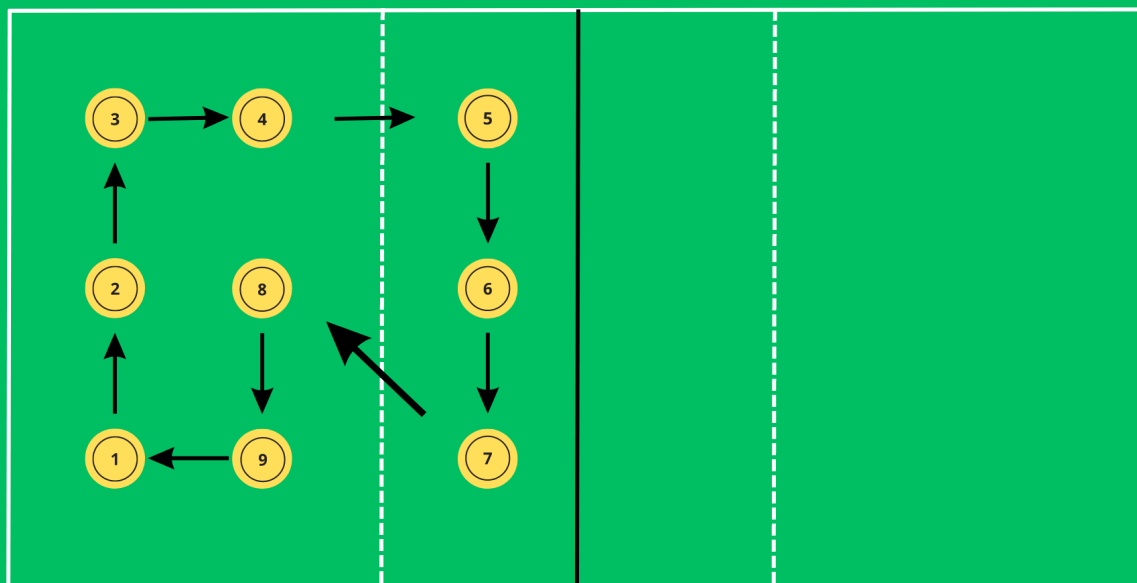
16.2. Observações:

16.2.1. Quando na fórmula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+), esta equipe ficará fora da disputa, independentemente do número de (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-);

16.2.2. Quando na fórmula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-) e o número de (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+) for superior a zero, esta equipe será a classificada;

16.2.3. Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.

16.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência do CCO/PRES, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



Voleibol no Escuro Masculino e Feminino

1. Participantes:
 - 1.1. Máximo 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas, com idade acima de 70 anos.
 - 1.2. Mínimo 06 atletas por equipe.
2. Tempo:
 - 2.1. 01 tempo de 8 minutos (cronometrados). **Ou diferença de 25 pontos**
3. Material:
 - 3.1. 02 bolas grandes de plástico.
4. Rede:
 - 4.1. **Rede em altura de 2,24m para as equipes femininas e 2,43 m para equipes masculinas.**
5. **Área técnico:**
 - 5.1. **Terá um espaço delimitado entre o fundo de quadra e lateral da quadra;**
 - 5.2. **Reservas permanecerá nessa área.**
6. Desenvolvimento:
 - 6.1. O início do jogo se dará pelo jogador que ocupar a posição 06, no centro da linha dos 3 metros;
 - 6.2. 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;
 - 6.3. **A recepção da bola (primeiro toque) será presa ou rebatida (com qualquer parte do corpo: Será considerado recurso)**
 - 6.4. A equipe deverá executar no mínimo 2 toques e no máximo 3 toques antes de passar a bola para a quadra adversária; **Podendo devolver a bola para o mesmo jogador dentro dos 3 passes;**
 - 6.5. Será marcado ponto para uma equipe quando:
 - 6.5.1. A bola cair no chão da quadra adversária;
 - 6.5.2. A equipe adversária errar o saque ou jogar a bola para fora da quadra;
 - 6.5.3. Quando houver erro de rodízio, será ponto do adversário;
 - 6.6. A equipe que conquistou o ponto deverá rodar;
 - 6.7. O rodízio só será realizado quando a equipe recuperar a posse de bola (como acontece no voleibol oficial).
 - 6.8. 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).
 - 6.9. O árbitro ficará de posse de uma bola para reposição.
 - 6.10. Não haverá “dois toques”;
 - 6.11. **O jogador poderá saltar para arremessar a bola para a quadra adversária. O lançamento para a outra quadra poderá ser bola arremessada de qualquer maneira ascendente, descendente, com uma mão, com duas mãos;**
 - 6.12. O jogador terá 4 segundos de posse de bola, e andar livre.

