

# REGULAMENTO 2017



**JOGOS**  
da Melhor Idade

## SUMÁRIO

<b>1. TÍTULO I .....</b>	<b>04</b>
1.1 CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO .....	04
1.2 CAPÍTULO II – DA JUSTIFICATIVA .....	04
1.3 CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS .....	04
<b>2. TÍTULO II.....</b>	<b>04</b>
2.1 CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO.....	04
2.2 CAPÍTULO II – DA COMISSÃO DE HONRA .....	05
2.3 CAPÍTULO III – DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA – CCO .....	05
2.4 CAPÍTULO IV – DA DIREÇÃO GERAL .....	05
2.5 CAPÍTULO V – DA DIREÇÃO ADMINISTRATIVA .....	05
2.6 CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA.....	07
2.7 CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL.....	08
2.8 CAPÍTULO VIII – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO .....	08
<b>3. TÍTULO III.....</b>	<b>09</b>
3.1 CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES .....	09
3.2 CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO.....	10
3.3 CAPÍTULO III – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DE PENDÊNCIAS.....	11
3.4 CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO .....	11
3.5 CAPÍTULO V – DA ABERTURA .....	12
3.6 CAPÍTULO VI – DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS .....	12
3.7 CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES .....	13
3.8 CAPÍTULO VIII – DAS PREMIAÇÕES .....	13
3.9 CAPÍTULO IX – DA ARBITRAGEM .....	14
3.10 CAPÍTULO X – DOS BOLETINS .....	14
3.11 CAPÍTULO XI – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL .....	14
3.12 CAPÍTULO XII – DOS PROTESTOS.....	15
3.13 CAPÍTULO XIII – DAS FORMAS DE DISPUTAS .....	16
3.14 CAPÍTULO XIV – DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS .....	20
3.15 CAPÍTULO XV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....	21
<b>4. TÍTULO IV .....</b>	<b>23</b>

4.1	CAPÍTULO I – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA BOCHA .....	23
4.2	CAPÍTULO II – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA DAMA .....	29
4.3	CAPÍTULO III – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA DANÇA DE SALÃO .....	30
4.4	CAPÍTULO IV – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DOMINÓ .....	32
4.5	CAPÍTULO V – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MALHA .....	32
4.6	CAPÍTULO VI – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO .....	33
4.7	CAPÍTULO VII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SINUCA .....	33
4.8	CAPÍTULO VIII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA .....	34
4.9	CAPÍTULO IX – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TRUCO PONTO ACIMA .....	35
4.10	CAPÍTULO X – REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL ADAPTADO .....	36
<b>5.</b>	<b>ANEXOS – MODELOS DE FICHAS E TERMOS.....</b>	<b>41</b>
5.1	FICHA 1 – CONFIRMAÇÃO DO MUNICÍPIO – QUANTITATIVO DA DELEGAÇÃO.....	42
5.2	FICHA 2 – RELAÇÃO NOMINAL POR MODALIDADE .....	43
	• BOCHA.....	43
	• DAMAS.....	44
	• DANÇA DE SALÃO .....	45
	• DOMINÓ.....	46
	• MALHA .....	47
	• NATAÇÃO FEMININO.....	48
	• NATAÇÃO MASCULINO .....	49
	• SINUCA .....	50
	• TÊNIS DE MESA .....	51
	• TRUCO.....	52
	• VOLEIBOL FEMININO .....	53
	• VOLEIBOL MASCULINO.....	54
5.3	FICHA 3 – TERMO DE RESPONSABILIDADES E CESSÃO DE DIREITOS PARA DIRIGENTES.....	55
5.4	FICHA 4 – TERMO DE RESPONSABILIDADES E CESSÃO DE DIREITOS PARA ATLETAS .....	56
5.5	FICHA 5 – COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO .....	57

## REGULAMENTO GERAL

### JOGOS DA MELHOR IDADE DE MATO GROSSO DOS SUL - 2017

#### 1. TÍTULO I

##### 1.1 CAPÍTULO I - DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017**, tem por finalidade instrumentalizar os municípios de Mato Grosso do Sul e sensibilizar a sociedade para novas formas de participação da pessoa idosa, proporcionando canais de comunicação, o convívio social, troca de experiências com as demais gerações, contribuindo para a qualidade de vida e reversão da imagem do idoso em nossa sociedade.

##### 1.2 CAPÍTULO II - DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º O acesso ao esporte e ao lazer é um dos direitos da pessoa idosa, assegurados oficialmente conforme Carta Magna Brasileira e demais Legislações Específicas desse segmento, como Política Nacional do Idoso, Estatuto do Idoso, entre outros, são documentos norteadores do desenvolvimento das Políticas Públicas voltadas para essa população. Portanto, a **Fundação de Desporto e Lazer de Mato Grosso do Sul – FUNDESPORTE**, órgão responsável pela condução da Política Pública de Esporte e Lazer no Estado, propõe a realização dos **Jogos da Melhor Idade**, com a intenção de incentivar o(a) idoso(a) sul-mato-grossense à prática esportiva como forma de melhoria de qualidade de vida, bem como oportunizar o intercâmbio entre as instituições que atuam com o idoso nos municípios de Mato Grosso do Sul.

##### 1.3 CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS

Art. 3º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** têm por objetivos valorizar e estimular a prática esportiva, como fator de promoção de saúde e bem estar, resgatando a autoestima para melhor convívio social do idoso sul-mato-grossense.

#### 2. TÍTULO II

##### 2.1 CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º A Organização dos Jogos, salvo disposição em contrário, terão a seguinte estrutura:

- I. Comissão de Honra
- II. Comissão Central Organizadora – CCO
  - a) Direção Geral;
  - b) Direção Administrativa;
  - c) Direção Técnica;
  - d) Secretaria Geral;
- III. Tribunal Desportivo da FUNDESPORTE e Comissão Disciplinar Especial.

## **2.2 CAPÍTULO II – DA COMISSÃO DE HONRA**

Art. 5º A Comissão de Honra será constituída pelo Governador do Estado de Mato Grosso do Sul, Diretor-Presidente da FUNDESPORTE, Prefeito da cidade sede, Representante da Entidade Desportiva, patrocinador e autoridades convidadas.

## **2.3 CAPÍTULO III – DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA – CCO**

Art. 6º A Comissão Central Organizadora – CCO, será composta por Direção Geral, Direção Administrativa, Direção Técnica e Secretaria Geral.

## **2.4 CAPÍTULO IV – DA DIREÇÃO GERAL**

Art. 7º A Direção Geral dos Jogos será composta por 01 (um) Diretor (FUNDESPORTE), e 01 (um) Diretor Adjunto (município), designados pelo Diretor - Presidente da FUNDESPORTE.

Art. 8º Compete a Direção Geral:

- I. Designar os Diretores e o Secretário Geral, responsáveis pelos diferentes setores da estrutura organizacional, na forma estabelecida no presente regulamento;
- II. Exercer a direção, supervisão e controle do evento;
- III. Cumprir e fazer cumprir o presente regulamento e as demais normas que venham a ser estabelecidas;
- IV. Presidir o Congresso Técnico;
- V. Resolver os casos não previstos neste Regulamento, em conjunto com a Direção Técnica e Administrativa.

## **2.5 CAPÍTULO V – DA DIREÇÃO ADMINISTRATIVA**

Art. 9º A Direção Administrativa dos jogos será composta por 01 (um) Diretor Administrativo e 01 (um) Diretor Adjunto designado pelo Diretor Geral.

Art. 10º Compete a Direção Administrativa:

- I. Indicar:
  - a) Coordenação de alimentação;
  - b) Coordenação de hospedagem;
  - c) Coordenação de segurança;
  - d) Coordenação de transporte;
  - e) Coordenação de saúde;
  - f) Coordenação de divulgação e relações públicas;
  - g) Coordenação de cerimonial e premiações;

- h) Coordenação do Centro de Convivência;
  - i) Coordenação de serviços gerais.
- II. Elaborar um plano de atividades de cada Coordenação e apresenta-los à Direção Geral com antecedência mínima de 10 (dez) dias do início dos jogos;
  - III. Assessorar a Direção Geral;
  - IV. Orientar e supervisionar as atividades das coordenações da área de sua competência;
  - V. Cumprir e fazer cumprir o presente regulamento;
  - VI. Estabelecer horários de refeições;
  - VII. Elaborar cardápios que atendam as necessidades dos atletas e demais participantes sob a orientação de uma nutricionista;
  - VIII. Organizar os locais de preparo dos alimentos, garantindo segurança e funcionamento;
  - IX. Orientar, controlar e supervisionar a limpeza e a higiene nos locais de competições, alimentação e hospedagem;
  - X. Providenciar a segurança nos locais de hospedagem, competições e CCO;
  - XI. Organizar e executar plano de serviços de transporte interno para as arbitragens e organizadores;
  - XII. Orientar e supervisionar o trabalho da equipe volante de saúde nos locais de competições e postos de atendimento;
  - XIII. Estabelecer mecanismos de articulação de entidades hospitalares para atendimento médico-odontológico emergencial;
  - XIV. Elaborar cronograma para recepção e atendimento às delegações e demais participantes dos jogos;
  - XV. Providenciar quantitativos de leitos suficientes para hospedagem dos participantes;
  - XVI. Estabelecer normas de disciplinas na hospedagem e refeitórios;
  - XVII. Controlar e supervisionar os serviços de hospedagem oferecidos aos árbitros, coordenadores, dirigentes e atletas;
  - XVIII. Articular se com os órgãos de imprensa para a divulgação dos jogos;
  - XIX. Identificação das delegações nos locais de hospedagem;
  - XX. Providenciar cerimonial de abertura, encerramento e entrega das premiações;
  - XXI. Elaborar e distribuir os convites para as autoridades para a abertura e entrega das premiações e encerramento;
  - XXII. Armazenar, controlar e distribuir os materiais administrativos e gêneros alimentícios;
  - XXIII. Dotar os locais de competições e hospedagens de infraestrutura necessárias para o funcionamento;
  - XXIV. Dotar de serviços de sonorização adequados para os locais de competições, congresso técnico e premiações;
  - XXV. Distribuir diariamente os boletins dos jogos.

