



JOGOS

da Melhor Idade

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE ESPORTE E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



REGULAMENTO GERAL

2022

SUMÁRIO

TÍTULO I	3
CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO.....	3
CAPÍTULO II – DA JUSTIFIATIVA.....	3
CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS	3
TÍTULO II	3
CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO.....	3
CAPÍTULO II – DA COMISSÃO DE HONRA.....	3
CAPÍTULO III – DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA (CCO)	3
CAPÍTULO IV – DA DIREÇÃO GERAL	3
CAPÍTULO V – DA DIREÇÃO ADMINISTRATIVA	4
CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA.....	5
CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL.....	6
CAPÍTULO VIII – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	6
TÍTULO III	7
CAPÍTULO I – COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES	7
CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO	9
CAPÍTULO IV – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO	12
CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO.....	13
CAPÍTULO VI - DA ABERTURA	13
CAPÍTULO VII - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS.....	13
CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES	14
CAPÍTULO IX – DAS PREMIAÇÕES.....	15
CAPÍTULO X – DA ARBITRAGEM	16
CAPÍTULO XI – DOS BOLETINS	16
CAPÍTULO XII – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL	16
CAPÍTULO XIII – DOS PROTESTOS.....	17
CAPÍTULO XIV – DAS FORMAS DE DISPUTAS.....	17
CAPÍTULO XV – DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS	17
CAPÍTULO XVI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....	17

REGULAMENTO GERAL
JOGOS DA MELHOR IDADE DE MATO GROSSO DO SUL - 2022

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022**, 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.

CAPÍTULO II – DA JUSTIFIATIVA

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 de MS**, 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.

CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

Art. 3º Os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022** têm por objetivo 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.

TÍTULO II

CAPÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO

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

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.

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(a) da cidade sede, representante da entidade desportiva, patrocinador e autoridades convidadas.

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.

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.

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. 10 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;
 - j) Coordenação de voluntários.
- 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 às necessidades dos idosos-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 idosos-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.

CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA

Art. 11 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. 12 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. 13 Compete aos coordenadores de modalidade:

- I. Receber da Secretaria Geral os anexos 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 idosos-atletas e dirigentes durante a Sessão de Regularização das Pendências que antecede o Congresso Técnico;
- V. Conferir a documentação dos dirigentes, técnico e idosos-atletas antes da partida/prova/combate;
- VI. Verificar se os uniformes dos idosos-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.

CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL

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

- I. Receber o termo de adesão do município (anexo 1);
- II. Conferir toda a documentação recebida e posteriormente entrar em contato com o chefe de delegação para a regularização dos documentos pendentes;
- III. Receber e organizar, toda documentação referente às inscrições das equipes e posteriormente encaminhá-las aos coordenadores de modalidade;
- IV. Analisar e processar as inscrições encaminhando à Direção Geral;
- V. Receber e preparar material destinado à composição de boletim oficial, digitando, conferindo, imprimindo e encaminhando ao Diretor Técnico e Diretor Geral para conferência, e posterior encaminhamento a direção administrativa para a entrega aos chefes de delegação;
- VI. Disponibilizar o boletim por meio digital;
- VII. Receber e protocolar os recursos interpostos.

CAPÍTULO VIII – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 15 Os Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 será desenvolvido em duas etapas em sequência no mesmo município sede, sendo a primeira etapa as modalidades individuais e duplas e a segunda as modalidades de bocha e voleibol adaptado.

§ 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 na modalidade de voleibol adaptado, podendo ser na categoria A (60 a 69 anos) e na categoria B (acima de 70 anos).

Art. 16 O idoso-atleta poderá participar de 2 (duas) modalidades, desde que a segunda modalidade seja dança de salão e/o concurso de Miss e Mister.

Art. 17 Nenhum idoso-atleta ou equipe poderá iniciar a sua competição sem a presença de um técnico (CREF) para as modalidades de voleibol adaptado, atletismo e natação. 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 art. 17º do regulamento geral.

Art. 18 Os dirigentes (chefe de delegação, médico, fisioterapeuta, enfermeiro e técnicos) 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. 19 Nenhum componente das delegações poderá participar dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022, sem que seu nome conste na relação nominal da delegação, respeitando os prazos de inscrição estabelecidos.

Art. 20 Somente poderão participar dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022, idosos-atletas nascidos até o ano base de 1962, e atuar em projetos sociais desenvolvidos no seu próprio município.

§ 1º Fica impossibilitado de participar dos jogos, o idoso-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 idosos-atletas, técnicos, médicos, fisioterapeutas, enfermeiros e chefes de delegação, inscritos irregularmente.

Art. 21 Os participantes serão considerados para todos os efeitos, conhecedores da Legislação Esportiva, das regras oficiais e dos dispostos neste regulamento GEDEL/Fundesporte, ficando sujeitos às sanções que deles possam emanar.

Art. 22 O município que realizar a inscrição em uma modalidade e não comparecer para a disputa dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 não poderá participar da edição de 2022 na categoria e gênero da modalidade ausente e terá relatório encaminhado à Comissão disciplinar para outras penalidades.

Parágrafo único: Caso seja apresentado justificativa comprobatória do motivo da ausência, a mesma será encaminhada para a Comissão Disciplinar Especial para análise e pronunciamento da pena.

TÍTULO III

CAPÍTULO I – COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES

Art. 23 A composição das delegações para os **Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022** serão estabelecidas, conforme critérios abaixo:

- I. Um chefe de delegação;
- II. Técnicos para as modalidades respeitando o quadro demonstrativo;
- III. Um médico, fisioterapeuta ou Enfermeiro;
- IV. Idosos-atletas, observando os critérios quantitativos do quadro demonstrativo, por gênero em cada modalidade.

§ 1º Ao chefe de delegação caberá:

- a) Apresentar um dos documentos oficiais listados a seguir, na sua forma original à secretaria geral dos Jogos e ter obrigatoriamente no mínimo 18 anos completos para receber a sua credencial;
- b) Representar oficialmente todos os integrantes da delegação do seu município perante a Comissão Central Organizadora dos Jogos;
- c) Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta dos componentes de sua delegação, em todos os ambientes onde comparecerem durante os eventos;
- d) Preservar, juntamente com sua delegação, os locais de competições, hospedagem, alimentação e demais ambientes onde comparecerem e responsabilizar-se pelas avarias causadas;
- e) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes de sua delegação, os dispositivos reguladores dos jogos;
- f) Proceder, dentro do prazo estipulado, a inscrição da delegação conforme o descrito no título III, capítulo II;
- g) Entregar presencialmente as inscrições da delegação, no período estipulado;
- h) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação das idades dos idosos-atletas pertencentes a sua delegação;
- i) Responsabilizar-se pela indicação de provas e modalidades de toda a delegação.

§ 2º Ao Técnico caberá:

- a) Apresentar a original de sua carteira do Conselho Regional de Educação Física (CREF) com prazo de validade em dia, para identificação na Secretaria Geral, e conseqüente exercício legal de sua profissão. Caso esteja fora da validade, será impedida a retirada de sua credencial, bem como o exercício oficial de sua profissão no evento e o acesso ao hotel e alimentação;
- b) Representar oficialmente todos os integrantes da modalidade perante a coordenação de modalidades dos Jogos;
- c) Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta dos componentes de sua modalidade, em todos os ambientes onde comparecerem durante os eventos, preservando, juntamente com

sua delegação, os locais de competição, hospedagem, alimentação e demais ambientes onde comparecerem e responsabilizar-se pelas avarias causadas;

d) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes da sua modalidade, os dispositivos reguladores dos Jogos;

e) Conferir, dentro do prazo estipulado, a inscrição da sua modalidade conforme o descrito no título III, capítulo II;

f) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação das idades dos idosos-atletas pertencentes a sua modalidade.

§ 3º Ao médico, fisioterapeuta ou enfermeiro caberá:

a) Prestar atendimento médico, em caso de necessidade, a delegação de seu município em período integral durante o evento;

b) Atender, em caso de necessidade, a convocação feita pela coordenação de serviços médicos, para escala de serviço durante o evento.