7. Substituições:

7.1. 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.

8. Tempo:

8.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

9. PONTUAÇÃO:

- I. Vitória – 02 pontos;
- II. Derrota – 00 pontos.

10. Critério de desempate

- I. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
- II. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- III. Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- IV. Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- V. Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- VI. Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- VII. Sorteio.

11. Observação

11.1. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item II.

12. Critério técnico

12.1. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:

12.2. Para os grupos que o número de equipes for igual:

12.3. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 11.7.

12.4. Para os grupos que o número de equipes for diferente:

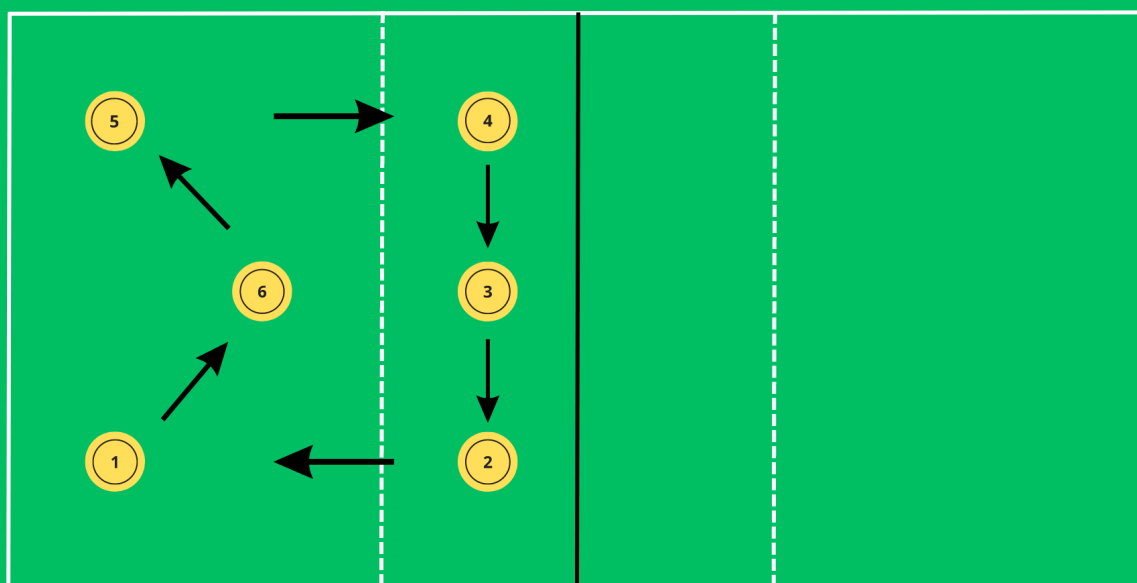
12.5. Os grupos deverão ser igualados e o resultado das equipes excluídas no grupo não serão computados.

12.6. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 11.7.

- 12.7. Média de sets average (número de sets recebidos, dividido pelo número de sets feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;
- 12.8. Média de pontos average (número de pontos recebidos dividido pelo número de pontos feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;
- 12.9. Sorteio.

13. Observações:

- 13.1. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+), esta equipe ficara fora da disputa, independentemente do número de (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-);
- 13.2. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-) e o número de (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+) for superior a zero, esta equipe será a classificada;
- 13.3. Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.
- 13.4. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência do CCO/PRES, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



Vôlei de Praia Masculino e Feminino

1. Formação:
 - 1.1. Máximo 12 atletas por equipe, sendo 06 titulares e 06 reservas;
 - 1.2. Mínimo 06 atletas por equipe.

