



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

PORTARIA G.CEL 08/2013

JOGOS REGIONAIS DO IDOSO - JORI

O Coordenador de Esporte e Lazer, no uso de suas atribuições legais, expede a presente Portaria, que estabelece o Regulamento dos Jogos Regionais do Idoso - JORI e Jogos Abertos do Idoso - JAI - para o ano de 2.013:

A - REGULAMENTO GERAL

I- DOS OBJETIVOS

Artigo 1º - Os Jogos Regionais do Idoso e os Jogos Abertos do Idoso - JAI - organizados e realizados pela Secretaria de Estado de Esporte, Lazer e Juventude, Fundo Social de Solidariedade, Secretaria de Desenvolvimento Social, Secretaria da Educação e Secretaria da Saúde, têm por objetivos valorizar e estimular a prática esportiva, como fator de promoção de saúde e bem estar, resgatando a autoestima para melhor convívio social dos idosos do Estado de São Paulo.

II - DAS CATEGORIAS

Artigo 2º - Serão disputadas as modalidades, nas seguintes categorias:

a) Atletismo e Natação, Masculino e Feminino:

01. Categoria "A" - de 60 a 64 anos - (nascidos de 1953 a 1949)
02. Categoria "B" - de 65 a 69 anos - (nascidos de 1948 a 1944)
03. Categoria "C" - de 70 a 74 anos - (nascidos de 1943 a 1939)
04. Categoria "D" - de 75 a 79 anos - (nascidos de 1938 a 1934)
05. Categoria "E" - de 80 a 84 anos - (nascidos de 1933 a 1929)
06. Categoria "F" - a partir de 85 anos - (nascidos 1928, 1927, 1926...).

b) Dança de Salão Misto, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado Masculino e Feminino:

01. Categoria "A" - de 60 a 69 anos - (nascidos de 1953 a 1944)
02. Categoria "B" - a partir de 70 anos - (nascidos de 1943, 1942, 1941...).

III - PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Artigo 3º - Os Jogos Regionais do Idoso serão realizados considerando-se as Regiões Administrativas estabelecidas, pela Coordenadoria de Esporte e Lazer (CEL) e serão classificatórios para os Jogos Abertos do Idoso - JAI de 2013.

Artigo 4º - Serão disputados nas regiões administrativas conforme segue:

- a) 01ª Região DREL de Araçatuba; de 08 a 12 de Maio.
- b) 02ª Região DREL de Araraquara / 04ª Região DREL de Bauru; de 15 a 19 de Maio.
- c) 03ª Região DREL de Barretos /06ª Região Franca /10ª Região Ribeirão Preto; de 05 a 09 de Junho.
- d) 05ª Região DREL Campinas; de 26 a 30 de Junho.
- e) 08ª Região DREL Marília; de 21 a 25 de Agosto.
- f) 09ª Região DREL Presidente Prudente; de 28 de Agosto a 01 de Setembro.
- g) 13ª Região DREL São José do Rio Preto; de 11 a 15 de Setembro.
- h) 12ª Região DREL São José dos Campos; de 25 a 29 de Setembro.
- i) 14ª DREL Sorocaba; de 02 a 06 de Outubro.**
- j) 07ª Região DREL Grande São Paulo / 11ª Região DREL de Santos; de 06 a 10 de Novembro.
- k) Jogos Abertos do Idoso - JAI; De 27 de Novembro a 01 de Dezembro.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

IV – CONGRESSOS

Artigo 5º - Os Congressos serão realizados como segue:

- a) Reunião Administrativa em todas as Sedes – 01 de Abril as 10h00.
- b) Congresso Técnico – com presença obrigatória de um representante de cada município inscrito de acordo com o cronograma abaixo:
 - a) 01ª Região DREL de Araçatuba; dia 29 de Abril as 10h00.
 - b) 02ª Região DREL de Araraquara / 04ª Região DREL de Bauru; dia 06 de Maio as 10h00.
 - c) 03ª Região DREL de Barretos /06ª Região Franca /10ª Região Ribeirão Preto; dia 27 de Maio as 10h00.
 - d) 05ª Região DREL Campinas; dia 17 de Junho as 10h00.
 - e) 08ª Região DREL Marília; dia 12 de Agosto as 10h00.
 - f) 09ª Região DREL Presidente Prudente; dia 19 de Agosto as 10h00.
 - g) 13ª Região DREL São José do Rio Preto; dia 02 de Setembro as 10h00.
 - h) 12ª Região DREL São José dos Campos; dia 16 de Setembro as 10h00.
 - i) 14ª DREL Sorocaba; dia 23 de Setembro as 10h00.
 - j) 07ª Região DREL Grande São Paulo / 11ª Região DREL de Santos; dia 28 de Outubro as 10h00.
 - k) Jogos Abertos do Idoso – JAI; dia 18 de Novembro as 10h00.

V - DAS MODALIDADES

Artigo 6º - Serão disputadas as seguintes modalidades:

01.	Atletismo	Masculino/Feminino
02.	Bocha	Misto
03.	Buraco	Masculino/Feminino
04.	Coreografia	Misto
05.	Damas	Masculino/Feminino
06.	Dança de Salão	Misto
07.	Dominó	Masculino/Feminino
08.	Malha	Misto
09.	Natação	Masculino/Feminino
10.	Tênis	Masculino/Feminino
11.	Tênis de Mesa	Masculino/Feminino
12.	Truco	Misto
13.	Voleibol Adaptado	Masculino/Feminino
14.	Xadrez	Masculino/Feminino

VI - DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 7º - Os Jogos Regionais do Idoso – JORI - estão abertos à participação de idosos atuantes em projetos sociais desenvolvidos ou apoiados pelo Fundo Social de Solidariedade do seu município.

Artigo 8º - Cada município será representado, apenas, por uma equipe em cada modalidade, categoria, sexo e grupo, com exceção de Dança de Salão, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado, no qual o município poderá se inscrever nas duas categorias.

Parágrafo Primeiro – Para efetivar sua participação todos os atletas e dirigentes deverão ser cadastrados pelo Gestor de Cadastro Municipal no Sistema Integrado de Cadastro da CEL. Os árbitros e funcionários deverão ser cadastrados pelos Diretores e Inspetores Regionais de Esporte e Lazer.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Parágrafo Segundo – Nas modalidades de Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado o atleta da categoria B poderá participar da categoria A, podendo participar em apenas 01 (uma) categoria da modalidade definida pelo município.

Parágrafo Terceiro – Na modalidade de Dança de Salão, o município será representado por um casal de cada categoria, com a opção de escolher Grupo I ou Grupo II.

Parágrafo Quarto - Os órgãos promotores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas antes, durante ou depois de qualquer competição cabendo aos municípios às providências quanto às condições físico/clínica do atleta para a prática da respectiva modalidade.

Artigo 9º - Para os Jogos Abertos do Idoso – JAI - classificam-se:

- a) 02 (dois) primeiros colocados em cada modalidade, categoria, sexo e grupo dos Jogos Regionais do Idoso.
- b) 01 (um) equipe da cidade sede por modalidade, categoria, sexo e grupo desde que tenha participado e não obtido a classificação.

Parágrafo Primeiro: As modalidades de Atletismo e Natação classificarão para os Jogos Abertos do Idoso-JAI.

- a) 02 (dois) primeiros colocados de cada prova, categoria e sexo.
- b) 01 (um) atleta por prova, categoria e sexo da cidade sede, desde que o mesmo tenha participado e não obtido classificação.