Art. 24 Os Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 serão realizados nas modalidades abaixo, obedecendo aos seguintes limites de participação:

Quadro demonstrativo de idosos-atletas		
Modalidades Individuais		
	fem.	masc.
*Atletismo	06	06
Damas	01	01
*Natação	03	03
Tênis de Mesa	01	01
Xadrez	01	01
Modalidades em duplas		
Bocha	02	02
Dança (casal)	02	02
Dominó	02	
Malha	02	
Sinuca	02	
Truco ponto acima	02	
Modalidade coletiva		
**Voleibol adaptado – categoria A (60 a 69 anos)	8 a 9	8 a 9
**Voleibol adaptado – categoria b (acima de 70 anos)	8 a 9	8 a 9

*Nas modalidades de atletismo e natação cada idoso-atleta poderá competir somente em sua categoria.

Na modalidade de voleibol adaptado o idoso-atleta poderá participar apenas de 1 (uma) única categoria que será definida pelo seu município.

**** No Voleibol Adaptado deverá obedecer ao quantitativo mínimo de 08 e máximo 09 idosos-atletas.**

**** A categoria B (acima de 70 anos) será realizada somente se houver no mínimo 4 (quatro) ou mais inscritos.**

Nas modalidades individuais e duplas (primeira etapa) o município deverá respeitar o quantitativo máximo de 40 participantes por delegação. Nas coletivas (segunda etapa), o município deverá respeitar o quantitativo máximo de 42 participantes.

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 gênero na categoria A e apenas um técnico na categoria B, nos gêneros feminino e masculino.**

**** O município só terá direito a dois técnicos se estiver inscrito em mais de 5 modalidades, na etapa das individuais e duplas.**

***** Caso a delegação tiver as modalidades de atletismo e natação o técnico deverá ter o CREF.**

Art. 25 Nas modalidades de dominó, malha, sinuca e truco, as duplas poderão ser compostas por:

- I. 2 (dois) idosos-atletas masculinos ou;
- II. 2 (duas) idosos-atletas femininas ou;
- III. 1 (uma) atleta feminina e 1 (um) idoso-atleta masculino.

Art. 26 A equipe que apresentar a anexo de inscrição com o número inferior ao mínimo, conforme tabela acima, terá sua inscrição indeferida, porém se durante a competição um ou mais idosos-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. 27 No caso de a delegação não apresentar a constituição máxima permitida a cada função, as vagas existentes não poderão ser preenchidas por outras pessoas.

Art. 28 A participação dos idosos-atletas será de inteira responsabilidade dos municípios inscritos, cabendo providências quanto às condições física/clínica.

Art. 29 Os participantes serão considerados para todos os efeitos, concededores da Legislação Esportiva, das Regras Oficiais e dos dispostos neste regulamento Geral da GEDEL/Fundesporte. (Igual ao 21º)

CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 30 Anexos a serem preenchidas nas modalidades individuais, duplas e coletivas, disponibilizadas no site da Fundesporte:

Anexo 1: Termo de adesão do município 2022;

Anexo 2: Composição da delegação 2022;

Anexo 3 A: Inscrição nominal da equipe por modalidade coletiva 2022;

- Voleibol adaptado: categoria A (60 a 69 anos – 1953 a 1962);

- **Voleibol adaptado:** categoria B (acima de 70 anos – a partir de 1952).

Anexos 3 B: Inscrição nominal da equipe por modalidades individuais e duplas 2022.

- **Atletismo:** categoria A (60 a 69 anos – 1953 a 1962) e categoria B (acima de 70anos – a partir de 1952);
- **Bocha:** 1 dupla feminina e 1 dupla masculina;
- **Damas:** 1 idoso-atleta feminino e 1 idoso-atleta masculino;
- **Dança de Salão:** categoria A (60 a 69 anos – 1953 a 1962) e categoria B (acima de 70 anos – a partir de 1952);
- **Dominó:** 1 dupla feminina ou 1 dupla masculina ou 1 dupla mista;
- **Malha:** 1 dupla feminina ou 1dupla masculina ou 1 dupla mista;
- **Natação:** categoria A (60 a 66 anos – 1956 a 1962), categoria B (67 a 72 anos – 1955 a 1950) e categoria C (acima de 73anos – a partir de 1949);
- **Sinuca:** 1 dupla feminina ou 1 dupla masculina ou 1 dupla mista;
- **Tênis de Mesa:** 1 idoso-atleta feminino e 1 idoso-atleta masculino;
- **Truco Ponto Acima:** 1 dupla feminino ou 1dupla masculino ou 1 dupla mista;
- **Xadrez:** 1 idoso-atleta feminino e 1 idoso-atleta masculino.

Anexo 4: Termo de responsabilidades e cessão de direitos para idoso-atleta 2022.

Art. 31 O termo de adesão (anexo 1) deverá ser digitado, em formulário próprio disponibilizado no sítio eletrônico oficial da Fundesporte e assinada pelo(a) prefeito(a) 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. 32 Os anexos de inscrição: composição da delegação (anexo 2), inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas, individuais e duplas (anexo 3) e termo de responsabilidades e cessão de direitos (anexo 4), 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 idosos-atletas deverão preencher o termo de responsabilidades e cessão de direitos (anexo 4), 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 ao anexo de inscrição nominal da equipe por modalidade (anexo 3);
- II. O anexo 2 (composição da delegação), deverá ser assinado pelo chefe de delegação e secretário de assistência social e ser encaminhado via e-mail oficial dos jogos (melhoridadems@gmail.com);
- III. O anexo 3 (inscrição nominal da equipe por modalidades), deverá ser assinado pelo técnico, chefe de delegação;
- IV. O anexo 4 (termo de responsabilidades e cessão de direitos) para idoso-atleta, deverá ser assinada pelo idoso-atleta, gestor municipal de assistência social e pelo médico (atestado de pleno gozo de saúde física e mental do idoso-atleta);
- V. Serão indeferidos 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;

- VI. Serão indeferidos os anexos de inscrição protocoladas que estiverem manuscritas, incompletas, sem as devidas assinaturas, sem a documentação exigida, com número inferior de idosos-atletas estabelecido conforme o art. 24º do regulamento geral ou qualquer outra irregularidade;
- VII. Os oficiais (chefe de delegação, técnicos e médico, fisioterapeuta ou enfermeiros) ao realizar a inscrição atestam ter pleno conhecimento deste regulamento, concorda e autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretroatável e exclusivo, a Fundesporte, ou terceiros por esta devidamente autorizados, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante ou a ele atribuíveis, inclusive para fins comerciais, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, para divulgação e promoção nas diferentes mídias e para o material a ser captado pelas TVs na transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes. E isenta os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a si no decorrer da competição.

Art. 33 As substituições de dirigentes, técnicos e idosos-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 idoso-idosos-atletas.

§ 3º Será permitido substituições de idosos-atletas por modalidade e gênero até a sessão de regularização das pendências.

Art. 34 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. 35 Os participantes dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 serão identificados pelos seguintes documentos oficiais originais:

I. Idoso-atleta: 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 e **obrigatoriamente** a Carteira de Vacinação;

II. 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;

III. 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;

IV. Médico, Fisioterapeuta ou Enfermeiro: CRM, CREFITO ou COREN respectivamente.

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

§ 2º As carteiras dos Conselhos Regionais (CREF, CRM, CREFITO, COREN) 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 a ficha de inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas e individuais (anexos 3A e 3B).

3.3 CAPÍTULO III – DO CALENDÁRIO OFICIAL

Art. 36 O calendário oficial obedecerá à seguinte programação:

ETAPA INDIVIDUAIS (SEDE)								
MODALIDADE	1º dia	2º dia	3º dia	4º dia	5º dia	6º dia	7º dia	8º dia
Atletismo	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Damas	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Dança de Salão	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Dominó	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Malha	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Natação	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Sinuca	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Tênis de mesa	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Truco ponto acima	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
Xadrez	CH/CT	COMP	COMP/S	-	-	-	-	-
ETAPA COLETIVAS (SEDE)								
Voleibol adaptado	-	-	-	CH/CT/CA	COMP	COMP	COMP	COMP/S
Bocha	-	-	-	CH/CT/CA	COMP	COMP	COMP	COMP/S

Legendas: M = Manhã T = tarde N = Noite CH = Chegada COMP = competição S = Saída CA = Cerimônia de Abertura CT = Congresso Técnico

CAPÍTULO IV – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO

Art. 37 A sessão de regularização das pendências e credenciamento dos participantes, serão aceitas na Comissão Central Organizadora dos Jogos (CCO), no município sede das 08 (oito) as 11 (onze) horas do dia da abertura do evento.