2. Material
 - 2.1. Quadra com tamanho de 16mX08M
 - 2.2. Rede em altura de 2,24m para as equipes femininas e 2,43 m para equipes masculinas.

3. Duração:
 - 3.1. 01 set de 15 pontos.

4. Posições:
 - I. 1-6-5= fundo de quadra;
 - II. 2- 3 - 4 = frente a rede.

5. Reservas:
 - 5.1. Local determinado pela arbitragem

6. Desenvolvimento:
 - 6.1. O início do jogo se dará pelo saque do jogador que ocupar a posição 1:
 - 6.1.1. Homens deverá realizar saque por baixo (pode ser com a mão aberta ou fechada), fora da quadra,
 - 6.1.2. Mulheres, poderá realizar saque por baixo (pode ser com a mão aberta ou fechada), fora da quadra, ou 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;
 - 6.2. 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 acometido de erro, a equipe adversária já faz o rodízio;

- 6.3. A equipe adversária deverá fazer no mínimo dois toques e no máximo três toques (sendo o terceiro para a quadra adversária) para que a bola ultrapasse a rede. A desenvoltura do jogo sempre será com a bola presa;
- 6.4. Poderá retornar a bola para o mesmo colega de equipe, respeitando o mínimo dois toques e no máximo três toques;
- 6.5. O lançamento para quadra adversária poderá ser feito de forma acendente ou descendente, com uma ou as duas mãos;
- 6.6. O jogador que passar a bola não poderá saltar (deverá manter pelo menos um dos pés em contato com o solo);
- 6.7. Não terá limite de linhas para lançar a bola para a outra quadra; desde que se respeite o limite de tempo, número de passos com a posse de bola e a linha imaginária entre seus colegas de equipe;
- 6.8. A recepção da bola (primeiro toque) será presa ou rebatida (com qualquer parte do corpo: Será considerado recurso);
- 6.9. Em caso de bola presa, sera considerado penalidade de 2 toques;
- 6.10. O tempo máximo para a retenção da bola é de 04 segundos.
- 6.11. O jogador poderá dar no máximo 02 passos antes do arremesso, sendo para frente, lado ou atrás. Com a posse da bola;
- 6.12. 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.

7. Pontuação:

- 7.1. Será considerado ponto para equipe adversária quando:
 - 7.1.1. O saque não ultrapassar a rede;
 - 7.1.2. O saque não for defendido;
 - 7.1.3. A bola não ultrapassar a rede após o terceiro toque;
 - 7.1.4. A bola for lançada para fora da quadra;
 - 7.1.5. O atleta que passar a bola, não poderá recebê-la novamente;
 - 7.1.6. Quando a bola cair dentro da área do jogo;
 - 7.1.7. Houver dois toques não subsequentes.
 - 7.1.8. Houver toque na rede.

8. Substituições:

- 8.1. Poderão ser realizadas até 3 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.
9. Tempo:
- 9.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.
10. PONTUAÇÃO:
- I. Vitória – 02 pontos;
 - II. Derrota – 00 pontos.
11. Critério de desempate
- I. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - II. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - III. Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - IV. Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - V. Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - VI. Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - VII. Sorteio.
12. Observação
- 12.1. Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item II.