Parágrafo Segundo: Caso haja apenas uma equipe inscrita e ou participante nos Jogos Regionais na modalidade e sexo, sem possibilidade de disputa, fica assegurada sua participação nos Jogos Abertos do Idoso.

Parágrafo Terceiro - Em todas as modalidades, categorias e sexo para efeito de classificação a vaga será garantida ao município, e em caso de impossibilidade do atleta participar, poderá ser substituído desde que seja atestada pelo médico sua impossibilidade;

Parágrafo Quarto - A substituição somente poderá ser realizada por um atleta que tenha participado dos Jogos Regionais do Idoso pelo município solicitante.

Artigo 10 - São condições fundamentais para que um atleta participe dos Jogos Regionais do Idoso – JORI e Jogos Abertos do Idoso - JAI:

- a) Fazer parte de projetos sociais desenvolvidos pelo Fundo Social de Solidariedade do seu município;
- b) Ter 60 (sessenta) anos, completos ou a serem completados no ano de 2013, ou idade superior;
- c) Estar cadastrado no Sistema Integrado de Cadastros da CEL e inscrito no evento;
- d) Apresentar antes da participação nos jogos ou competições a credencial expedida pela SELJ/CEL;
- e) Satisfazer a todas as exigências das Portarias e Regulamentos da SELJ/CEL;
- f) O atleta apenado pela Justiça Desportiva poderá ser inscrito desde que a pena termine até a data do bloqueio das relações nominais.

VII - DA INSCRIÇÃO

Artigo 11 – Os municípios deverão através dos seus Gestores de cadastro Municipal formalizar as suas inscrições através de formulário próprio on-line no site da SELJ www.selj.sp.gov.br por modalidade, sexo categoria e grupo como segue.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- a) Formalização de Inscrições: As pré-inscrições deverão ocorrer no dia 1º de abril na Reunião Administrativa, em papel timbrado, assinado pelo Prefeitura Municipal, com as modalidades, categoria e sexo.
- b) As desistências deverão ser feitas até o Congresso Técnico que será realizado 09 (nove) dias antes de cada evento.

Artigo 12 - As relações nominais por modalidade, categoria e sexo serão vinculadas ao Sistema Integrado de Cadastro da CEL e deverão ser preenchidas em formulário próprio on-line através do site www.selj.sp.gov.br com os limites máximo, de atletas por modalidade, sexo categoria e grupo como segue:

01. Atletismo	02 participantes por categoria e sexo;
02. Bocha	04 participantes;
03. Buraco	04 participantes por sexo;
04. Coreografia	18 participantes;
05. Damas	02 participantes por sexo;
06. Dança de Salão	02 casais, por categoria;
07. Dominó	04 participantes por sexo;
08. Malha	04 participantes;
09. Natação	02 participantes por categoria, sexo e prova;
10. Tênis	03 participantes por categoria e sexo;
11. Tênis de Mesa	02 participantes por categoria e sexo;
12. Truco	04 participantes;
13. Voleibol Adaptado	30 participantes por categoria e sexo;
14. Xadrez	02 participantes por sexo

Parágrafo Primeiro - As Relações Nominais dos Jogos Regionais do Idoso – JORI - serão mantidas para os Jogos Abertos do Idoso-JAI.

Parágrafo Segundo: As relações nominais por modalidade, categoria, sexo e grupo deverão ser preenchidas até a data de bloqueio obedecendo ao seguinte cronograma:

- a) 01ª Região DREL de Araçatuba - até 03 de Maio até às 18h00;
- b) 02ª Região DREL de Araraquara / 4ª Região DREL de Bauru - até 10 de Maio às 18h00;
- c) 03ª Região DREL de Barretos/6ª Região Franca/10ª Região Rib. Preto - até 31 de Maio até às 18h00;
- d) 05ª Região DREL Campinas - até 21 de Junho até às 18h00;
- e) 08ª Região DREL Marília - até 16 de Agosto até às 18h00;
- f) 09ª Região DREL Presidente Prudente - até 23 de Agosto até às 18h00;
- g) 13ª Região DREL São José do Rio Preto - até 06 de Setembro até às 18h00;
- h) 12ª Região DREL São José dos Campos - até 20 de Setembro até as 18h00;
- i) 14ª Região DREL Sorocaba - até 27 de Setembro até às 18h00;
- j) 07ª Região DREL Grande São Paulo/11ª Região Santos - até 01 de Novembro às 18h00;
- k) Jogos Abertos do Idoso – JAI – até 22 de Novembro às 18h00;

Parágrafo Terceiro: O não cumprimento do cronograma estabelecido nos itens deste artigo implicará no impedimento de participação do município.

Artigo 13 - Após a data do bloqueio das Relações Nominais o sistema será fechado e gerara automaticamente aos atletas e dirigentes relacionados uma credencial que deverá ser retirada como segue.

Parágrafo Primeiro: As credenciais dos Atletas e Dirigentes deverão ser retiradas pelo chefe da Delegação mediante apresentação da Relação Nominal das modalidades, categoria, sexo e grupo carimbada e assinada pelo representante legal até as 18h00 do dia que antecede do início dos jogos e competições na comissão de controle do evento, apresentando a seguinte documentação:



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- a) Atleta - Carteira de Identidade (RG) emitida pela Secretaria da Segurança Pública original e Cadastro de Pessoa Física (CPF) original. (quando não constar no RG).
- b) Atleta Estrangeiro – RNE (Registro Nacional de Estrangeiro).
- c) Técnico, auxiliar técnico, preparador físico – CREF (Conselho Regional de Educação Física).
- d) Médico – CRM – (Conselho Regional de Medicina)
- e) Fisioterapeuta - CREFITO. (Conselho Regional de Fisioterapia e Terapia Ocupacional)
- f) Massagista - (RG) Carteira de Identidade emitida pela Secretaria da Segurança Pública original.

Parágrafo Segundo: Componentes das Delegações não citados no parágrafo acima deverão apresentar o (RG) Carteira de Identidade emitida pela Secretaria da Segurança Pública original para a retirada da Credencial.

Parágrafo Terceiro: As credenciais dos Árbitros e Funcionários deverão ser retiradas pelo Chefe do Comitê Dirigente até as 18h00 do dia que antecede o início dos jogos e competições na comissão de controle do evento.

Parágrafo Quarto: A solicitação da 2ª via das credenciais deverá ser através de ofício em papel timbrado e protocolado na comissão de controle do comitê Dirigente. Será recolhida pela empresa responsável pelo credenciamento uma taxa no valor de R\$10,00 (dez reais) para cada solicitação.

Parágrafo Quinto: O Formulário de consulta dos Regulamentos da CEL estará a disposição no site da SELJ www.selj.sp.gov.br e deverá ser formatado, impresso e entregue nas Diretorias Regionais de Esportes de sua Região Administrativa.

Artigo 14 – O Atestado Médico será obrigatório para a participação de todos os atletas nos Jogos Regionais do Idoso - JORI e Jogos Abertos do Idoso – JAI.

Parágrafo Primeiro: O Atestado Médico de cada inscrito deverá ser datado até 15 dias antes do início do evento, com assinatura, carimbo e CRM do médico e entregue até as 18h00 do dia que antecede o início dos jogos e competições na comissão de controle do Comitê Dirigente, endossando os seguintes termos:

“Atesto que o (s) integrante (s) desta relação nominal encontra(m)-se clinicamente apto (s) a participar (em) das competições da modalidade citada”.