Art. 38 Essa sessão de regularização das pendências tem como objetivo realizar as alterações necessárias das pendências para regularização de sua participação.

§ 1º As pendências somente poderão ser sanadas mediante a entrega de 2 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, por pendência, que serão doadas para uma instituição social do município sede.

§ 2º Caso alguma delegação se apresente para a regularização das pendências fora do horário pré-estabelecido (artigo 37º), as pendências somente poderão ser sanadas mediante a entrega de 5 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, por pendência e terá relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar Especial, para as providências cabíveis, e como punição poderá ser eliminado dos Jogos.

Art. 39 O credenciamento tem como objetivo oficializar a participação dos dirigentes, técnicos e idosos-atletas nos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022, apresentando a documentação oficial dos mesmos para a retirada das credenciais.

§ 1º 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).

§ 2º Caso alguma delegação se apresente para o credenciamento fora do horário pré-estabelecido (artigo 48º), este somente poderá ser realizado mediante a entrega de 10 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, que serão doadas para uma instituição social do município sede, e terá relatório

encaminhado para a Comissão Disciplinar Especial, para as providências cabíveis, e como punição poderá ser eliminado dos Jogos.

Art. 40 Os dirigentes, técnicos e idosos-atletas não credenciados terão suas inscrições canceladas. Não podendo participar dos Jogos e sem acesso aos serviços de alimentação, hospedagem e centro de convivência.

CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 41 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 Será realizado às 14 (quatorze) horas do dia da abertura do evento.

§ 2º As decisões técnicas serão soberanas, com vigência a partir de sua aprovação.

§ 3º No Congresso Técnico será apresentado os padrões de condução da competição, a programação da modalidade, as seriações, os balizamentos e os rankings/ratings.

§ 4º O **NÃO** comparecimento de um dirigente inscrito na delegação no Congresso Técnico, acarretará encaminhamento de relatório à Comissão Disciplinar Especial e como punição poderá ser **eliminado dos jogos**.

CAPÍTULO VI - DA ABERTURA

Art. 42 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.

§ 1º O número de integrantes participantes do desfile de abertura será definido no Congresso Técnico.

§ 2º Todas as delegações deverão desfilar devidamente uniformizadas.

§ 3º É vetado o uso de uniformes que apresentem propaganda de cunho político partidário ou que promovam bebidas alcoólicas e cigarros, sob pena de punição.

CAPÍTULO VII - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

Art. 43 As competições dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 serão realizadas nos locais e horários determinados pela GEDEL/Fundesporte, sendo considerado perdedor por ausência (WO), o idoso-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. 44 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.

Art. 45 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/idosos-atletas, CREF/técnico, CREFITO/fisioterapeuta, CRM/médico ou COREN/enfermeiro).

Art. 46 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. 47 Em caso de WO para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

Voleibol adaptado – fase classificatória, oitavas, quartas e decisão de 3º/4º (2 sets vencedores)	15 x 00 / 15 x 00
---	-------------------

Voleibol adaptado – fases semifinal e final (3 sets vencedores)

15 x 00 / 15 x 00 / 15 x 00

Art. 48 Se durante a competição um idoso-atleta venha a sofrer qualquer problema de saúde que impossibilite 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 idoso-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.

Art. 49 Na modalidade de Voleibol Adaptado, caso uma equipe compareça para uma partida com número de idosos-atletas abaixo do mínimo estabelecido conforme o art. 24 do regulamento geral, para efeito de placar, serão aplicados os seguintes procedimentos:

- I. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos pontos forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Exemplos de Inversão:

Modalidade	Resultado do jogo	Resultado invertido
Voleibol (jogos sem set decisivo)	Equipe A 02 x 00 Equipe B	Equipe A 00 x 02 Equipe B
	15 x 12	15 x 17
	15 x 10	15 x 17
Voleibol (jogos com set decisivo)	Equipe A 02 x 01 Equipe B	Equipe A 01 x 02 Equipe B
	15 x 12	15 x 17
	15 x 17	15 x 17
	15 x 13	15 x 17

II. Em caso de derrota, manter-se-á o resultado.

III. Em ambos os casos será encaminhado relatório à Comissão Disciplinar Especial.

IV. Excetua-se a essa situação quando o idoso-atleta estiver com atestado médico emitido no município sede dos Jogos e/ou cumprindo suspensão aplicada no próprio evento.

CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES

Art. 50 Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição devidamente uniformizada, conforme especificações dos regulamentos geral e específico, e das regras de cada modalidade esportiva.

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

§ 2º Não serão aceitas improvisações nos uniformes dos idosos-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 Equipes e/ou idosos-atletas que se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme regra oficial da modalidade, regulamento geral e específico de cada modalidade, não serão proibidas de competir em seu primeiro dia de participação, as mesmas serão notificadas pela arbitragem e/ou coordenação de esportes e terão que se adequar para os demais dias, caso contrário, serão impedidas de participar e serão encaminhadas para Comissão Disciplinar Especial. Para efeito de placar será utilizado os critérios **do art. 47**.

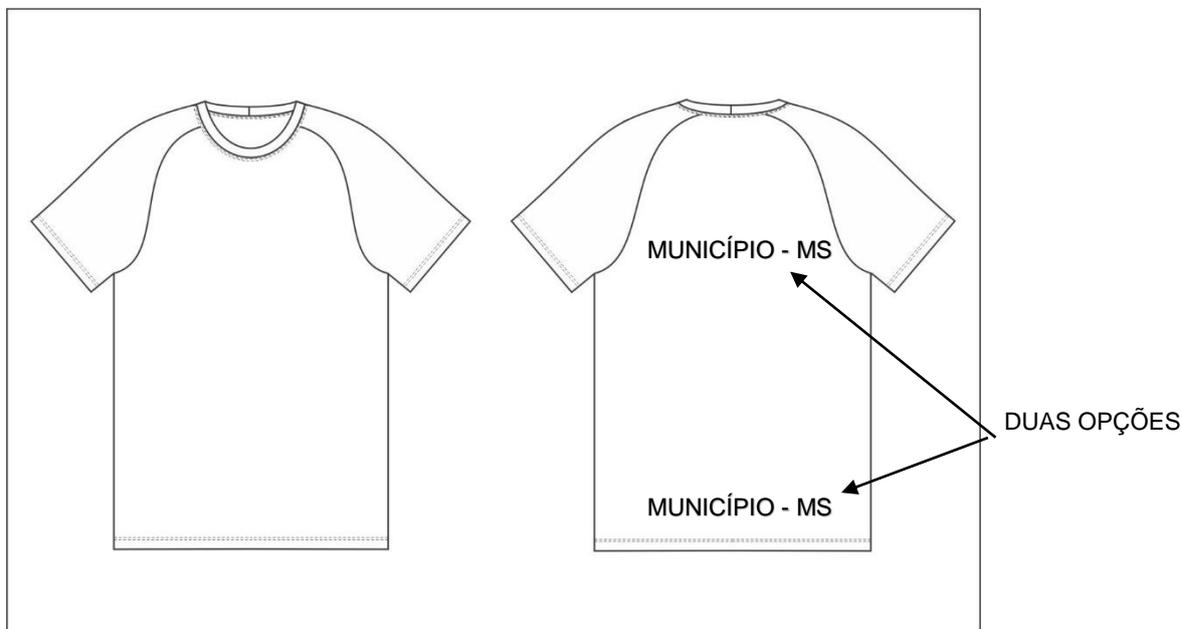
Art. 51 No caso de ambas as equipes chegarem para o jogo trajando camisetas da mesma cor, a equipe relacionada no lado esquerdo da tabela deverá trocá-las no prazo máximo de 15 (quinze)

minutos. Exceto quando a disputa envolver a equipe sede, em que a mesma é que deverá trocá-las. Caso não ocorra a troca do uniforme no prazo estabelecido, esta será considerada perdedora por W.O.

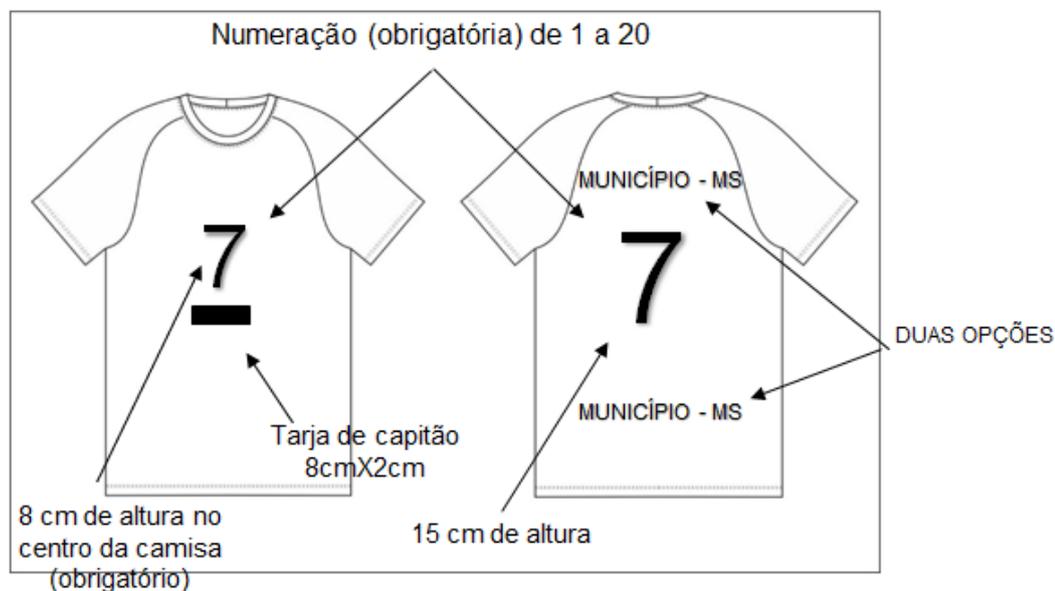
Art. 52 Não será permitido participar de partida com brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos idosos-atletas.

Art. 53 As equipes que descumprirem qualquer dos artigos anteriores com referência a uniformes terão relatórios encaminhados a Comissão Disciplinar Especial para as devidas providências legais.

• Modelo de uniforme da etapa das modalidades individuais:



• Modelo de uniforme da etapa das modalidades coletivas:



A fita que forma os números deve ter, no mínimo, 2cm de largura.

CAPÍTULO IX – DAS PREMIAÇÕES

Art. 54 Nos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 será oferecido:

- I. Medalhas aos idosos-atletas e técnicos classificados em 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e sexo;
- II. Troféus por modalidade, categoria e gênero.

Art. 55 A Cerimônia de Premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela Direção Geral.

CAPÍTULO X – DA ARBITRAGEM

Art. 56 Os componentes da equipe de arbitragem dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 serão indicados pelas Federações das modalidades.

Art. 57 As competições que englobam os Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022, serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, adotadas pelas respectivas Confederações, obedecendo, no entanto, as normas contidas neste regulamento.

CAPÍTULO XI – DOS BOLETINS

Art. 58 Os comunicados oficiais dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 serão publicados por meio de boletins informativos do evento e disponibilizado de forma eletrônica (e-mail e WhatsApp) para cada delegação, e no sítio eletrônico oficial da Fundesporte, disponível no endereço www.fundesporte.ms.gov.br.

CAPÍTULO XII – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL

Art. 59 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 a qualquer hora sempre que necessário;
- IV. A Justiça Desportiva e a CDE seguirão as disposições contidas no regulamento geral, na regra das modalidades e na legislação desportiva em vigor.

Art. 60 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. 61 Nos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 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. 62 Todos os participantes dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

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

Art. 63 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. 64 As suspensões automáticas estarão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 65 Qualquer forma de protesto/recurso deverá obedecer aos procedimentos estabelecidos no regulamento geral, capítulo XIII.

Art. 66 Será encaminhado pelo coordenador de modalidade ao Diretor Geral dos Jogos relatório à Comissão Disciplinar Especial para análise e pronunciamento, no caso do idoso-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 Fundesporte;
- II. O ressarcimento pelos danos causados será de responsabilidade da delegação do infrator e deverá ser quitado no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas após apresentação do orçamento pelo requerente, sob pena de sua exclusão da modalidade nas competições organizadas pela Fundesporte, além das medidas judiciais cabíveis.

CAPÍTULO XIII – DOS PROTESTOS

Art. 67 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. 68 O recurso em segunda instância será protocolado na sede da Fundesporte, dirigido ao Presidente do Tribunal Desportivo da Fundesporte.

CAPÍTULO XIV – DAS FORMAS DE DISPUTAS

Art. 69 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. 70 O sistema de pontuação nos grupos para cada modalidade será estabelecido nos respectivos regulamentos específicos.

Art. 71 Em caso de empate na pontuação entre equipes do mesmo grupo serão utilizados os critérios estabelecidos nos regulamentos específicos de cada modalidade.

Art. 72 As equipes que não forem classificadas continuarão disputando os jogos para definir a classificação final.

Art. 73 Para a modalidade de voleibol adaptado o sistema de disputa será em divisões de acordo com o número de participantes e divulgado em nota oficial da Direção Técnica após o período de inscrições.

Art. 74 A Direção Técnica dos Jogos reunir-se-á com todos os árbitros das modalidades para ratificar a importância da arbitragem educativa e participação.

CAPÍTULO XV – DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 75 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 WO.

§ 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.

CAPÍTULO XVI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 76 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. 77 É proibido o consumo de bebida alcoólica nas áreas de competições e no concurso de dança (baile).

Art. 78 A Fundesporte 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 2022.

Art. 79 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. 80 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. 81 Os resultados do Congresso Técnico (formas de disputa, sorteios, chaves) serão publicados em Boletim Oficial.

Art. 82 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. 83 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. 84 O dirigente ou idoso-atleta que adulterar documentos de identificação deverá responder judicialmente pelo ato, como prevê legislação em vigor.

Art. 85 Não será permitido aos componentes do banco de reservas o consumo de cigarros, bebidas alcoólicas, utilização de telefones celulares e consumo de tereré.

Art. 86 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. 87 Quaisquer consultas atinentes aos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 sobre matéria não constante neste regulamento deverão ser formuladas pelo chefe de delegação a Comissão Central Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Art. 88 Toda regulamentação dos Jogos da Melhor Idade de Mato Grosso do Sul 2022 desenvolvida pela Gerência Geral de Desenvolvimento de Atividades Esportivas (GEDEL), será publicado no sítio eletrônico oficial da Fundesporte, disponível no endereço www.fundesporte.ms.gov.br.

Art. 89 Os casos omissos referentes às modalidades esportivas dos jogos serão resolvidos pela Direção Geral e técnica.

Art. 90 Todos os integrantes de delegação, árbitros, membros do Comitê Organizador, membros de federações, Comitê Local, prestadores de serviço e demais pessoas credenciadas nos Jogos da Melhor Idade de MS 2022, deverão obedecer a todas as exigências previstas no documento que estabelece o protocolo de enfrentamento à pandemia da Covid-19, se houver.



JOGOS

da Melhor Idade

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

2022

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – ATLETISMO	3
CAPÍTULO II – BOCHA	5
CAPÍTULO III – DAMAS	12
CAPÍTULO IV – DANÇA DE SALÃO	14
CAPÍTULO V – DOMINÓ	16
CAPÍTULO VI – MALHA	18
CAPÍTULO VII – NATAÇÃO	20
CAPÍTULO VIII – SINUCA	21
CAPÍTULO IX – TÊNIS DE MESA	23
CAPÍTULO X – TRUCO PONTO ACIMA	24
CAPÍTULO XI – VOLEIBOL ADAPTADO	26
CAPÍTULO XII – XADREZ	34
CAPÍTULO XIII – CONCURSO MISS E MISTER	36

CAPÍTULO I – ATLETISMO

Art. 1º As competições de atletismo dos Jogos da Melhor Idade de MS 2022 serão realizadas de acordo com as regras internacionais da IAAF, adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º O município poderá inscrever 06 (seis) idosos-atleta em cada gênero, sendo 01 (um) idoso-atleta por prova e categoria e 01 (uma) equipe na prova de revezamento.

§ 1º A prova de revezamento masculina e feminina deverá ser composta por 2 (dois) idosos-atletas da categoria A (60 a 69 anos) e 2 (dois) idosos-atletas da categoria B (acima de 70 anos).

§ 2º Caso algum município não tenha o número suficiente de atletas para compor uma equipe de revezamento, a mesma poderá compor com outro município que esteja com o número abaixo do necessário. Esta equipe será denominada de “equipe combinada” e poderá disputar a prova de revezamento.

Art. 3º Os representantes dos municípios entregarão, no ato da inscrição, a inscrição nominal dos atletas por prova.

Art. 4º Cada atleta poderá participar, no máximo, de 02 (duas) provas individuais e do revezamento.

Art. 5º A competição será dividida em 2 categorias:

- Categoria A: 60 a 69 anos (nascidos entre os anos de 1952 a 1961), masculino e feminino;
- Categoria B: 70 anos acima (nascidos até 1951), masculino e feminino.

Art. 6º Cabe à equipe de arbitragem a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteio das raias, ordem de largada, ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF e deste regulamento.

Art. 7º O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condições de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade e à equipe de arbitragem.

Art. 8º Deverão constar nos uniformes de competições o nome do município e sigla do Estado de MS.

§ 1º Caso os idosos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar Especial. A partir do seu 2º dia de participação, os idosos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar das provas.

§ 2º Os uniformes devem ser feitos de material que não seja transparente, mesmo se molhado.

§ 4º A responsabilidade dos uniformes dos idosos-atletas será dos técnicos inscritos no evento.

§ 5º Os atletas deverão comparecer devidamente uniformizados para a premiação.

Art. 9º A organização do evento oferecerá um número para cada atleta, sendo que estes não poderão ser dobrados, cortados e nem trocados durante a competição, conforme regra oficial da IAAF.

Art. 10 Quando não houver número suficiente para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final e no horário previsto para a final.

Art. 11 As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS	FEMININAS	MASCULINAS
--------	-----------	------------

Corridas Rasas	100 e 800 metros
Revezamento	4 x 100 metros
Arremessos	Pelota (250g)

Art. 12 Caso as provas de revezamento sejam realizadas como final ou final por tempo, serão permitidas até duas substituições durante a confirmação, desde que estes atletas constem no anexo de inscrição da modalidade.

Art. 13 Para efeito de classificação geral, será adotada a seguinte pontuação:

INDIVIDUAIS – 06/08 RAIAS		REVEZAMENTO – 06/08 RAIAS	
COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO	COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	07/09 pontos	1º Lugar	14/18 pontos
2º Lugar	05/07 pontos	2º Lugar	10/14 pontos
3º Lugar	04/06 pontos	3º Lugar	08/12 pontos
4º Lugar	03/05 pontos	4º Lugar	06/10 pontos
5º Lugar	02/04 pontos	5º Lugar	04/08 pontos
6º Lugar	01/03 pontos	6º Lugar	02/06 pontos
7º Lugar	02 pontos	7º Lugar	04 pontos
8º Lugar	01 pontos	8º Lugar	02 pontos

Art. 14 Na prova de revezamento os pontos serão contados em dobro.

Parágrafo único: as “equipes combinadas” não serão pontuadas, para efeito de classificação geral as equipes subsequentes assumirão a pontuação.

Art. 15 O critério de desempate para a pontuação geral será a seguinte:

- I. Maior número de 1º lugares;
- II. Maior número de 2º lugares;
- III. Maior número de 3º lugares;
- IV. Maior número de 4º lugares;
- V. Maior número de 5º lugares;
- VI. Sorteio.

Art. 16 Será permitido o uso de implementos próprios pelos atletas, desde que os mesmos sejam previamente entregues à equipe de arbitragem para aferição, no Congresso Técnico.

Art. 17 No início de cada período de provas, os técnicos deverão se dirigir à mesa de controle com a cédula de identificação do CREF para seu credenciamento.

Art. 18 A competição será realizada em pista de atletismo, preferencialmente com 8 (oito) raias.

Art. 19 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO II – 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 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 3º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 4º Na fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes:
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase;
- II. Entre 3 ou mais equipes:
 - a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - b) Maior saldo de bochas em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c) Maior número de bochas marcados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - d) Menor número de bochas perdidos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Sorteio.

Art. 5º 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) metros de comprimento, por 4 (quatro) metros 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 dos 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. 6º 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 dos 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. 7º 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 dos seus bochas;

Art. 8º 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 um bocha ainda não jogado por cada infração cometida. O capitão da equipe indicará de qual dos jogadores será anulada a bocha.

Art. 9º 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 seus 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, um bocha na individual, duas bochas na dupla e no trio. A partida não será iniciada com a equipe incompleta.

Art. 10 Partidas e pontos:

I. A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar 10 (dez) pontos;

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

Art. 11 Bochas e bolim:

I. Características gerais:

- a) Os 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) Os bochas devem ter 10,70 cm a 11,5 cm de diâmetro e peso de 900 a 1150 gramas;
- d) Os 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 os 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 do bocha ou do bolim. Se o pedaço maior estiver fora da cancha, a bocha ou o bolim, deverá ser anulado. É permitida a substituição dos 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. 12 Sinalização de cada bocha deve ser marcada pelo árbitro sobre a cancha de jogo, formando um ângulo de 90°, de modo diferente para cada equipe, diferenciadas da marcação do bolim.

Art. 13 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. 14 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 do bocha, deverá jogar outro 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 primeiro 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 primeiro 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:
- a) Sua periferia atingir a linha A ou A’ ou não ultrapassar por completo a linha E;
 - b) 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:
- a) Regressar ultrapassando a linha E (meio da cancha), não podendo sua periferia atingir a mesma.
 - b) Quando sair da cancha e voltar a entrar após bater em corpos estranhos;
 - c) 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;
 - d) Ficar debaixo das tábuas perimétricas, já que o bolim deve ficar sempre livre em toda a sua circunferência;
 - e) Quando, por efeito de jogo válido, permanecer somente o bolim em quadra, a equipe que causou a saída dos bochas deverá jogar outro 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. 15 Lançamento dos bochas – ponto – rafa – tiro:

- I. A bocha pode ser jogada a ponto, rafa ou tiro;
- II. 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;
- III. Durante o lançamento da bocha, o jogador pode apoiar o pé ou a mão sobre as tábuas;
- IV. 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 outras 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 um bocha da equipe infratora.

Art. 16 Normas comuns para os 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 um 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 um bocha deslocado, 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. 17 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 terá 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. 18 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 os seus bochas. Se, ao final da jogada, persistir o empate, a jogada será anulada e uma nova jogada deverá ser reiniciada da mesma cabeceira.

Art. 19 Desvio do 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 dos bochas sobre o terreno;
- II. São considerados válidos todos os choques e desvios de bocha e bolim, em qualquer lugar da cancha.

Art. 20 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 os bochas que estiverem situadas além das linhas D e D'.

Art. 21 Jogada de tiro (bochada):

- I. A jogada consiste em atingir diretamente, ou com o auxílio de uma porção de terreno, um bocha adversário 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 e o alvo deverá ser atingido diretamente ou após a bocha lançada ter tocado o solo dentro área dos 40cm marcado pelo árbitro.

Art. 22 Suspensão da competição e partidas:

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;

- I. Corresponde ao árbitro o direito de decidir sobre a suspensão, ou não, de uma jogada em curso;
- II. 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.

Art. 23 Disposições Finais

- I. Qualquer ação ocorrida que não esteja prevista neste regulamento será decidida pela equipe de arbitragem e coordenação da modalidade.

CAPÍTULO III – DAMAS

Art. 1º A modalidade de damas será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Damas, obedecendo às diferenciações contidas neste regulamento.

Art. 2º Será disputada individualmente nos moldes do sistema suíço.

Critérios de desempate:

- a) *Buchholz* mediano;
- b) *Buchholz* total;
- c) *Sonnerborn – Berger*;
- d) Sorteio;

Art. 3º O tempo de jogo será de 30 minutos.

§ 1º O árbitro quando solicitado por jogo passivo informará ao jogador, que deverá, imediatamente, realizar a jogada. Em situação de reincidência, o jogador será advertido, podendo ser declarado perdedor da partida caso insista no retardamento.

§ 2º Caso o tempo se encerre será realizada a contagem das peças vencendo a partida o jogador com maior número de peças.

Art. 4º Contagem dos pontos:

Vitória	1 ponto
Empate	0,5 ponto
Derrota	0 pontos

Art. 5º Em caso do não comparecimento de um participante dentro do horário estipulado para a rodada, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor do participante presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhum dos participantes se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 6º Estará eliminado da competição o participante que sofrer o segundo WO, excetua-se a essa situação quando estiver com atestado médico.