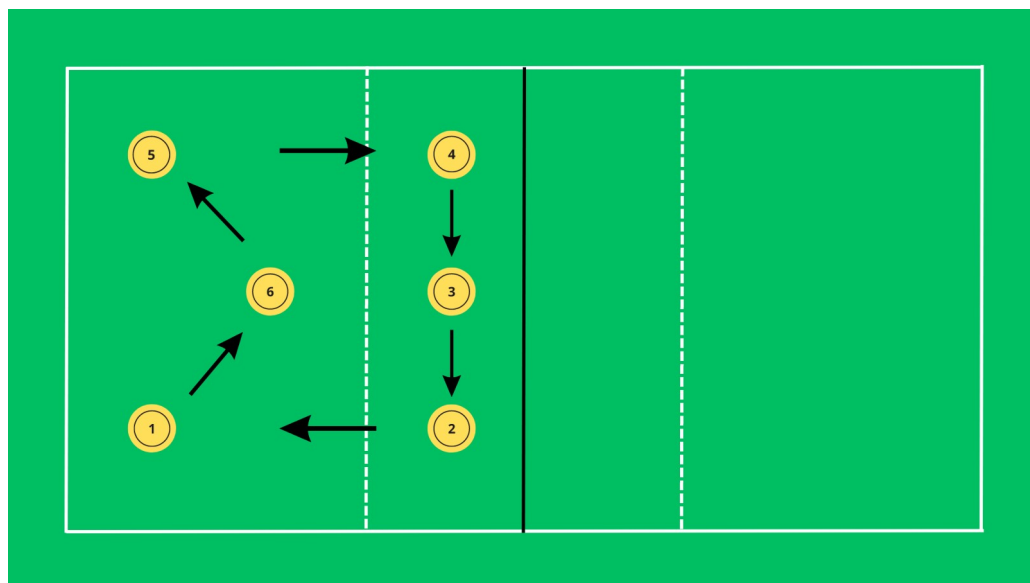
13. Critério técnico

- 13.1. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:
- 13.2. Para os grupos que o número de equipes for igual:
- 13.3. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 13.7.
- 13.4. Para os grupos que o número de equipes for diferente:
- 13.5. Os grupos deverão ser igualados e o resultado das equipes excluídas no grupo não serão computados.
- 13.6. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 13.7.
- 13.7. Média de sets average (número de sets recebidos, dividido pelo número de sets feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;
- 13.8. Média de pontos average (número de pontos recebidos dividido pelo número de pontos feitos, dividido pelo número de jogos). Classifica-se o menor coeficiente;
- 13.9. Sorteio.

14. Observações:

- 14.1. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+), esta equipe ficara fora da disputa, independentemente do número de (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-);
- 14.2. Quando na formula a equipe constar com zero (partidas/pontos/gols/sets) recebidos (-) e o número de (partidas/pontos/gols/sets) feitos (+) for superior a zero, esta equipe será a classificada;
- 14.3. Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante.

14.4. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência do CCO/PRES, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



Tênis de Mesa Masculino e Feminino

1. Participantes:
 - 1.1. 1 atleta por equipe.
2. Materiais:
 - 2.1. Mesa oficial de tênis;
 - 2.2. Bola oficial;
 - 2.3. Rede;
 - 2.4. Raquetes com borracha.
3. Desenvolvimento:
 - 3.1. Constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. Sendo que o jogador que ganhar 2 sets, será o vencedor.
 - 3.2. Cada lado da mesa se alterna servindo dois pontos de cada vez. Exceção: Depois de empatado 10-10 ("deuce"), o serviço alterna em cada ponto.
 - 3.3. O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3.4. 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.

4. O saque

4.1. 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;

4.2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta;

4.3. Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos;

4.4. 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;

4.5. 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;

4.6. O saque é livre, a critério do jogador. Não é necessário "cruzar" o saque.

5. A partida deve ser interrompida quando:

5.1. O saque "queimar" a rede;

5.2. O adversário não estiver preparado para receber o saque;

5.3. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;

5.4. As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

6. Pontuação

6.1. Errar o saque;

6.2. Errar a recebimento do saque;

6.3. Tocar na bola duas vezes consecutivas;

6.4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas;

6.5. Bater com o lado de madeira da raquete;

6.6. Movimentar a mesa de jogo;

6.7. O jogador ou a raquete tocar a rede ou seus suportes;

6.8. Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa na sequência.

7. Tempo

7.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

DAMAS

Art. 1º. O torneio de DAMAS do JIIDO 2024 será realizado de acordo com as regras do presente regulamento.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela organização do Evento obedecendo ao disposto no art. 1º do presente Regulamento.

Art. 3º. O torneio será disputado no sistema Suíço, com tempo de reflexão de 21 x 21 minutos.

§1º Se o número total de participantes do torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, isto é, sem adversário para enfrentar na rodada. Nesse caso, esse jogador será definido como BYE e receberá 1 (um) ponto, que equivale a pontuação de um empate.