Parágrafo Segundo: Os atletas que participarem em mais de uma modalidade deverão providenciar cópias xerográficas dos atestados para as demais modalidades.

VIII - DOS JOGOS E COMPETIÇÕES

Artigo 15 – Será admitida uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos sobre o horário marcado para as competições e jogos. A equipe que não se apresentar nesse prazo, ou quando anunciada perderá pelo não comparecimento, caracterizando "W.O.", exceto nas modalidades de Damas e Xadrez.

Artigo 16 – As equipes que abandonarem as disputas em qualquer modalidade, sexo e grupo serão desclassificadas e consideradas desistentes, ficando sujeitas a outras penalidades que poderão ser aplicadas pelos órgãos judicantes da CEL.

Parágrafo Primeiro: Configuram abandono as seguintes situações:

- a) Deixar de comparecer depois de inscrito;
- b) Deixar de comparecer em qualquer partida, quando disputada em eliminatória simples e após o início da Fase Final do Sistema de Disputa dos Jogos Regionais do Idoso;
- c) Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno quando não houver possibilidade de classificação para uma fase subsequente;



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- d) Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno (Grupo Único) quando não houver possibilidade de ser primeiro colocado;
- e) Não comparecer a competição programada nas modalidades individuais;
- f) Duas ausências consecutivas nas modalidades coletivas;
- g) Desistir oficialmente da competição entre uma fase e outra;
- h) Comparecer ao local das competições e se recusar a jogar ou competir.

Parágrafo Segundo – Configurado o abandono serão considerados nulos os resultados das partidas realizadas pela equipe ou atleta.

Parágrafo Terceiro – Os Municípios, nos casos citados, deverão apresentar justificativa fundamentada por escrito, até 12 (doze) horas após o ocorrido, para apreciação da Chefia, que poderá encaminhar à Comissão Disciplinar.

IX - PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 17 - Para efeito de classificação nos grupos será adotada a seguinte pontuação:

- a) Bocha, Tênis de Mesa (equipe), Voleibol;

- Vitória 02 pontos
- Derrota 01 ponto
- Ausência 00 ponto

- b) Malha;

- Vitória 03 pontos
- Empate 02 pontos
- Derrota 01 ponto
- Ausência 00 ponto

- c) Damas;

- Vitória 02 pontos
- Empate 01 pontos
- Derrota 00 ponto
- Ausência -01 (menos um) ponto

- a) Xadrez;

- Vitória 03 pontos
- Empate 01 pontos
- Derrota 0,5 ponto
- Ausência -01 (menos um) ponto

Mais os pontos por tabuleiro.

Artigo 18 – Critérios de desempate para os Jogos Regionais do Idoso – JORI e Jogos Abertos do Idoso – JAI quando o sistema utilizado for de grupos:

- 1 – BOCHA;

Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 03 (três) ou mais equipes

- a) A decisão será pelo maior saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- b) Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- c) Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- d) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

2 – MALHA;

Entre 02 (duas) equipes;

- a) Será decidido pelo confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos;
- e) Sorteio;

Entre 03 (três) ou mais equipes

- a) A decisão será pelo maior número de vitórias nas partidas realizadas entre as empatadas;
- b) Persistindo o empate a decisão será pelo melhor saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- c) Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- d) Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- e) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

3 - BURACO e TRUCO

Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 03 (três) ou mais equipes,

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será obtida pelo saldo de pontos das partidas realizadas entre si;
- c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
- d) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

4 - COREOGRAFIA E DANÇA DE SALAO

- a) classificará a coreografia que obtiver o melhor índice técnico (a maior nota apresentada dentre os critérios de julgamento)
- b) persistindo o empate, classificará a coreografia com o 2º melhor índice técnico, e assim sucessivamente.
- c) persistindo o empate será realizado sorteio.

5 - DAMAS E XADREZ

- Sistema "SCHURING"

- a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.

- Sistema "SUÍÇO"

- a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);
- b) Escore acumulado;
- c) Escore acumulado corrigido;
- d) Milésimos totais menos o pior;
- e) Milésimos totais;
- f) Milésimos medianos;
- g) Sorteio.

5 - DOMINÓ

Entre 02 (duas) equipes será decidido pelo confronto direto;

Entre 03 (três) ou mais equipes

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- b) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

6 - VOLEIBOL ADAPTADO e TÊNIS DE MESA

Entre 02 (duas) equipes, será decidido pelo confronto direto;

Entre 03 (três) ou mais equipes:

- a) A decisão será pelo sistema de saldo de "sets" nas partidas realizadas entre elas;
- b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre elas;
- c) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

Artigo 19 - A Classificação Final por modalidade será de 1º ao 8º lugar, será adotada a pontuação abaixo por modalidade, categoria, sexo e grupo:

1º Colocado	09 pontos
2º Colocado	07 pontos
3º Colocado	06 pontos
4º Colocado	05 pontos
5º Colocado	04 pontos
6º Colocado	03 pontos
7º Colocado	02 pontos
8º Colocado	01 ponto

Parágrafo Primeiro - Nas modalidades de Atletismo e Natação apurar-se-á a classificação final por sexo, através da soma dos pontos de cada categoria.

Parágrafo Segundo - Nas modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Malha, Tênis, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol Adaptado haverá disputa de 3º e 4º lugares. A Classificação de 5º à 8º lugares será obtida entre os últimos perdedores do 1º ao 4º colocados conforme segue:

- 5º Colocado – será o perdedor do 1º Colocado
- 6º Colocado – será o perdedor do 2º Colocado
- 7º Colocado – será o perdedor do 3º Colocado
- 8º Colocado – será o perdedor do 4º Colocado

X – SISTEMA DE DISPUTA:

Artigo 20 – Nos Jogos Regionais do Idoso - JORI - a disputa das modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Malha, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol Adaptado será de acordo com o número de inscritos. Os 04 (quatro) primeiros colocados de cada modalidade do ano anterior serão cabeça de grupo ou cabeças-de-chave e os demais municípios serão sorteados.

Parágrafo Primeiro - Quanto à forma de disputa, em função do número de equipes, serão adotados os seguintes critérios:

- a) 02 (duas) equipes: melhor de três partidas, sendo campeã a equipe que conseguir primeiro uma vitória e um empate ou duas vitórias;
- b) De 03 (três) a 05 (cinco) equipes será realizado turno;
- c) De 06 (seis) a 08 (oito) equipes serão realizadas as seguintes fases;

Fase Classificatória

Dividida em 02 (dois) grupos (A, B). Classificam-se os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo para disputa de 1º a 4º.