## 2.6 CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA

Art. 11º A Direção Técnica, será composta de 01 (um) Diretor representando a FUNDESPORTE, 01 (um) Diretor Adjunto (município sede) e Coordenadores de modalidades da FUNDESPORTE.

Art. 12º Compete a Direção Técnica:

- I. Elaborar plano de atividades e apresentá-lo à Direção Geral, com antecedência mínima de 10 (dez) dias antes do início dos jogos;
- II. Armazenar, controlar e distribuir os materiais esportivos a serem utilizados nas competições;
- III. Coordenar e dirigir o congresso técnico, junto com a direção geral e administrativa;
- IV. Vistoriar e aprovar os locais de competições;
- V. Receber os resultados das competições do coordenador de modalidade, revisa-las e encaminha-las à secretaria geral, até 30 (trinta) minutos após o término de cada rodada ou etapa;
- VI. Estabelecer e manter integração com a Direção Administrativa, buscando assegurar eficácia e eficiência no desenvolvimento das ações, supervisionando constantemente os locais de competições no decorrer dos jogos;
- VII. Designar os coordenadores de modalidades.

Art. 13º Compete aos coordenadores de modalidade:

- I. Receber da Secretaria Geral as fichas de confirmação e inscrição e organiza-las;
- II. Conferir toda a documentação recebida e posteriormente entrar em contato com os responsáveis do município/instituição de ensino para a regularização dos documentos;
- III. Manter informado o Diretor Geral, Diretor Técnico e a Secretaria Geral do que diz respeito às modalidades;
- IV. Receber e conferir as pendências e documentação dos alunos/atletas e dirigentes durante a Sessão de Regularização das Pendências que antecede o Congresso Técnico;
- V. Conferir a documentação dos dirigentes, técnico e alunos/atletas antes da partida/prova/combate;
- VI. Verificar se os uniformes dos alunos/atletas estão dentro dos padrões estabelecidos neste regulamento;
- VII. Relatar e encaminhar ao diretor técnico as possíveis ocorrências durante as partidas/provas/combates;
- VIII. Encaminhar ao diretor técnico as súmulas de cada período;
- IX. Verificar diariamente as condições do local de competição se estão adequadas para o início das partidas/provas/combates;
- X. Apresentar ao diretor técnico um relatório final da modalidade.

## 2.7 CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL

Art. 14º A Secretaria Geral subordinada à Direção Geral será composta de 01 (um) Secretário Geral da FUNDESPORTE e auxiliares.

- I. Receber e organizar toda documentação referente a confirmação e inscrição das equipes e posteriormente encaminhá-las aos coordenadores de modalidade.
- II. Analisar e processar as inscrições encaminhando à Direção Geral para a homologação;
- III. Receber e preparar material destinado à composição de boletim oficial, digitando, conferindo, imprimindo e encaminhando ao Diretor Técnico para conferência, e posterior encaminhamento a coordenação administrativa para a entrega aos chefes de delegação e via e-mail;
- IV. Receber e protocolar os recursos interpostos.

## 2.8 CAPÍTULO VIII – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 15º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** será desenvolvido em uma única sede.

§ 1º Poderão participar todos os municípios do Estado com um representante por modalidade e sexo, exceto os que estejam cumprindo punição.

§ 2º O município sede terá o direito de participar com duas equipes em cada modalidade.

Art. 16º O atleta poderá participar de até **2 (duas) modalidades**, porém é de sua responsabilidade o cumprimento de ambas as provas, a FUNDESPORTE e os árbitros não se responsabilizam se houver partidas no mesmo horário.

Art. 17º Nenhum atleta ou equipe poderá iniciar a sua competição sem a presença de um técnico (este com apresentação do CREF) para a modalidade de voleibol adaptado. Na ausência deste, os mesmos serão impedidos de participar da competição, sendo declarados perdedores por WO.

Parágrafo único - No caso de impedimento do técnico no decorrer da partida, um componente da sua delegação devidamente inscrito poderá acompanhar a equipe até o final da mesma. Na ausência dos mesmos deverá ser aplicada a regra da modalidade, sendo que para as próximas partidas se o técnico não apresentar condições de retorno segue o entendimento do Artigo 17º do Regulamento Geral.

Art. 18º Os dirigentes (chefe de delegação, médico, fisioterapeuta, enfermeiro, acompanhante, técnicos e auxiliar técnico) devidamente inscritos pelo município poderão ser substituídos na função/vaga até 2 (duas) vezes a qualquer tempo, desde que apresente o seu documento de Identificação Profissional (CREF, CRM, CREFITO) com a data de validade vigente, devendo ser protocolado no CCO em formulário próprio de substituição, 1 (uma) hora antes da partida por um dirigente da **DELEGAÇÃO**, devidamente inscrito.



Art. 19º Nenhum componente das delegações poderá participar dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017**, sem que seu nome conste na relação nominal da delegação, respeitando os prazos de inscrição estabelecidos.

Art. 20º Somente poderão participar dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017**, atletas nascidos até o **ano base de 1957**, e atuar em projetos sociais desenvolvidos no seu próprio município.

§ 1º Fica impossibilitado de participar dos Jogos, o atleta que não resida no município inscrito.

§ 2º O idoso/atleta que completar a idade mínima (60 anos) no ano dos Jogos poderá participar das competições.

§ 3º É vetada a participação de atletas, técnicos, auxiliares técnicos, médicos, fisioterapeutas, enfermeiros, acompanhantes e chefes de delegação, inscritos irregularmente.

Art. 21º Os participantes serão considerados para todos os efeitos, concededores da Legislação Esportiva, das Regras Oficiais e dos dispostos neste Regulamento – GEDEL/FUNDESORTE, ficando sujeitos às sanções que deles possam emanar.

Art. 22º Não será permitido aos componentes do banco de reservas o consumo de cigarros, bebidas alcoólicas, utilização de telefones celulares e consumo de tereré.

### 3. TÍTULO III

#### 3.1 CAPÍTULO I - COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES

Art. 23º A composição das delegações para os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017** deverá respeitar o quantitativo máximo de 50 pessoas por município.

Art. 24º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** será realizado nas modalidades abaixo, obedecendo aos seguintes limites de participação de atletas e dirigentes:

QUADRO DEMONSTRATIVO DE ATLETAS		
Modalidades Individuais		
	FEM.	MASC.
Dama	01	01
Natação	03	03
Tênis de Mesa	01	01
Modalidades em duplas		
Bocha	02	02
Dança (casal)	01	01
Dominó (misto)	01	01
Malha		02
Sinuca		02
Truco Ponto Acima		02
Modalidade Coletiva		
*Voleibol Adaptado	10	10

\*No Voleibol Adaptado deverá obedecer o quantitativo **mínimo de 08 e máximo 10 atletas**.

QUADRO DEMONSTRATIVO DE DIRIGENTES	
FUNÇÃO	TOTAL
Chefe de Delegação	01
*Técnico para a modalidade de Voleibol Adaptado (CREF)	02
Técnico (a) para as modalidades individuais e duplas	01
Médico, Fisioterapeuta, Enfermeiro ou técnico em enfermagem	01
Motorista	01

**\*Sendo um técnico para cada naipe.**

Art. 25º A equipe que apresentar a ficha de inscrição com o número inferior ao mínimo, conforme tabela acima, terá sua inscrição indeferida, porém se durante a competição um ou mais atletas se machucarem o técnico deverá apresentar um atestado médico na CCO 1 (uma) hora antes da partida, sendo que não serão impedidas de participar da competição.

Art. 26º **No caso da delegação não apresentar a constituição máxima permitida, as vagas existentes não poderão ser preenchidas por outras pessoas.**

Art. 27º A participação dos atletas será de inteira responsabilidade dos municípios inscritos, cabendo providências quanto às condições física/clínica.

Art. 28º Os participantes dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017** serão identificados pelos seguintes documentos oficiais originais:

I. Atleta: Carteira de Identidade (RG), Passaporte ou Documentos expedidos pelo Ministério do Exército, Marinha ou Aeronáutica (cédula de identidade) e Carteira de Trabalho e Previdência Social, Carteira Nacional de Habilitação - CNH.

II. Técnico: documento de Identificação Profissional do Conselho Regional de Educação Física – CREF, com a data de validade vigente, conforme Resolução CONFEF nº 233/2012(não será aceita declaração);

III. Médico, Fisioterapeuta ou Massagista: CRM, CREFITO e documento que comprove sua profissão respectivamente.

Art. 29º Os participantes serão considerados para todos os efeitos, conhecedores da Legislação Esportiva, das Regras Oficiais e dos dispostos neste Regulamento Geral da GEDEL/FUNDESORTE.