§2º O jogador receberá a seguinte pontuação em cada partida:

- a) Em caso de vitória: 2 (dois) pontos;
- b) Em caso de empate: 1 (um) ponto;
- c) Em caso de derrota: 0 (zero) ponto.

Art.4º A tabela de competição (emparelhamento) será elaborada após o encerramento da etapa de inscrições dos jogos.

Art. 5º. Caso haja, após a realização de todas as rodadas, atletas empatados em pontuação, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- a) Confronto direto (11)
- b) Milésimos medianos com o corte do pior resultado (37)
- c) Milésimos totais (37)
- d) Sonemberg Berger (52)

Art. 6º. Ao tocar uma peça, o jogador deverá realizar seu próximo movimento com esta peça (regra “peça tocada é jogada”).

Art. 7º. O jogador deverá acionar o relógio com a mesma mão que mover a peça.

Art. 8º. Não é permitido acionar o relógio usando peça capturada ou com a mão ocupada por ela.

Art. 9º. É vedado ao jogador manter a mão sobre o relógio, segurá-lo ou derrubá-lo.

Art. 10º. As peças brancas iniciam o jogo.

Art. 11º. O tabuleiro será posicionado de modo que a grande diagonal (escura) fique à esquerda de cada jogador, de modo que a primeira casa à esquerda, da primeira fila, seja escura.

Art. 12º. O tabuleiro de jogo será o nacional, com 64 casas e 12 peças iniciais para cada jogador.

Art. 13º. A peça anda apenas para frente (diagonal) uma de cada vez.

Art. 14º. Ao atingir a oitava fileira, a peça é promovida a dama.

Art. 15º. A dama possui movimento amplo, podendo ir para frente e para trás (diagonal), não podendo saltar uma peça da mesma cor ou capturar duas consecutivas de outra cor (sem haver espaço entre elas).

Art. 16º. A captura é obrigatória, não havendo a jogada conhecida por “sopro”.

Art. 17º. Duas ou mais peças juntas, na diagonal, não podem ser capturadas.

Art. 18º. A pedra captura a dama e a dama captura a pedra, tendo assim, o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

Parágrafo único. A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças.

Art. 19º. Se no mesmo lance houver mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).

Art. 20º. A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem nela parar, não será promovida à dama.

Parágrafo único. Não é permitido encerrar o movimento na casa de coroação (promoção à dama) se houver possibilidade de captura de outra peça nessa mesma jogada.

Art. 21º. Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não sendo permitido capturar duas vezes a mesma peça.

Art. 22º. Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Art. 23º. Se, após completar seu lance, o jogador cometeu uma das irregularidades seguintes, somente o adversário tem o direito de decidir se a irregularidade deve ser retificada ou mantida:

- a) Jogar na sua vez dois lances seguidos;
- b) Fazer movimento irregular de pedra ou damas;
- c) Tocar uma das suas próprias peças e jogar outra (exceto quando for para fazer uma captura obrigatória);
- d) Voltar um lance executado;
- e) Jogar peça do adversário;
- f) Jogar uma peça quando é possível capturar;
- g) Retirar do tabuleiro, sem motivo, peças do adversário ou próprias;
- h) Tomar número de peças inferior ou superior ao que a regra determina;
- i) Parar antes do término de uma tomada em cadeia;
- j) Retirar irregularmente do tabuleiro peças antes que termine a tomada;
- k) Retirar, depois da captura, número de peças inferior ao de peças tomadas;

- l) Retirar, depois da captura, peças que não foram tomadas;
- m) Paralisar a retirada das peças de uma tomada em cadeia;
- n) Retirar, depois da captura, uma ou mais das suas próprias peças.

Art. 24º. Será declarado empate:

- a) Após 20 (vinte) lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra;
- b) Após 05 (cinco) lances de 02 (duas) contra 02 (duas) damas;
- c) Após 05 (cinco) lances 02 (duas) damas contra uma dama;
- d) Após 05 (cinco) lances de 02 (duas) damas contra uma dama e uma pedra;
- e) Após 05 (cinco) lances de uma dama contra uma dama;
- f) Após 05 (cinco) lances de uma dama contra uma dama e uma pedra;
- g) Quando os parceiros o declaram de comum acordo.