Fase Final

Os 02 (dois) primeiros de cada grupo disputarão de 1º a 4º lugares da seguinte maneira:



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- Jogo 01 - 1º do grupo A x 2º do grupo B
Jogo 02 - 1º do grupo B x 2º do grupo A
Jogo 03 - Perdedor do jogo 01 x perdedor do jogo 02 (3º e 4º)
Jogo 04 - Vencedor do jogo 01 x vencedor do jogo 02 (1º e 2º)

O 5º colocado será o 3º colocado do grupo do campeão na fase classificatória; o 6º será o 3º colocado do grupo em que não esteja o campeão; o 7º será o 4º colocado do grupo do campeão e o 8º será o 4º colocado do grupo onde não esteja o campeão;

d) De 09 (nove) a 11 (onze) equipes serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória

Dividida em 03 (três) grupos (A, B, C), classificando-se os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final

Os primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave, sorteando-se a posição dos segundos colocados:

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 2º do grupo

Posição 3 – 2º do grupo

Posição 4 – 2º do grupo

Posição 5 – 1º do grupo C

Posição 6 – 1º do grupo B

e) De 12 (doze) a 16 (dezesesseis) equipes serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória

Dividida em 04 (quatro) grupos (A, B, C, D). Classificam-se os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final

Os primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave, sorteando-se a posição dos segundos colocados:

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 2º do grupo

Posição 3 – 2º do grupo

Posição 4 – 1º do grupo D

Posição 5 – 1º do grupo C

Posição 6 – 2º do grupo

Posição 7 – 2º do grupo

Posição 8 – 1º do grupo B

f) A partir de 17 (dezesete) equipes a competição será no sistema de eliminatória simples

Parágrafo Segundo – Nas modalidades de Atletismo e Natação a classificação será pelos menores tempos obtidos nas provas.

Parágrafo Terceiro – Nas modalidades de Damas e Xadrez o sistema de disputa será o previsto para os JORI – JAI Final Estadual, sendo:

- a) Sistema Schuring, quando o número de municípios participantes for até 08(oito) jogadores;
b) Quando o número de municípios participantes for de 09 (nove) a 12 (doze) sistema suíço em 05 (cinco) rodadas;



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- c) Quando o número de participantes for de 13 (treze) a 14 (catorze) jogadores, sistema suíço em 06 (seis) rodadas;
- d) Quando o número de participantes for acima de 14 (catorze) jogadores, sistema suíço em 07 (sete) rodadas.
- e) No Sistema Suíço, aos jogadores que não forem empareirados (bye) em qualquer rodada serão atribuídos 50% (cinquenta por cento) dos pontos em disputa, com exceção da primeira rodada, onde serão atribuídos 100% (cem por cento) dos pontos.
- f) O atleta que não comparecer ao congresso específico da modalidade ou na primeira rodada em que estiver empareirado no sistema Suíço estará automaticamente eliminado da competição.

Parágrafo Quarto – Na modalidade de Coreografia a classificação será obtida pela maior soma de notas atribuídas pelo Júri.

Parágrafo Quinto – Na modalidade de Dança de Salão, a disputa obedecerá ao seguinte critério:

- a) Fase classificatória – De acordo com o número de inscritos, os casais serão distribuídos em baterias de no máximo 06 (seis) casais. Dentre todas as baterias da mesma categoria e grupo, classificarão para a fase final, no máximo, os 08 (oito) casais que obtiverem maior soma de notas. No caso de 06 casais inscritos ou número inferior, será realizada Bateria Única definindo os classificados nesta etapa;
- b) Fase Final: Apresentarão os 08 (oito) casais melhores classificados da fase anterior, por categoria e grupo, que dançarão novamente os respectivos ritmos, mas com músicas diferentes do aquecimento e da fase classificatória, classificando-se do 1º ao 8º lugar em cada categoria e grupo, o casal que obtiver maior soma das notas do júri.

Parágrafo Sexto – Na modalidade de Tênis a disputa será no sistema de eliminatória simples.

Parágrafo Sétimo – Para as modalidades de Dominó e Tênis de Mesa será adotado o mesmo critério de disputa dos JORI – JAI Final Estadual, independente do número de equipes inscritas.

Artigo 21 - Nos Jogos Abertos do Idoso - JAI - a disputa das modalidades de Bocha, Buraco, Dominó, Malha, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol o sistema de disputa será o seguinte:

- a) 12 A 16 EQUIPES - Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: dividida em 04 (quatro) grupos (A, B, C, D) por sorteio.
Classificam-se os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final: Os dois primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

- Posição 1 – 1º do grupo A
- Posição 2 – 2º do grupo B
- Posição 3 – 2º do grupo C
- Posição 4 – 1º do grupo D
- Posição 5 – 1º do grupo C
- Posição 6 – 2º do grupo A
- Posição 7 – 2º do grupo D
- Posição 8 – 1º do grupo B

- b) 17 EQUIPES - Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 05 (cinco) grupos (A, B, C, D, E). Passam para a fase seguinte os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final: Os dois primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Posição 1 – 1º do grupo A
Posição 2 – 2º do grupo B
Posição 3 – 2º do grupo C
Posição 4 – 1º do grupo E
Posição 5 – 1º do grupo D
Posição 6 – 1º do grupo C
Posição 7 – 2º do grupo A
Posição 8 – 2º do grupo E
Posição 9 – 2º do grupo D
Posição 10 – 1º do grupo B

c) 18 A 23 EQUIPES: Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 06 (seis) grupos (A, B, C, D, E, F). Passam para a fase seguinte os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final: Os dois primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1º do grupo A
Posição 2 – 2º do grupo B
Posição 3 – 2º do grupo C
Posição 4 – 1º do grupo E
Posição 5 – 2º do grupo F
Posição 6 – 1º do grupo D
Posição 7 – 1º do grupo C
Posição 8 – 2º do grupo A
Posição 9 – 1º do grupo F
Posição 10 – 2º do grupo E
Posição 11 – 2º do grupo D
Posição 12 – 1º do grupo B

d) 24 A 32 EQUIPES: Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 08 (oito) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H). Passam para a fase seguinte os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

Fase Final: Os dois primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1º do grupo A
Posição 2 – 2º do grupo C
Posição 3 – 2º do grupo G
Posição 4 – 1º do grupo H
Posição 5 – 1º do grupo E
Posição 6 – 2º do grupo F
Posição 7 – 2º do grupo B
Posição 8 – 1º do grupo D
Posição 9 – 1º do grupo C
Posição 10 – 2º do grupo A
Posição 11 – 2º do grupo H
Posição 12 – 1º do grupo G
Posição 13 – 1º do grupo F
Posição 14 – 2º do grupo D



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Posição 15 – 2º do grupo E

Posição 16 – 1º do grupo B

e) 33 A 35 EQUIPES: Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 11 (onze) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, L). Passa para a fase seguinte o primeiro colocado de cada grupo.

Fase Final: Os classificados serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 1º do grupo L

Posição 3 – 1º do grupo I

Posição 4 – 1º do grupo G

Posição 5 – 1º do grupo D

Posição 6 – 1º do grupo C

Posição 7 – 1º do grupo E

Posição 8 – 1º do grupo F

Posição 9 – 1º do grupo H

Posição 10 – 1º do grupo J

Posição 11 – 1º do grupo B

f) 36 E 47 EQUIPES: Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 12 (doze) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, L, M). Passa para a fase seguinte o primeiro colocado de cada grupo.

Fase Final: Os classificados serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 1º do grupo M

Posição 3 – 1º do grupo J

Posição 4 – 1º do grupo H

Posição 5 – 1º do grupo F

Posição 6 – 1º do grupo D

Posição 7 – 1º do grupo C

Posição 8 – 1º do grupo E

Posição 9 – 1º do grupo G

Posição 10 – 1º do grupo I

Posição 11 – 1º do grupo L

Posição 12 – 1º do grupo B

g) 48 A 64 EQUIPES: Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Divididos em 16 (dezesesseis) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, L, M, N, O, P, Q). Passa para a fase seguinte o primeiro colocado de cada grupo.