Art. 7º A grande diagonal escura do tabuleiro deve ficar sempre à esquerda de cada jogador.

Art. 8º O lance inicial cabe sempre às pedras brancas.

Art. 9º A pedra anda só para frente, uma de cada vez, a dama anda para frente e para trás, quantas casas quiserem.

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

Art. 11 A pedra e a dama tanto tomam para frente como para trás.

Art. 12 A tomada é obrigatória, não existe “sopro”.

Art. 13 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. 14 A dama e pedra têm o mesmo valor, tanto para tomar, como para serem tomadas.

Art. 15 A pedra que, durante o lance de tomada de várias pedras, apenas passar por qualquer casa de coroação não será promovida à dama.

Art.16 As peças tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Art. 17 Ganha a partida o jogador que tomar as peças do adversário ou as deixar sem movimento possível.

Art. 18 A partida será declarada empatada após 20 (vinte) lances sucessivos de cada jogador sem captura ou deslocamento de pedra.

Art. 19 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO IV – 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, em três estilos de dança. A vestimenta deverá ser de caráter esporte fino ou gala.

O concurso será dividido em 2 categorias:

- Categoria A: 60 a 69 anos (nascidos entre os anos de 1953 a 1962),
- Categoria B: 70 anos acima (nascidos até 1952).

Parágrafo único: na categoria A (60 a 69 anos) poderá participar apenas 1 (um) idoso-atleta acima de 70 anos.

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

- I. Valsa;
- II. Forró;
- III. Chamamé.

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

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

§ 1º Cada estilo terá a música com duração de no máximo 3 (três) 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.

CAPÍTULO V – DOMINÓ

Art. 1º A modalidade de dominó será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Dominó (CONBRAD), obedecendo às diferenciações contidas neste Regulamento.

Art. 2º Será disputada por duplas conforme art. 24 do regulamento geral e o sistema de disputa será de acordo com o número de duplas participantes.

Art. 3º As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Art. 4º Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 07 (sete) pedras para cada jogador, que em seguida iniciarão o jogo.

§ 1º Para início da 1ª queda, as pedras serão embaralhadas pelo coordenador, nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador que iniciou da partida anterior, sendo este o último a comprar.

§ 2º A saída será efetuada pelo jogador que estiver de posse da pedra 12 (duplo sena).

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

Art. 6º No decorrer do jogo caso o jogador não tenha a peça do jogo, deverá “passar a sua vez” para o jogador seguinte.

Art. 7º Se ocorrer de fechar o jogo, serão contados os pontos das peças que os jogadores estiverem em mãos, sendo vencedor a dupla que estiver com menos pontos.

Parágrafo único: verificando empate na contagem dos pontos será considerado perdedor a dupla que fechou o jogo

Art. 8º Se o jogador possui a pedra para dar continuidade ao jogo, será obrigado utilizá-la.

Art. 9º Será considerada vencedora da rodada a dupla que ficar sem nenhuma pedra, ou seja, os dois atletas terão que bater.

Parágrafo único: para a contagem de pontos, ao término da partida, será considerada a soma dos pontos das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 10 As partidas de dominó serão realizadas no critério de duas partidas vencedoras.

Art. 11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 12 Em caso do não comparecimento de uma dupla dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 13 Na fase classificatória, caso haja necessidade de desempate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios:

- I. Entre duas equipes
 - I. Confronto direto entre as equipes empatadas na fase;

- II. Entre 3 ou mais equipes
 - a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - b) Maior saldo de pontos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c) Maior número de pontos marcados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - d) Menor número pontos perdidos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Sorteio.

Art. 14 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO VI – MALHA

Art. 1º A modalidade de malha será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Malha (CBM), obedecendo às diferenciações contidas neste regulamento.

Art. 2º Será disputada por duplas conforme art. 24 do regulamento geral e o sistema de disputa será de acordo com o número de duplas participantes.

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 As partidas serão efetuadas em 10 (dez) jogadas completas de 20 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.

Art. 8º Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 9º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 10x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 10 Na fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase;

- II. Entre 3 ou mais equipes
 - a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - b) Maior saldo de pontos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c) Maior número de pontos marcados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - d) Menor número pontos perdidos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Sorteio.

Art. 11 Nas fases eliminatórias caso a partida termine empatada, serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. Será realizado um lançamento por um dos integrantes da dupla.
- II. Ainda persistindo o empate serão realizados tantos lançamentos quanto necessário, alternando os atletas, até que haja um vencedor.

Art. 12 As partidas serão efetuadas em 10 (dez) jogadas completas de 20 malhas por atletas, sendo vencedor a equipe que conquistar maior número de pontos

Art. 13 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO VII – NATAÇÃO

Art. 1º A Competição de natação será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Natação (FINA), adotadas pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º A competição será dividida em 3 categorias, com as seguintes provas:

- Categoria A: 60 a 66 anos (nascidos entre os anos de 1956 a 1962), masculino e feminino – 50m (cinquenta), com saída fora da piscina;
- Categoria B: 67 a 72 anos (nascidos entre os anos de 1950 a 1955), masculino e feminino – 25m (vinte e cinco), com saída opcional (dentro ou fora) da piscina;
- Categoria C: 73 anos acima (nascidos até 1949), masculino e feminino – 25m (vinte e cinco), com saída dentro da piscina.

Art. 3º 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 sua categoria.

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

Art. 4º A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

Art. 5º 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;

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

Art. 6º Para definir a classificação final da modalidade a contagem de pontos será feita por sexo feminino e masculino, através da soma dos pontos de cada categoria, conforme seguinte critério:

COLOCAÇÃO	PONTOS
1º Lugar	10 pontos
2º Lugar	9 pontos
3º Lugar	8 pontos
4º Lugar	7 pontos
5º Lugar	6 pontos
6º Lugar	5 pontos
7º Lugar	4 pontos
8º Lugar	3 pontos
9º Lugar	2 pontos
Demais colocações	1 ponto

Art. 7º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO VIII – SINUCA

Art. 1º A competição de sinuca será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Será disputada por duplas conforme art. 24º do regulamento geral e o sistema de disputa será de acordo com o número de duplas participantes.

Art. 3º A disputa será em mesa pequena, na tradicional “bola oito”, onde se joga com uma bola branca e 15 (quinze) bolas coloridas.

Art. 4º 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. 5º 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. 6º A bola oito permanece na mesa. Caso alguém a derrube antes de todas as suas, ele perde o jogo.

Art. 7º Será empregado o castigo “simples” com a punição de uma bola por falta.

Art. 8º As atitudes antidesportivas em jogadas caracterizando o antijogo, será punido com uma advertência ou desclassificação do atleta.

Art. 9º A bola oito será colocada na mesa antes do estouro e permanecendo até o final, sofrendo deslocamentos conforme o andamento normal da partida.

Art. 10 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.

Art. 11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 12 Em caso do não comparecimento de uma dupla dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando se o WO em favor da dupla presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0. Caso nenhuma das duas duplas se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas duplas. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 13 Na fase classificatória, caso haja necessidade de desempate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios:

- I. Entre duas duplas
 - a) Confronto direto entre as duplas empatadas na fase;

II. Entre 3 ou mais equipes

- a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- b) Maior saldo de pontos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- c) Maior número de pontos marcados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- d) Menor número pontos perdidos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Sorteio.

Art. 14 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO IX – TÊNIS DE MESA

Art. 1º A competição de tênis de mesa será realizada de acordo com as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), salvo o estabelecido neste regulamento.

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

Art. 3º Cada jogador deverá trazer sua raquete, que deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Parágrafo único: conforme regulamento internacional, não será permitido o uso de raquete com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, que apareça o símbolo de aprovação ITTF.

Art. 4º 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.

Art. 5º Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 6º Em caso do não comparecimento de um participante dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor do participante presente, o qual será declarado vencedor. Caso nenhum dos participantes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambos participantes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 7º Na fase classificatória, caso haja necessidade de desempate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios:

- I. Entre dois participantes
 - a) Confronto direto entre os participantes empatados na fase;

- II. Entre 3 ou mais participantes
 - a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelos participantes na fase;
 - b) Maior saldo de pontos em todos os jogos disputados pelos participantes na fase;
 - c) Maior número de pontos marcados em todos os jogos disputados pelos participantes na fase;
 - d) Menor número de pontos perdidos em todos os jogos disputados pelos participantes na fase;
 - e) Sorteio.

Art. 8º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO X – TRUCO PONTO ACIMA

Art. 1º Será disputada por duplas conforme art. 24 do regulamento geral e o sistema de disputa será de acordo com o número de duplas 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 Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 6º No truco ponto acima as cartas devem ser embaralhadas em cima da mesa, para que todos possam ver, não sendo permitido fazer “maço”.

Art. 7º 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. 8º 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. 9º Todas as vezes que ocorrer de a distribuição ser de uma, duas, quatro ou mais 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. 10 Fica proibido, ao cortar o baralho, retirar uma ou três cartas para o mesmo ou para o seu companheiro.

Art. 11 O giro de distribuição das cartas é feito pela direita, cortando-as o atleta de sua esquerda.

Art. 12 O participante que distribui as cartas é o que faz a virada.

Art. 13 Na primeira rodada de cada tento todos devem mostrar as cartas, não podendo jogar encoberto.

Art. 14 Quem fizer a primeira rodada e empatar ou ganhar qualquer outra, ganha o tento.

Art. 15 A dupla que não aceitou o truco chamado perde 01 (um) tento, devendo colocar as cartas no monte.

Art. 16 A dupla que disputar e perder uma trucada sempre perde 03 (três) pontos.

Art. 17 A equipe que trucar quando o jogo estiver com 11 (onze) tentos, perde automaticamente a rodada.

Art. 18 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. 19 Se a partida estiver 11 a 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. 20 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”.

Parágrafo único: se a dupla resolver não jogar após a vista das cartas dos parceiros, perderá 01 (um) tento.

Art. 21 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. 22 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 23 Em caso do não comparecimento de uma dupla dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da dupla presente, a qual será declarada vencedora. Caso nenhuma das duas duplas se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas duplas. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 24 Na fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas duplas
 - a) Confronto direto entre as duplas empatadas na fase;
- II. Entre 3 ou mais equipes
 - a) Maior número de vitórias em todos os jogos disputados pelas duplas na fase;
 - b) Maior saldo de tentos em todos os jogos disputados pelas duplas na fase;
 - c) Maior número de tentos marcados em todos os jogos disputados pelas duplas na fase;
 - d) Menor número tentos perdidos em todos os jogos disputados pelas duplas na fase;
 - e) Sorteio.

Art. 25 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO XI – VOLEIBOL ADAPTADO

Art. 1º A competição de voleibol adaptado será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de *Volleyball* (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de voleibol (CBV), salvo o estabelecido 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. 3º O formato do jogo será:

II. Na fase classificatória, oitavas, quartas e decisão de 3º/4º lugares, vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets de 15 (quinze) pontos. Em caso de empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

III. Nas fases semifinal e final (disputa de 1º e 2º lugares) vencerá a partida a equipe que vencer 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos. Em caso de empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

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

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

Art. 4º Cada equipe deverá ter a presença, mínima, de 8 (oito) atletas no início da partida e no máximo 9 (nove).

Art. 5º As equipes deverão seguir as seguintes normas:

I. Todos os atletas de uma mesma equipe devem usar uniformes (camisas, calções e meias) idênticos. **A cor e design das camisetas e calções devem ser iguais para os jogadores, exceto para o líbero;**

II. As camisas deverão estar numeradas de 1 (um) a 20 (vinte), devendo o número figurar na frente e nas costas e deverá ser colocado no centro da camisa. A cor da camisa deve constatar com a cor dos números;

III. A gravação do número deverá ter no mínimo 10cm de altura no peito e 20cm de altura nas costas. A espessura do traço que forma o número deverá ter no mínimo 2cm de largura;

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

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

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

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

VIII. Na camiseta do uniforme do capitão da equipe deverá constar uma tarja com 2 centímetros de altura por 8 centímetros de comprimento, localizada logo abaixo do número gravado na mesma. Essa tarja deverá ser fixa, silkada ou costurada, não poderá ser improvisada por esparadrapo ou similar.

Art. 6º Será permitida a utilização de líbero.

DESIGNAÇÃO DO LÍBERO

I. Cada equipe tem o direito a designar, dentre os jogadores constantes na súmula, um jogador especialista em defesa: o líbero.

II. O líbero deve estar registrado na súmula antes da partida na linha especial reservada para isto.

EQUIPAMENTO

I. O jogador líbero deve usar um uniforme (ou jaleco/colete para o líbero redesignado) que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe. O uniforme deve contrastar, claramente, com o resto da equipe. O uniforme do líbero deve ser numerado da mesma forma que o resto da equipe.

AÇÕES ENVOLVENDO O LÍBERO

I. O líbero poderá efetuar a troca com qualquer jogador que ocupe uma posição da linha de trás (1, 5 e 6). Ele/ela tem atuação restrita às posições da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer parte da quadra ou da zona livre, se, no momento do contato com a bola, esta esteja totalmente acima do bordo superior da rede.

II. Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear.

III. Um jogador não poderá completar um golpe de ataque quando a bola está completamente acima do bordo superior da rede, caso tenha sido tocada ou jogada pelo líbero, estando este dentro de sua zona de ataque. A bola poderá ser atacada normalmente caso o líbero execute a mesma ação, estando fora de sua zona de ataque ou de seu prolongamento.

TROCAS COM O LÍBERO

I. Trocas com o líbero não contam como substituições.

II. Elas são ilimitadas, devendo haver um *rally* completo entre duas trocas com o líbero, exceto na ocorrência de uma penalidade que faça os jogadores de uma equipe rotacionar suas posições, movendo o líbero para a posição 4 ou quando o líbero se torna incapaz de atuar, tornando o *rally* incompleto.

III. O jogador regular envolvido em uma troca poderá envolver-se em nova troca com o líbero. O líbero somente poderá envolver-se em uma troca com o jogador regular que ocupava a posição em quadra na troca de entrada em quadra do líbero;

IV. No início de cada set, o líbero não poderá entrar em quadra enquanto o 2º árbitro faça a conferência da formação inicial e autoriza a troca com um jogador constante na formação inicial.

V. Outras trocas com o líbero somente poderão ser efetuadas a partir do momento em que a bola esteja “fora de jogo” até o apito do primeiro árbitro autorizando o próximo saque.

VI. Uma troca efetuada após o apito para autorização do saque, mas antes do golpe do sacador não deve ser recusada; entretanto, ao final do *rally*, o capitão em jogo deve ser informado que este procedimento não é permitido e, em caso de reincidência, a equipe poderá ser sancionada com um retardamento.

VII. Trocas tardias subsequentes devem resultar na interrupção imediata da jogada e uma sanção por retardamento.

VIII. A equipe que efetuará o próximo saque será determinada pelo nível da sanção por retardamento (se advertência ou penalidade).

IX. O líbero e o seu jogador regular que efetuar a troca somente poderão entrar ou deixar a quadra através da zona de troca do líbero.

X. Trocas do líbero devem ser registradas no formulário de controle do líbero (caso esteja sendo utilizado) ou na súmula eletrônica.

XI. Uma troca ilegal do líbero, além de outras situações não citadas, caracteriza-se por:

- a) Ausência de um *rally* completo entre as trocas;
- b) O líbero efetuar a troca com jogador regular que não seja aquele envolvido na troca legal anterior.

I. A troca ilegal do líbero receberá o mesmo tratamento e consequências de uma substituição ilegal.

II. Se a troca ilegal é identificada antes do início do *rally*, os árbitros têm por dever corrigi-la e, logo após, sancionar a equipe com um retardamento.

III. Se a troca ilegal é identificada após o golpe de saque, as consequências serão as mesmas de uma substituição ilegal.

REDESIGNAÇÃO DE UM NOVO LÍBERO

I. O líbero torna-se incapaz de atuar em caso de contusão, mal súbito, expulsão ou desqualificação.

II. O líbero pode ser declarado incapaz de atuar, por qualquer motivo, pelo técnico ou, na ausência deste, pelo capitão no jogo.

III. Caso o líbero de uma equipe torne-se incapaz ou é declarado como tal, o técnico (ou o capitão no jogo em caso de ausência do técnico) poderá redesignar como líbero, para o resto da partida, qualquer outro jogador que não esteja em quadra no momento da redesignação, excetuando-se o jogador regular que tenha efetuado a troca com o líbero declarado incapaz.