Art. 25º. Numa tomada em cadeia é proibido saltar as próprias peças.

Art. 26º. É terminantemente proibido fumar no recinto do jogo, usar telefone celular no modo silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra para os espectadores do evento.

Art. 27º. Em caso de WO (without opponent) em qualquer rodada da competição, o jogador presente receberá pontuação de vitória e o faltante, de derrota.

Art. 28º. Ao término das partidas, os jogadores deverão sair do local, para não se aproximar de quem está jogando e manter o silêncio necessário para não tirar a concentração das duplas que estão jogando.

Art. 29º. É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único. Todas as reclamações deverão ser dirigidas ao árbitro do torneio.

Art. 30º. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

Parágrafo único. Será garantido ao atleta, intervalo de 05 (cinco) minutos de descanso entre o fim de uma partida e o início de outra.

Art. 31º. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas previamente inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que estes considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 32º. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 33º. É responsabilidade dos jogadores repassar o resultado final de cada jogo à organização do Evento.

Art. 34º. Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

XADREZ

Art. 1º. O torneio de Xadrez do JIIDO 2024 será realizado de acordo com as regras da FIDE combinado com as determinações do presente regulamento.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada por equipe definida pela comissão organizadora, obedecendo ao disposto no art. 1º do presente Regulamento.

Art. 3º. O torneio será disputado no sistema Suíço, em 6 (seis) rodadas, com 15 (Quinze) Minutos de reflexão NOCAUTE (sem acréscimo de tempo por jogada) nos naipes Masculino e Feminino.

Parágrafo único. Se o número total de participantes do torneio for ímpar, um dos participantes acaba sem empareiramento, ou seja, sem adversário para enfrentar na rodada. Neste caso, esse jogador será definido como BYE e receberá 1 (um) ponto.

Art. 4º. O jogador receberá a seguinte pontuação em cada partida:

- a) Em caso de vitória: 2 (um) ponto;
- b) Em caso de empate: 1 (meio) ponto;
- c) Em caso de derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 5º. Caso haja, após a realização de todas as rodadas, atletas empatados em pontuação, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- a) Confronto direto (11)
- b) Milésimos medianos com o corte do pior resultado (37)
- c) Milésimos totais (37)
- d) Sonnenberg Berger (52)

.Art. 6º. O empareiramento da primeira rodada será elaborado após a confirmação das inscrições, realizado na sessão técnica. O programa (software) de empareiramento a ser utilizado poderá ser o Swiss Perfect, ou o Swiss Manager.

Art. 7º. Ao tocar uma peça, o jogador deverá realizar seu próximo movimento com esta peça (regra “peça tocada é peça jogada”).

Art. 8º. O jogador deverá acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

Art. 9º. Não é permitido acionar o relógio usando peça capturada, ou com a mão ocupada por ela.

Art. 10º. É vedado ao jogador manter a mão sobre o relógio, segurá-lo ou derrubá-lo.

Art. 11. Serão admitidas as jogadas especiais: En Passant, roque e a promoção.

Parágrafo único. A promoção será concedida ao peão que alcançar a oitava fileira do tabuleiro, podendo ser promovido a cavalo, bispo, torre ou dama.

Art. 12. As peças brancas iniciam o jogo.

Art. 13. A definição da cor com que cada atleta competirá será definida pela organização, após cada emparelamento.

Art. 14. É terminantemente proibido fumar no recinto de jogo, usar telefone celular, mesmo sendo em modo silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra para os espectadores do evento.

Art. 15. É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas, sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único. Toda a reclamação deverá ser dirigida ao árbitro do torneio.

Art. 16. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

Parágrafo único. Será garantido ao atleta, intervalo de 5 (cinco) minutos de descanso entre o fim de uma partida e o início de outra.

Art. 18. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 19. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem como para dali retirar pessoas que estes considerem estar prejudicando o bom andamento da modalidade.

Art. 20. Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.

Art. 21. É responsabilidade dos jogadores repassar o resultado final de cada jogo à organização do Evento.