Fase Final: Os classificados serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 1º do grupo Q

Posição 3 – 1º do grupo O

Posição 4 – 1º do grupo M

Posição 5 – 1º do grupo J

Posição 6 – 1º do grupo H



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- Posição 7 – 1º do grupo F
- Posição 8 – 1º do grupo D
- Posição 9 – 1º do grupo C
- Posição 10 – 1º do grupo E
- Posição 11 – 1º do grupo G
- Posição 12 – 1º do grupo I
- Posição 13 – 1º do grupo L
- Posição 14 – 1º do grupo N
- Posição 15 – 1º do grupo P
- Posição 16 – 1º do grupo B

h) ACIMA DE 64 EQUIPES: O critério da Comissão Técnica.

Parágrafo Primeiro – Quando o número de equipes for igual ou superior a 6(seis), haverá disputa de 3º lugar.

Parágrafo Segundo – A classificação de 5º a 8º lugares será obtida entre os últimos perdedores do 1º ao 4º colocados conforme segue:

5º colocado – será o perdedor do 1º colocado

6º colocado – será o perdedor do 2º colocado

7º colocado – será o perdedor do 3º colocado

8º colocado – será o perdedor do 4º colocado

XI - DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO

Artigo 22 - A delegação de cada município, adotando o mesmo critério para as etapas do JORI e JAI Final Estadual, poderá ser composta por:

- a) Chefe; 01
- b) Médico; 01
- c) Fisioterapeuta; 01 ou enfermeiro;
- d) Motoristas; 02
- e) Monitores; 05, sendo 01 para cada modalidade: Bocha, Buraco, Dança de Salão, Damas, Dominó, Coreografia, Malha, Truco e Xadrez;
- f) Técnicos; 05, sendo 01 para cada modalidade: Atletismo, Natação, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol;
- g) Atletismo; 01 femininos e 02 masculinos por categoria;
- h) Bocha; 03 participantes;
- i) Buraco; 01 dupla por sexo;
- j) Coreografia; 08 no mínimo e no máximo 16 participantes;
- k) Damas; 01 feminino e 01 masculino;
- l) Dança de Salão; 01 casal por categoria e grupo;
- m) Dominó; 01 dupla por sexo;
- n) Malha; 03 participantes;
- o) Natação; 01 femininos e 02 masculinos por categoria e prova;
- p) Tênis; 01 dupla Masculino e 01 dupla Feminino
- q) Tênis de Mesa; 01 feminino e 01 masculino
- r) Truco; 01 dupla;
- s) Voleibol Adaptado - 09 no mínimo e no máximo 12 participantes, por categoria e sexo;
- t) Xadrez - 01 feminino e 01 masculino;

Parágrafo único – O Chefe da Delegação representa o Município para todos os efeitos legais no decorrer do evento.

XII – TRANSPORTES - ALIMENTAÇÃO – HOSPEDAGEM



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 23 – O Município-sede deverá providenciar junto aos órgãos competentes e disponibilizar alojamento em bom estado de higiene e conforto para acomodar os atletas, dirigentes das delegações e equipe de arbitragem.

Parágrafo Primeiro - Os Municípios que não fizerem a opção de hospedagem, nos alojamentos disponibilizados pelo município sede, deverão descartar através de ofício encaminhado diretamente ao chefe do Comitê Organizador.

Parágrafo Segundo - Cada participante deverá trazer roupa de cama, banho.

Parágrafo Terceiro - As representações municipais serão responsáveis pela boa conservação dos alojamentos que lhes forem reservados, obrigando-os a acatar as orientações disciplinares e a indenizar o Comitê Organizador pelas avarias verificadas no material colocado a sua disposição.

Parágrafo Quarto – É proibida a permanência de pessoas não listadas nas Relações Nominais nos alojamentos e hospedagens, assim como o consumo de alimentação sem autorização do Chefe do Comitê Dirigente.

Artigo 24 – Os Transportes serão de responsabilidade dos municípios participantes.

XIII – ÁRBITRAGEM

Artigo 25 – A arbitragem será de responsabilidade da Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude e os árbitros deverão ser obrigatoriamente, Cadastrados no Sistema Integrado de Cadastro da CEL e serão designados pelo Núcleo de Arbitragem da CEL.

XIV - DA JUSTIÇA DESPORTIVA

Artigo 26 – O atleta, técnico, assistente técnico e dirigente expulso ou desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida na modalidade, independente das punições que lhes poderão ser impostas pela Comissão Disciplinar Especial.

Parágrafo único – Independente de publicação em Boletim Oficial, a responsabilidade de controle de suspensões aplicadas é do município participante.

Artigo 27 – O prazo para os Municípios interporem representações será de 03 (três) horas após o término do jogo ou competição, desde que acompanhadas de provas. Após esse prazo o resultado estará automaticamente homologado, não cabendo mais representações.

Parágrafo Primeiro – Nas modalidades individuais será considerado o horário do término das competições do dia.

Parágrafo Segundo – Para efeito dos procedimentos da Justiça Desportiva serão consideradas modalidades individuais: Atletismo, Natação.

Artigo 28 – A Justiça Desportiva será exercida pela Comissão Disciplinar Especial.

Parágrafo Único - Nos termos do Artigo 217, § 1º, da Constituição Federal, para se recorrer ao Poder Judiciário será necessário esgotarem-se todas as vias da Justiça Desportiva, citado no Parágrafo Único do Artigo 1º do Código de Justiça Desportiva da CEL.

Artigo 29 - A Justiça Desportiva será exercida pela Comissão Disciplinar Especial, designada pela SELJ, adotando-se o Código de Justiça Desportiva da Coordenadoria de Esporte e Lazer.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 30 - O prazo para apresentação de recurso às decisões das Comissões Disciplinares Permanentes ou Comissão Especial será de 10(dez) dias contados a partir do momento em que tais decisões foram prolatadas.

XV - DOS UNIFORMES E PUBLICIDADE

Artigo 31 - É obrigatória a inscrição dos nomes dos Municípios impressa nas camisas, utilizados pelos atletas em todos os jogos e competições, exceto nas modalidades de Coreografia, Dança de Salão e Natação.

Paragrafo único - Não será permitindo o uso de pincéis, canetas, fitas adesiva e outros.

Artigo 32 - Será permitida a inscrição dos nomes ou logomarcas de patrocinadores sendo vedado patrocínio que se relacione com propaganda política, fumo ou produtos incompatíveis com a prática desportiva.

Paragrafo único - A publicidade de qualquer gênero só poderá ser realizada mediante autorização expressa da SELJ-CEL, cabendo a esta lugar de destaque em todas as inserções, com exceção da constante dos uniformes de jogos e competições dos municípios participantes.

Artigo 33 - Aos Técnicos e Assistentes Técnicos fica proibido o uso de chinelo e sandália quando estiverem dirigindo ou representando suas equipes. O calção ou bermuda somente poderá ser utilizado se fizer parte do uniforme.

Artigo 34 - Os responsáveis pela execução do certame impedirão a participação em jogos ou competições das equipes que se apresentarem uniformizados em desacordo com as normas estabelecidas.

XVI - DA PREMIAÇÃO

Artigo 35 - Os municípios deverão participar obrigatoriamente do Cerimonial de Abertura dos Jogos Regionais do Idoso - JORI e Jogos Abertos do Idoso - JAI.

Artigo 36 - No Cerimonial de Abertura todas as delegações municipais devidamente uniformizadas deverão, obrigatoriamente, participar com o numero de atletas estabelecido pelo Comitê Dirigente.

Artigo 37 - A Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude oferecerá medalhas aos 1º, 2º e 3º colocados na Classificação por modalidade, categoria, sexo e grupo e troféus para os municípios 1º, 2º e 3º colocados na classificação geral nos Jogos Regionais do Idoso - JORI - e nos Jogos Abertos do Idoso - JAI.

Artigo 38 - Todos os atletas e dirigentes participantes Jogos Regionais do Idoso - JORI - e nos Jogos Abertos do Idoso - JAI receberão medalhas disponibilizadas pelo município sede.

Artigo 39 - Caso ocorra empate na classificação final por modalidade a soma dos pontos das classificações será dividida entre as empatadas.

Artigo 40 - Caso ocorra empate na classificação geral será considerado para desempate o maior número de primeiros lugares; maior número de segundos lugares e assim sucessivamente. Caso não se obtenha o desempate será feito um sorteio entre as empatadas.

B - REGULAMENTO TÉCNICO

XVII - MODALIDADES

ATLETISMO



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 41 - Os atletas iniciarão a prova na posição "em pé" e poderão correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raiais;

Artigo 42 - O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada, será permitida apenas uma saída falsa.

Artigo 43- As provas serão as seguintes

Categoria A	Masculino	2.000 mts	Feminino	1.500 mts
Categoria B	Masculino	1.500 mts	Feminino	1.200 mts
Categoria C	Masculino	1.000 mts	Feminino	600 mts
Categoria D	Masculino	800 mts	Feminino	600 mts
Categoria E	Masculino	600 mts	Feminino	600 mts
Categoria F	Masculino	600 mts	Feminino	600 mts

Artigo 44 - O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Artigo 45 - As provas de atletismo serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

Parágrafo único - As séries serão divididas de acordo com o número de participantes e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Artigo 46 - Será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será por tempo.

Artigo 47 - Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização da prova.

BOCHA

Artigo 48 - As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 49 - Os jogos serão disputados por duplas considerando-se a equipe vencedora a que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Parágrafo único - As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Artigo 50 - A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará a ponto primeiro.

Artigo 51 - As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 52 - O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Artigo 53 - Cada equipe deverá indicar um capitão entre seus jogadores, que terá as seguintes obrigações:

- a) Assinar a súmula no local destinado ao capitão antes do início do jogo;
- b) Participar do sorteio para escolha das bolas;
- c) Solicitar ao árbitro a medição dos pontos;
- d) Solicitar ao representante ou dirigente para que anotem na súmula as irregularidades que acharem relevantes e que não foram observadas pelo árbitro, ficando responsável pela procedência da queixa;
- e) Ficar responsável pelos atos de seus companheiros de equipe;
- f) Reprimir as atitudes antidesportivas de seus companheiros de equipe.

Artigo 54 - As partidas de Bocha serão dirigidas por 02 (dois) árbitros, sendo denominados "Arbitro de Linha" e "Arbitro de Ponto", com as seguintes obrigações e deveres:



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- a) Apresentar-se devidamente uniformizado e assinar a súmula antes dos jogos;
- b) Constatar se todos os jogadores assinaram a súmula antes do início da partida;
- c) Verificar antes dos jogos se todos os componentes da cancha estão em condições de uso.

BURACO

Artigo 55 – A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não haverá vulnerável, sendo considerada vencedora a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A dada de cartas seguirá a posição inicial.

Artigo 56 - Regras Básicas:

- a) O objetivo é formar jogo com 07 (sete) cartas, denominado canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral. O jogo será realizado com 02 (dois) baralhos completos, com as cartas ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama e rei;
- b) O carteador distribuirá 11 (onze) cartas a cada participante do jogo e o cortador dividirá "os mortos" compostos de 11 (onze) cartas cada, reservadas ao lado;
- c) Distribuídas as cartas, o primeiro (da esquerda para a direita), inicia o jogo comprando uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa;
- d) Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte. Sempre que comprar a mesa deverá pegar todas as cartas que nela estiverem e deixar uma ou descartar uma que esta na mão que não interessa, logo após a jogada (a compra da carta). Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou carta que for de seu interesse, isto é, tirar da mão e colocar na mesa jogos com, no mínimo, 03 (três) cartas em seqüência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

Artigo 57 - No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

- a) O primeiro jogador que terminar as cartas da mão, se bater direto, sem descarte, pega o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos; se bater indireto, com descarte, aguarde sua vez para jogar o morto;
- b) Após o jogador descarregar o morto e acabar suas cartas na mão, ele próprio ou o companheiro poderá encerrar a partida desde que tenha uma canastra real ou uma canastra simples. Ao término da partida serão contados os pontos obtidos nos jogos da mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador.
- c) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos.
- d) Se o jogador bater indireto e pegar o morto seu companheiro poderá encerrar a partida e pagará cem pontos do morto não descartado;
- e) O jogador com uma carta na mão não poderá, em hipótese alguma, trocar a carta da mão por uma carta que estiver na mesa, mesmo que seja uma carta colocada, para comprar o morto. Esta regra não se aplica à batida final;
- f) Cada rodada não poderá ultrapassar a 1hora e 30minutos. Ao termino desse prazo a rodada será paralisada e será feita a contagem final.

Artigo 58 - Contagem dos pontos:

- a) canastra real ou limpa - sem coringa ou coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 200 pontos;
- b) canastra simples ou suja - com coringa colocado no lugar, de uma carta faltante, para a canastra = 100 pontos;
- c) canastra de 2 (7 coringas) = 1.000 pontos;
- d) canastra de Ás a Às (coringa no lugar do numero 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 1.000 pontos;
- e) batida final = 100 pontos;



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- f) morto perdido = 100 pontos negativos;
- g) não abaixar nada = 200 pontos negativos;
- h) embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto.

Parágrafo único - Contagem de pontos das cartas:

- a) Às= 15 pontos;
- b) 2, 8, 9, 10 valete, dama e rei = 10 pontos;
- c) 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Artigo 59 - A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca, e não acontecer acordo, será feito sorteio.

A marcação e contagem de pontos em súmula serão feitos por um jogador escolhido entre eles ou sorteado, e a contagem, ou aferição dos pontos, será feita pelos outros jogadores ou pelo supervisor.

Parágrafo único - A dupla que infringir as regras, como incluir carta (número ou naipes) fora da seqüência permitida, com ou sem intenção, será punida com o bate em favor da equipe adversária. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas), e a equipe infratora será punida com zero ponto.

COREOGRAFIA

Artigo 60 - O CD de música e o relise da apresentação com até 04 (quatro) linhas datilografadas e identificadas com o nome do município ficarão sob responsabilidade de cada município participante, e entregues para o supervisor da modalidade no dia da competição.

Artigo 61 - A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) minutos e no máximo 5 (cinco) minutos.

Parágrafo Primeiro - O cronômetro será acionado a partir do 1º movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música, ou no 1º acorde musical mesmo sem movimento e será travado no último movimento de qualquer integrante do grupo, que poderá estar acompanhado ou não de música, ou no último acorde musical.

Parágrafo Segundo - A equipe que descumprir esse artigo perderá 0,10 pontos por segundo a mais ou a menos na nota final.