IV. Se o líbero tornar-se incapaz de atuar, ele/ela pode ser trocado(a) pelo jogador regular envolvido na troca legal anterior, de forma imediata e direta, apto(a) a atuar no momento da redesignação.

V. Ainda que o líbero não esteja em quadra no momento em que é declarado incapaz de atuar, ele/ela poderá ser objeto de uma redesignação. Aquele declarado incapaz não poderá voltar a atuar pelo resto da partida.

VI. O técnico, ou capitão no jogo caso não haja técnico, comunica-se com o segundo árbitro, informando-o sobre a redesignação.

VII. Caso um líbero redesignado torne-se ou seja declarado incapaz de atuar, outras redesignações serão permitidas.

VIII. Na hipótese do técnico opte por indicar o capitão da equipe como líbero redesignado, tal ato será permitido desde que o capitão renuncie a todos os direitos do posto.

IX. Caso um jogador seja redesignado como líbero, seu número deverá ser registrado na súmula no campo referente às observações e no formulário de controle do líbero (ou súmula eletrônica, caso esteja sendo utilizada).

Art. 7º Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

I. No 1º set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido não poderá retornar a partida;

II. No intervalo do 1º para o 2º set, os atletas “reservas” em condições de jogo deverão substituir os atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º set, salvo em caso de contusão. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo;

III. No 3º set da fase classificatória (quando houver), as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial de voleibol da FIVB;

IV. No 3º set e 4º e 5º sets (quando houver) da fase semifinal e final as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial de voleibol da FIVB;

V. As substituições obrigatórias estabelecidas no item II deste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condições de participação para o início do jogo em ambas equipes.

Art. 8º Altura da rede será como segue:

MASCULINO	2,43 m
FEMININO	2,24 m

Art. 9º 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. 10 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. 11 Constituem infrações quando:

- I. O mesmo atleta der 2 (dois) toques consecutivos;
- II. Reter a bola, não realizando um passe ou ataque em um prazo máximo de 8 (oito) segundos;
- III. O atleta na zona de defesa (posições 1, 5 e 6) der mais de um passo antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;

IV. Atleta efetuar um golpe de ataque, saltando na zona de ataque (posições 2, 3 e 4). Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os dois pés do chão. Será permitido o ataque com salto aos atletas posicionados na zona de defesa (atrás da linha dos 3 metros) ou em sua extensão, entretanto, a bola só poderá ser lançada e não poderá, de modo algum, ser golpeada, ou seja, a bola deverá estar encaixada nas mãos.

V. 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;

VI. O contato de um atleta com a rede, entre as antenas, durante a ação de jogar a bola;

VII. O atleta se apoiar na rede simultaneamente ao jogar a bola;

VIII. O atleta, colocado na posição de defesa, estando dentro da zona de ataque, enviar a bola para o campo adversário com um movimento que não seja realizado abaixo da linha dos ombros e de baixo para cima;

IX. 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; o movimento de ataque deve ser contínuo;

X. 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;

XI. 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;

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

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

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

Art. 12 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. 13 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, **podendo movimentar a bola lateralmente ou para frente e para trás, estando abaixo da linha dos ombros;**
- 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. 14 Condutas impróprias e suas sanções.

Parágrafo primeiro: condutas 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.

Parágrafo segundo: 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.

Parágrafo terceiro: 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.

Art. 15 O sistema de competição do voleibol adaptado será organizado em divisões, compostas conforme o número de inscritos e divulgada em nota oficial da Direção Técnica após o período de inscrições.

Art. 16 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 17 Na modalidade de voleibol adaptado, caso haja empate na contagem de pontos na fase classificatória, serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase;
- II. Entre 3 ou mais equipes
 - a) Maior coeficiente de sets *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - b) Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizar somente no caso de empate entre duas equipes);
 - d) Sorteio.

Observações:

- III. Na hipótese de aplicações do critério de sets ou pontos *average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente. Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos *average*.
- IV. Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivos em todos os jogos disputados na fazer, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 18 Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º colocado:

- I. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.
- II. Será classificado a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.
- III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- a) Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- b) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- c) Sorteio.

Art. 19 Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para a rodada, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 (15x00/15x00) na fase classificatória, oitavas, quartas e na disputa de 3º/4º lugares e de 3x0 (15x00/15x00/15x00) nas fases semifinal e final. Caso nenhuma das duas equipes se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 20 Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/gênero, o atleta ou membro da comissão técnica que for desqualificado.

§ 1º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o atleta ou membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 2º Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

§ 3º Quando a partida não for realizada por não comparecimento de uma das equipes (WO), a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

Art. 21 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO XII – XADREZ

Art. 1º A modalidade de xadrez será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), obedecendo às diferenciações contidas neste Regulamento.

Art. 2º No Congresso Técnico específico da modalidade será organizado o programa, com ordem de emparelamento dos jogadores, horário e data das rodadas.

Art. 3º Os enxadristas apresentar-se-ão uniformizados, sendo obrigatório o uso de tênis ou similar. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade.

Art. 4º A Contagem dos pontos será feita da seguinte forma:

Vitória	1 ponto
Empate	0,5 ponto
Derrota	0 pontos

Art. 5º A competição será disputada individualmente nos moldes do sistema suíço.

Critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) *Buchholz* mediano;
- c) *Buchholz* total;
- d) *Sonnerborn – Berger*;
- e) Maior número de vitórias;
- f) Sorteio;

Art. 6º Antes de começar a partida os jogadores devem observar a correta posição das peças, não sendo permitidas reclamações após o terceiro lance efetuado, relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio.

Art. 7º O tempo de jogo será de 30 minutos de *Knock-Out* para cada jogador.

Art. 8º Em caso do não comparecimento de um participante dentro do horário estipulado para a rodada, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor do participante presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhum dos participantes se façam presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas equipes.

Parágrafo único: o tempo de ausência de qualquer enxadrista será descontado do seu tempo de reflexão.

Art. 9º Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 10 O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º É proibido acionar o relógio antes de fazer um lance, o relógio também não pode ser acionado usando peça ou peão capturado.

§ 2º É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 12 O tempo estará findado quando o árbitro acusar o cronômetro zerado ou feita uma reclamação de um dos atletas envolvidos na partida.

Parágrafo único: Para reclamar uma vitória pelo tempo, o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro.

Art. 13 É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão dos jogos. Se o celular de um atleta emitir qualquer sinal, som ou receber qualquer mensagem durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor.

Art. 14 Todos os enxadristas ficam obrigados a repor as peças no tabuleiro ao final da partida.

Art. 15 Estará eliminado da competição o atleta que sofrer o segundo WO, excetua-se a essa situação quando estiver com atestado médico.

Art. 16 Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos jogos, não podendo contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

CAPÍTULO XIII – CONCURSO MISS E MISTER

Art. 1º As competições do Concurso de Miss e Mister dos Jogos da Melhor Idade de MS 2022 serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Comissão Técnica Julgadora, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Cada município inscrito nos Jogos da Melhor Idade de MS 2022 nas etapas individuais e coletivas, poderá apresentar até dois atletas, sendo um homem e uma mulher de cada etapa, não podendo repetir, para concorrer ao Concurso Miss e Mister Melhor Idade MS 2022. O traje exigido será esporte fino social.

Art. 3º Da Comissão Julgadora:

- I. Será composta por três membros, dentre eles, artistas ou pessoas do alto saber artístico ligadas ao meio cultural;
- II. Julgar um atleta e uma atleta do município participante dos Jogos da Melhor Idade de MS 2022;
- III. Compete a Comissão Julgadora proceder ao julgamento, atribuindo a premiação estabelecida;

Art. 4º Cada jurado atribuirá uma nota de 5 a 10, observando os seguintes quesitos:

- I. Roupas adequadas estilo Esporte Fino;
- II. Espontaneidade e carisma;
- III. Simpatia;
- IV. Charme e desinibição;
- V. Presença cênica;
- VI. Postura e elegância ao desfilar.

Art. 5º Ao atleta compete:

- I. Apresentar desenvoltura;
- II. Exibir elegância;
- III. Possuir marcas de harmonia e leveza;
- IV. Demonstrar desembaraço;
- V. Expressar jovialidade e vivacidade da alma;
- VI. Espalhar autoestima.