### 3.2 CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 30º Fichas a serem preenchidas nas modalidades coletivas, individuais e duplas disponibilizadas no site da FUNDESORTE:

Ficha 1 – Termo de Adesão do Município – 2017

Ficha 2 – Composição da Delegação - 2017

Ficha 3 A – Inscrição Nominal da Equipe por Modalidades Coletivas – 2017

- Voleibol

Fichas 3 B – Inscrição Nominal da Equipe por Modalidades Individuais e duplas – 2017

- Dama

- Natação
- Tênis de Mesa
- Bocha
- Dança de Salão
- Dominó
- Malha
- Sinuca
- Truco Ponto Acima

Ficha 4 – Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos para Dirigentes - 2017

Ficha 5 – Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos para Idoso-atleta - 2017

Art. 31º O Termo de Adesão (Ficha 1) deverá ser digitadas, em formulário próprio disponibilizada no sítio eletrônico oficial da FUNDESPORTE e assinada pelo Prefeito Municipal e Gestor Esportivo Municipal. O Termo de Adesão poderá ser protocolado presencialmente via ofício na GEDEL/FUNDESPORTE, situada na Av. Mato Grosso, 5778, Bloco 4 – Carandá Bosque, CEP 79031-001, Campo Grande/MS, no prazo estipulado pela organização, ou enviada via correio por SEDEX com AR com postagem até a data limite.

Art. 32º As fichas de inscrição: Composição da Delegação (Ficha 2), Inscrição Nominal da Equipe por Modalidades Coletivas, Individuais e duplas (Ficha 3A e 3B) e Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos (Ficha 4 e 5), deverão ser protocoladas **PRESENCIALMENTE** pelo Chefe de Delegação (indicado no Termo de Adesão) na GEDEL/FUNDESPORTE, situada na Av. Mato Grosso, 5778, Bloco 4 – Carandá Bosque - Campo Grande/MS, devidamente preenchidas e assinadas, conforme agendamento estipulado pela GEDEL/FUNDESPORTE.

I. Todos os participantes dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** (idosos-atletas, técnicos, auxiliar técnico, chefe de delegação, acompanhante feminino ou masculino, médico ou fisioterapeuta), deverão preencher o **TERMO DE RESPONSABILIDADES E CESSÃO DE DIREITOS** (Ficha 4 e 5), autorizando a cessão de direitos de utilização de sons e imagens (fotos, vídeos, áudios, etc.) para a organização do evento, as quais deverão ser anexadas à Ficha de Inscrição Nominal da Equipe por Modalidade Coletiva (Ficha 3A) e Individual/Dupla (Ficha 3B).

II. A ficha 2 – Composição da delegação, deverá ser assinada pelo chefe de delegação.

III. As fichas 3A e 3B - Inscrição Nominal da Equipe por Modalidades Coletivas, Individuais e duplas, deverão serem assinadas pelo técnico, chefe de delegação e gestor municipal.

IV. A ficha 4 - Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos para os dirigentes, deverá ser assinada pelo participante, pelo médico e pelo gestor municipal.

V. A ficha 5 - Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos para idoso-atleta, deverá ser assinada pelo idoso-atleta, pelo Gestor Municipal e pelo Médico (atestado de pleno gozo de saúde física e mental do idoso-atleta).

VI. Serão indeferidas os Termos de Adesão protocolados ou postados via correios (SEDEX com AR) que estiverem fora do prazo, manuscritos, incompletos, sem as devidas assinaturas ou qualquer outra irregularidade.

VII. Serão indeferidas as fichas de inscrição protocoladas que estiverem manuscritas, incompletas, sem as devidas assinaturas, sem a documentação exigida, com número inferior de idoso-atletas estabelecido conforme o Artigo 24º do Regulamento Geral ou qualquer outra irregularidade.

Art. 33º As substituições de dirigentes, técnicos e idoso-atletas obedecerão aos seguintes critérios:

§ 1º Será considerada substituição toda e qualquer alteração de participantes da delegação após a data de término das inscrições.

§ 2º Toda e qualquer substituição de participante deverá ser solicitada com os seguintes documentos:

- a. Formulário específico (modelo anexo) assinado pelo chefe de delegação;
- b. Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos dos participantes.

§ 3º Serão permitidas até 3 (três) substituições de idoso-atletas por modalidade e naipe que poderão ser feitas até a Sessão de Regularização das Pendências.

Art. 34º O Chefe de delegação deverá oficializar por escrito à Comissão Central Organizadora (CCO) o cancelamento da participação no evento, de qualquer componente da delegação, até a Sessão de Regularização das Pendências.

Parágrafo único - Após o prazo de cancelamento, os participantes que não retirarem as credenciais, serão automaticamente cancelados do evento, não tendo direito a hospedagem e alimentação.

Art. 35º Os participantes dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017 serão identificados pelos seguintes documentos oficiais originais:

- I. Atleta, Chefe de Delegação e Acompanhante: Carteira de Identidade (RG) ou Carteira Nacional de Habilitação (CNH) ou Passaporte ou Documento expedido pelo Ministério do Exército, Marinha ou Aeronáutica (cédula de identidade) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social (modelo digitalizado) para atletas de 14 anos completados no dia de início do evento, ou antes;
- II. Técnico e Auxiliar Técnico: documento de Identificação Profissional do Conselho Regional de Educação Física – CREF, conforme Resolução CONFEF nº 233/2012, e com a **data de validade vigente**;
- III. Médico ou Fisioterapeuta: CRM, CREFITO respectivamente.

§ 1º O idoso-atleta, técnico, fisioterapeuta, médico que não apresentar uma das identificações previstas neste artigo, não poderá participar da competição.

§ 2º As carteiras dos Conselhos Regionais (CREF, CRM, CREFITO) deverão estar com prazo de validade vigente, não sendo aceito declarações.

§ 3º A fotocópia do documento de identificação Profissional do Conselho Regional de cada dirigente deverá ser anexada ao Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos (Ficha 4).

### **3.3 CAPÍTULO III – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO**

Art. 36º - Essa sessão tem como objetivo realizar as alterações necessárias das pendências para regularização de sua participação.

§ 1º - A regularização dessas pendências referente às documentações dos participantes, serão aceitas na Comissão Central Organizadora dos Jogos (CCO), no município sede conforme os seguintes horários:

Será realizado das 09 (nove) as 12 (doze) horas do dia da abertura do evento.

§ 2º - As pendências somente poderão ser sanadas mediante a entrega de 5 kg de alimentos não perecível por delegação, que serão doadas para uma instituição social do município sede.

Art. 37º Não serão aceitas em hipótese alguma, regularização das pendências fora do horário pré-estabelecido (§ 1º, artigo 36º).

Art. 38º - O credenciamento tem como objetivo oficializar a participação dos dirigentes, técnicos e alunos-atletas nos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017, apresentando a documentação oficial dos mesmos para a retirada das credenciais.

Parágrafo único – A credencial do evento é de uso obrigatório, pessoal e intransferível, sendo o único documento que dá acesso a todos os serviços (alimentação, hospedagem e centro de convivência).

#### 3.4 CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 39º O Congresso Técnico será dirigido pelo Diretor Geral, Diretor Administrativo, Diretor Técnico, terá direito a voto um representante por município e devidamente credenciado e nele será apresentado os padrões de condução da competição e a programação da competição de todas as modalidades.

§ 1º As decisões técnicas serão soberanas, com vigência a partir de sua aprovação, mas **não poderão contrariar nenhum Artigo deste Regulamento.**

§ 2º O **NÃO** comparecimento de um dirigente inscrito na delegação no Congresso Técnico, acarretará como punição a **eliminação dos Jogos.**

§ 3º A organização do evento definirá o local e data do Congresso Técnico e estará informando os responsáveis via e-mail.

#### 3.5 CAPÍTULO V - DA ABERTURA

Art. 40º É obrigatória a participação de todas as representações regularmente inscritas no desfile de abertura. O não comparecimento implicará no encaminhamento de relatório à Comissão Disciplinar Especial para as providências cabíveis.

Parágrafo único. O número de integrantes participantes do desfile de abertura será definido no Congresso Técnico.

Art. 41º Todas as delegações deverão desfilar devidamente uniformizadas.

Parágrafo único. É vetado o uso de uniformes que apresentem propaganda de cunho político partidário ou que promovam bebidas alcoólicas e cigarros, sob pena de punição.

#### 3.6 CAPÍTULO VI - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

Art. 42º As competições dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017 serão realizadas nos locais e horários determinados pela GEDEL/FUNDESORTE, sendo considerado perdedor por ausência (WO), o atleta e/ ou equipe que não estiver pronto no local de jogo/partida. Respeitando o tempo máximo de tolerância de 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido para o início do primeiro jogo da rodada e/ou partida.

§ 1º Os casos de WO serão encaminhados para a Comissão Disciplinar Especial para as providências de acordo com o Regulamento Geral.

§ 2º Todas as equipes participantes deverão estar no local de competição 30 (trinta) minutos antes do horário previsto para a seu jogo/partida em condições de jogo.

Art. 43º Qualquer partida que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Direção Geral, desde que nada impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo único – Nesses casos a critério da Direção Geral e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar até 2 (dois) jogo/partida num mesmo dia.

Art. 44º Antes do início de cada jogo/partida, o representante da equipe deverá entregar ao coordenador da modalidade da FUNDESPORTE, os documentos oficiais de identificação originais dos integrantes da equipe (RG/atletas, CREF/técnico e auxiliar técnico, CREFITO/fisioterapeuta ou CRM/ médico).