Artigo 62 - As apresentações serão avaliadas num espaço de 15mX15m pelos jurados e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 63 - A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os 5 (cinco) critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

- a) **COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA** - A coreografia é caracterizada por uma idéia guia realizada por um discurso motor unitário do início ao fim, com a utilização de todos os movimentos possíveis do corpo (adereços manuais, se houver), e todas as relações possíveis entre os componentes da coreografia. As formações, variedade da escolha dos elementos corporais, variedades das direções, trajetórias, níveis e formas de deslocamento, velocidade de execução e ocupação espacial.
- b) **TÉCNICA DE EXECUÇÃO** - Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força e amplitude). Qualidade, domínio e finalização dos movimentos. Executar os movimentos simultâneos sob marcação rítmica, mesmo que sejam em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações (desenhos descritos no espaço) denotem harmonia geral.
- c) **RITMO / SINCRONISMO** - Os movimentos corporais executados deverão dar noção de conjunto e coincidir com a marcação rítmica. Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (lento, moderado e rápido), estar em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

- d) **UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO** – O espaço a ser utilizado é de aproximadamente 15 X 15, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerá a dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias direções e planos.
- e) **VISUAL / ORIGINALIDADE** – Caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça e cenário que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros, que valorizem a apresentação e não prejudique o visual estético. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, início ou término de forma original (inesperado) etc., combinações de movimentos que surpreendam ou tenha muita complexidade. Quando há risco e precisão nas combinações.

Parágrafo Primeiro - Somente serão permitidos cenários móveis e fixados no local sem a presença de outras pessoas que não fazem parte do grupo da coreografia segurando parte do cenário e que os mesmos sejam colocados no momento da apresentação e retirados imediatamente após a mesma. Caso contrário acarretará a perda de 1,00 pontos na nota final.

Parágrafo Segundo – Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação os monitores deverão providenciar a imediata limpeza total da área das apresentações. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 pontos na nota final.

Parágrafo Terceiro - Não será permitida a utilização de animais vivos ou mortos; fogo; armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo); materiais pontiagudos ou cortantes; especificamente de metal (facas, espadas) que possam colocar em dúvida ou risco os participantes. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 pontos na nota final.

Artigo 64 – Haverá um congresso específico, estipulado previamente no boletim dos jogos, para orientações gerais e a possibilidade de reconhecimento da área de competição.

Parágrafo único – A ordem de apresentação das coreografias para reconhecimento da área de competição será a mesma definida para a apresentação, por sorteio, no congresso técnico.

DAMAS

Artigo 65- Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Damas.

Parágrafo Primeiro - Cada partida terá a duração de 30 minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute, com exceção dos Jogos Abertos do Idoso – JAI - que será de 45 minutos.

Parágrafo Segundo - Cada participante deverá trazer o seu relógio para a partida, sendo obrigatório o uso do mesmo.

DANÇA DE SALÃO

Artigo 66 - Será realizada a competição nos seguintes grupo (ritmos), a escolher:

- a) Grupo I: Bolero e Samba;
- b) Grupo II: Valsa e Fox.

Parágrafo Primeiro - As músicas serão as mesmas para todas as etapas dos Jogos Regionais do Idoso – JORI – e serão fornecidas pelo Comitê Dirigente em CD, tanto para o aquecimento dos casais, onde todos os inscritos dançam os quatro ritmos, como para a competição, com outras músicas do grupo escolhido.

Parágrafo Segundo - Cada grupo terá a música com duração de no máximo 3 (três) minutos, para cada ritmo.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 67 - As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 68 - Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios, abaixo:

- a) RITMO- Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
- b) 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 estarem em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- c) CRIATIVIDADE - Variação de movimentos corporais (figura) podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;
- d) 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.). Os deslocamentos executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) interadas com a dinâmica dos movimentos;
- e) DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS - Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o grupo e seus ritmos escolhidos.

DOMINÓ

Artigo 69 - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 70 - Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 71 - Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Parágrafo único - No caso de um dos jogadores sair com 05 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

Artigo 72 - Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 73 - A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

Artigo 74 - A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 75 - É expressamente proibido "passar" com pedras na mão. Se o jogador "passar" com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.

Artigo 76 - O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 77 - O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.

Artigo 78 - O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Artigo 79 - Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Parágrafo Primeiro – O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer, mantiver 2 (duas) pedras na mão.

Parágrafo Segundo - Serão realizadas melhor de 07 (sete) partidas, vencendo quem obtiver 04 (quatro) vitórias.

MALHA

Artigo 80 - Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Malha, com as seguintes observações:

Parágrafo Primeiro - Os jogos serão em 8 (oito) lances completos, entendendo-se por lance completo o arremesso de 2 (duas) malhas por jogador participante da partida, de cada cabeceira. Cada jogador arremessará 16 (dezesesseis) malhas em cada partida.

Parágrafo Segundo - Em caso de empate na contagem de pontos, será jogado um lance completo extra ou tantos quantos forem necessários para apurar-se a equipe vencedora.

Parágrafo Terceiro - As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais.

Parágrafo Quarto – Toda equipe deverá estar uniformizada com camisa, calça, meia e tênis.

Parágrafo Quinto – É obrigatório o município trazer suas malhas.

NATAÇÃO

Artigo 81 - As distancias das provas de natação serão as seguintes:

Categoria A	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria B	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria C	Masculino e Feminino	25 mts
Categoria D	Masculino e Feminino	25 mts,
Categoria E	Masculino e Feminino	25 mts,
Categoria F	Masculino e Feminino	25 mts,

Artigo 82 – As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas para ambos os sexos e categorias.

Parágrafo único – O atleta poderá participar em um ou nos dois estilos, somente na sua categoria.

Artigo 83 - As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

Parágrafo Primeiro – As séries serão divididas de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Parágrafo Segundo – A saída ficará a critério do atleta de dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco de saída.

Parágrafo Terceiro - O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Artigo 84 - A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

Parágrafo Único - O atleta deverá iniciar o estilo após a partida. Caso ele se precipite, saindo antes, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova partida, sendo permitida apenas uma saída falsa.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

TÊNIS

Artigo 85 – Será disputado por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Artigo 86 – As partidas serão em 01 (Um) set profissional e disputadas por duplas, em eliminatória simples.

Parágrafo Primeiro – Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14(quatorze) games, vencendo a partida a dupla que alcançar 08 (oito) games, com diferença de 02 (dois) games. Em caso de empate em 07(sete) a 07 (sete) termina em 09(nove) games, e em caso de empate em 8(oito) a 8(oito) será jogado um Tie Break de 07 (sete) pontos, com diferença de 02 (dois) pontos.

Parágrafo Segundo – Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Parágrafo Terceiro – Será fornecida 01 (uma) lata com 03 (três) de bolas, por jogo, pelo município sede.

Parágrafo Quarto – O Bate bola para aquecimento será de no máximo 05 (cinco) minutos.

TÊNIS DE MESA

Artigo 87 - Os jogos obedecerão as regras oficiais da FPTM, com as observações contidas neste regulamento.

Artigo 88 - Na 1ª fase (Grupos) serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na 2ª fase (Eliminatória) melhor de 05 sets de 11 (onze) pontos.

Artigo 89 - Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Artigo 90 - A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Artigo 91 - Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm.

Artigo 92 - Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Artigo 93 - Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer cada um bons retornos.

Artigo 94 - Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 02 (dois) pontos.

Artigo 95 - 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.

Parágrafo Primeiro - Quando um atleta tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.

Parágrafo Segundo - Após cada 02 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 (dez) pontos ou o sistema de



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

aceleração esteja em operação, então a seqüência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

Parágrafo Terceiro - O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar a ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 5 pontos.