Art. 22. Os casos não previstos no presente regulamento serão resolvidos pela Comissão organizadora do Evento.

DOMINO

Art. 1º. O torneio de Dominó dos JIIDO 2024 será realizado de acordo com as regras do presente regulamento.

Art. 2º. A arbitragem do torneio será realizada pelo Coordenador Técnico da modalidade selecionado pela organização do Evento obedecendo ao disposto no art. 1º do presente Regulamento.

Art. 3º. O torneio será disputado no sistema Suíço, em 7 (sete) rodadas, nos naipes Masculino e Feminino.

Parágrafo único. Se o número total de participantes do torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, ou seja, sem adversário para enfrentar na rodada.

Neste caso, esse jogador será definido como BYE e receberá 1 (um) ponto.

Art. 4º. O jogador receberá a seguinte pontuação em cada partida:

- a) Em caso de vitória: 2 (um) ponto;
- b) Em caso de empate: 1 (meio) ponto;
- c) Em caso de derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 5º. Caso haja, após a realização de todas as rodadas, atletas empatados em pontuação, serão aplicados os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:

- a) Confronto direto (11)
- b) Milésimos medianos com o corte do pior resultado (37)
- c) Milésimos totais (37)
- d) Sonnenberg Berger (52)

.Art. 6º. Ao tocar uma peça, o jogador deverá realizar seu próximo movimento com esta peça (regra “peça tocada é jogada”).

Art.7º- O emparceiramento da primeira rodada será elaborado após a confirmação das inscrições, realizado na sessão técnica.

Art.8º- O jogo de dominó a ser utilizado será com vinte e oito pedras, divididas igualmente entre as duplas, de forma que cada jogador inicie a peça com sete pedras sobrando 14 (quatorze) para comprar no caso do oponente não ter a pedra da vez.

Art.9º Para o início do Primeiro Jogo, as pedras são embaralhadas pelo árbitro, cabendo a saída a quem tiver o doble de seis. Caso nenhum dos jogadores tenha, vale o doble de, cinco, quatro e assim sucessivamente. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador que iniciou a partida anterior, sendo esse o último a comprar, cabendo a saída ao jogador que escolheu as peças primeiro. As pedras devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras;

Art.10º Será declarado vencedor de um jogo aquele jogador que conseguir se desfazer de todas as suas peças primeiro, ou seja, aquele que “bater” primeiro. Para vencer a partida é necessário vencer duas (2) de três (3) partidas.

Art. 11º. Não haverá substituição de jogadores.

Art. 12º. É terminantemente proibido fumar no recinto de jogo, usar telefone celular, mesmo

sendo em modo silencioso ou qualquer outro aparelho de comunicação, valendo a regra

para os espectadores do evento.

Art. 13º. É proibido perturbar ou distrair o oponente, incluindo reclamações descabidas,

sucessivas ofertas de empate e qualquer fonte de ruído na área de jogo.

Parágrafo único. Toda a reclamação deverá ser dirigida ao árbitro do torneio.

Art. 14º. Não serão concedidos intervalos de tempo para descanso durante a partida.

Parágrafo único. Será garantido ao atleta, intervalo de 5 (cinco) minutos de descanso entre

o fim de uma partida e o início de outra.

Art. 15º. Os jogos serão realizados em lugar próprio e com a participação dos atletas inscritos, coordenador, sendo permitida a presença de torcedores desde que seja respeitado o absoluto silêncio exigido pela modalidade.

Parágrafo único. É resguardada ao coordenador técnico da modalidade, à arbitragem e aos

membros da organização, a prerrogativa de exigir silêncio no recinto das disputas, bem

como para dali retirar pessoas que estes considerem estar prejudicando o bom andamento

da modalidade.

Art. 16º. Ao término das partidas, os jogadores poderão permanecer no recinto, mas deverão

manter distância das demais duplas em disputa e permanecer em absoluto silêncio no local.

Art. 17º. É responsabilidade dos jogadores repassar o resultado final de cada jogo à organização do Evento.

Art. 18º. Os casos não previstos no presente regulamento serão resolvidos pela Comissão organizadora do Evento.