Art. 45º No Voleibol Adaptado o WO não elimina da competição e permanecerá com todos os resultados obtidos na fase em que houve sua participação, para as modalidades em duplas e individuais seguem as regras específicas da modalidade.

Art. 46º Em caso de WO para efeito de placar, serão conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

Voleibol Adaptado – Fase Classificatória, oitavas e quartas (2 sets vencedores)	15 x 00 / 15 x 00
Voleibol Adaptado – Fases Semifinal e Final (3 sets vencedores)	15 x 00 / 15 x 00 / 5 x 00

Art. 47º Se durante a competição um atleta venha a sofrer qualquer problema de saúde que impossibilita o mesmo de permanecer no jogo e seja comprovado através de atestado médico emitido na data e pelo médico do município sede, o técnico poderá substituí-lo por outro atleta que esteja inscrito em apenas 1 (uma) modalidade de sua delegação.

Parágrafo único – Essa substituição deverá ser protocolada na CCO 2(duas) horas antes da próxima partida.

### 3.7 CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES

Art. 48º No caso de ambas as equipes chegarem para o jogo trajando camisetas da mesma cor, a equipe relacionada no lado esquerdo da tabela deverá trocá-las no prazo máximo de 15 (quinze) minutos. Exceto quando a disputa envolver a equipe sede, em que a mesma é que deverá trocá-las.

§ 1º Obrigatoriamente a município terá que levar 2 (dois) uniformes de cores diferentes.

§ 2º Não serão aceitas improvisações nos uniformes dos atletas, tais como: números fixados com fitas colantes, esparadrapos ou similares, ou ainda presos com alfinetes e/ou cliques ou escritos à caneta.

§ 3º As camisetas (uniforme) das equipes deverão ter o nome do município e sigla do estado de MS, tendo-se uma tolerância para o primeiro jogo da equipe.

§ 4º É vetado o uso de uniformes que apresentem propaganda de cunho político partidário ou que promovam bebidas alcoólicas e cigarros.

§ 5º Caso não ocorra a troca do uniforme no prazo estabelecido, esta será considerada perdedora por W.O.

Art. 49º Não será permitido participar de partida com brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 50º As equipes que descumprirem qualquer dos artigos anteriores com referência a uniformes terão relatórios encaminhados a Comissão Disciplinar Especial para as devidas providências legais.

### 3.8 CAPÍTULO VIII - DAS PREMIAÇÕES

Art. 51º Nos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017** será oferecido:

- I. Medalhas aos atletas e técnicos classificados em 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e sexo;
- II. Medalhas de participação para os atletas e técnicos não classificados;
- III. Troféus por modalidade, categoria e sexo;
- IV. Troféus para os municípios classificados em 1º, 2º e 3º lugares na Pontuação Geral.

Art. 52º A Cerimônia de Premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela Direção Geral.

### 3.9 CAPÍTULO IX – DA ARBITRAGEM

Art. 53º Os componentes da equipe de arbitragem dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** serão indicados pelas Federações das modalidades.

Art. 54º As competições que englobam os Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017, serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, adotadas pelas respectivas Confederações, obedecendo, no entanto, as normas contidas neste Regulamento.

### 3.10 CAPÍTULO X – DOS BOLETINS

Art. 55º Os comunicados oficiais dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** serão publicados através de boletins informativos do evento.

Parágrafo Único – Os boletins diários das modalidades serão disponibilizados impresso e de forma eletrônica (e-mail).

### 3.11 CAPÍTULO XI – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL

Art. 56º São órgãos da Justiça Desportiva o Tribunal Desportivo da FUNDESPORTE e a Comissão Disciplinar Especial:

I. O **Tribunal Desportivo** da FUNDESPORTE tem poder para julgar em grau de recurso as decisões da Comissão Disciplinar Especial;

II. A **Comissão Disciplinar Especial** (CDE) será nomeada pela Direção Geral dos Jogos e será responsável pela organização da justiça desportiva dentro do evento. Responsabilizar-se-à pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar suas decisões para a publicação dos Boletins do evento.

III. A **CDE** será convocada pelo seu Presidente e deverá reunir-se à qualquer hora sempre que necessário.

IV. A **Justiça Desportiva e a CDE** seguirá as disposições contidas no Regulamento Geral, na regra das modalidades e na legislação desportiva em vigor.

Art. 57º A **Comissão Disciplinar Especial** será composta por 5 (cinco) auditores (preferencialmente um advogado ou bacharel em direito) indicados pelo Diretor-Presidente da FUNDESPORTE e Diretor Geral dos Jogos.

Art. 58º Nos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** as pessoas físicas ou jurídicas (municípios, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem esse regulamento ou decisões da organização geral ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas neste regulamento e no CBJD.

Art. 59º Todos os participantes dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017** poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência
- b) Censura escrita
- c) Suspensão
- d) Exclusão

Art. 60º As sanções disciplinares estarão automaticamente em vigor a partir das decisões da **CDE**, devendo ser imediatamente comunicadas aos chefes de delegação e publicadas no boletim dos jogos para ciência e cumprimento.

Art. 61º As suspensões automáticas estarão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 62º Qualquer forma de protesto/recurso deverá obedecer aos procedimentos estabelecidos no Regulamento Geral – Capítulo XII.

Art. 63º Será encaminhado pelo coordenador de modalidade ao Diretor Geral dos Jogos relatório à Comissão Disciplinar Especial para análise e pronunciamento, no caso do atleta, equipe ou



delegação que, sem prévia autorização do Comitê Organizador, retirar-se do jogo ou partida, competição ou evento antes do término de sua participação.

Parágrafo Único – Em caso de sanção disciplinar aplicada pela Comissão Disciplinar Especial, o Comitê Organizador analisará as sanções administrativas cabíveis, podendo ser:

I. Proibição de participação nos eventos organizados pela FUNDESORTE.

II. O ressarcimento pelos danos causados será de responsabilidade da delegação do infrator e deverá ser quitado no prazo máximo de 24 (vinte quatro) horas após apresentação do orçamento pelo requerente, sob pena de sua exclusão da modalidade nas competições organizadas pela FUNDESORTE, além das medidas judiciais cabíveis.

### 3.12 CAPÍTULO XII – DOS PROTESTOS

Art. 64º O município que se sentir diretamente prejudicada deverá apresentar o protesto/recurso na Secretaria Geral onde será protocolado no prazo de até 02 (duas) horas após o término do jogo/partida a comunicação do fato por escrito, acompanhando da prova de alegações e pedido, sob pena de indeferimento.

§ 1º Caberá exclusivamente ao reclamante o ônus da prova.

§ 2º O pedido deverá ser assinado e encaminhado pelo Chefe da Delegação e/ou técnico da modalidade em questão à Direção Geral.

Art. 65º O recurso em segunda instância será protocolado na sede da FUNDESORTE, dirigido ao Presidente do Tribunal Desportivo da FUNDESORTE.

### 3.13 CAPÍTULO XIII - DAS FORMAS DE DISPUTAS

Art. 66º A Direção Técnica apresentará no Congresso Técnico os sistemas de disputa de acordo com o número de inscritos e será decidido pelos representantes de cada modalidade.

Art. 67º O sistema de pontuação nos grupos para cada modalidade será estabelecido nos respectivos regulamentos específicos.

Art. 68º Em caso de empate na pontuação entre equipes do mesmo grupo serão utilizados os critérios estabelecidos nos regulamentos específicos de cada modalidade.

Art. 69º As equipes que não forem classificadas continuarão disputando os jogos para definir a classificação final.

Art. 70º A Direção Técnica dos Jogos reunir-se-á com todos os árbitros das modalidades para ratificar a importância da arbitragem educativa e participação.

### 3.14 CAPÍTULO XIV – DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 71º Para efeito de Classificação Geral será estabelecido a seguinte pontuação por modalidade:

<b>PONTUAÇÃO</b>	
1º lugar – 10 pontos	6º lugar – 05 pontos
2º lugar – 09 pontos	7º lugar – 04 pontos
3º lugar – 08 pontos	8º lugar – 03 pontos
4º lugar – 07 pontos	9º lugar – 02 pontos
5º lugar – 06 pontos	10º lugar – 01 ponto

Art. 72º Em caso de empate na classificação geral por município obedecer-se-á o seguinte critério de desempate:

- I. maior número de primeiros lugares;
- II. maior número de segundos lugares,
- III. terceiros lugares, e assim sucessivamente;
- IV. sorteio.

Art. 73º Na modalidade de Voleibol Adaptado nenhuma equipe poderá iniciar o jogo sem a presença de um técnico ou dirigente responsável. Na ausência deste, os mesmos serão impedidos de participar da competição, sendo declarados perdedores por W. O.

§ 1º No caso de impedimento do técnico no decorrer da partida, um componente da sua delegação devidamente inscrito poderá acompanhar a equipe até o final da mesma. Na ausência dos mesmos deverá ser aplicada a regra da modalidade.

§ 2º Se o técnico não apresentar condições de retorno para as próximas partidas o chefe de delegação deverá oficializar a substituição do mesmo por outro dirigente de sua delegação, protocolando na CCO 2(duas) horas antes da próxima partida.

### 3.15 CAPÍTULO XV - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 74º O professor ou técnico responsável pela equipe não deverá afastar-se da delegação durante o período de realização do evento.