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

Artigo 96 - Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a seqüência estabelecida no início do jogo.

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

Parágrafo Segundo - Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

TRUCO

Artigo 97- Ficará a cargo do Comitê Dirigente a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 98 - O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 05 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Artigo 99- As cartas serão dadas de 03 em 03 (três em três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta.

Artigo 100 - Não será permitido, em hipótese alguma, ao "pé" e ao "cortador" ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o "tento" sendo que em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 101 - Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será "queimada".

Artigo 102 - Perderá a vez de dar as cartas, o "pé" que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o "tento" e a vez, se para si ou seu parceiro.

Parágrafo Primeiro - Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o "tento".

Parágrafo Segundo - Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os "tentos" perdidos.

Artigo 103 - Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da "vira" (13ª carta).

Artigo 104 - As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 105 - A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 106 - Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 107 - O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o "pé" do baralho.

Artigo 108 - Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 109 - Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 110 - O "pé" do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Artigo 111 - Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 112 - Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do "tento".

Artigo 113 - Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.

Artigo 114 - Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Parágrafo Único - Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Artigo 115 - Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com "trucada", podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa valendo pois essa carta maior na jogada.

Parágrafo Primeiro - Em caso de empate nas 3 (três), sem "trucada", ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

Parágrafo Segundo - Quem "truca" ou "retruca" em carta exposta, perde em caso de empate;

Parágrafo Terceiro - Quem "truca" ou "retruca" no escuro, joga pelo empate.

Artigo 116 - Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 03 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) "tentos". Se uma das duplas estiver com 11 (onze) "tentos, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 03 (três) "tentos". Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Parágrafo Único - Serão realizadas melhor de 03 partidas, vencendo quem obtiver 02 (duas) vitórias.

Artigo 117 - Na mão de 11 (onze), os 02 (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"

VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 118 - O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais, salvo as exceções previstas neste regulamento.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Parágrafo Primeiro - Será utilizada a bola, exclusivamente, fornecida pelo Comitê Organizador e sua pressão interna deve ser 1.5 libras.

Parágrafo Segundo - A quadra terá as mesmas especificações do Voleibol Oficial.

Artigo 119 - Na quadra os jogadores são dispostos de maneira igual ao do jogo oficial.

- a) Todos os atletas de uma mesma equipe devem usar uniformes (camisas, calções e meias) idênticos;
- b) As camisas deverão ser numeradas (silcadas ou bordadas) na frente e nas costas, de acordo com a regra oficial numeração de 1 a 20 (o correto é 1, 2, 3, etc. e não 01, 02, 03, etc.). O atleta com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;
- c) Os calções ou bermudas devem ser idênticos, porém, não há necessidade de serem numerados, caso tenha numeração deverá ser idêntica a das camisas;
- d) As meias devem ser da mesma cor e estarem visíveis, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas ou soquete;
- e) Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados, bem como quaisquer tipos de luvas ou acessórios nas mãos;
- f) A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada atleta;

Artigo 120 - Não será permitida a utilização de líbero.

Artigo 121- Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 9 (nove) atletas no início da partida e no máximo 12 (doze).

Parágrafo Primeiro - Durante todo o 2º set deverão jogar, obrigatoriamente, no mínimo 03 (três) jogadores que não jogaram no 1º set. A substituição no 2º set, se houver, deverá ser feita com os reservas que não participaram do 1º set. Entretanto, um jogador, nas condições exigidas, que não puder continuar jogando, devido à lesão ou doença, deverá ser legalmente substituído. Se isto não for possível, a equipe terá o direito de fazer uma substituição EXCEPCIONAL, além dos limites da regra. Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida. Uma substituição excepcional não será contabilizada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular.

Parágrafo Segundo - A participação no 3º set será livre.

Artigo 122 - Altura da rede será como segue;

- Masculino - 2,43 metros;
- Feminino - 2,24 metros;

Artigo 123 - Duração das partidas:

Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem; caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

Artigo 124 - 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.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 125 - 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.

Artigo 126 - Constituem infrações:

- a) O mesmo atleta der 2 (dois) toques consecutivos;
- b) O atleta na zona de defesa (posições 1, 5 e 6) não poderá dar mais de um passo, antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;
- c) O atleta na zona de ataque (posições 2, 3 e 4) efetuem um golpe de ataque, saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 02 (dois) pés do chão;
- d) 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;
- e) O atleta tocar o bordo superior da rede;
- f) O atleta se apoiar na rede simultaneamente ao jogar a bola;
- g) Quando o jogador, colocado na posição de defesa, saltar para passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque.
- h) 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;
- i) Quando 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;
- j) 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;
- k) Não será permitido o "pipocar" quando o atleta estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola;
- l) Somente será permitido o "pipocar" quando o atleta estiver tentando recuperar a bola definitivamente;
- m) Ações as quais obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola;
- n) Quando houver conduta indisciplinar ou não condizente com o esporte, por parte de um jogador, integrante da comissão técnica e ou da área médica, ocorrerá a aplicação da escala de punição prevista nas regras oficiais.

Artigo 127 - 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.

- a) O contato de um jogador com a rede não é falta, a não ser quando interfere na jogada;
- b) 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;
- c) Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta.

Artigo 128 - 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;

- a) A um jogador que esteja em qualquer das posições de ataque (2, 3 ou 4) será permitido um deslocamento lateral ou frontal de 2 (dois) passos completos para realizar um ataque. Será permitido, também, que um atleta ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

quando estiver na zona de defesa, desde que totalmente atrás da linha dos 3 metros e mesmo sem contato com ela;

- b) 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;
- c) Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntos a bola será considerado um toque de cada um;

Artigo 129 - Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set;

- a) Entre um set e outro o tempo de intervalo será 03 (três) minutos;
- b) Não haverá tempo técnico.

Artigo 130 – Condutas impróprias e suas sanções.

Parágrafo Primeiro - Condutas impróprias menores:

Condutas impróprias menores não estão sujeitas a sanções. É dever do primeiro árbitro evitar que as equipes se aproximem do nível de sanção.

Este dever é executado em dois estágios:

- a) Estágio 1: Com uma advertência verbal, através do capitão da equipe;
- b) 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:

Resumo de condutas impróprias e cartões a serem utilizados:

- a) Estágio 1: Não há sanção - advertência por meio verbal;
- b) Estágio 2: Não há sanção - advertência por meio de cartão amarelo.

Penalidade: sanção – cartão vermelho;

Expulsão: sanção – cartões vermelhos e amarelo juntos;

Desqualificação: sanção – cartões vermelho e amarelo separados.

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

- Conduta rude: penalidade, sem necessidade de qualquer advertência;
- Conduta ofensiva: expulsão sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores;
- Conduta agressiva: desqualificação, sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores.

MODALIDADE DE XADREZ

Artigo 131 - O ritmo de jogo da partida será de 30(trinta) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Artigo 132 - Para efeito de empareiramento na 1ª (primeira) rodada será utilizado primeiramente o Rating FIDE, após o Rating CBX e por último a ordem alfabética.

Artigo 133 - Ambos os jogadores deverão apresentar peças e relógio em condição de uso.

Artigo 134 - A tolerância será de 30(trinta) minutos em relação ao horário programado para configurar o W.O.

Artigo 135 - Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá as regras da FIDE.

XVIII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE.
COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Artigo 136 - Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelos representantes da CEL.

Artigo 137 - Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação.