

PARANÁ



G O V E R N O D O E S T A D O

SECRETARIA DO ESPORTE
SECRETARIA DA MULHER,
IGUALDADE RACIAL
E PESSOA IDOSA



JOGOS DA
INTEGRAÇÃO
D O I D O S O
FELIZ IDADE

REGULAMENTO JIIDO 2025

FELIZ IDADE

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO E OBJETIVO.....	2
2 DA REALIZAÇÃO.....	3
3 DAS COMPETÊNCIAS.....	4
4 DOS PARTICIPANTES E PROFISSIONAIS QUE ATUARÃO COM A COMISSÃO TÉCNICA DE CADA MUNICÍPIO.....	5
5 DA CAPACITAÇÃO.....	6
6 DA JOGOS.....	8
7 MAPA DE INSCRIÇÃO.....	16
8 DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA.....	16
9 RESOLUÇÃO DE CONFLITOS.....	17
10 DAS MODALIDADES.....	19
11 DAS INSCRIÇÕES.....	20
12 DA SUBSTITUIÇÃO.....	21
13 DA IDENTIFICAÇÃO/ CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO.....	21
14 DO DESFILE DE ABERTURA.....	21
15 NOITE DA REGIONALIDADE PARANAENSE.....	22
16 DA PREMIAÇÃO.....	23
17 CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO GERAL.....	23
18 TERMO DE RESPONSABILIDADE.....	25
1 FORMAS DE DISPUTA.....	27
2 CRITÉRIO DE DESEMPATE.....	39
1 BASQUETE RELÓGIO.....	43
2 HANDEBOL POR ZONA.....	48
3 PETECA.....	53
4 VOLEIBOL CÂMBIO.....	57
5 VOLEIBOL NO ESCURO.....	63
6 VÔLEI DE PRAIA.....	69
7 TÊNIS DE MESA.....	75
8 DAMAS.....	77
9 XADREZ.....	82
10 DOMINO.....	85

1 INTRODUÇÃO E OBJETIVO

O XIX JIIDO (JOGOS DE INTEGRAÇÃO DA PESSOA IDOSA) é realizado pelo Governo do Estado do Paraná, através o da Secretaria de Estado do Esporte, por intermédio da Paraná Esporte e contando com o apoio das Prefeituras Municipais.

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

Os XIX JIIDO tem por finalidade, a execução das premissas que contemplam a Política Pública de Esportes no Paraná, contida dentro do no estágio do esporte para a vida toda e readaptação.

“Atividade física, para sedimentar hábitos, costumes e condutas corporais regulares com repercussões benéficas na educação, na saúde e no lazer dos praticantes.”

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 prática de atividades e exercícios físicos contribui para a integração social, reconhecendo a importância e a contribuição das pessoas idosas para a sociedade.

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 XIX JIIDO SERÃO REALIZADOS NOS MUNICÍPIOS:

- I Pontal do Paraná (Série Bronze) 09 a 12 de junho de 2025.
- II Bandeirantes (Série Prata) 01 a 05 de outubro de 2025.
- III Guaratuba (Série Ouro) 05 a 09 de novembro de 2025.

3 DAS COMPETÊNCIAS

3.1 GOVERNO DO ESTADO

Os XIX JIIDO é de competência do Governo do Estado do Paraná, através da Secretaria de Estado do Esporte, por intermédio da Paraná Esporte:

Prover a infraestrutura necessária para a realização do evento, no que diz respeito:

- I Infraestrutura e Logística hospedagem e alimentação

3.2 DOS MUNICÍPIOS SEDES

Para realização dos XIX JIIDO é de competência dos municípios sedes:

- I Prover a infraestrutura necessária para a realização do evento, no que diz respeito a locais de competições, materiais e recursos humanos; que considerem as especificidades da população idosa e a necessidade de acessibilidade;
- II Assessorar as atividades operacionais do evento;
- III Transportar a arbitragem e equipe técnica dos jogos;
- IV Organizar atividades culturais e artísticas durante a semana dos jogos;
- V Disponibilizar atendimento médico e hospitalar aos participantes;
- VI Segurança nos locais de competição.

3.3 MUNICÍPIOS PARTICIPANTES

Para realização dos XIX JIIDO é de competência dos municípios participantes:

- I Efetuar a inscrição com lisura;
- II Ser responsável pelo Transporte intermunicipal e transporte interno durante a competição;
- III Arcar com hospedagem e alimentação do motorista e excedentes da comitiva do município.;
- IV É de responsabilidade dos técnicos e enfermeiros de cada delegação o acompanhamento e atendimento das necessidades de seus integrantes, em tempo integral.
- V Toda a responsabilidade da aptidão física dos participantes.

4 DOS PARTICIPANTES E PROFISSIONAIS QUE ATUARÃO COM A COMISSÃO TÉCNICA DE CADA MUNICÍPIO

4.1 DOS PARTICIPANTES

- I Poderão participar dos XIX JIIDO, pessoas nascidas antes do ano de 1965 de ambos os gêneros.
- II O atleta participante, deverá, obrigatoriamente, ser morador do município no qual competirá nos Jogos, podendo a CCO a qualquer momento da competição solicitar documentação comprobatória para tal.
- III Nos XIX JIIDO, não será permitido, em hipótese alguma, o empréstimo de atletas de outras equipes para completar a sua.
- IV Os participantes inscritos na listagem geral poderão participar em até **02 (duas) atividades esportivas adaptadas por dia;**
- V Os participantes inscritos deverão estar aptos a prática de atividade esportiva, **ficando sob a responsabilidade de cada município a apresentação de ATESTADO MEDICO E O TERMO DE RESPONSABILIDADE ASSINADO.(Termo de responsabilidade no final desse documento)**
- VI Material a ser levado:
 - Álcool em gel individual.
 - Levar protetor solar.

- Levar repelente.
- Levar garrafa de água para a hidratação
- Levar roupa apropriada para atividades e oficinas práticas.
- Obrigatório a utilização de tênis para as atividades práticas de esporte, lazer e culturais;
- Levar remédios de uso pessoal.
- Levar carteira de plano de saúde (quem tiver).
- Levar a bandeira do seu município para desfile de abertura;
- **FICA PROIBIDO O USO DE CORNETAS, APITOS OU BUZINAS.**

4.2 PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

- I Os profissionais de Educação Física deverão estar com seu registro ativo junto ao CREF;
- II Portar a cédula de identidade profissional e apresentá-la quando solicitado;
- III Estar presente durante a realização das partidas ou disputas de sua equipe;
- IV 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; mesmo se a partida for realizada.**
- V Ter participado da capacitação sobre os jogos de integração da pessoa Idosa oferecida pela Paraná esporte no ano de 2025 (Série Prata e Ouro).

4.3 PROFISSIONAL DE ENFERMAGEM OU TÉCNICO EM ENFERMAGEM QUE ATUARÃO COM A COMISSÃO TÉCNICA DE CADA MUNICÍPIO:

- I O profissional de Enfermagem ou Técnico em enfermagem deverá estar com seu registro ativo junto ao COREN;
- II O profissional de enfermagem deverá portar bolsa de atendimento para primeiros socorros (materiais mínimos para atendimento aos integrantes de suas equipes);
- III Portar a cédula de identidade profissional e apresentá-la quando solicitado.

5 DA CAPACITAÇÃO

Com o objetivo de qualificar os profissionais envolvidos nos XIX Jogos de Integração da pessoa Idosa (JIIDO) 2025, será realizada uma capacitação específica voltada às atividades esportivas adaptadas e às normas regulamentares das modalidades.

A participação é obrigatória para os professores responsáveis pelas delegações que competirão nas Séries Prata e Ouro. Também será altamente recomendada para os municípios que ainda não participam dos JIIDO, como forma de introdução e alinhamento técnico. Estes poderão inscrever um profissional de Educação Física para participar da capacitação, promovida pela Paraná Esporte.

5.1 AS DATAS E LOCAIS CORRESPONDENTES:

Data	Local	Quantitativo	Obrigatoriedade
13 a 15 de Junho de 2025	Pontal do Paraná – Espaço AB Eventos	1 Profissional com CREF responsável pelo município	Obrigatoriamente os responsáveis pelas equipes que já compõe o JIIDO Série Ouro e Prata

5.2 OBJETIVO DA CAPACITAÇÃO

- I Esclarecer dúvidas e interpretar o regulamento vigente do JIIDO 2025;
- II Capacitar os professores para orientarem corretamente os atletas nas modalidades em disputa, além de multiplicarem o conhecimento nas suas regiões;
- III Apresentar as diretrizes e o novo formato do JIIDO 2026 – Feliz Idade.

5.3 CUSTOS RELACIONADOS À PARTICIPAÇÃO

- I Não haverá cobrança de taxa de inscrição para os profissionais;
- II A Paraná Esporte será responsável pelos custos de hospedagem e alimentação de 1 (um) profissional por município durante o período da capacitação;
- III O transporte interestadual até o local do evento deverá ser providenciado pelo próprio participante;

IV Caso o município deseje enviar mais de um profissional, os custos adicionais com hospedagem e alimentação serão de responsabilidade do próprio município.

6 DA JOGOS

6.1 SÉRIE BRONZE EM PONTAL DO PARANÁ

A série bronze será realizado no município de Pontal do Paraná na data 9 a 12 de junho de 2025, Os participantes da Série Bronze são municípios que estão iniciando o seu trabalho junto às modalidades que contemplam os jogos da integração da pessoa Idosa, poderão fazer a sua inscrição conforme descrito no quadro abaixo:

OBRIGATORIEDADE	ATLETAS	PROFISSIONAIS
Participar de todas as oficinas planejadas	Máximo 13 Atletas Mínimo 10 Atletas	1 Profissional de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem

Tabela 1: Esse quadro de participantes refere-se como responsabilidade da SEES/Paraná Esporte no que diz respeito ao custeio de alimentação e hospedagem

I Qualquer número de inscrito que estiver acima dos valores que se encontram no quadro serão considerados como excedentes e as despesas de hospedagem e alimentação serão de única e inteira responsabilidade da delegação/município exemplo:

- Motorista
- Estagiários
- Professor auxiliar
- Secretário de esporte do município
- Diretor de esporte do município
- Cônjuges de atleta

II O número de vagas da Série Bronze está limitado a 25 municípios. Caso a demanda ultrapasse esse número, será organizada uma lista de espera, cujos critérios e procedimentos serão divulgados oportunamente no Boletim Informativo nº 01;

III Os municípios poderão participar de mais de uma Série (Bronze e Prata ou Bronze e Ouro), conforme estipulado no Regulamento do JIIDO, Tabela 1, abela 2 e Tabela 3.

Contudo, será obrigatória a indicação de participantes distintos para cada uma das atividades;

IV Não será permitido que um mesmo indivíduo represente o município em ambas. Se for verificado que um indivíduo foi inscrito em mais de uma série entre (bronze prata ou ouro) este município será penalizado com um desconto de um ponto por indivíduo em duplicidade inscrito, participando das séries afetando na sua classificação geral.

Essa medida tem como objetivo se alinhar à proposta da Política Pública de Esportes do Estado direcionada à Pessoa Idosa, promovendo a inclusão por meio de atividades esportivas e de lazer. Visa, ainda, proporcionar oportunidades aos municípios que já possuem iniciativas consolidadas nessa área, bem como incentivar aqueles que estão em fase inicial de implementação de tais ações.

6.1.2 PREVISÃO DE PROGRAMAÇÃO DA SÉRIE BRONZE

PREVISÃO CRONOGRAMA					
JOGOS DA INTEGRAÇÃO DA PESSOA IDOSA					
SÉRIE BRONZE					
CATEGORIA	SEXO	1º DIA (09/06)	2º DIA (10/06)	3º DIA (11/06)	4º DIA (12/06)
OFICINA	MISTO	CHECK-IN ÀS 14 HORAS	MANHÃ	MANHÃ	CHECK-OUT ÀS 10 HORAS
OFICINA	MISTO	TARDE	TARDE	TARDE	
		ABERTURA	REGIONALIDADE	BAILE	

Tabela 2: PREVISÃO CRONOGRAMA SÉRIE BRONZE

6.2 SÉRIE PRATA

A série Prata será realizado no município de Bandeirantes entre os dias 01 a 05 de outubro de 2025. Os participantes da Série Prata são municípios que Já participaram de edições anteriores tanto da Série Prata quanto da Série Bronze. A composição da delegação será feita conforme quadro abaixo:

MODALIDADES	ATLETAS	PROFISSIONAIS
1 modalidade coletiva + 1 modalidade individual	Máximo 16 Atletas Mínimo 4 Atletas	1 Profissional de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem
2 modalidades coletivas + 1 ou mais modalidade(s) individual (is)	Máximo 20 Atletas Mínimo 8 Atletas	Até 2 Profissionais de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem
3 ou mais modalidades coletivas + 1 ou mais modalidade(s) individual (is)	Máximo 26 Atletas Mínimo 20 Atletas	Até 3 Profissionais de Educação Física 1 Profissional de Enfermagem

Tabela 3: Quantidade de participantes Série Prata. Esse quadro de participantes refere-se como responsabilidade da SEES/Paraná Esporte no que diz respeito ao custeio de alimentação e hospedagem

I Qualquer número que estiver descrito acima dos valores que se encontram no quadro serão considerados como excedentes e as despesas de hospedagem e alimentação serão de única e inteira responsabilidade da delegação/município exemplo:

- Motorista
- Estagiários
- Professor auxiliar
- Secretário de esporte do município
- Diretor de esporte do município
- Cônjuges de atleta

II A pessoa Idosa inscrita deverá, obrigatoriamente, participar de no mínimo uma modalidade esportiva elencada no regulamento do JIIDO.;

III Após a realização da inscrição de forma virtual a documentação deverá ser assinada pelo secretário de esportes ou diretor de esporte do município e entregue no ato do credenciamento;

IV O município sede, poderá participar com 2 delegações esportivas; contendo no máximo 30 integrantes em cada delegação;

V As delegações do município sede não terá direito à hospedagem e alimentação fornecidas pela organização do evento;

VI Se um município optar pela participação de uma segunda delegação representativa a mesma deverá ter seus custos de despesas arcados pelo próprio município além disso passar pela aprovação da comissão central organizadora (CCO). A segunda delegação responderá da mesma forma dos itens contidos no regulamento dos jogos da integração da pessoa Idosa;

VII Reforçando o **Item 5.1 inciso IV** se for verificado que um integrante da delegação representativa do município já tenha participado da série bronze será descontado um ponto na classificação geral, para cada integrante em reincidente.

6.2.2 LISTA DE MUNICÍPIOS QUE JÁ SE ENCONTRAM CREDENCIADOS A PARTICIPAR DA SÉRIE PRATA:

Cruzeiro Do Sul	Chopinzinho	Cruzeiro Do Oeste
Nossa Senhora Das	Pinhalão	Cambé
Graças	Corbélia	Cidade Gaúcha
Tijucas Do Sul	Flórida	Nova Esperança
Londrina	Pérola	São Pedro Do Paraná
Guaíra	Peabiru	Astorga
São João	Planaltina Do Paraná	Curitiba Sees
Boa Esperança Do Iguaçu	Foz Do Jordão	Goioxim
Curitiba	Presidente Castelo	Santa Isabel Do Ivaí
Mandaguari	Branco	Siqueira Campos
Piraquara	Clevelândia	
Guaporema	Mandaguaçu	

6.2.3 PREVISÃO DE PROGRAMAÇÃO DA SÉRIE PRATA

PREVISÃO CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO						
JOGOS DA INTEGRAÇÃO DA PESSOA IDOSA						
SÉRIE PRATA						
CATEGORIA	SEXO	1º DIA (01/10)	2º DIA (02/10)	3º DIA (03/10)	4º DIA (04/10)	5º DIA (05/10)
BASQUETE RELÓGIO	FEM		TARDE			
	MAS		MANHÃ			
PETECA	FEM		MANHÃ			
	MAS		TARDE			
HANDEBOL ZONA	FEM				TARDE	
	MAS				MANHÃ	
VÔLEI CAMBIO	FEM				MANHÃ	MANHÃ
	MAS				TARDE	MANHÃ
VÔLEI NO ESCURO	FEM			TARDE		
	MAS			MANHÃ		
VÔLEI DE PRAIA	FEM			MANHÃ		
	MAS			TARDE		
TÊNIS DE MESA	FEM		MANHÃ			
	MAS		TARDE			
DOMINÓ	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
DAMA	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
XADREZ RÁPIDO	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
		Check-in 14h	ABERTUR A	REGIONAL IDADE	BAILE	Check-out 10h

Tabela 4: Previsão de programação da série bronze

6.3 SÉRIE OURO

A Série Ouro será realizado no município de Guaratuba na data 05 a 09 de novembro de 2025. Os participantes da Série Ouro são municípios que já participaram da Série Ouro de 2024 e os quatro primeiros colocados da Série Prata do ano de 2024. A composição da delegação será feita conforme quadro abaixo:

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

Tabela 5: Quantidade de participantes Série Ouro. Esse quadro de participantes refere-se como responsabilidade da SEES/Paraná Esporte no que diz respeito ao custeio de alimentação e hospedagem.

I Qualquer número que estiver descrito acima dos valores que se encontram no quadro serão considerados como excedentes e as despesas de hospedagem e alimentação serão de única e inteira responsabilidade da delegação/município exemplo:

- Motorista
- Estagiários
- Professor auxiliar
- Secretário de esporte do município
- Diretor de esporte do município
- Cônjuges de atleta

II A pessoa Idosa inscrita deverá, obrigatoriamente, participar de no mínimo uma modalidade esportiva elencada no regulamento do JIIDO.

III Após a realização da inscrição de forma virtual a documentação deverá ser assinada pelo secretário de esportes ou diretor do esporte do município e entregue no ato do credenciamento.

IV O município sede, poderá participar com 2 delegações esportivas; contendo no máximo 34 integrantes em cada delegação;

V **As delegações do município sede não terá direito à hospedagem e alimentação fornecidas pela organização do evento;**

VI Se um município optar pela participação de uma segunda delegação representativa a mesma deverá ter seus custos de despesas arcados pelo próprio município além disso passar pela aprovação da comissão central organizadora (CCO). A segunda delegação responderá da mesma forma dos itens contidos no regulamento dos jogos da integração da pessoa Idosa;

VII Reforçando o **Item 5.1 inciso IV** se for verificado que um integrante da delegação representativa do município já tenha participado da série bronze será descontado um ponto para cada integrante em reincidente.

6.3.2 MUNICÍPIOS QUE JÁ SE ENCONTRAM CREDENCIADOS A PARTICIPAR DA SÉRIE OURO:

Toledo	Palmas	Goioerê
Guaratuba José Richa	Colombo	Araruna
Guaratuba Coroados	Matinhos	São Miguel Do Iguaçu
São José Dos Pinhais	Terra Rica	Assis Chateaubriand
Cornélio Procópio	Antonina	Campina Grande Do Sul
Maringá	Medianeira	Quatro Barras
Araucária	Santa Helena	Prudentópolis
União Da Vitória	Fazenda Rio Grande	Pinhão
Missal	Paranavaí	Ribeirão Do Pinhal
Rancho Alegre	Mangueirinha	Pato Bragado
Pato Branco	Marechal Cândido Rondon	Itaipulândia
Entre Rios Do Oeste	Marialva	Umuarama
Cruz Machado	Nova Santa Rosa	Campo Mourão
Mercedes	Pontal Do Paraná	Cornélio Procópio NASF
Quatro Pontes	Cafezal Do Sul	

6.3.3 PREVISÃO PARA A PROGRAMAÇÃO JIIDO SÉRIE OURO

PREVISÃO CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO						
JOGOS DA INTEGRAÇÃO DA PESSOA IDOSA						
SÉRIE OURO						
CATEGORIA	SEXO	1º DIA (04/10)	2º DIA (05/10)	3º DIA (06/10)	4º DIA (07/10)	5º DIA (08/10)
BASQUETE RELÓGIO	FEM		TARDE			
	MAS		MANHÃ			
PETECA	FEM		MANHÃ			
	MAS		TARDE			
HANDEBOL ZONA	FEM				TARDE	
	MAS				MANHÃ	
VÔLEI CAMBIO	FEM				MANHÃ	MANHÃ
	MAS				TARDE	MANHÃ
VÔLEI NO ESCURO	FEM			TARDE		
	MAS			MANHÃ		
VÔLEI DE PRAIA	FEM			MANHÃ		
	MAS			TARDE		
TÊNIS DE MESA	FEM		MANHÃ			
	MAS		TARDE			
DOMINÓ	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
DAMA	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
XADREZ RÁPIDO	FEM	TARDE/ NOITE				
	MAS	TARDE/ NOITE				
		Check-in 14h	ABERTURA	REGIONALI DADE	BAILE	Check-out 10h

Tabela 6: Previsão de programação da série Ouro

7 MAPA DE INSCRIÇÃO

I Cada modalidade tem o mínimo e máximo de quantitativo de atletas, para o mapa de inscrição;

II Nas modalidades individuais, cada município poderá inscrever até 2 (dois) atletas por naípe. Contudo, durante a sessão preliminar da modalidade, o responsável deverá indicar 1 (um) atleta por naípe que efetivamente representará o município nas competições oficiais;

III Na modalidade Dominó, que é disputada em duplas, será permitida a inscrição de até 3 (três) atletas por naípe. Nessa modalidade, o responsável deverá selecionar 2 (dois) atletas por naípe para compor a dupla titular que representará o município nas partidas.

QUADRO QUANTITATIVO DE ATLETAS POR MODALIDADE		
MODALIDADE PO NAIPE	MÍNIMO ATLETAS	MÁXIMO ATLETAS
Basquetebol Relógio	12	15
Handebol por Zona	7	12
Peteca	4	8
Vôlei De Praia	6	12
Vôlei no Escuro	6	12
Voleibol Câmbio	9	15
Damas	1	2
Dominó	2	3
Tênis de Mesa	1	2
Xadrez	1	2

Tabela 7: Quantitativo de atletas por modalidade

8 DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

A Comissão Central Organizadora dos XIX JIIDO, será composta através da equipe que terá as atribuições de acompanhamento do regulamento e todas as normas técnicas e administrativas referentes à competição designada pela Paraná Esporte conforme abaixo:

- 1 Coordenador Geral (Muriel Tonin);

- 1 Coordenador de Série Prata (Jackson Almeida);
- 1 Coordenador de Série Ouro (Jackson Almeida);
- 1 Coordenador de Arbitragem (Luiz Henrique Pontes);
- 1 Coordenador das modalidades Basquete Relógio e Tênis de Mesa (Amanda Trevisan);
- 1 Coordenador das modalidades Vôlei de Praia, Vôlei Cambio e Vôlei Escuro (Rafaela Leu);
- 1 Coordenador das modalidades Handebol por Zona e Peteca (Higor);
- 1 Coordenador de quadra (Mauro, Luis H)
- 1 Coordenador de modalidade individual (Marçal);
- 1 Coordenador de hospedagem/alimentação (Regional);
- 1 Coordenador de infraestrutura/logística (Regional);
- 1 Coordenador de resultados (Cleber);
- 1 Auxiliar de CCO;
- 1 Coordenador Técnico;
- 4 Coordenadores Administrativos.

9 RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

No contexto do “Esporte para Toda a Vida”, a lei destaca, no art. 7º, inciso VI, que o esporte deve atuar como meio de reabilitação, habilitação e saúde, proporcionando “a continuidade, a manutenção e a estimulação corporal para o bem-estar físico, psíquico e social, com atenção primária as pessoas idosas e às pessoas com deficiência”. Isso reforça que os Jogos de Integração da pessoa idosa (JIIDO) de 2025, ao se alinharem a essa proposta, têm como objetivo principal a integração, a promoção da qualidade de vida e o estímulo à participação ativa das pessoas Idosas, em vez de focar em aspectos competitivos ou punitivos que exigiriam estruturas como uma comissão disciplinar ou um comitê de ética.

A ausência de uma comissão disciplinar ou comitê de ética no JIIDO de 2025 pode ser compreendida sob a perspectiva de que esses jogos não se enquadram no modelo de competições de alto rendimento ou profissional, onde questões como doping, fair play

financeiro ou conflitos disciplinares são mais comuns e demandariam tais instâncias (como previsto, por exemplo, nos artigos 50 a 52 da Lei Geral do Esporte, que tratam da Justiça Desportiva). Em vez disso, o foco está na inclusão e na socialização, alinhando-se à política pública de esportes voltada as pessoas Idosas, como descrito no seu regulamento reescrito anteriormente. A lei dá autonomia às organizações esportivas para definir suas regras (art. 27), o que permite que o JIIDO adapte seu formato às necessidades do público das pessoas Idosas, priorizando a integração em detrimento de formalidades disciplinares.

Portanto, a decisão de não incluir uma comissão disciplinar ou comitê de ética reflete o espírito do “Esporte para Toda a Vida” da Lei nº 14.597/2023, que busca incentivar a participação das pessoas Idosas em atividades esportivas e de lazer como forma de promover saúde e bem-estar, sem a necessidade de estruturas rígidas de controle ou sanção, típicas de eventos competitivos de maior complexidade.

Para manter o foco na harmonia e na experiência positiva de todos os participantes, o Comitê de Ética não será mais utilizado. Em seu lugar, adotamos um procedimento simplificado para resolução de conflitos diretamente na quadra, envolvendo professores, equipes e arbitragem.

9.1 PROCEDIMENTO SIMPLIFICADO USO DE BANDEIRAS VERMELHAS

Para resolver eventuais divergências durante as partidas, será adotado o seguinte sistema:

9.1.1 DISTRIBUIÇÃO DAS BANDEIRAS

I Cada equipe receberá 2 bandeiras vermelhas por partida, entregues ao professor responsável antes do início do jogo.

9.1.2 QUANDO UTILIZAR

I A bandeira pode ser utilizada imediatamente após uma jogada que, na visão do professor, tenha prejudicado sua equipe (ex: erro de arbitragem, atitude antidesportiva, descumprimento de regra).

9.1.3 AÇÃO IMEDIATA:

- I Ao lançar a bandeira na quadra, o jogo será automaticamente interrompido pela arbitragem;
- II O professor deve expor de forma clara a situação que motivou o uso da bandeira;
- III A arbitragem analisará o ocorrido e emitirá um veredito imediato;
- IV Se aceita: a jogada será anulada e repetida;
- V Se negada: a bandeira será considerada utilizada, sem outra penalidade.

9.1.4 LIMITES E CONDIÇÕES

- I Cada equipe poderá utilizar no máximo duas bandeiras por partida;
- II Após o uso das duas bandeiras, não será possível solicitar novas revisões;
- III O uso indevido da bandeira (ex.: lançamento sem motivo justificado, a critério do árbitro) não será penalizado, mas contará como uma das duas bandeiras disponíveis.

9.1.5 REGISTRO:

- I O mesário anotará o uso de cada bandeira para controle, informando as equipes sobre o saldo restante, se necessário.

9.1.6 CONDUTA E RESPEITO

- I Os professores são responsáveis por orientar suas equipes a respeitar as regras, promover o fair play e resolver conflitos de forma respeitosa;
- II A arbitragem terá autoridade para conduzir o procedimento das bandeiras vermelhas e garantir que a repetição da jogada ocorra de forma justa;
- III Casos excepcionais ou situações não resolvidas na quadra serão encaminhados à Coordenação Geral da Modalidade, que decidirá com base no Regulamento Geral, sempre priorizando a integração e o bem-estar das pessoas Idosas .
- IV Não serão aceitas reclamações formais ou processos pós-jogo, reforçando o espírito de cooperação e celebração do JIIDO.

10 DAS MODALIDADES

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

I Serão desenvolvidas atividades esportivas adaptadas nas modalidades:

- Basquetebol relógio;
- Handebol por zona;
- Peteca;
- Vôlei câmbio
- Vôlei de praia
- Vôlei no escuro (acima de 70 anos);
- Tênis de mesa;
- Damas;
- Dominó em dupla;
- Xadrez rápido.

II Devendo as equipes constituídas cumprir o cronograma estabelecido até o final;

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

11 DAS INSCRIÇÕES

11.1 SÉRIE BRONZE, PRATA E OURO

AÇÃO	PRAZOS E DATAS
Mapa de Inscrição	Será informado no Boletim Informativo nº1 e 2
Relação Nominal de Participantes	Será informado no Boletim Informativo nº1 e 2
Transmissão ao vivo do congresso técnico	Será informado no Boletim Informativo nº1 e 2

I O prazo final para a inscrição e nomeação de participante Será informado no Boletim Informativo N°01 e 02;

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

III 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;

IV Caso um atleta ou profissional não possa comparecer ao evento, é necessário informar a organização com antecedência mínima de 15 dias, enviando um e-mail para

jiido@esporte.pr.gov.br. Essa antecedência é essencial porque temos prazos específicos para contratar serviços de alimentação e hospedagem. Quando esses serviços são pagos e não utilizados, ocorre um desperdício de dinheiro público, o que é uma falta de cuidado com os recursos que pertencem a todos. Por isso, contamos com a colaboração de todos para respeitar esse prazo e evitar transtornos;

V Não podendo inscrever mais atletas após o prazo estipulado, mesmo não atingindo a requisição das **Tabelas 1 3 e 5**. 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;

VI 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.

VII O sorteio dos grupos ou chaves será realizado através de transmissão ao vivo (Pelo APP Oficial do Estado, SportAPP), para agilizar o processo de montagem das chaves e organização geral dos Jogos.

12 DA SUBSTITUIÇÃO

Não será permitida a substituição de quaisquer atletas momentos antes de cada jogo, desde que eles estejam inscritos na relação nominal de participantes do evento pelo SportAPP.

13 DA IDENTIFICAÇÃO/ CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

I Para a participação do atleta, em todas as atividades, será obrigatória a apresentação da credencial do evento;

II Sempre utilizar a credencial de identificação que será de responsabilidade do município participante.

14 DO DESFILE DE ABERTURA

A cerimônia de abertura será parte essencial dos Jogos, com participação obrigatória de todos os atletas. Os participantes deverão comparecer uniformizados ou com trajes que representem a caracterização regional de suas delegações. **Não haverá apresentações culturais dos municípios durante o evento.**

Todos atletas da delegação será informado no Boletim informativo nº2, horário e local de realização da mesma.

Nesta edição do jogo da integração da pessoa Idosa serão oferecidos aos prefeitos presentes na cerimônia de abertura das Series as quais seus municípios estiverem participando, um certificado com um selo de município amigo da pessoa idosa.

15 NOITE DA REGIONALIDADE PARANAENSE

Como parte da programação cultural dos XIX Jogos de Integração da pessoa Idosa (JIIDO) 2025, será realizada a Noite da Regionalidade Paranaense, um momento especial de celebração, troca de experiências e valorização das riquezas culturais do nosso estado.

Nesta noite, cada município participante será convidado a montar um espaço de representação cultural, onde poderá apresentar elementos típicos de sua região, tais como:

- Música e dança tradicionais;
- Comidas e bebidas típicas;
- Artesanato e objetos simbólicos;
- Trajes regionais
- Histórias, lendas e curiosidades locais

A proposta é transformar a noite em uma verdadeira viagem pelo Paraná, por meio da vivência das tradições e expressões culturais dos diversos municípios que compõem o estado.

15.1 OBJETIVOS

- I Estimular o sentimento de pertencimento e orgulho local;
- II Promover a integração entre os participantes por meio da cultura;
- III Valorizar e preservar as tradições populares e regionais do Paraná;
- IV Proporcionar um momento de descontração, afeto e reconhecimento mútuo entre as pessoas Idosas.

Essa noite **não será competitiva** e aberta para que todos os participantes possam circular, interagir e aprender com as experiências trazidas por cada delegação.

16 DA PREMIAÇÃO

16.1 SÉRIE BONZE

Todos os participantes devidamente inscritos receberão no último dia medalhas pela participação no evento

16.2 SÉRIE PRATA E OURO

- I Medalhas para todos os participantes;
- II Troféus e medalhas para 1º, 2º, e 3º lugar por modalidade/gênero;
- III Troféus de para classificação GERAL.

17 CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO GERAL

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

17.1 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate na pontuação total entre duas ou mais delegações, serão adotados, na ordem abaixo, os seguintes critérios para definição da colocação final:

- I Maior número de pontos obtidos nas modalidades coletivas, considerando ambos os naipes (masculino e feminino);
- II Maior número de pontos obtidos nas modalidades individuais, também considerando ambos os naipes;
- III Melhor classificação final nas modalidades coletivas (análise das melhores posições alcançadas);
- IV Melhor classificação final nas modalidades individuais;
- V Sorteio, a ser realizado pela Comissão Central Organizadora (CCO), na presença de representantes das delegações envolvidas.

18 TERMO DE RESPONSABILIDADE

Eu _____

_____, CPF _____,

por ocasião de minha participação nas atividades nos Jogos da Integração da pessoa Idosa, declaro estar ciente das minhas condições físicas e de saúde, assumindo responsabilidade por eventuais problemas de saúde decorrentes da prática de atividades físicas e esportivas, isentando desta forma, professores e organização de qualquer ônus em decorrência desta prática.

Declaro estar ciente de que, se houver algum impedimento médico ou físico para a participação nos Jogos da Integração da pessoa Idosa, deverei levar tal fato ao conhecimento dos responsáveis.

Outrossim, outorgo todos os direitos de minha imagem para divulgação nos meios de comunicação (mídias) por parte da Secretaria de Estado do Esporte, sem nenhuma compensação financeira, sendo desnecessária, para tanto qualquer outra permissão verbal ou escrita.

_____, _____ de _____ de 2025

Assinatura do participante



REGULAMENTO TÉCNICO

JIIDO 2025

1 FORMAS DE DISPUTA

1.1 PARA AS FASES PRATA E OURO: O SORTEIO DOS GRUPOS A SER REALIZADO NA SESSÃO PRELIMINAR PODERÁ SER DE 02 (DUAS) FORMAS CONSIDERANDO:

I Município Sede como cabeça de chave do Grupo A os demais participantes serão sorteados aleatoriamente num sorteio Geral pelo aplicativo

<https://parana.sportapp.com.br> para compor os grupos;

II Município sede como cabeça de chave do Grupo A e os demais participantes serão sorteados um a um pelo aplicativo <https://parana.sportapp.com.br> para compor os grupos conforme apresentado no Regulamento Técnico.

1.1.2 DE 06 A 08 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 02 grupos (A, B) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1º sorteio dos números de 1 a 6 e 2º sorteio números 7 e 8, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS	
A	B
1	2
3	4
5	6
7	8

2ª Fase: Classifica-se 1º e o 2º lugar de cada grupo.

2ª e 3ª Fase: Será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico, conforme segue:

FASES	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo B	Jogo 01
	1º Grupo B	x	2º Grupo A	Jogo 02
3ª Fase	Perdedor Jogo 01	x	Perdedor Jogo 02	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Decisão 1º e 2º lugar

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º e 6º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 7º e 8º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares.

1.1.3 DE 09 A 11 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 03 grupos (A, B, C) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 09, 2ª - números 10 a 12 (se necessário), ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS		
A	B	C
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

2ª Fase: Classifica o 1º lugar de cada grupo e 01 (um) 2º lugar por critério técnico.

2ª e 3ª Fase: Os (quatro) classificados serão distribuídos por sorteio, conforme segue, sendo que o 2º lugar classificado por Critério Técnico não poderá enfrentar o 1º lugar do seu grupo na Fase Classificatória:

FASES	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º Grupo (sorteio)	x	2º Grupo CT	Jogo 01
	1º Grupo (sorteio)	x	1º Grupo (sorteio)	Jogo 02
3ª Fase	Perdedor Jogo 01	x	Perdedor Jogo 02	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Decisão 1º e 2º lugar

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;

II 5º e 6º lugares - 2ºs lugares na 1ª Fase, não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;

III 7º a 9º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 6º lugares;

IV 10º a 11º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 6º lugares.

1.1.4 DE 12 A 16 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 04 grupos (A, B, C, D) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 12, 2ª - números 13 a 16 (se necessário), ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS			
A	B	C	D
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

2ª fase: Classifica o 1º e o 2º lugar de cada grupo.

2ª 3ª e 4ª Fase: Serão disputadas no sistema de eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. A composição da chave será a seguinte:

FASE	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º grupo A	x	2º grupo C	Jogo 01
	1º grupo D	x	2º grupo B	Jogo 02
	1º grupo C	x	2º grupo A	Jogo 03
	1º grupo B	x	2º grupo D	Jogo 04
3ª Fase	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Jogo 05
	Vencedor Jogo 03	x	Vencedor Jogo 04	Jogo 06
4ª Fase	Perdedor Jogo 05	x	Perdedor Jogo 06	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 05	x	Vencedor Jogo 06	Decisão 1º e 2º lugar

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º a 12º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 13º a 16º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares.

1.1.5 17 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 05 grupos (A, B, C, D, E) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será realizado em duas partes: 1ª - números 01 a 15, 2ª - números 16 a 20, ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS				
A	B	C	D	E
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

2ª Fase: Classifica-se 1º lugar de cada grupo e 03 (três) 2º lugares por Critério Técnico.

2ª, 3ª e 4ª Fase: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave, como segue:

FASES	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 01
	1º Grupo D	x	1º Grupo E	Jogo 02
	1º Grupo C	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 03
	1º Grupo B	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 04
3ª Fase	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Jogo 05

	Vencedor Jogo 03	x	Vencedor Jogo 04	Jogo 06
4ª Fase	Perdedor Jogo 05	x	Perdedor Jogo 06	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 05	x	Vencedor Jogo 06	Decisão 1º e 2º lugar

Obs. Para a 2ª Fase a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a 1ª Fase, se confrontem novamente.

Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares – disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares – perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º e 10º lugares – 2ºs lugares na 1ª Fase, não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 11º a 15º lugares – 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- V 16º e 17º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares.

1.1.6 DE 18 A 20 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 06 grupos (A, B, C, D, E, F) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será realizado em 02 partes: 1ª - números 01 a 18, 2ª - números 19 a 24 (se necessário), ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS					
A	B	C	D	E	F
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

2ª Fase: Classifica o 1º lugar de cada grupo e 02 (dois) 2º lugares por Critério Técnico.

2ª, 3ª e 4ª Fase: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave, como segue:

FASES	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 01
	1º Grupo D	x	1º Grupo E	Jogo 02
	1º Grupo C	x	1º Grupo F	Jogo 03
	1º Grupo B	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 04
3ª Fase	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Jogo 05
	Vencedor Jogo 03	x	Vencedor Jogo 04	Jogo 06
4ª Fase	Perdedor Jogo 05	x	Perdedor Jogo 06	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 05	x	Vencedor Jogo 06	Decisão 1º e 2º lugar

Para a 2ª Fase, a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a 1ª Fase, se confrontem novamente. A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º a 12º lugares - 2ºs lugares na 1ª Fase, não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 13º a 18º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- V 19º a 20º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares.

1.1.7 DE 21 A 23 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 07 grupos (A, B, C, D, E, F, G) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será realizado em 02 partes: 1ª - números 01 a 21, 2ª - números 22 a 28 (se necessário), ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS						
A	B	C	D	E	F	G
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

2ª Fase: Classificam-se o 1º lugar de cada grupo e 01 (um) 2º lugar por Critério Técnico.

2ª e 3ª Fases: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave, como segue:

FASES	EQUIPE 1		EQUIPE 2	OBSERVAÇÃO
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT ou 1º Grupo G	Jogo 01
	1º Grupo D	x	1º Grupo E	Jogo 02
	1º Grupo C	x	1º Grupo F	Jogo 03
	1º Grupo B	x	1º Grupo G ou 2º Grupo CT	Jogo 04
3ª Fase	Vencedor Jogo 01	x	Vencedor Jogo 02	Jogo 05
	Vencedor Jogo 03	x	Vencedor Jogo 04	Jogo 06
4ª Fase	Perdedor Jogo 05	x	Perdedor Jogo 06	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 05	x	Vencedor Jogo 06	Decisão 1º e 2º lugar

Obs.: Para a 2ª Fase, a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a 1ª Fase, se confrontem novamente.

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º a 14º lugares - 2ºs lugares na 1ª Fase, não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 15º a 21º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- V 22º e 23º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares.

1.1.8 DE 24 A 32 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 08 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 24; 2ª números 25 a 32 (se necessário), ficando os mesmos assim constituídos:

GRUPOS							
A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

2ª Fase: Classifica o 1º lugar de cada grupo.

2ª, 3ª e 4ª Fases: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave, como segue:

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º a 16º lugares - 2ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 17º a 24º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- V 25º a 32º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares.

1.1.9 DE 33 A 36 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 09 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1º sorteio números 1 a 27; 2º sorteio de números 28 a 36, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS								
A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

Classifica-se o 1º lugar de cada grupo para a 2ª Fase mais os 7 segundos lugares.

2ª, 3ª, 4ª e 5ª Fases: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 16 classificados serão distribuídos tecnicamente na chave, evitando dentro do possível que as equipes que disputaram a primeira fase, se confrontem novamente.

Fases	Equipe 01		Equipe 02	Observação
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 1
	1º Grupo E	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 2
	1º Grupo H	x	1º Grupo I	Jogo 3
	1º Grupo D	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 4
	1º Grupo C	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 5
	1º Grupo F	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 6
	1º Grupo G	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 7
	1º Grupo B	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 8
3ª Fase	Vencedor Jogo 1	x	Vencedor Jogo 2	Jogo 9
	Vencedor Jogo 3	x	Vencedor Jogo 4	Jogo 10
	Vencedor Jogo 5	x	Vencedor Jogo 6	Jogo 11
	Vencedor Jogo 7	x	Vencedor Jogo 8	Jogo 12
4ª Fase	Vencedor Jogo 9	x	Vencedor Jogo 10	Jogo 13
	Vencedor Jogo 11	x	Vencedor Jogo 12	Jogo 14
5ª Fase	Perdedor Jogo 13	x	Perdedor Jogo 14	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 13	x	Vencedor Jogo 14	Decisão 1º e 2º lugar

A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 3ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;

III 9º a 16º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;

IV 17º a 18º lugares - 2ºs lugares de cada grupo não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares;

V 19º a 27º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

VI 28º a 36º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

1.1.10 DE 37 A 40 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 10 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1º sorteio números 1 a 30; 2º sorteio de números 31 a 40, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS									
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Classifica-se o 1º lugar de cada grupo para a 2ª Fase mais os 6 segundos lugares.

2ª, 3ª, 4ª e 5ª Fases: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 16 classificados serão distribuídos tecnicamente na chave, evitando dentro do possível que as equipes que disputaram a primeira fase, se confrontem novamente.

Fases	Equipe 01		Equipe 02	Observação
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 1
	1º Grupo E	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 2
	1º Grupo H	x	1º Grupo I	Jogo 3
	1º Grupo D	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 4
	1º Grupo C	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 5
	1º Grupo F	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 6
	1º Grupo G	x	1º Grupo J	Jogo 7
	1º Grupo B	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 8

3ª Fase	Vencedor Jogo 1	x	Vencedor Jogo 2	Jogo 9
	Vencedor Jogo 3	x	Vencedor Jogo 4	Jogo 10
	Vencedor Jogo 5	x	Vencedor Jogo 6	Jogo 11
	Vencedor Jogo 7	x	Vencedor Jogo 8	Jogo 12
4ª Fase	Vencedor Jogo 9	x	Vencedor Jogo 10	Jogo 13
	Vencedor Jogo 11	x	Vencedor Jogo 12	Jogo 14
5ª Fase	Perdedor Jogo 13	x	Perdedor Jogo 14	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 13	x	Vencedor Jogo 14	Decisão 1º e 2º lugar

Para a 2ª fase, a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a primeira fase, se confrontem novamente. A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;

II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 3ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;

III 9º a 16º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;

IV 17º a 20º lugares - 2ºs lugares de cada grupo não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares;

V 21º a 30º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

VI 31º a 40º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

1.1.11 DE 41 A 44 EQUIPES

1ª Fase: Os concorrentes serão divididos em 11 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1º sorteio números 1 a 33; 2º sorteio de números 34 a 44, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44

Classifica-se o 1º lugar de cada grupo para a 2ª Fase mais os 5 segundos lugares.

2ª, 3ª, 4ª e 5ª Fases: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 16 classificados serão distribuídos tecnicamente na chave, evitando dentro do possível que as equipes que disputaram a primeira fase, se confrontem novamente.

Fases	Equipe 01		Equipe 02	Observação
2ª Fase	1º Grupo A	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 1
	1º Grupo E	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 2
	1º Grupo H	x	1º Grupo I	Jogo 3
	1º Grupo D	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 4
	1º Grupo C	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 5
	1º Grupo F	x	1º Grupo K	Jogo 6
	1º Grupo G	x	1º Grupo J	Jogo 7
	1º Grupo B	x	2º Grupo CT (sorteio)	Jogo 8
3ª Fase	Vencedor Jogo 1	x	Vencedor Jogo 2	Jogo 9
	Vencedor Jogo 3	x	Vencedor Jogo 4	Jogo 10
	Vencedor Jogo 5	x	Vencedor Jogo 6	Jogo 11
	Vencedor Jogo 7	x	Vencedor Jogo 8	Jogo 12
4ª Fase	Vencedor Jogo 9	x	Vencedor Jogo 10	Jogo 13
	Vencedor Jogo 11	x	Vencedor Jogo 12	Jogo 14
5ª Fase	Perdedor Jogo 13	x	Perdedor Jogo 14	Decisão 3º e 4º lugar
	Vencedor Jogo 13	x	Vencedor Jogo 14	Decisão 1º e 2º lugar

Para a 2ª Fase, a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a primeira fase, se confrontem novamente. A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

- I 1º a 4º lugares - disputa de jogo;
- II 5º a 8º lugares - perdedores dos jogos da 3ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 4º lugares;
- III 9º a 16º lugares - perdedores dos jogos da 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 8º lugares;
- IV 17º a 22º lugares - 2ºs lugares de cada grupo não classificados para a 2ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares;

V 23º a 33º lugares - 3ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

VI 34º a 44º lugares - 4ºs lugares de cada grupo na 1ª Fase, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 16º lugares.

2 CRITÉRIO DE DESEMPATE

2.1 MODALIDADES COLETIVAS

2.2 MODALIDADES: VOLEIBOL CÂMBIO, VÔLEI NO ESCURO, VÔLEI DE PRAIA, PETECA

Os critérios abaixo são aplicados apenas na fase de grupos para determinar os primeiros colocados e os melhores segundos colocados. Nas fases eliminatórias, não há desempate: a equipe vencedora avança, e a perdedora é eliminada.

2.2.1 DENTRO DE CADA GRUPO

I Maior soma de pontos

A equipe com mais pontos (vitórias = 2 pontos, derrotas = 0 pontos) avança.

Exemplo: Equipe A (2 vitórias = 4 pontos) supera Equipe B (1 vitória = 2 pontos).

II Confronto direto. Usado apenas para empate entre 2 equipes. A equipe que venceu o jogo direto avança.

Exemplo: A e B têm 4 pontos; se A venceu B por 12x10, A é primeira.

III Média de pontos nos jogos entre as equipes empatadas. Calcula-se: Pontos feitos ÷ Pontos sofridos. A equipe com o maior coeficiente avança.

Exemplo: Equipe A (25 pontos feitos, 20 sofridos) tem $25 \div 20 = 1,25$; Equipe B (22 feitos, 24 sofridos) tem $22 \div 24 = 0,917$. A avança.

IV Média de pontos em todos os jogos do grupo

Calcula-se: Pontos feitos ÷ Pontos sofridos (todas as partidas do grupo). A equipe com o maior coeficiente avança.

V Sorteio. Se o empate persistir, a CCO realiza um sorteio com a presença dos técnicos.

2.2.2 OBSERVAÇÃO PARA 3 OU MAIS EQUIPES:

Se 3 ou mais equipes empatarem, aplica-se a média de pontos (item III). Se restarem 2 equipes empatadas, reinicia-se pela média de pontos entre elas, não pelo confronto direto.

Exemplo: A, B e C têm 4 pontos; após média de pontos, C é eliminada, e A e B reaplicam a média de pontos.

2.2.3 MELHORES SEGUNDOS COLOCADOS (ENTRE GRUPOS)

Para selecionar os melhores segundos colocados (ex.: 4 ou 3 equipes, dependendo do número de grupos):

I Maior soma de pontos. A equipe com mais pontos no grupo avança.

Exemplo: Equipe X (segunda com 4 pontos) supera Y (segunda com 2 pontos).

II Menor média de pontos. Calcula-se: $(\text{Pontos sofridos} \div \text{Pontos feitos}) \div \text{Número de jogos}$. A equipe com o menor coeficiente avança.

Exemplo: Equipe X (20 sofridos, 30 feitos, 3 jogos) tem $(20 \div 30) \div 3 = 0,222$; Y (25 sofridos, 28 feitos, 3 jogos) tem $(25 \div 28) \div 3 = 0,298$. X avança.

III Sorteio. Se o empate persistir, a CCO realiza um sorteio com os técnicos presentes.

2.2.4 REGRAS ADICIONAIS

Desempenho nulo

I Equipes com zero pontos ou partidas ganhas são desclassificadas, independentemente dos pontos sofridos.

Exemplo: Equipe com 0 vitórias não avança.

Classificação por ausência de pontos sofridos

II Equipes com zero pontos sofridos e qualquer ponto feito são classificadas.

Exemplo: Equipe com 10 pontos feitos e 0 sofridos avança.

Pontuação considerada

III Apenas pontos do tempo normal (excluindo golden points, salvo especificação) são usados nos cálculos.

Casos omissos

IV Resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com aprovação da CCO, respeitando o Regulamento Geral e priorizando a integração da pessoa Idosa.

2.3 MODALIDADE: HANDEBOL POR ZONA

Os critérios aplicam-se apenas na fase de grupos para determinar os primeiros colocados e os melhores segundos colocados. Nas fases eliminatórias, a equipe vencedora avança, e a perdedora é eliminada.

2.3.1 DENTRO DE CADA GRUPO

I Maior soma de pontos. A equipe com mais pontos (vitórias = 2 pontos, derrotas = 0 ponto) avança.

Exemplo: Equipe A (2 vitórias = 4 pontos) supera Equipe B (1 vitória = 2 pontos).

II Confronto direto. Usado apenas para empate entre 2 equipes. A equipe que venceu o jogo direto avança.

Exemplo: A e B têm 4 pontos; se A venceu B por 10x8, A é primeira.

III Média de gols nos jogos entre as equipes empatadas. Calcula-se: Gols feitos ÷ Gols sofridos. A equipe com o maior coeficiente avança.

Exemplo: Equipe A (12 gols feitos, 10 sofridos) tem $12 \div 10 = 1,2$; Equipe B (10 feitos, 11 sofridos) tem $10 \div 11 = 0,909$. A avança.

IV Média de gols em todos os jogos do grupo. Calcula-se: Gols feitos ÷ Gols sofridos (todas as partidas do grupo). A equipe com o maior coeficiente avança.

V Sorteio. Se o empate persistir, a CCO realiza um sorteio com a presença dos técnicos.

2.3.2 OBSERVAÇÃO PARA 3 OU MAIS EQUIPES:

I Se 3 ou mais equipes empatarem, aplica-se a média de gols (item III). Se restarem 2 equipes empatadas, reinicia-se pela média de gols entre elas.

Exemplo: A, B e C têm 4 pontos; após média de gols, C é eliminada, e A e B reaplicam a média de gols.

2.3.3 MELHORES SEGUNDOS COLOCADOS (ENTRE GRUPOS)

Para selecionar os melhores segundos colocados:

I Maior soma de pontos. A equipe com mais pontos no grupo avança.

Exemplo: Equipe X (segunda com 4 pontos) supera Y (segunda com 2 pontos).

II Menor média de gols. Calcula-se: (Gols sofridos ÷ Gols feitos) ÷ Número de jogos. A equipe com o menor coeficiente avança.

Exemplo: Equipe X (10 sofridos, 15 feitos, 3 jogos) tem $(10 \div 15) \div 3 = 0,222$; Y (12 sofridos, 14 feitos, 3 jogos) tem $(12 \div 14) \div 3 = 0,286$. X avança.

III Sorteio. Se o empate persistir, a CCO realiza um sorteio com os técnicos presentes.

2.3.4 REGRAS ADICIONAIS

I Desempenho nulo: Equipes com zero pontos ou partidas ganhas são desclassificadas, independentemente dos gols sofridos.

Exemplo: Equipe com 0 vitória não avança.

II Classificação por ausência de gols sofridos: Equipes com zero gols sofridos e qualquer gol feito são classificadas.

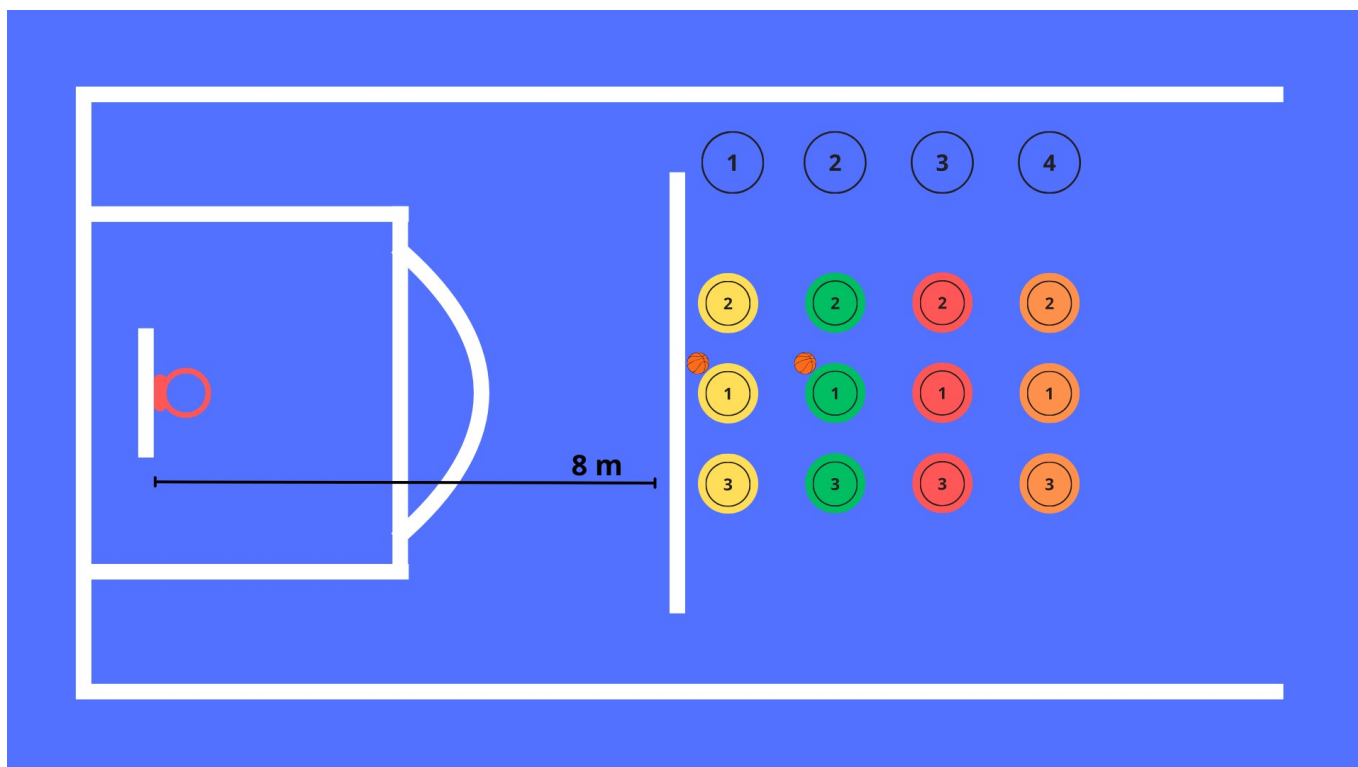
Exemplo: Equipe com 5 gols feitos e 0 sofridos avança.

III Pontuação considerada: Apenas gols do tempo normal (excluindo prorrogações, salvo especificação) são usados nos cálculos.

IV Casos omissos

Resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com aprovação da CCO, respeitando o Regulamento Geral e priorizando a integração da pessoa idosa.

1 BASQUETE RELÓGIO



1.1 ESTRUTURA E EQUIPAMENTOS

1.1.1 ÁREA DE JOGO

Meia quadra de basquete ou espaço adaptado com tabela, medindo 8 metros da tabela até uma linha paralela demarcada no chão.

Tabela: Altura oficial de 3,05 metros.

1.1.2 BOLAS

Duas bolas de basquete, adequadas ao naipes (masculino ou feminino).

1.1.3 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Máximo: 15 atletas por equipe (12 titulares e 3 reservas).

Mínimo: 12 atletas por equipe.

Formação: 12 atletas em quadra, organizados em 4 trios (3 jogadores por trio), alinhados em filas paralelas.

1.1.4 TEMPO DE JOGO

Duração: 8 minutos contínuos, sem pausas no cronômetro.

Encerramento: O árbitro sinaliza o fim com um apito. Se um arremesso for realizado no momento do apito e resultar em cesta, o ponto será validado.

1.1.5 EQUIPE TÉCNICA

Técnicos: 1 por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

1.2 DESENVOLVIMENTO

O objetivo é marcar o maior número de cestas em 8 minutos, por meio de arremessos realizados após uma sequência mínima de passes. Não há competição direta entre equipes; cada equipe busca sua própria pontuação.

1.2.1 INÍCIO

I Após o apito inicial, o primeiro trio começa o jogo.

II O trio deve estar posicionado atrás da linha de 8 metros, exceto o jogador que recebe o primeiro passe, que pode estar:

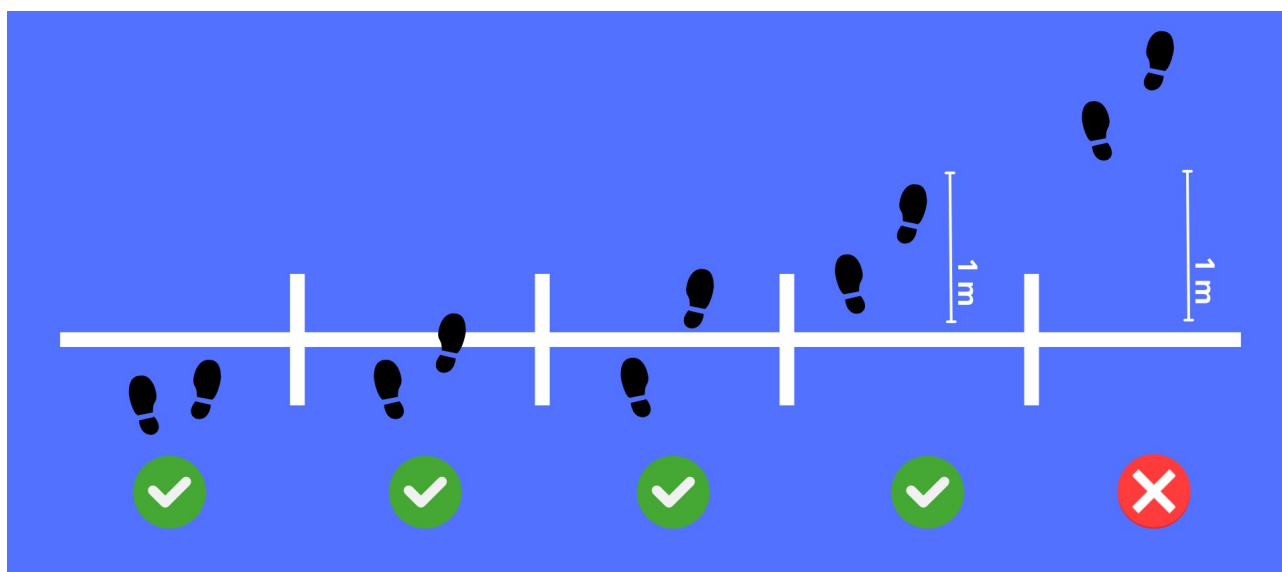
1.2.1.2 Atrás da linha;

1.2.1.3 Com um ou ambos os pés sobre a linha;

1.2.1.4 Com um pé dentro e outro fora da linha;

1.2.1.5 Até 1 metro à frente da linha.

1.2.1.6 Se o jogador ultrapassar 1 metro à frente da linha antes do passe, o trio “queima a saída”, e o arremesso não será permitido.



1.2.2 SEQUÊNCIA DE PASSES:

I O trio deve realizar no mínimo 4 passes antes do arremesso, com todos os jogadores tocando a bola.

1.2.2.2 Ordem dos passes:

- Jogador central passa para o lateral direito ou esquerdo;
- Lateral devolve ao central;
- Central passa ao lateral oposto;
- Lateral devolve ao central, que arremessa.

Exemplo: Central → Direito → Central → Esquerdo → Central (arremesso).

1.2.2.3 Arremesso:

- Apenas o jogador central arremessa, podendo saltar durante o movimento.
- Cada cesta convertida vale 1 ponto.
- O trio tem direito a apenas 1 arremesso por tentativa.
- É permitido saltar durante o arremesso.

1.2.2.4 Transição entre trios:

- O próximo trio só pode avançar após o arremesso do trio anterior (quando a bola sai da mão do jogador central com intenção de cesta).
- Se o trio “queimar a saída” (avançar antes do arremesso), não poderá arremessar e deve retornar à linha inicial.

1.2.2.5 Desistência de jogada:

a) O trio pode desistir da tentativa (por erro nos passes ou estratégia) retornando à linha inicial e passando a bola ao próximo trio.

b) A desistência é válida sem penalidade.

1.2.3 SUBSTITUIÇÕES

a) Não há limite de substituições durante os 8 minutos.

b) O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

c) Substituições devem ser comunicadas ao árbitro de linha, que registra a troca, durante os 8 minutos Ininterrupto;

1.2.3.2 Entre trios:

a) Trocas dentro do mesmo trio (ex.: mudar posições internas) não exigem aviso prévio.

b) Não é permitido trocar jogadores entre trios diferentes ou alterar a ordem dos trios.

1.2.4 PARALISAÇÃO DO JOGO

O cronômetro será pausado apenas em casos de:

a) Lesão de um atleta;

b) Situação de risco à segurança dos participantes.

1.2.5 FALTAS E PENALIDADES

a) Queima de saída: Se o trio avançar antes do arremesso anterior ou se um jogador ultrapassar 1 metro à frente da linha inicial, o arremesso não será contabilizado.

b) Troca indevida: Alterar a ordem dos trios: Dedução de 1 ponto no total da equipe.

c) Trocar jogadores entre trios: Dedução de 1 ponto no total da equipe.

d) Interferência externa: Se alguém fora do trio recuperar a bola que saiu da quadra, a equipe perde 3 pontos no total final. Um jogador do trio deve recuperar a bola caso ela saia da área de jogo.

1.2.6 CLASSIFICAÇÃO

1.2.6.1 Primeira fase:

a) As 10 equipes com maior número de cestas avançam.

1.2.6.2 Segunda fase:

a) As 10 equipes classificadas jogam novamente, e a classificação final (1º a 10º lugar) é definida pelo número de cestas, do maior ao menor.

1.2.7 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- a) Primeira fase (aplicável apenas entre as 10 equipes classificadas):
Prorrogação de 3 minutos, no mesmo formato do jogo.
- b) Segunda fase:
Prorrogação de 3 minutos, no mesmo formato do jogo.

2.2 MEDIDAS DO GOL

3 metros de largura e 2 metros de altura. Pode ser com a trave quadrada ou circular.

2.3 BOLAS

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

2.4 COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Cada equipe é composta por:

- a) 3 jogadores na defesa;
- b) 3 jogadores no ataque;
- c) 1 goleiro;
- d) Até 5 reservas, posicionadas em área designada pela coordenação do evento.

Máximo: 12 atletas por equipe;

Mínimo: 7 atletas por equipe.

2.5 TEMPO DE JOGO

O jogo tem 12 minutos, divididos em 4 tempos de 3 minutos (sem pausas no relógio). Exceto em caso de substituições.

Ao final de cada tempo, ocorre o rodízio: os 3 jogadores de defesa trocam de posição com os 3 de ataque, com o cronômetro pausado durante a troca.

2.6 EQUIPE TÉCNICA

Técnicos: 1 por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

2.7 DESENVOLVIMENTO

2.7.1.1 Início do Jogo

- a) A posse de bola inicial é definida por sorteio.
- b) O jogo começa com o goleiro da equipe sorteada passando a bola para um jogador da sua defesa.

2.7.1.2 Na defesa:

- a) Os jogadores devem realizar de 1 a 3 passes (2 a 6 toques na bola) entre si antes de passar a bola para o ataque.
- b) O passe do goleiro para a defesa não conta como um dos passes.

Exemplo: Após receber a bola do goleiro, um defensor pode passar para outro defensor (1º passe), que passa para o terceiro defensor (2º passe), que então passa para o ataque (3º passe).

2.7.1.3 No ataque:

- a) Os jogadores devem realizar de 1 a 3 passes (2 a 6 toques na bola) entre si, sendo o último passe um arremesso ao gol.
- b) Se a bola rebater no goleiro ou na defesa adversária, o atacante que a recuperar pode arremessar diretamente ao gol sem necessidade de novos passes.

2.7.1.4 Tempo de posse

a) Um jogador com a bola não pode retê-la por mais de 5 segundos. Caso isso ocorra, a posse é revertida, e o jogo reinicia com o goleiro adversário.

2.7.1.5 Restrições na defesa adversária

a) Os defensores posicionados em frente à área do gol podem usar qualquer parte do corpo, exceto os pés, para bloquear a bola.

2.7.1.6 Reposição da Bola

Linha de fundo

a) Se a bola sai pela linha de fundo sem tocar na defesa adversária, o jogo reinicia com o goleiro da equipe defensora, que passa a bola para sua defesa.

Lateral

b) Se a bola toca na defesa antes de sair, a equipe de ataque recebe um lateral, cobrado na zona de ataque.

c) Quando a bola sai pela lateral, a reposição é feita pela equipe adversária no ponto mais próximo da saída.

d) A cobrança do lateral conta como um dos 3 passes permitidos, e o jogador deve estar pisando com um pé na linha lateral.

2.7.2 SUBSTITUIÇÕES

Não há limite de substituições por jogo, independentemente da posição do atleta.

2.7.2.1 Condições

a) O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

b) A substituição só pode ser solicitada pelo técnico quando sua equipe estiver com a posse da bola.

c) O pedido é feito ao mesário, que pausa o cronômetro para realizar a troca.

2.8 FALTAS E PENALIDADES

2.8.1 INVASÃO DA ZONA ADVERSÁRIA

2.8.1.1 Defesa

- a) Se um defensor pisa na linha ou invade a zona de ataque sem contato físico, a posse retorna ao ataque com um lateral.
- b) Se houver contato físico com um atacante, é concedido um tiro de 7 metros à equipe de ataque.
- c) Caso a defesa invada a zona de ataque intencionalmente 3 vezes para interromper o jogo, também é marcado um tiro de 7 metros.

2.8.1.2 Ataque

- a) Se um atacante pisa na linha ou invade a zona de defesa em contato com o solo, a posse é perdida, e a defesa recebe um lateral.

2.8.1.3 Outras infrações

- a) Tentar “roubar” a bola na zona adversária resulta em lateral para a equipe oposta.
- b) O goleiro não pode lançar a bola diretamente ao ataque; deve passar pela defesa, ou a posse é perdida.

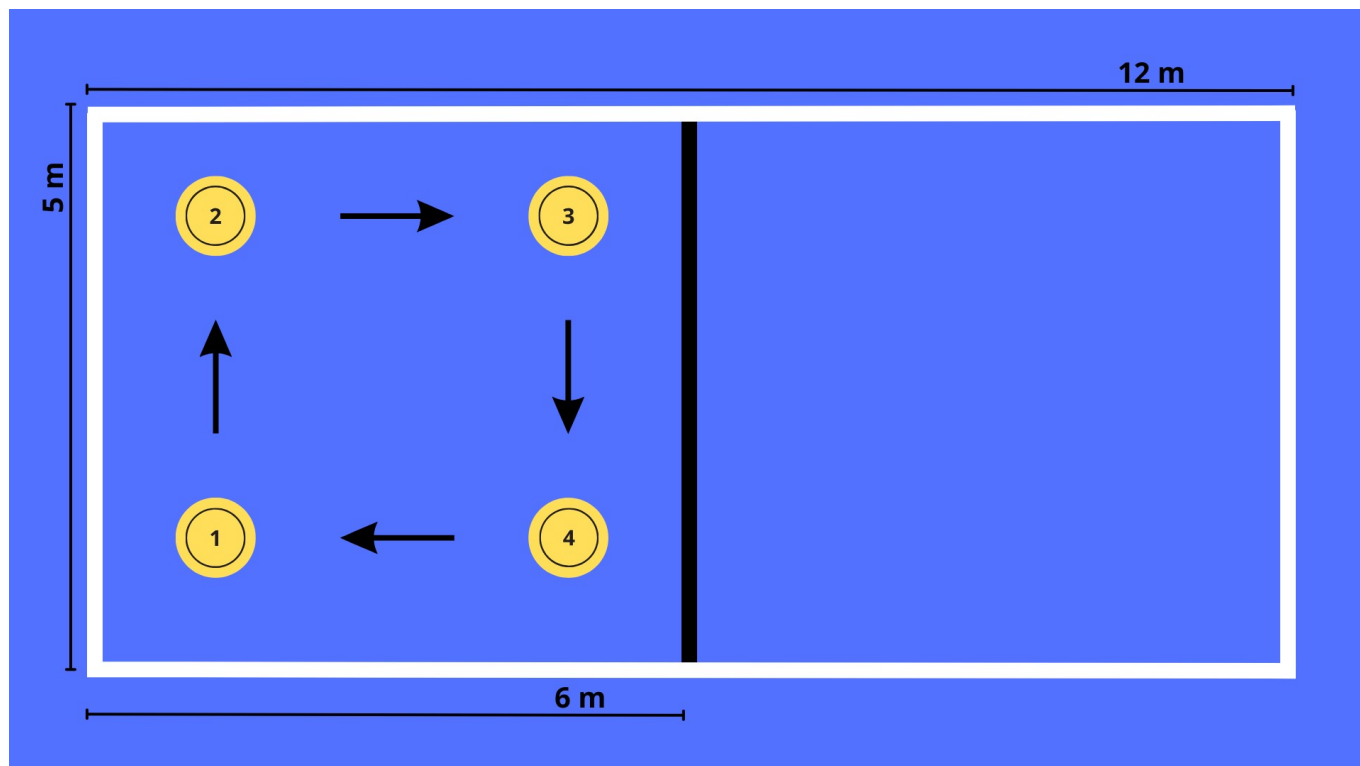
2.8.2 TIRO DE 7 METROS

- a) Cobrado com o cronômetro pausado.
- b) Após a cobrança, o jogo segue normalmente.

2.8.3 PONTUAÇÃO

Vitória – 02 pontos
Empate – 01 ponto
Derrota – 00 ponto.

3 PETECA



O objetivo é marcar pontos fazendo a peteca cair na quadra adversária ou explorando erros do adversário, como saques inválidos ou toques excessivos.

3.1 PARTICIPANTES

Máximo: 8 atletas por equipe (4 titulares e 4 reservas).

Mínimo: 4 atletas por equipe.

3.2 MATERIAL E QUADRA

Rede de kit de mini vôlei

Peteca com base em EVA

3.3 QUADRA

12 metros de comprimento por 5 metros de largura, dividida ao meio por uma rede.

Linhas laterais e de fundos demarcados.

Cada meia quadra mede 6 metros (da rede ao fundo).

Altura da rede: 2,30 metros (mesma para masculino e feminino).

3.4 FORMAÇÃO DAS POSIÇÕES

Quatro jogadores em quadra, posicionados da seguinte forma

Posição 1: Fundo, lado direito.

Posição 2: Fundo, lado esquerdo.

Posição 3: Frente, lado esquerdo (próximo à rede).

Posição 4: Frente, lado direito (próximo à rede).

3.5 DURAÇÃO

O jogo é disputado até 15 pontos. Ou 15 minutos até finalizar o ponto.

Em caso de empate em 14x14, o jogo prossegue até uma equipe alcançar 15 pontos.

3.6 EQUIPE TÉCNICA

Técnicos: 1 por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

3.7 DESENVOLVIMENTO

3.7.1 SAQUE

a) Iniciado pelo jogador na Posição 1 (fundo direito), que deve estar atrás da linha de fundo.

b) O saque é uma batida com a palma da mão na peteca, no sentido ascendente ou descendente.

c) Após o saque, a equipe não realiza rodízio.

3.7.2 JOGADA

A equipe adversária pode

a) Passar a peteca diretamente sobre a rede; ou tocar até 3 vezes antes de devolver a peteca, usando qualquer parte do corpo.

b) No primeiro toque (defesa), é permitido usar as duas mãos simultaneamente.

c) A batida na peteca pode ser ascendente ou descendente, com ou sem salto.

d) Se a peteca tocar a rede, mas a equipe ainda tiver toques disponíveis, o jogo continua.

3.7.3 RODÍZIO

Ocorre no sentido horário quando a equipe recupera a posse de bola (após marcar ponto).

Todos os jogadores trocam de posição: Posição 1 → Posição 2 → Posição 3 → Posição 4 → Posição 1.

3.7.4 PONTUAÇÃO

3.7.4.1 A equipe marca 1 ponto quando:

a) O saque adversário não ultrapassa a rede;

b) A peteca cai dentro da quadra adversária;

c) O saque adversário não é defendido;

d) A peteca não ultrapassa a rede após o terceiro toque adversário;

e) A equipe adversária lança a peteca fora da quadra.

Vitória – 02 pontos

Empate – 01 ponto

Derrota – 00 ponto.

3.7.4.2 Faltas

- a) Toque na rede: Considerado falta, resultando em ponto para o adversário.
- b) Invasão: Ocorre apenas se o jogador invadir a quadra adversária e interferir na jogada. Ponto para o adversário.

3.8 SUBSTITUIÇÕES

Não há limite de substituições por jogo, de qualquer jogador em quadra, independentemente da posição.

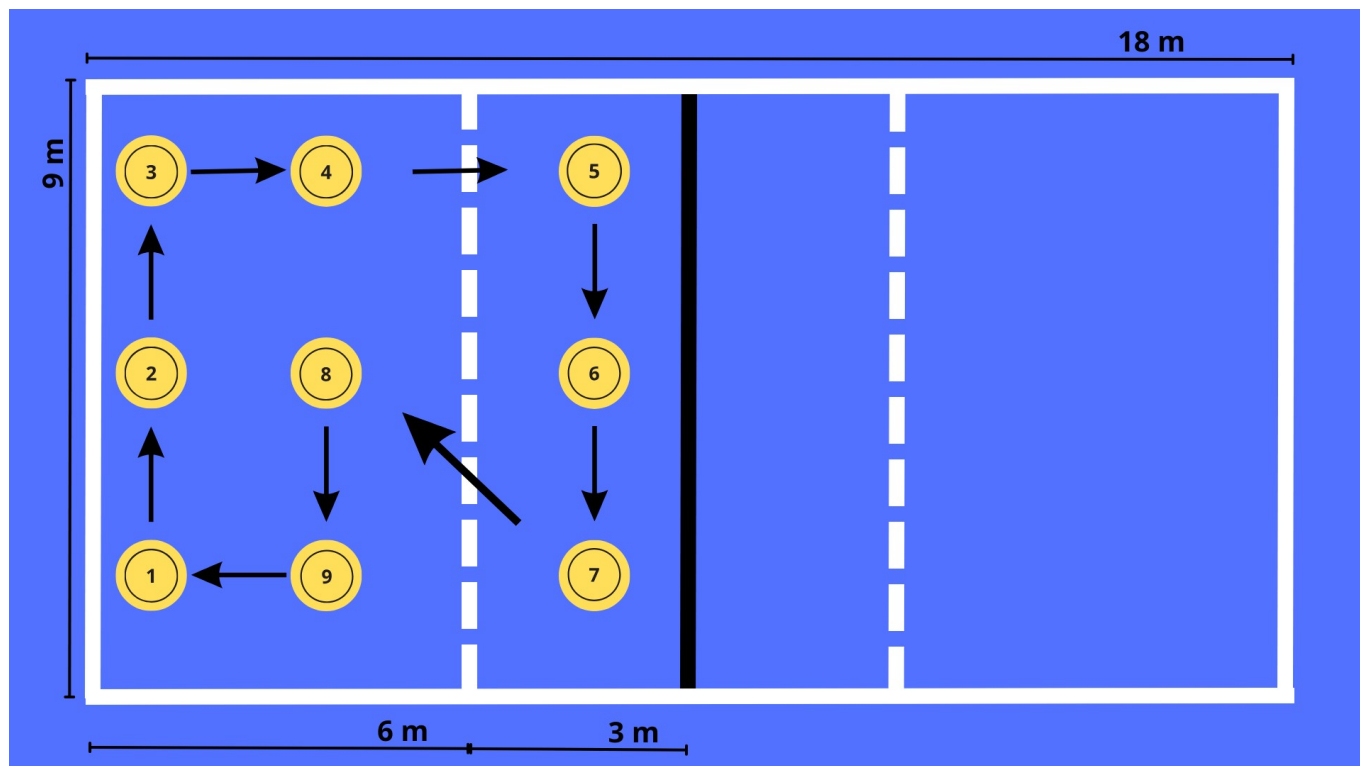
Procedimento

- a) Solicitadas pelo técnico ao árbitro, apenas com o jogo parado.
- b) O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

3.9 TEMPO

Cada equipe tem direito a 1 pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

4 VOLEIBOL CÂMBIO



O objetivo é marcar pontos fazendo a bola cair na quadra adversária ou explorando erros do adversário, como saques inválidos, toques excessivos ou faltas.

4.1 PARTICIPANTES

Máximo: 15 atletas por equipe (9 titulares e 6 reservas).

Mínimo: 9 atletas por equipe.

4.2 MATERIAL

Quadra: Quadra oficial de voleibol.

4.3 BOLA

Bola de voleibol.

4.4 REDE:

- a) 2,24 metros de altura para equipes femininas.
- b) 2,43 metros de altura para equipes masculinas.

4.5 DURAÇÃO

4.5.1 FORMATO

- a) 1 set de até 12 pontos ou 15 minutos, o que ocorrer primeiro.
- b) Ao final dos 15 minutos o arbitro avisa, e só finalizará o jogo ate a definição do ponto.

4.5.2 EMPATE:

- a) Se o placar atingir 11x11, o jogo prossegue até uma equipe alcançar 12 pontos.
- b) Se o empate persistir aos 15 minutos, joga-se um golden point (próximo ponto define o vencedor).

4.6 EQUIPE TÉCNICA

Técnicos: 1 por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

4.7 FORMAÇÃO

Cada equipe ocupa meia quadra com 9 atletas, posicionados da seguinte forma:

Posição 1: Fundo, lado direito.

Posição 2: Fundo, centro.

Posição 3: Fundo, lado esquerdo.

Posição 4: Lado esquerdo, atrás da linha de 3 metros.

Posição 5: Lado esquerdo, à frente da linha de 3 metros (próximo à rede).

Posição 6: Centro, à frente da linha de 3 metros (próximo à rede).

Posição 7: Lado direito, à frente da linha de 3 metros (próximo à rede).

Posição 8: Centro da quadra (responsável pelo saque e arremesso).

Posição 9: Lado direito, atrás da linha de 3 metros.

4.8 RODÍZIO

Ocorre quando o jogador da Posição 8 arremessa a bola para a quadra adversária e, opcionalmente, grita “Câmbio” (não obrigatório).

Todos os jogadores trocam de posição em ordem numérica: 8 → 9 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8.

Se o arremesso falhar (ex.: bola não ultrapassa a rede), o rodízio não é realizado.

4.8.1 REGRA DE POSICIONAMENTO NO RODÍZIO

No momento do arremesso da Posição 8 (quando a bola sai da mão), todos os jogadores devem estar em suas respectivas posições, respeitando a linha imaginária de cada atleta (ex.: Posição 5 não pode ultrapassar a posição 6 horizontalmente e nem a posição 4 verticalmente). Podendo ou não estar atrás da linha dos 3 metros.

Se algum jogador estiver fora de sua posição designada, será considerado erro de rodízio, resultando em falta e ponto para o adversário.

4.9 DESENVOLVIMENTO

4.9.1 SAQUE

a) Iniciado pelo jogador na Posição 8 após sorteio para definir a posse inicial.

4.9.1.2 O saque pode ser:

a) Golpeado com uma mão ou braço (abaixo da linha dos ombros), atrás da linha dos 3 metros;

- b) Lançado com uma ou duas mãos, em movimento ascendente ou descendente, atrás da linha dos 3 metros;
- c) O jogador da Posição 8 pode se mover livremente na quadra, mas não pode ultrapassar a linha imaginária entre as posições 1, 2, 3 e a linha de 3 metros.
- d) Não é permitido realizar dois saques consecutivos na mesma ação.

4.9.1.3 Recepção e jogada

- a) A equipe receptora deve realizar 2 a 3 toques;
- b) Primeiro toque (recepção): Pode ser preso ou rebatido com qualquer parte do corpo (considerado “recurso”).
- c) No primeiro toque da equipe receptora, a bola presa não é considerada falta, e a jogada continua normalmente, com a equipe podendo usar os toques restantes (máximo de 3 no total).
- d) Os jogadores nas Posições 5, 6 e 7 não precisam estar à frente da linha de 3 metros durante o primeiro toque da equipe receptora. Eles podem se posicionar fora dessa linha (ex.: mais próximos da rede ou em outras áreas permitidas) para facilitar a recepção.

Exemplo: O jogador da Posição 6 pode estar no centro, próximo à rede, mas fora da linha de 3 metros, ao receber o saque adversário. Não podendo ultrapassar a linha imaginária das posições 5 e 7 horizontalmente e nem as posições 4, 8 e 9 verticalmente). Podendo ou não estar atrás da linha dos 3 metros.

- e) No segundo ou terceiro toque, a bola presa é considerada falta, resultando em ponto para a equipe adversária.
- f) Terceiro toque: Obrigatoriamente um arremesso ascendente ou descendente, feito pelo jogador da Posição 8, com, pelo menos, um pé no solo. Atrás da linha dos 3 metros;
- g) A bola não pode ser entregue diretamente nas mãos de outro jogador; deve ser passada ou rebatida (somente no primeiro toque).
- h) Não há limite de passos na recepção, mas o jogador com a bola não pode dar mais de 3 passos durante o arremesso, nem reter a bola por 4 segundos.

4.9.1.4 Bloqueio:

- a) Permitido apenas pelos jogadores nas Posições 5, 6 e 7 (próximos à rede) da defesa, com salto intencional.
- b) O bloqueio não conta como um dos 3 toques.
- c) Não é permitido bloquear o saque adversário.
- d) Se o bloqueio mantiver a bola na quadra da equipe de ataque, a contagem de toques recomeça sem rodízio.
- e) Se o ponto for marcado por bloqueio, nenhuma equipe realiza rodízio.

4.9.2 FALTAS

Será considerada falta, resultando em ponto para o adversário, quando:

O rodízio for executado incorretamente ou antecipado (ex.: jogadores fora de suas posições no momento do arremesso da Posição 8);

A equipe realizar menos de 2 ou mais de 3 toques;

O jogador da Posição 8 der mais de 3 passos com a bola na mão durante o arremesso;

O jogador pisar na linha de 3 metros durante o saque ou arremesso;

A bola for retida por mais de 4 segundos;

Um jogador tocar a rede;

A bola for entregue diretamente nas mãos de um companheiro (em vez de passada);

Um jogador invadir a quadra adversária e interferir na jogada;

Ocorrer dois toques consecutivos pelo mesmo jogador (exceto no primeiro toque);

O jogador da Posição 8 saltar durante o arremesso;

Houver tentativa de bloqueio ofensivo (ex.: jogadores fora das posições 5, 6, 7).

4.9.2.1 Bola Presa

Ocorre quando dois atletas (da mesma equipe) seguram a bola simultaneamente.

a) No primeiro toque da equipe receptora, a bola presa não é falta, e a jogada continua, com até 2 toques restantes.

b) No segundo ou terceiro toque, a bola presa é falta, resultando em ponto para o adversário.

Exemplo: No primeiro toque, dois jogadores seguram a bola; a equipe pode continuar com mais 2 toques. No segundo toque, se houver bola presa, o adversário ganha o ponto.

4.9.3 PONTUAÇÃO

- a) A equipe marca 1 ponto quando:
- b) A bola cai no chão da quadra adversária;
- c) O arremesso adversário não ultrapassa a rede;
- d) O adversário erra o saque;
- e) O adversário comete qualquer falta listada acima.
- f) O jogo reinicia com o saque da equipe que conquistou o ponto.

Tabela de classificação:

Vitória: 2 pontos.

Derrota: 0 pontos.

4.10 TEMPO

Cada equipe tem direito a 1 pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

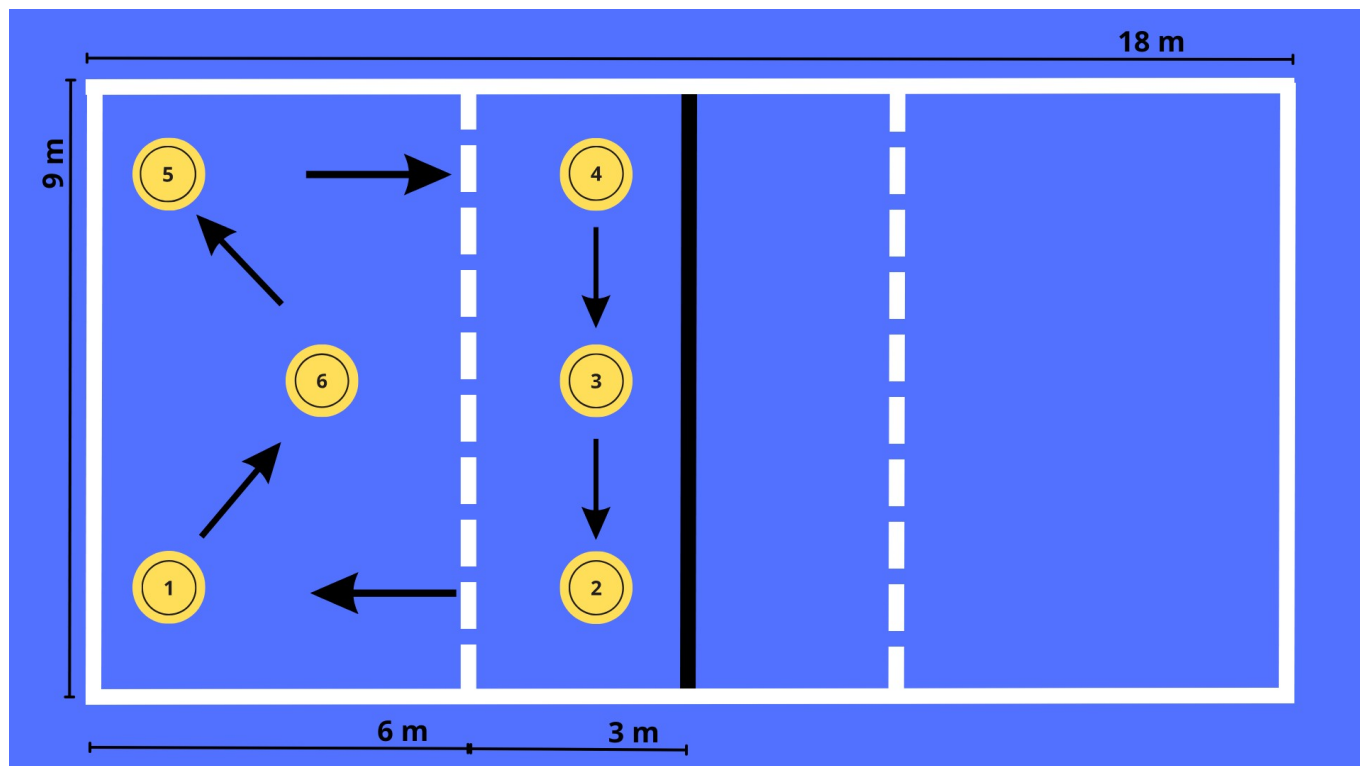
4.11 SUBSTITUIÇÕES

Não há limite de substituições por jogo, de qualquer jogador em quadra, independentemente da posição.

4.11.1 PROCEDIMENTO

- a) Solicitadas pelo técnico ao árbitro, apenas com o jogo parado.
- b) O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

5 VOLEIBOL NO ESCURO



O objetivo é marcar pontos fazendo a bola cair na quadra adversária ou explorando erros do adversário, como saques inválidos, toques excessivos ou faltas, promovendo a integração e o bem-estar da pessoa idosa.

5.1 PARTICIPANTES

Máximo: 12 atletas por equipe (6 titulares e 6 reservas), com idade acima de 70 anos.

Mínimo: 6 atletas por equipe.

5.2 MATERIAL

Quadra: Quadra oficial de voleibol.

Bola: 2 Bolas gigantes infláveis de tecido e vinil 45cm

5.3 REDE

- a) 2,24 metros de altura para equipes femininas.
- b) 2,43 metros de altura para equipes masculinas.

5.4 ÁREA TÉCNICA

Espaço delimitado atrás da linha dos 3 metros na lateral da quadra, onde os reservas devem permanecer.

5.5 DURAÇÃO

5.5.1 FORMATO

- a) 1 tempo de 8 minutos cronometrados ou até uma equipe alcançar uma diferença de 25 pontos (ex.: 30x5), o que ocorrer primeiro.
- b) Encerramento: O árbitro apita no final de cada rally para confirmar o ponto.

5.6 FORMAÇÃO

Cada equipe ocupa meia quadra com 6 atletas, posicionados da seguinte forma:

Posição 1: Fundo, lado direito.

Posição 6: Fundo, centro.

Posição 5: Fundo, lado esquerdo.

Posição 4: Frente, lado esquerdo (próximo à rede, à frente da linha de 3 metros).

Posição 3: Frente, centro (próximo à rede, à frente da linha de 3 metros).

Posição 2: Frente, lado direito (próximo à rede, à frente da linha de 3 metros).

5.7 EQUIPE TÉCNICA

1 Técnico por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

5.8 RODÍZIO

Ocorre quando a equipe recupera a posse de bola após marcar um ponto, como no voleibol oficial.

Os jogadores trocam de posição no sentido horário: 1 → 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1.

Erro de rodízio: Se executado incorretamente (ex.: jogador fora da posição correta), resulta em ponto para o adversário.

5.9 DESENVOLVIMENTO

5.9.1 SAQUE

a) Iniciado pelo jogador na Posição 6 (Fundo, centro), posicionado atrás da linha de 3 metros.

5.9.1.2 O saque pode ser

- a) Arremessado de qualquer forma (ascendente, descendente, com uma ou duas mãos);
- b) Golpeado por baixo.
- c) Não é permitido saltar durante o saque.
- d) O árbitro mantém uma bola reserva para reposição rápida.

5.9.2 RECEPÇÃO E JOGADA

5.9.2.1 A equipe receptora deve realizar 2 a 3 toques antes de devolver a bola à quadra adversária:

- a) Primeiro toque (recepção): Pode ser preso ou rebatido com qualquer parte do corpo (considerado “recurso”).
- b) Toques subsequentes: Podem ser passes para o mesmo jogador (ex.: Posição 5 passa para Posição 4, que devolve para Posição 5), desde que respeitem o limite de 3 toques.

5.9.2.2 O arremesso para a quadra adversária é feito apenas pelos jogadores nas Posições 2, 3 ou 4 (à frente da linha de 3 metros), podendo:

- a) Saltar para arremessar;
- b) Arremessar de qualquer forma (ascendente, descendente, com uma ou duas mãos).
- c) O jogador com a bola tem 4 segundos para agir e pode se mover livremente, sem limite de passos.

5.9.2.3 Regra de dois toques:

Não há penalidade por “dois toques” (um jogador tocar a bola duas vezes seguidas) dentro dos 3 toques permitidos, exceto na situação abaixo.

5.9.2.4 Intenção de ataque

Se um jogador arremessa a bola com intenção de passar para a quadra adversária, mas ela não ultrapassa a rede e o mesmo jogador a recupera para tentar novamente, é considerado dois toques. Isso resulta em falta e ponto para o adversário.

Exemplo: Posição 4 arremessa, a bola toca a rede e antes de cair na sua quadra; se Posição 4 pegar a bola novamente e tentar outro arremesso, é falta.

5.9.2.5 Bola na rede sem intenção de ataque

Se a bola encosta na rede sem intenção de ataque (ex.: jogador usa a rede como apoio para segurar a bola), ele pode recuperá-la e:

- a) Passar para um colega de equipe;
- b) Arremessar para a quadra adversária, desde que respeite os 2 a 3 toques obrigatórios.

Exemplo: Posição 5 recebe o saque, a bola escapa e toca a rede; Posição 5 pode pegá-la e passar para Posição 4, continuando a jogada.

5.10 FALTAS

Será considerada falta, resultando em ponto para o adversário, quando:

- a) A equipe realiza menos de 2 ou mais de 3 toques;
- b) O saque é executado incorretamente (ex.: jogador salta ou ultrapassa a linha de 3 metros);
- c) O arremesso é feito por jogador fora das Posições 2, 3 ou 4;
- d) O jogador retém a bola por mais de 4 segundos;
- e) Ocorre erro de rodízio;
- f) A bola é arremessada para fora da quadra;
- g) Um jogador entregar a bola para outro jogador
- h) O mesmo jogador tenta um segundo arremesso após falhar na primeira tentativa (dois toques com intenção de ataque).

5.11 PONTUAÇÃO

- a) A equipe marca 1 ponto quando:
- b) A bola cai no chão da quadra adversária;
- c) O adversário erra o saque;
- d) O adversário joga a bola para fora da quadra;
- e) O adversário comete qualquer falta listada acima.

5.12 TABELA DE CLASSIFICAÇÃO:

Vitória: 2 pontos.

Derrota: 0 pontos.

5.13 SUBSTITUIÇÕES

Limite: Não há limite de substituições, de qualquer jogador em quadra, independentemente da posição.

5.13.1 PROCEDIMENTO:

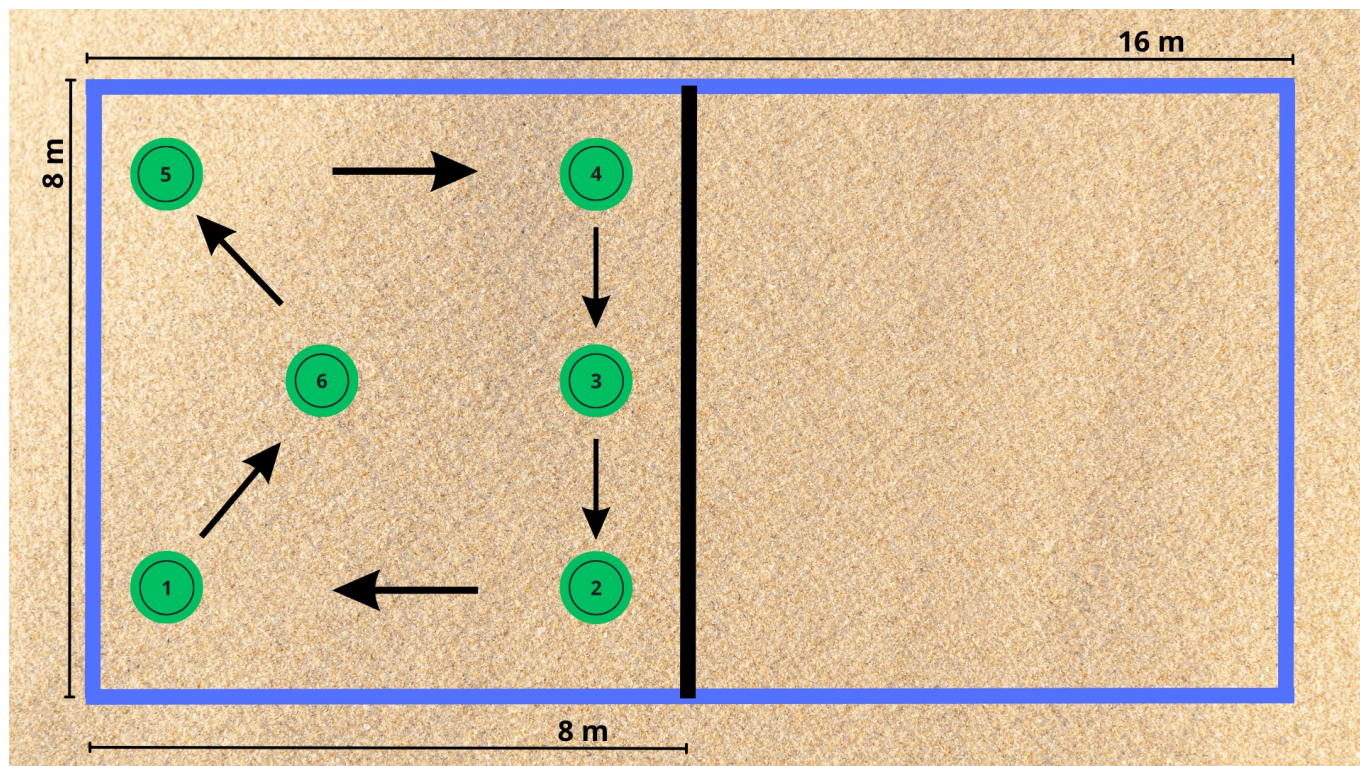
Solicitadas pelo técnico ao árbitro, apenas com o jogo parado.

O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

5.13.2 TEMPO

Cada equipe tem direito a 1 pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

6 VÔLEI DE PRAIA



O objetivo é marcar pontos fazendo a bola cair na quadra adversária ou explorando erros do adversário, como saques inválidos, toques excessivos ou faltas, promovendo a integração e o bem-estar da pessoa idosa.

6.1 PARTICIPANTES

Máximo: 12 atletas por equipe (6 titulares e 6 reservas).

Mínimo: 6 atletas por equipe.

6.2 MATERIAL

Quadra: 16 metros de comprimento por 8 metros de largura.

6.3 BOLA

Bola de vôlei de praia padrão.

6.4 REDE

- a) 2,24 metros de altura para equipes femininas.
- b) 2,43 metros de altura para equipes masculinas.

6.5 ÁREA DE RESERVAS

Local determinado pela arbitragem, fora da quadra.

6.6 DURAÇÃO

Formato: 1 set de 15 pontos.

Encerramento: O árbitro apita no final de cada rally para confirmar o ponto.

6.7 EQUIPE TÉCNICA

1 técnico por equipe, responsável por orientar os jogadores.

Auxiliar técnico

Profissional de Enfermagem

Árbitros

Um árbitro principal e Um mesário por partida.

6.8 FORMAÇÃO

Cada equipe ocupa meia quadra com 6 atletas, posicionados da seguinte forma:

Posição 1: Fundo, lado direito.

Posição 2: Frente, lado direito (próximo à rede).

Posição 3: Frente, centro (próximo à rede).

Posição 4: Frente, lado esquerdo (próximo à rede).

Posição 5: Fundo, lado esquerdo.

Posição 6: Fundo, centro.

6.9 RODÍZIO

6.9.1 SEGUE O SISTEMA DO VÔLEI OFICIAL:

O rodízio ocorre quando a equipe recupera a posse de bola após marcar um ponto (retoma a vantagem do saque).

Os jogadores trocam de posição no sentido horário: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1.

6.9.2 SAQUE CONTÍNUO

Se a equipe faz o ponto no saque, o mesmo jogador (Posição 1) continua sacando até perder a posse.

6.9.3 ERRO NO SAQUE

Se o saque inicial é errado, a equipe adversária ganha o ponto e realiza o rodízio antes de sacar.

6.9.4 ERRO DE RODÍZIO

Resulta em ponto para o adversário.

6.10 DESENVOLVIMENTO

6.10.1 SAQUE:

Iniciado pelo jogador na Posição 1 (fundo, lado direito), fora da quadra.

6.10.1.1 Homens

a) Saque por baixo, com a mão aberta ou fechada, sem avançar na quadra.

6.10.1.2 Mulheres:

a) Saque por baixo, com a mão aberta ou fechada, fora da quadra;

b) Saque com bola presa (ascendente ou lateral ao corpo), podendo avançar 1 pé dentro da quadra, mantendo o outro fora.

Não é permitido saltar durante o saque.

6.10.2 RECEPÇÃO E JOGADA:

A equipe receptora deve realizar 2 a 3 toques antes de devolver a bola à quadra adversária:

- a) Primeiro toque (recepção): Pode ser preso ou rebatido com qualquer parte do corpo (considerado “recurso”).
- b) Toques subsequentes: Podem retornar ao mesmo jogador (ex.: Posição 3 passa para Posição 2, que devolve para Posição 3), desde que respeitem o limite de 3 toques.
- c) O jogo é sempre com bola presa (não se aplica a técnica de voleibol tradicional, como cortadas).

6.10.3 ARREMESSO PARA A QUADRA ADVERSÁRIA:

- a) Feito de forma ascendente ou descendente, com uma ou duas mãos.
- b) O jogador não pode saltar (deve manter pelo menos um pé no solo).
- c) Pode dar até 2 passos (frente, lado ou trás) antes do arremesso.

6.10.4 RECUPERAÇÃO APÓS ARREMESSO:

Se a bola bater na rede no segundo toque e voltar para a quadra da equipe, outro jogador (não o que arremessou) pode recuperá-la e arremessar para a quadra adversária, respeitando o limite de 3 toques.

Exemplo: Posição 2 arremessa, a bola toca a rede e volta; Posição 3 recupera e arremessa.

6.10.5 TEMPO DE POSSE

Máximo de 4 segundos por jogador.

6.10.6 MOVIMENTAÇÃO:

- a) Não há limite de passos na recepção.
- b) Durante o arremesso, o jogador não pode dar mais de 3 passos.
- c) A bola não pode ser entregue diretamente nas mãos de outro jogador; deve ser passada ou rebatida.

d) Não há limite de linhas para o arremesso, desde que respeitadas as regras de tempo, passos e posicionamento relativo aos colegas (linha imaginária entre jogadores).

6.10.7 BOLA PRESA:

Ocorre quando dois atletas (da mesma equipe ou adversários) seguram a bola simultaneamente.

6.10.7.1 Regra

a) No primeiro toque da equipe receptora, a bola presa não é falta, e a jogada continua com até 2 toques restantes.

b) No segundo ou terceiro toque, a bola presa é falta, resultando em ponto para o adversário.

Exemplo: No primeiro toque, Posição 1 e um adversário seguram a bola; a equipe continua com 2 toques. No segundo toque, se Posição 2 e 3 seguram a bola, é ponto para o adversário.

6.10.8 FALTAS

Será considerada falta, resultando em ponto para o adversário, quando:

a) O saque não ultrapassa a rede ou é executado incorretamente (ex.: homem avança na quadra, mulher salta);

b) A equipe realiza menos de 2 ou mais de 3 toques;

c) O jogador salta durante o arremesso;

d) O jogador dá mais de 2 passos antes do arremesso ou mais de 3 passos durante o arremesso;

e) A bola é retida por mais de 4 segundos;

f) A bola é entregue diretamente nas mãos de um companheiro (em vez de passada);

g) Ocorre dois toques não subsequentes (ex.: mesmo jogador toca a bola duas vezes fora da sequência permitida);

h) Um jogador toca a rede;

i) A bola é lançada para fora da quadra;

j) Ocorre erro de rodízio.

6.10.9 PONTUAÇÃO

- a) A equipe marca 1 ponto quando:
- b) A bola cai no chão da quadra adversária;
- c) O adversário erra o saque;
- d) O adversário não defende o saque;
- e) A bola não ultrapassa a rede após o terceiro toque;
- f) O adversário lança a bola para fora da quadra;
- g) O adversário comete qualquer falta listada acima.

6.11 TABELA DE CLASSIFICAÇÃO:

Vitória: 2 pontos.

Derrota: 0 pontos.

6.12 SUBSTITUIÇÕES

Limite: Não há limite de substituições, de qualquer jogador em quadra, independentemente da posição.

6.12.1 PROCEDIMENTO:

Solicitadas pelo técnico ao árbitro, apenas com o jogo parado.

O jogador substituído não pode retornar ao jogo.

6.13 TEMPO

Cada equipe tem direito a 1 pedido de tempo por jogo, com duração de 1 minuto.

7 TÊNIS DE MESA

7.1 PARTICIPANTES:

1 atleta naipes masculino

1 atleta naipes feminino

7.2 MATERIAIS

Mesa oficial de tênis;

Bola oficial;

Rede;

Raquetes com borracha.

7.3 DESENVOLVIMENTO:

a) Constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. Sendo que o jogador que ganhar 2 sets, será o vencedor.

b) 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.

c) O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

d) 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.

7.4 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.

7.5 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).

7.6 PONTUAÇÃO

- a) Errar o saque;
- b) Errar a recebimento do saque;
- 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 sequência.

7.7 TEMPO

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

8 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) Sonenberg 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 prejudicar 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.

9 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 empareiramento.

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.

10 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 empareiramento 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;

No 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. Não restando pedras para compra.

No art.9º Exclui a citação de “Caso nenhum dos jogadores tenha, vale o doble de, cinco, quatro e assim sucessivamente”.

No quadro de quantidade de atletas por modalidade, da nota oficial 03/2024, o mínimo de atletas no Dominó, são 2 atletas, por se tratar de duplas, e máximo de 3 atletas.

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 prejudicar 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.