Parágrafo único. Fica sob a responsabilidade do chefe de delegação a participação, a disciplina e o acompanhamento dos componentes de sua delegação, dentro e fora dos locais de hospedagem, de alimentação e de competições.

Art. 75º É proibido o consumo de bebida alcoólica nas áreas de competições e no concurso de dança (baile).

Art. 76º O município sede oferecerá alimentação e hospedagem às delegações do interior, devidamente inscritas no evento, durante o período que estiverem participando dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul - 2017**.

Art. 77º Os municípios participantes deverão comunicar oficialmente à organização dos Jogos no dia do Congresso Técnico, a data e hora prevista da chegada de sua delegação e o meio de transporte.

Art. 78º Todas as comunicações da Direção Geral serão feitas por meio de Boletim Oficial ou Nota Oficial impresso e via e-mail, expedida pela Secretaria Geral.

Art. 79º Os resultados do Congresso Técnico (formas de disputa, sorteios, chaves) serão publicados em Boletim Oficial.

Art. 80º Os órgãos promotores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com pessoas envolvidas nos jogos e com terceiros, antes, durante e depois de qualquer competição.

Art. 81º Todos os municípios participantes deverão levar medicamentos de primeiros socorros e todos os seus componentes devem levar carteira de convenio de saúde (CASSEMS, Unimed, SUS etc.).

Art. 82º O dirigente ou atleta que adulterar documentos de identificação deverá responder judicialmente pelo ato, como prevê legislação em vigor.

Art. 83º As disposições contidas neste Regulamento Geral só poderão ser alteradas havendo mudanças nas regras oficiais das modalidades, legislação esportiva ou necessidades de ordem física ou administrativa dos Jogos.

Art. 84º Toda regulamentação dos **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul – 2017** desenvolvida pela Gerência Geral de Desenvolvimento de Atividades Esportivas – GEDEL, será publicado no sítio eletrônico oficial da FUNDESORTE, disponível no endereço [www.fundesporte.ms.gov.br](http://www.fundesporte.ms.gov.br).

Art. 85º Os casos omissos referentes às modalidades esportivas dos jogos serão resolvidos pela Direção Geral e Técnica.

**REGULAMENTO ESPECÍFICO**

**JOGOS DA MELHOR IDADE DE MATO GROSSO DO SUL – 2017**

**4. TÍTULO IV**

**4.1 CAPÍTULO I – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA BOCHA**

Art. 1º As partidas serão disputadas em duplas (femininas e masculinas) e o sistema de disputa será definido no Congresso Técnico, conforme o número de participantes.

Art. 2º Em caso de empate serão obedecidos os seguintes critérios:

- I. Confronto direto;
- II. Saldo positivo de bochas entre as equipes envolvidas;
- III. Saldo geral de bochas.

Art. 3º Canchas:

- I. O jogo de Bocha deve ser praticado sobre terreno plano e nivelado, em cancha de piso de carpete areia, sintético ou similar, que permita o desenvolvimento normal das partidas;
- II. As canchas podem ter dimensões de 24 a 27 (vinte e quatro a vinte e sete) m de comprimento, por 4 (quatro) m de largura, com altura uniforme de 30 (trinta) cm;
- III. As cabeceiras das canchas devem ser construídas com tábuas oscilantes, preferencialmente de borracha sintética, de modo a não permitir o retorno das bochas;
- IV. O fundo da cancha pode estar diretamente composto por materiais da mesma natureza, com o benefício de materiais compostos de características sintéticas que permitam o exercício técnico do jogo. Os materiais não devem ser nocivos à saúde dos jogadores, dos árbitros e do público em geral;
- V. Para os fins da regularidade do jogo, as pessoas, os animais, ornamentos e objetos em geral (lâmpadas, molduras metálicas, artesanatos e redes de proteção, entre outras) apoiados ou localizados sobre as tábuas perimétricas são consideradas corpos estranhos.

Art. 4º Limites do jogo:

- I. A marcação das canchas deve ser efetuada por meio de linhas transversais traçadas com material colorido (ex. tinta e verniz), de modo a permitir o fácil deslizamento das bochas na cancha. Nas tábuas laterais devem ser marcadas raias verticais de referência, correspondentes às medidas definidas na presente regra;
- II. Para facilitar a adaptação desta regra às canchas de bocha tradicionalmente utilizadas no país, são apresentadas a seguir as configurações para uma cancha de 24 (vinte e quatro) m de comprimento, com 4 (quatro) m de largura;

III. P – Posição inicial do bolim:

- a) As linhas A e A' – 1 (um) m representa o limite máximo regulamentar para a colocação do bolim em jogo;
- b) As “linhas B e B” – 4 (quatro) m correspondem ao limite máximo permitido para a jogada a ponto, e para a jogada de rafa, podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento (rafa);
- c) As linhas C e C' – 6 (seis) ou 7 (sete) m representam o limite máximo para o lançamento da bocha de tiro (bochada), podendo nela pisar com o pé de apoio e ultrapassar com o pé que estiver no ar no momento do lançamento e a distância mínima do pique na jogada de rafa (não podendo atingi-la);
- d) A linha E e E' (meio da cancha) corresponde ao limite mínimo de distância para colocar o bolim em jogo, sendo também o limite máximo para cada jogador acompanhar a jogada de ponto;
- e) P – Posição para colocação do bolim no início da partida.

Art. 5º O Jogo de bochas consiste de:

- I. Jogada a “ponto”;
- II. Jogada de rafa ou de tiro com prévia declaração ao árbitro da ação a ser realizada;
- III. Em cada jogada (ponto, rafa ou tiro) as equipes buscam a marcação do número máximo de pontos possíveis, ou seja, 4 (quatro) pontos nas partidas de individual e de dupla, e 6 (seis) nas de trio, até o final da partida – 12 (doze) pontos;
- IV. Os jogadores devem permanecer na cabeceira da cancha, desde o início da jogada até o término do lançamento das bochas de todos os jogadores;

Art. 6º Deveres e direitos das equipes:

- I. As partidas poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada.
- II. Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;
- III. As formações de duplas devem ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;
- IV. O tempo máximo concedido a cada jogador para jogar cada bola é de um minuto;
- V. O tempo máximo concedido ao Técnico de uma formação para solicitar a interrupção do jogo e consultar com os próprios jogadores é de dois minutos, podendo ser solicitado uma vez por partida;
- VI. O pedido de interrupção somente poderá ser solicitado quando a sua equipe for jogar. A quebra dessa norma acarretará advertência a toda equipe. Infrações subsequentes implicarão na privação do uso de uma bocha ainda não jogada por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha.

Art. 7º Deveres os jogadores:

I. Princípios gerais:

a) Os jogadores estão sujeitos às normas dos princípios gerais da Carta Olímpica, dos regulamentos do Comitê Olímpico Internacional - COI, da Confederação Sulamericana de Bocha - CSB e da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão - CBBB. Em particular, os jogadores devem ter respeito absoluto pelo árbitro e pelos adversários. Os jogadores devem atuar com o mais genuíno espírito esportivo, antes, durante e após cada partida;

b) De acordo com disposição do COI é proibido o uso de anabolizantes, de substâncias alcoólicas, de celular e de tabagismo durante a realização das partidas. Os jogadores que transgredirem as normas disciplinares correspondentes, dentro da quadra, serão punidos com a pena de expulsão da partida, exclusão da competição, além da perda da partida, ficando a equipe infratora com os pontos obtidos até o momento e anotando-se a pontuação máxima à equipe adversária.

II. Disposições específicas:

a) Os jogadores não participantes da jogada devem permanecer na área da cabeceira, até a linha dos 4 m (linha B), não podendo atrapalhar, sob qualquer hipótese, o jogador em ação;

b) Os jogadores que transgredirem as regras em circunstâncias não compreendidas dentro das eventualidades citadas, serão repreendidos e, em caso de reincidência, se anulará a bocha que seria utilizada pelo jogador;

c) O jogador que, após uma decisão arbitral ou após discussão com outros jogadores em cancha, abandonar a cancha será, a bem do público, excluído, e a sua equipe penalizada com a perda da partida;

d) Cada atleta poderá, com a permissão do árbitro e após ter jogado suas bochas, sair da quadra uma vez por partida durante três minutos. O tempo ser computado a partir do momento de sua saída. Se não retornar dentro do tempo estabelecido será anulada, a cada três minutos, uma bocha na individual, duas bochas na dupla e no trio. A partida não será iniciada com a equipe incompleta.

Art. 8º Partidas e Pontos:

I. a partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar 12 (doze) pontos, ou conforme regulamento da competição;

II. a pontuação obedecerá a seguinte norma: um ponto para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação às bochas da equipe adversária.

Art. 9º Bochas e Bolim:

I. Características gerais:

a) As bochas e o bolim devem ser de forma esférica e de material sintético, exceto o bolim, que deve ser preferencialmente de aço, com exclusão de qualquer material que possa modificar seu equilíbrio;

b) O bolim deve ter 4 cm de diâmetro, com tolerância de mais ou menos 1mm;

- c) As bochas devem ter 10,70 cm a 11,5 cm de diâmetro e peso de 900 a 1150 gramas;
  - d) As bochas devem ter diâmetro, peso e cor igual para cada equipe, sendo que a cor deve ser diferente para as duas equipes.
- II. Disposições específicas:
- a) Antes de iniciar a partida, o árbitro deve verificar se as bochas estão dentro dos padrões regulamentares, bem como se as canchas de jogo e a iluminação oferecem as condições adequadas para o desenvolvimento normal da competição;
  - b) Durante a disputa da partida não se permite a substituição de bochas ou bolim. A transgressão desta norma implicará na perda da partida. Em caso da ruptura de bocha ou bolim, o árbitro deverá providenciar a substituição da bocha ou do bolim. Se o pedaço maior estiver fora da cancha, a bocha ou o bolim, deverá ser anulado. É permitida a substituição das bochas quando a partida for interrompida pelo árbitro por razão de força maior e for continuada em outra cancha;
  - c) Excepcionalmente, com o consentimento do árbitro, a bocha pode ser umedecida, mas somente com água, caso contrário a bocha será desclassificada;
  - d) As decisões de interpretação do árbitro são inapeláveis quando tomadas em jogadas de apreciação visual;
  - e) Qualquer irregularidade detectada pelo árbitro que contraria a presente norma deverá ser registrada em súmula, que deve ser devidamente assinada pelo mesmo.

Art. 10º Sinalização de cada bocha deve ser marcada pelo árbitro sobre a cancha de jogo, formando um ângulo de 90º, de modo diferente para cada equipe, diferenciadas da marcação do bolim.

Art. 11º A regra da vantagem consiste no fato de que toda bocha jogada a ponto, rafa ou tiro e todas as suas irregularidades podem considerar-se como válidas, ou não, de acordo com critério da equipe adversária, ou seja, dependendo da aplicação, ou não, da lei da vantagem. Obs.: mesmo que o tiro ou a rafa sejam irregulares, deverá ser observada a lei da vantagem.

Art. 12º Início da Partida e o Lançamento da Bocha:

- I. A partida é iniciada com a colocação do bolim no ponto “P”, no centro da zona válida da cancha. O ponto “P” deve estar sinalizado sobre o terreno de forma permanente;
- II. O direito de jogar a primeira bocha, ou de indicar a cabeceira a partir de onde se dará início à partida, será definido previamente por meio de sorteio entre as equipes. O sorteio dará a uma equipe o direito de lançar a primeira bocha, ficando para a outra equipe a escolha da cabeceira;
- III. A equipe que iniciar a partida ou qualquer outra jogada sucessiva em caso de anulação da bocha, deverá jogar outra bocha e assim sucessivamente até efetuar jogo válido;
- IV. Em caso de anulação da jogada, a mesma deverá ser repetida da mesma cabeceira;
- V. O direito de jogar a primeira bocha permanece com a mesma equipe que efetuou a saída na jogada anterior;

- VI. Nas jogadas subsequentes, o bolim deve ser lançado pela equipe que tenha marcado ponto na jogada anterior. Após um lançamento irregular, o bolim deve passar para a equipe adversária, com direito a um só lançamento, e, em caso de nova irregularidade, o bolim é colocado pelo árbitro no ponto “P”. O direito de lançar a primeira bocha continua com a equipe que marcou ponto na jogada anterior. O lançamento do bolim deve ser sempre efetuado com o consentimento do árbitro;
- VII. O bolim estará em jogo quando ultrapassar por completo a linha E (meio da cancha);
- VIII. O lançamento do bolim será anulado quando:
- Sua periferia atingir a linha A ou A' ou não ultrapassar por completo a linha E;
  - Ficar apoiado nas tábuas laterais ou a uma distância igual ou inferior a 13 cm.
- IX. A jogada será anulada quando, por efeito de jogo válido, o bolim:
- Regressar ultrapassando a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma.
  - Quando sair da cancha e voltar a entrar após bater em corpos estranhos;
  - Bater contra objetos estranhos, árbitro ou em um dos jogadores, mesmo sem intenção. Caso ocorra de forma intencional, a equipe será penalizada com a pontuação máxima da jogada;
  - Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência;
  - Quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em quadra, a equipe que causou a saída dos bochas deverá jogar outra bocha válida para permitir a continuação da jogada;
- X. Para a realização de qualquer evento os árbitros e os atletas deverão estar uniformizados, com tênis apropriados, bermudas ou calças e camisetas.

Art. 13º Lançamento dos bochas – ponto – rafa – tiro:

- A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro;
- O lançamento do bocha de rafa e o de tiro (bochada) serão válidos se o jogador declarar ao árbitro o tipo de lançamento que se propõe a efetuar e qual o objeto que pretende atingir. Se o jogador quiser mudar o tipo de lançamento ou o objeto a ser atingido, deverá retificar a declaração, caso contrário a jogada será declarada irregular, aplicando-se a regra da vantagem;
- Durante o lançamento da bocha, o jogador pode apoiar o pé ou a mão sobre as tábuas;
- Durante o lançamento não se permite aos jogadores ultrapassarem a linha de lançamento com o pé de apoio e em contato com o terreno, sob pena de a equipe adversária aplicar a lei da vantagem;



- V. O jogador em ação que tiver outros bochas para jogar não deve ultrapassar a linha E ou E' após um lançamento de ponto, rafa ou de tiro (bochada);
- VI. A trajetória do bocha jogada não pode ser interrompida ou desviada de forma intencional pelos jogadores, sob pena de conceder à equipe adversária a pontuação máxima da jogada;
- VII. Caso um jogador faça uso de bocha do adversário, esta deverá ser devolvida à saída, desclassificando-se uma bocha da equipe infratora.

Art. 14º Normas Comuns para as bochas e bolim:

- I. Todo deslocamento de bocha ou bolim na área de jogo são válidos;
- II. A bocha ou o bolim que, por efeito da regra do jogo, saírem da cancha, são nulas. Se a bocha ou bolim voltarem à cancha, provocando o desvio de outras bochas paradas e marcadas pela regra do jogo, estas deverão retornar às suas marcas de origem;
- III. Entretanto, se uma bocha voltar à cancha atingindo bochas em movimento, estas deverão ser marcadas na posição final adquirida, enquanto a bocha que retornou à cancha será anulada. Se o lugar (posição final) estiver ocupado por uma bocha deslocada, esta voltará à sua marca e as outras serão colocadas no lugar mais próximo, a sua direita ou a sua esquerda, sempre perdendo ponto;
- IV. Caso a bocha, após retornar à cancha, atinja o bolim em movimento ou fora de sua marca, a jogada será anulada.

Art. 15º Treino de Reconhecimento (Passeio):

- I. As equipes terão direito ao reconhecimento da cancha durante por uma jogada (ida e volta), antes da primeira partida (passeio);
- II. O passeio deverá ocorrer com ambas as equipes na cancha, treinando juntas;
- III. Esse mesmo direito terão as equipes em caso de interrupção de uma partida por razão de força maior e continuação em outra cancha distinta;
- IV. A equipe que estiver ausente no momento do reconhecimento perderá o direito ao passeio;
- V. A equipe ausente no momento do reconhecimento da cancha terá uma tolerância de cinco minutos para entrar em cancha. Confirmada a ausência, a equipe perderá a partida por W.O., creditando-se à equipe adversária a pontuação máxima.

Art. 16º Jogada a ponto:

- I. A jogada a ponto consiste em lançar a bocha em direção a um ponto de referência na cancha de jogo;
- II. A jogada deverá ser efetuada com o consentimento do árbitro, salvo no caso da lei da vantagem;
- III. Se duas bochas adversárias estiverem equidistantes do bolim, a equipe que tenha provocado o empate deverá jogar novamente até obter o ponto ou esgotar as suas

bochas. Se, ao final da jogada, persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.

Art. 17º Desvio da bocha na jogada a ponto:

- I. As distâncias devem ser medidas com os dispositivos apropriados para este fim. O árbitro poderá, a seu critério, recorrer ao metro, à fita métrica e à ajuda de assistentes. A medição deverá ser efetuada sempre após a marcação das bochas sobre o terreno;
- II. São considerados válidos todos os choques e desvios de bocha e bolim, em qualquer lugar da cancha.

Art. 18º Jogada de rafa:

- I. A jogada consiste em lançar a bocha, com ou sem o auxílio do terreno, com o objetivo de atingir uma determinada bocha ou o bolim;
- II. A bocha jogada será válida se o jogador declarar ao árbitro a ação que irá executar, independente de acertar ou não o alvo;
- III. É permitido rafa o bolim em qualquer posição da cancha, assim como as bochas que estiverem situadas além das linhas D e D'.

Art. 19º Jogada de tiro (bochada):

- I. A jogada consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção de terreno, um bocha adversária ou própria ou o bolim, declarada previamente ao árbitro;
- II. Para que a jogada seja válida, o jogador deve declarar ao árbitro o objeto que se propõe a atingir: (bocha ou bolim), independente de acertá-lo ou não.

Art. 20º Suspensão da competição e partidas:

- I. As partidas poderão ser interrompidas devido a situações adversas (falta de luz, chuva na cancha, etc.) e serão recomeçadas com os mesmos pontos adquiridos no momento da interrupção. Não serão contabilizados os pontos de uma jogada não concluída;
- II. Corresponde ao árbitro o direito de decidir sobre a suspensão, ou não, de uma jogada em curso;
- III. Se uma das equipes abandonar a cancha sem autorização do árbitro considera-se que perdeu a partida, ficando a equipe com os pontos obtidos até aquele momento, atribuindo-se pontuação máxima à equipe adversária.

## 4.2 CAPÍTULO II – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA DAMA

Art. 1º A modalidade será disputada individualmente e o sistema de disputa será de acordo com o número de participantes.

Art. 2º O lance inicial cabe sempre às pedras brancas.

Art. 3º A pedra anda só para frente, uma de cada vez, a dama anda para frente e para traz, quantas casas quiserem.

Art. 4º a tomada é obrigatória, não existe “sopro”.

Art. 5º A pedra e a dama tanto tomam para frente como para traz.

Art. 6º Se o mesmo lance apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome maior número de peças (lei da maioria).

Art. 7º A dama e pedra têm o mesmo valor, tanto para tomar, como para serem tomadas.

Art. 8º A pedra que, durante o lance de tomada de várias pedras, apenas passar por qualquer casa de coroação não será promovida à dama.

Art. 9º As peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Art. 10º É obrigatório jogar a peça tocada, “peça tocada é peça jogada”.

Art. 11º A grande diagonal escura do tabuleiro deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.

Art. 12º Ganha a partida o jogador que tomar as peças do adversário ou as deixar sem movimento possível.

Art. 13º Vencerá o jogo o atleta que ganhar duas partidas.

Art. 14º A partida será declarada empatada após 20 (vinte) lances sucessivos de cada jogador sem captura ou deslocamento de pedra.

Parágrafo único. A partida empatada será jogada novamente com tempo, máximo, de 20 (vinte) minutos cronometrados, será vencedor o atleta que tiver o maior número de peças no tabuleiro, e persistindo será definido por meio de sorteio.

## 4.3 CAPÍTULO III – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA DANÇA DE SALÃO

Art. 1º Nas modalidades de Dança de Salão a classificação será obtida pela maior soma de notas atribuídas pelo Júri.

Art. 2º O Concurso consiste em apresentações competitivas de casais com idade a partir de 60 anos, em cinco estilos de dança. A vestimenta deverá ser de caráter esporte fino ou gala.

Parágrafo único. Cada município somente poderá participar com 01 (um) casal.

Art. 3º Cada casal vai competir nos seguintes estilos:

- I. Bolero;
- II. Samba;
- III. Valsa;
- IV. Forró;
- V. Chamamé.

Art. 4º Em caso de empate segue os seguintes critérios para desempate:

- I. Maior nota do 1º ritmo (Bolero);
- II. Maior nota do 2º ritmo (Samba);
- III. Maior nota do 3º ritmo (Valsa);
- IV. Maior nota do 4º ritmo (forró);
- V. Maior nota do 5º ritmo (Chamamé);
- VI. Permanecendo o empate, será decidido pelos jurados.

§ 1º As músicas serão as mesmas para todas as fases regionais.

§ 2º Cada estilo terá a música com duração de no máximo 2 (dois) minutos.

Art. 5º As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente cada estilo, o vencedor será aquele que obtiver mais pontos em todos os estilos.

Art. 6º Todos os julgamentos serão avaliações comparativas dos casais na competição, segue abaixo os critérios;

- I. Ritmo – Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica da dança;
- II. Sincronismo – O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estar em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- III. Criatividade – Variação de movimentos corporais (figuras) podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;
- IV. Expressão – O par com elegância e postura do estilo deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/descontraído, etc.). Capacidade de o casal interpretar o estilo musical de acordo com o caráter da dança.

Art. 7º Em caso de empate serão adotados os seguintes critérios:

I. Classificar-se-á o casal que obtiver o melhor índice técnico (a maior nota apresentada dentre os critérios de julgamento);

II. Persistindo o empate, entre dois ou mais casais acontecerá uma terceira etapa com o estilo Tango, classificar-se-á o casal com o maior número de pontos nesta apresentação.

Art. 8º A quantidade de casais por bateria ficará a cargo da comissão organizadora, de acordo com o número de participantes.

#### **4.4 CAPÍTULO IV – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DOMINÓ**

Art. 1º A modalidade será disputada por duplas mistas e o sistema de disputa será de acordo com o número de equipes participantes.

Art. 2º As partidas de Dominó serão realizadas no critério de duas partidas vencedoras.

Art. 3º A saída será efetuada pelo jogador que estiver de posse da pedra 12 (duplo sena).

Art. 4º Para início do jogo serão dadas 07 (sete) pedras para cada jogador, no decorrer do jogo caso o jogador não tenha a peça do jogo, deverá “passar a sua vez” para o jogador seguinte; caso o jogo seja fechado ganhará a partida o atleta que possuir menor somatório pontos.

Art. 5º Deverão ser escolhidas novamente as peças quando numa partida algum jogador sair com 04 (quatro) duplos.

Art. 6º Se o jogador possui a pedra para dar continuidade ao jogo, será obrigado utilizá-la.

Art. 7º Será considerada vencedora da rodada a dupla que ficar sem nenhuma pedra, ou seja, os dois atletas terão que bater.

Art.8º Se ocorrer de fechar o jogo, será contado os pontos das peças que os jogadores estiverem em mãos, sendo vencedor a dupla que estiver menos pontos.

#### **4.5 CAPÍTULO V – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MALHA**

Art. 1º A modalidade será disputada acordo com o número de equipes participantes.

Art. 2º Na modalidade de Malha o jogo será praticado por dupla.

Art. 3º Durante a partida, cada atleta terá o direito de trocar de cabeceiras uma vez, a troca se processará após a conclusão de uma jogada.

Art. 4º É expressamente proibido aos atletas e árbitros, a partir do momento que derem entrada na pista para disputar uma partida, fumar, comer ou beber refrigerantes e bebidas alcoólicas, sendo, porém, permitido tomar água quando devidamente autorizados pelo árbitro da partida.

Art. 5º Nos jogos de duplas as partidas serão efetuadas em 12 (doze) jogadas completas de 24 malhas por atletas, sendo vencedor a equipe que conquistar maior número de pontos.

Art. 6º O controle do número de jogadas é de competência dos árbitros em cada cabeceira, por meio de uma plaqueta contendo o número de jogadas que está sendo realizada, que deverá ser colocada em local visível para os atletas participantes e supervisionada pela mesa diretora.

Art. 7º Em caso de divergências entre as duas cabeceiras com relação ao número da jogada, caberá ao responsável pela mesa diretora determinar o número de jogadas.

#### 4.6 CAPÍTULO VI – REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO

Art. 1º A competição será dividida em 3 categorias, com as seguintes provas:

- I Categoria A – 60 à 64 anos (nascidos até 1953), masculino e feminino – 50m (cinquenta) , com saída fora da piscina;
- Categoria B – 65 a 69 anos (nascidos até 1948), masculino e feminino – 25m (vinte e cinco), com saída opcional (dentro ou fora) da piscina;
- Categoria C – 70 anos acima (nascidos até 1947), masculino e feminino – 25m (vinte e cinco) , com saída dentro da piscina.

Art. 2º As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

§ 1º As séries serão divididas de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar em 1 (uma) categoria.

§ 2º O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Art. 3º A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

§ 1º O atleta que deverá iniciar o estilo após a partida. Caso ele se precipite, saindo antes, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova partida;

§ 2º O atleta poderá cometer até 2 (dois) erros de saída (queima), e na terceira vez, será desclassificado.

Art. 4º Na modalidade de Natação apurar-se-á a classificação final por sexo, através da soma dos pontos de cada categoria, atribuindo-se posteriormente os pontos para a contagem geral.

#### **4.7 CAPÍTULO VII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SINUCA**

Art. 1º A disputa será em mesa pequena, no tradicional “bola oito”, onde se joga com uma bola branca e 15 (quinze) bolas coloridas.

Art. 2º As bolas serão organizadas pelo árbitro e determinado pelo “cara ou coroa” qual jogador efetuará o “estouro” inicial.

Parágrafo único. Permanecendo a escolha até que caia uma bola para determinar o grupo.

Art. 3º O estouro da próxima partida será efetuado pelo vencedor da anterior. Caso no estouro caia quantidades iguais de bolas dos conjuntos, o jogador que efetuou o estouro perde a tacada, o primeiro a matar escolhe o grupo de bolas, determinado pela bola que caiu. Caso aconteça de cair duas bolas ao mesmo tempo, uma de cada grupo permanecerá a escolha para o jogador subsequente, até que seja determinado o grupo de bolas (pares ou ímpares).

Art. 4º A bola oito permanece na mesa. Caso alguém a derrube antes de todas as suas, ele perde o jogo.

Art. 5º Será empregado o castigo “simples” com a punição de uma bola por falta.

Art. 6º As atitudes antidesportivas em jogadas caracterizando o antijogo, será punido com uma advertência ou desclassificação do atleta.

Art. 7º A bola oito será colocada na mesa antes do estouro e permanecendo até o final, sofrendo deslocamentos conforme o andamento normal da partida.

Art. 8º Caso em uma tacada uma ou mais bolas dos conjuntos caia fora da mesa, será colada na tabela que originou seu lançamento, em lugar preciso determinado pelo árbitro.

#### **4.8 CAPÍTULO VII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA**

Art. 1º Os jogos obedecerão as regras oficiais da Federação de Tênis de Mesa do Mato Grosso do Sul, com as observações contidas neste regulamento.

Art. 2º Na primeira fase (grupos) serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na segunda fase (eliminatória) melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.

Art. 3º Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Art. 4º A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Art. 5º Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 (quarenta) mm.

Art. 6º Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Art. 7º Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos.

Art. 8º Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 (dez) pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 (dois) pontos de diferença.

Art. 9º O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro, ou iniciar em um lado.

§ 1º Após cada 2 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 (dez) pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

§ 2º O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar a ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

§ 3º O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Art. 10º Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

§ 1º Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

§ 2º Em qualquer circunstância todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

#### **4.9 CAPÍTULO IX – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TRUCO PONTO ACIMA**

Art. 1º A modalidade será disputada em duplas masculinas e o sistema de disputa será de acordo com o número de participantes.

Art. 2º A partida é disputada em 12 (doze) tentos.

Art. 3º Os valores de ordem são 4, 5, 6, 7 (quatro, cinco, seis), Q, J, K, ÀS, 2 e 3 (dois e três).

Art. 4º Após a virada ou tombo, as cartas terão valor acima do tombo, obedecendo à seguinte regra.

- I. Paus
- II. Copas;



III. Espada;

IV. Ouro.

Art. 5º No truco ponto acima as cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, para que todos possam ver.

Art. 6º O jogador que for dar as cartas, somente pode ver a “boca” do baralho no ato em que estiver juntando as cartas na mesa, mas o jogador que cortar o baralho, assim com os demais, não pode ver a boca do baralho. Se ocorrer, perderá o tento.

Art. 7º Sempre a primeira ou as três primeiras cartas devem ser dadas ao primeiro adversário que se encontra à direita de quem estiver distribuindo, o restante fica a critério de cada um, mas sempre seguindo a mesma ordem, por cima ou por baixo, que será determinado pelo cortante do baralho.

Art. 8º Na primeira rodada de cada tento todos devem mostrar as cartas, não podendo jogar encoberto.

Art. 9º Quem fizer a primeira rodada e empatar ou ganhar qualquer outra, ganha o tento.

Art. 10º O participante que distribui as cartas é o que faz a virada.

Art. 11º Fica proibido, ao cortar o baralho, retirar uma ou três cartas para o mesmo ou para o seu companheiro.

Art. 12º O giro de distribuição das cartas é feito pela direita, cortando-as o atleta de sua esquerda.

Art. 13º A dupla que não aceitou o truco chamado perde 01 (um) tento, devendo colocar as cartas no monte.

Art. 14º A dupla que disputar e perder uma trucada sempre perde 03 (três) pontos.

Art. 15º Se a dupla resolver não jogar após a vista das cartas dos parceiros, perderá 01 (um) tento.

Art. 16º Todas as vezes que ocorrer da distribuição ser de 04 (quatro) cartas e acontecer a trucada pela equipe adversária, se aceita perderá 03 (três) tentos. Caso quem distribuiu as cartas pergunte com quantas cartas, o adversário terá que informar, neste caso perderá 01 (um) ponto e a posse do baralho.

Art. 17º Somente por sinais (mímica) os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo, nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do tento.

Art. 18º A equipe que trucar quando o jogo estiver com 11 (onze) tentos, perde automaticamente a rodada.

Art. 19º Quando empatar a primeira mão fica obrigatório mostrar a carta maior na segunda mão, começando pela mão. Caso continue empatada, partir para a terceira mão e, persistindo o empate, é dado novamente o baralho pela mesma pessoa, sem perda de tento, Caso alguém truque e, se aceito, quem trucou deve matar a carta do adversário.

Art. 20º Se a partida estiver 11 X 11 (onze a onze) o corte deve ser seco e a distribuição deve ser por baixo, de uma em uma e o tombo da última carta.

Art. 21º Na mão de 11 (onze) os 2 (dois) jogadores poderão trocar suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

#### **4.10 CAPÍTULO X – REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL ADAPTADO**

Art. 1º O Voleibol Adaptado será regido pelas regras oficiais do voleibol, salvo as exceções previstas neste Regulamento.

§ 1º Será utilizada a bola, exclusivamente, fornecida pela Comissão Organizadora e sua pressão interna deve ser 1.5 libras.

§ 2º A quadra terá as mesmas especificações do Voleibol oficial.

Art. 2º Na quadra os jogadores são dispostos de maneira igual ao do jogo oficial.

Art. 3ª As equipes deverão seguir as seguintes normas:

I. Todos os atletas de uma mesma equipe devem usar uniformes (camisas, calções e meias) idênticos;

II. As camisas deverão ser numeradas (serigrafada ou bordadas) na frente e nas costas, de acordo com a regra oficial numeração de 1 (um) a 20 (vinte) - o correto é 1, 2, 3, etc. e não 01, 02, 03, etc.), o atleta com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;

III. Os calções ou bermudas devem ser idênticos, porém, sem necessidade de numeração, caso tenha numeração deverá ser idêntica a das camisas;

IV. As meias devem ser da mesma cor e estarem visíveis, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas ou soquete;

V. Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados, bem como quaisquer tipos de luvas ou acessórios nas mãos;

VI. A utilização de óculos durante a partida será de inteira responsabilidade de cada atleta.

VII. Não será permitido o uso de brincos, pulseiras, relógios ou quaisquer objeto que possa oferecer riscos para os atletas.

Art. 4º Não será permitida a utilização de líbero.

Art. 5º Cada equipe deverá ter a presença, mínima, de 8 (oito) atletas no início da partida e no máximo 10 (dez).

§ 1º Durante todo o 2º (segundo) set deverão jogar, no mínimo, 02 (dois) jogadores que não jogaram no 1º (primeiro) set, permanecendo até o final deste set. A substituição no 2º set, se houver, deverá ser feita com os reservas que não participaram do 1º (primeiro) set.

§ 2º Se um jogador, nas condições exigidas, não puder continuar jogando devido à lesão ou doença, deverá ser legalmente substituída. Se isto não for possível, a equipe terá o direito de fazer uma substituição excepcional. Isto significa que qualquer jogador reserva pode substituir o jogador lesionado no jogo.

O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida;

Uma substituição excepcional não será contabilizada como uma substituição regular.

§ 3º A participação no 3º (terceiro) set será livre.

Art. 6º Altura da rede será como segue:

MASCULINO	2,43 m
FEMININO	2,24 m

Art. 7º Vencerá a partida a equipe que ganhar dois sets, de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem; caso a partida chegue em 14 a 14 (quatorze a quatorze), o set será jogado até que uma das equipes alcance uma diferença mínima de dois pontos.

Art. 8º O saque poderá ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque, podendo a bola tocar a rede.

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

Art. 9º A cada interrupção e perda de saque por uma equipe, a reposição da bola em jogo pela outra equipe deverá ser precedida por um rodízio dos jogadores no sentido horário.

Art. 10º Constituem infrações quando:

- I. O mesmo atleta der 2 (dois) toques consecutivos;
- II. O atleta na zona de defesa - posições 1, 5 e 6 (um, cinco e seis) der mais de um passo antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;
- III. Atleta na zona de ataque - posições 2, 3 e 4 (dois, três e quatro) efetuar um golpe de ataque, saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 02 (dois) pés do chão;
- IV. O atleta andar (tirar o pé de apoio do solo) ao receber a bola, tolerando-se a movimentação necessária para manter o equilíbrio do corpo, entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: quando o atleta estiver com os dois pés no solo no momento em que receber a bola, a movimentação para trás ou para frente é que irá definir o pé de apoio;
- V. O atleta tocar o bordo superior da rede;
- VI. O atleta se apoiar na rede simultaneamente ao jogar a bola;
- VII. O atleta, colocado na posição de defesa, saltar para passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque.
- VIII. O atleta que estiver na zona de ataque não poderá, em hipótese alguma, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o atleta executar movimentos, acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento da bola;

IX. O atleta “enterrar” a bola dentro dos 3 (três) metros (zona de ataque) da quadra do adversário, independentemente da bola ir direto ao solo ou tocar no adversário. Entenda-se como “enterrar” a bola quando efetuar o golpe de ataque com a bola estando dentro do espaço de jogo do adversário;

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

XI. Não será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola;

XII. Somente será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver tentando recuperar a bola definitivamente;

XIII. Ações as quais obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola;

Art. 11º Será permitido bloqueio, inclusive com os atletas saltando, e esse toque no bloqueio não será contado; portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversária. Entenda-se como bloqueio a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto que o bordo superior da rede, sem importar a altura do contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.

I. O contato de um jogador com a rede não é falta, a não ser quando interfere na jogada;

II. Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo;

III. Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta.

Art. 12º Será considerado toque quando o jogador receber ou passar a bola, tocar, segurar, encaixar com uma, ou as duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;

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

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

III. Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntos a bola será considerado um toque de cada um;

Art. 13º Cada equipe terá o direito a um pedido de tempo de 1 (um) minuto em cada set;

Art. 14º Entre um set e outro o tempo de intervalo será 03 (três) minutos;

I. Não haverá tempo técnico.

Art. 15º Conduas impróprias e suas sanções.

§ 1º Conduas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever de o primeiro árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção e isso é executado em dois estágios:

I. Estágio 1: com uma advertência verbal, através do capitão da equipe;

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

§ 2º Cartões de sanção:

I. Estágio 1: não há sanção - advertência por meio verbal;

II. Estágio 2: não há sanção - advertência por meio de cartão amarelo.

III. Penalidade: sanção – cartão vermelho;

IV. Expulsão: sanção – cartão vermelho e amarelo juntos;

V. Desqualificação: sanção – cartão vermelho e amarelo separado.

§ 3º As condutas rudes, ofensivas e agressivas independem dos estágios acima e deverão seguir os trâmites previstos:

I. Conduta rude: penalidade, sem necessidade de qualquer advertência;

II. Conduta ofensiva: expulsão sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores;

III. Conduta agressiva: desqualificação, sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores.