26º JOGOS ABERTOS DE DESCANSO

-

JADES 2018

**Realização: Prefeitura Municipal de Descanso**

 **Secretaria Municipal de Esportes**

**REGULAMENTO GERAL 260 JADES**

**DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**ART. 1º**- Este regulamento é um conjunto de disposições que regem os 26º Jogos Abertos de Descanso - Edição 2018, obrigando os que com ele tenham relações à sua total obediência.

**ART. 2º**- A organização dos 26ºJogos Abertos de Descanso e as disposições pertinentes à realização deste evento serão normatizadas por este Regulamento Geral, a que ficam submetidas todas as pessoas físicas ou jurídicas que estiverem direta ou indiretamente ligadas ao sistema esportivo.

.

**ART. 3º**- As modalidades que fazem parte dos 26º Jogos Abertos de Descanso serão disputadas de acordo com o calendário previamente estabelecido e elaborado pela Secretaria Municipal de Esportes, onde constarão datas, horários e locais para a realização das disputas.

**ART. 4º**- Os 26º Jogos Abertos de Descanso tem como finalidades desenvolver o intercâmbio esportivo entre os munícipes descansenses; proporcionar boas relações entre dirigentes, técnicos e atletas; estabelecer inter-relações entre os desportistas e o Poder Público; exaltar a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação da personalidade; incentivar o surgimento de novos valores esportivos, além de proporcionar bons espetáculos esportivos.

**ART. 5º**- A Secretaria Municipal de Esportes de Descanso, não se responsabilizará por problemas de saúde e acidentes ocorridos ou ocasionados a atletas, técnicos, dirigentes ou a terceiros, antes, durante ou após a realização de cada um dos eventos.

 **ART. 6º**- Os 26º Jogos Abertos de Descanso Edição 2018, será coordenado e administrado pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso em conformidade com a ata do congresso técnico, o disposto neste Regulamento, amparado nas disposições do Código Disciplinar da Secretaria Municipal de Esportes de Descanso, Comissão de Julgamento e Código Brasileiro de Justiça Desportiva e da Legislação Desportiva Vigente.

**DA ABERTURA E ENCERRAMENTO**

**ART. 7º**- A abertura dos 26° Jogos Abertos De Descanso será no ginásio de esportes da AFCA e seu encerramento também.

**§ Único:** Os dias das competições serão de terça a sábado, sendo que os horários e locais serão definidos pela Secretaria de Esportes.

**§ 1º**- As equipes terão que se apresentar com o mínimo de (08) componentes, sendo que estes deverão desfilar de calça (livre), tênis e camisa que identifique a equipe representada.

**ART. 8º**- A entrega da premiação acontecerá no local da competição, logo após o término do último jogo que defina a colocação.

**DA PARTICIPAÇÃO**

**ART. 9º-** São condições fundamentais para que o atleta, técnico e dirigente participe dos 26º Jogos Abertos de Descanso:

 I – estar devidamente inscrito no Evento, dentro dos prazos estabelecidos;

 II – apresentar documento original, com foto, expedido por órgão oficial de identificação;

 III – não estar cumprindo punição aplicada em competições anteriores.

**ART. 10º-** Poderá participar do 26º Jogos Abertos de Descanso o desportista que tenha domicílio eleitoral no Município de Descanso.

**§ 1º-** Atletas que residem na comunidade de Linha Vorá e citados em ata estarão aptos a participarem do 26º Jogos Abertos de Descanso, desde que não esteja competindo em outro município.

**§ 2° -** Para participar da categoria Livre o atleta deverá ter nascido a partir do ano de 2003.

**ART. 11º**- Para participar dos 26º Jogos Abertos de Descanso a entidade terá que participar no mínimo em 05 ( cinco ) modalidades diferentes.

**§ 1º** - Cada entidade poderá inscrever até 02 (duas) equipes por categoria e sexo em cada modalidade .

**§ 2º** - O mesmo atleta poderá participar em até 04 (quatro) modalidades coletivas e uma categoria no atletismo desde que seja pela mesma equipe, sendo de responsabilidade da equipe se der choque de horários.

**ART. 12º**- Para que o atleta menor de 18 anos possa participar dos 26º Jogos Abertos de Descanso o mesmo terá que.

 **§ 1º**- Residir no Município de Descanso;

 **§ 2º**- Ter pai ou mãe que residam no município ou ainda um responsável legal;

 **§ 3º**- Apresentar o termo de responsabilidade (Formulário emitido pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso) devidamente preenchido e assinado pelo responsável do atleta.

**DA INSCRIÇÃO**

**ART. 13º**- O atleta, técnico ou dirigente que estiver cumprindo pena referente à outra competição poderá ser inscrito nos 26º Jogos Abertos de Descanso, porém participará somente após o cumprimento total da pena.

**ART. 14º**- As fichas de inscrições terão que ser entregues até a data do congresso técnico. Após esta data nenhuma alteração ou complementação será permitida. Nenhuma inscrição será validada sem o número da identidade e assinatura do atleta.

**ART. 15º-** É de responsabilidade da equipe a inscrição legível e correta dos seus atletas, bem como o controle de cartões.

**§ 1º** - A ficha de inscrição deverá ser digitada e terá que ser assinada pelo responsável da equipe sob pena da mesma não ser aceita pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso.

**§ 2º -** O dirigente de equipe e os membros que compõe a comissão técnica deverão ter, no mínimo, dezoito anos de idade.

 **DAS MODALIDADES**

**ART. 16º-** Farão parte dos 26º Jogos Abertos de Descanso as seguintes modalidades:

* Atletismo Masculino - 100, 400, 1500 ( 2 atletas )
* Atletismo Feminino - 100, 400 , 1500 ( 2 atletas )
* Bocha 48 Masculino ( 6 atletas )
* Bocha Rolada Masculino ( 4 atletas )
* Bolão Masculino ( 6 atletas )
* Bolão Feminino ( 6 atletas )
* Canastra Masculino ( 3 atletas )
* Canastra Feminino ( 3 atletas )
* Futsal Veteranos Masculino ( 12 atletas )
* Futsal Livre Masculino ( 12 atletas )
* Futsal Livre Feminino ( 12 atletas )
* Futsal Sub 15 Masculino ( nascidos 2003 ou após) ( 10 atletas )
* Futsal Sub 15 Feminino ( nascidas 2003 ou após) ( 10 atletas )
* Futsal Sub 13 Masculino ( nascidos 2005 ou após) ( 10 atletas )
* Futsal 13 Feminino ( nascidas 2005 ou após) ( 10 atletas )
* Sinuca Dupla Masculino ( 3 atletas )
* Sinuca Individual Masculino ( 2 atletas )
* Truco Masculino ( 3 atletas )
* Voleibol de Areia Masculino ( 3 atletas )
* Voleibol de Areia Feminino ( 3 atletas )
* Voleibol de Quadra Misto (10 atletas), 05 masculino e 05 feminino

**DO SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO**

**ART. 17º**- A forma de disputa será definida pela Secretaria de Esportes conforme o número de equipes participantes.

**ART. 18º**- Somente será disputada a modalidade que tiver 04 (quatro) ou mais equipes inscritas, com exceção do sub 15 e sub 13 masculino e feminino que será realizado com a inscrição de 03 ( três) equipes.

**ART. 19º-** Para definição dos melhores colocados da fase anterior serão considerados os seguintes critérios de apuração:

1. Maior quociente nos pontos de classificação da modalidade;
2. Average
3. Sorteio

**§ 1º -** O quociente será sempre calculado considerando-se o item solicitado e o número de jogos realizados;

**§ 2º -** Sempre que for mencionado “AVERAGE” no regulamento técnico, considerar-se-á a divisão por 0 (zero) como o melhor average, uma vez que está divisão é impossível, assegurando assim, aquele que não sofreu gols, cestas, pontos ou sets, como o de melhor aproveitamento.

**ART. 20º-** Em caso de exclusão ou suspensão de equipe, serão desconsiderados todos os resultados dos confrontos realizados pela mesma na fase.

**DA PONTUAÇÃO**

Vitória = 3 pontos

Empate = 1 ponto

Derrota = 0 ponto

**DA PREMIAÇÃO**

**ART. 21º**- A premiação será entregue no local da competição logo após ocorrer o jogo que aponte a classificação final.

**§ 1º -** A premiação por modalidade disputada será a seguinte:

1º lugar – Troféu;

2º lugar – Troféu;

**§ 2º**- Na modalidade de Atletismo a premiação será a seguinte:

1º lugar – Medalha;

2º lugar – Medalha;

**DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**ART. 22º**- Tolerância 10 minutos apenas para a 1ª partida da rodada em cada modalidade.

**ART. 23º-** A equipe contestada mesmo sendo eliminada perderá somente os pontos da partida protestada.

 **ART. 24º**- Será considerado WO, quando uma equipe não comparecer no local e horário de disputa do jogo apta para jogar.

**ART. 25º**- Será cobrada uma cesta básica da equipe que, por ventura venha cometer infração aos preceitos das Leis Esportivas Vigentes e adotadas nesta competição, tais como: Desistência da Competição e WO. Nos casos de Agressões Físicas e Verbais ao corpo de Arbitragem, Membros da Comissão Central Organizadora, da Secretaria de Esportes ou Administrativa, bem como as pessoas designadas para trabalharem na referida competição, onde as equipes forem a julgamento, e se punidos em valores reais, o mesmo será destinado as equipes esportivas sem fins lucrativos do município.

**§ 1º-** As cestas básicas deverão conter os seguintes itens: 10 kg Farinha de trigo, 10 kg de Açúcar, 10 kg de Arroz, 05 kg de Feijão, 5 kg de Macarrão, 12 unidades de litro de Leite, 5 pacotes de Bolacha 500 gramas cada, 500 gramas de Café, 01 kg de sal, 05 unidades de óleo de soja, 05 kg de farinha de milho.

**§ 2º-** Toda cesta básica, será doada a APAE de Descanso, mediante comprovante que terá que ser apresentado na Secretaria Municipal de Esportes de Descanso.

**ART. 26º**- Todos os recursos apresentados dentro do prazo legal ( 01 um dia útil após a disputa que deu origem ao fato motivador) serão julgados por ato administrativo pela Junta Disciplinar, em 1ª instância, devendo o clube formalizar as razões em ofício, assinado por duas pessoas responsáveis pela equipe e mediante pagamento de uma taxa no valor de R$ 500,00 reais.

**ART. 27º-** O ato administrativo expedido pela Comissão de Julgamento, contra o infrator citado no mesmo, terá direito a defesa ou Contestação da pena mediante pagamento de uma taxa no valor de, R$ 500,00 reais a Secretaria Municipal de esportes de Descanso. Esta também se aplica aos casos de recursos dos clubes referentes à solicitação de pontos.

 **§ 1º**- Caso a decisão seja perda ou reversão de pontos, será comunicado o fato em até 02 dias úteis após a decisão aos clubes.

 **§ 2º**- A entidade (equipe) ou atleta terá 02 dias úteis para recorrer de julgamento a partir da comunicação oficial

 **§ 3º**- Os Recursos arrecadados pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso, proveniente dos recursos e protestos, serão destinados para aquisição de materiais esportivos para esta Secretaria.

**ART. 28º**- Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas aptos a participarem do jogo, devidamente uniformizados, o técnico ou auxiliar técnico e massagista, sendo que todos devem estar devidamente inscritos na súmula do jogo e portando um documento de identidade ou qualquer documento oficial com foto, não podendo estar cumprindo qualquer punição proveniente de competição realizada pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso.

**§ Único** - O técnico, auxiliar técnico, massagista ou dirigente que estiver cumprindo pena aplicada pela comissão de julgamento, não poderá ser substituído.

**ART. 29º**- Para quem estiver cumprindo pena, independente da função;

**§ 1º** - Se a suspensão foi em dias.

**Pena** – Suspensão de todas as competições realizadas pela Secretaria Municipal de Esportes de Descanso até o cumprimento total da pena.

**§ 2º**- Se a Suspenção foi em jogos.

**Pena** – A Suspensão será na modalidade.

**ART. 30º**- O mesmo critério será adotado caso o participante esteja competindo em duas modalidades e for punido em uma delas. Se a punição for aplicada em jogos cumprirá na modalidade em que foi punido, se for aplicada em dias, cumprirá em ambas as modalidades.

**ART. 31º**- O participante dos 26º Jogos Abertos de Descanso que estiver cumprindo pena e a fase terminar, a referida pena terá que ser totalmente cumprida em outra fase ou competição, bem como os cartões amarelos.

**ART. 32º-** O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da equipe, independente da comunicação oficial e de julgamento.

**ART. 33º**- Cada turno será considerado uma nova competição, e não serão levados em consideração os resultados de turnos anteriores em qualquer modalidade disputada nos 26º Jogos Abertos de Descanso como critério de desempate.

**ART. 34º**- A relação, documentação e numeração dos atletas terão que ser entregues na mesa até 10 minutos antes do início da partida.

**ART. 35º**- Nas modalidades de Bocha Rolada, Bocha 48, Bolão, Canastra, Dominó, Sinuca e Truco, a equipe que estiver a esquerda da tabela será a responsável pelo preenchimento da súmula bem como a devolução da mesma ao responsável da Secretaria Municipal de Esportes de Descanso no local da disputa.

**ART. 36º**- A arbitragem para a partida de bocha será em comum acordo entre as equipes envolvidas.

**ART. 37º**- Fica proibido o uso de tabagismo e bebidas alcoólicas pelos atletas durante a sua participação no jogo, caso isso ocorra o participante será suspenso da partida em que estiver disputando.

 **ART. 38º**- As agremiações participantes dos 26º Jogos Abertos de Descanso - edição 2018 reconhecem a Junta Disciplinar e o Código Disciplinar da Secretaria Municipal de Esportes de Descanso como a única e definitiva instância judicante para resolver quaisquer questões que venham a surgir entre elas e/ou a Comissão Organizadora do evento, desistindo e renunciando expressamente, assim, valem-se da Justiça Comum para esses fins, até que sejam esgotadas todas as instâncias da Justiça Desportiva.

 **ART. 39º**- A Secretaria Municipal de Esportes de Descanso não acatará nos 26º Jogos Abertos de Descanso o ART.182 do ( Cap. Seg.) da aplicação da pena do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

**DISPOSIÇÕES FINAIS**

**ART. 40º**- Os casos omissos que ocorrerem durante a realização dos 26º Jogos Abertos de Descanso, serão analisados pela Junta Disciplinar e ou Comissão de Julgamento.

**ART. 41º**- Este Regulamento entra em vigor a partir da data de sua divulgação.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Sadi Inácio Bonamigo Cláudio Karlinski

 Prefeito Municipal Secretário Municipal de Esportes

**REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

.

**ATLETISMO**

 **MASCULINO E FEMININO**

**ART. 1º**- A modalidade de atletismo será disputada de acordo com as regras da Federação Brasileira de Atletismo e com o que dispuser este regulamento.

**ART. 2º**- As provas do atletismo no 26º Jogos Abertos de Descanso são as seguintes;

 - Masculino: corridas rasas: 100, 400 e 1500 metros.

 - Feminino: corridas rasas: 100, 400 e 1500 metros.

**ART. 3º-** Cada equipe poderá inscrever, no máximo, dois atletas por prova individual.

**§ Único -** Para que a prova seja realizada, deverá haver a confirmação e participação de no mínimo três atletas.

**BOCHA 48**

**MASCULINO**

 **ART. 1º-** Para que o jogo se realize a equipe deverá se apresentar com no mínimo 05 (cinco) atletas em condições para a disputa (assinar a súmula antes do início do jogo).

**§ Único-** Cada equipe poderá inscrever 06 ( seis ) atletas, 05(cinco) titulares e um reserva, sendo que será somado os pontos dos 05 (cinco) atletas que arremessarem. O reserva poderá substituir um colega, complementando os arremessos do mesmo até o limite de 24 (vinte e quadro) arremessos.

 **ART. 2º-** O atleta fará 24 arremessos, alternadamente um atleta por equipe.

 **ART. 3º-** Enquanto o atleta estiver jogando não poderá fazer uso de bebidas e cigarro.

 **ART. 4º-** As bochas terão valor de 04 pontos e o Bochim 12 pontos.

 **ART. 5º-** O arremesso será válido se a Bocha pegar em cima do Cepo sem antes ter tocado o chão.

**ART. 7° -** As equipes participantes do 26° JADES ao participarem de uma partida usarão camisa que identifique a equipe, calça ou bermuda e calçado com solado liso.

**§ Único- O atleta que não se enquadrar neste artigo, estará impedido de participar e permanecer na cancha de jogo.**

**ART. 8° -** Na aplicação de WO considera-se 00 pontos para a equipe.

**ART. 9°-** Para efeito de classificação, a contagem de pontos será adotado no seguinte critério:

1. 04 pontos bocha e 12 balin

**§ Único Ocorrendo empate na classificação serão empregados os seguintes critérios:**

a) - Maior número de balin secos;

b) Menor número de bochas zeradas;

c)Sorteio.

**BOCHA RAFFA VOLLO**

 **MASCULINO**

**ART. 1º**- As normas dos jogos serão conforme a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e com o que dispuser este regulamento

**ART. 2º-** A bocha é considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partidas, até 12 pontos.

**ART. 3º**- Na cancha, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

**ART. 4º**- Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto. Cada capitão poderá pedir 2 tempos de um minuto por partida para dar instruções aos seus atletas, não podendo adentrar na cancha.

**ART. 5º**- Nas partidas por equipe cada atleta poderá jogar duas categorias durante a partida. As substituições poderão acontecer nas categorias dupla e trio a qualquer momento.

**ART. 6°** - Cada equipe poderá inscrever no máximo 4 atletas. Sendo que cada atleta somente poderá jogar em sua respectiva partida, sendo que 3 irão fazer parte da partida e 1 reserva.

**ART. 7°** - As equipes participantes do 26° JADES ao participarem de uma partida usarão camisa que identifique a equipe, calça ou bermuda e calçado com solado liso.

**§ único:** O atleta que não se enquadrar neste artigo, estará impedido de participar da partida e permanecer na cancha de jogo.

**ART. 8°** - Na aplicação de WO considera-se o placar de 1 x 0 com parciais de 12x0.

**ART 9°-** A partida será disputada em 12 pontos.

**ART. 10º-** Para efeito de classificação, a contagem de pontos será adotado no seguinte critério:

 Vitória: 3 pontos

 Derrota: 0 pontos

**§ único**: Ocorrendo empate na classificação serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes:

1. confronto direto.

2 – Entre três ou mais equipes:

1. saldo de bochas nas partidas entre si;
2. soma das bochas em todas as partidas;

c) sorteio.

**BOLÃO 23**

**MASCULINO E FEMININO**

**ART. 1º-** Cada equipe deverá inscrever até 6 atletas. Jogarão até seis atletas e serão computados os pinos de cinco (cinco) atletas. Cada entidade poderá inscrever até duas equipes por naipe no Bolão Bola 23. A entidade inscrita deverá indicar sede e ficarão responsáveis por bolas, pinos, anotadores e retirada e devolução das súmulas do(s) jogo(s), junto ao Departamento de Esportes.

**ART. 2º**- Antes do início de cada partida, as equipes deverão fornecer à mesa anotadora, a escalação da equipe, designando o capitão da mesma.

**ART. 3º**- Na pista somente será permitido a presença do atleta, técnico da equipe e dos juízes.

**ART. 4º**- No caso de um atleta ser desclassificado ou expulso de um jogo, o mesmo não poderá ser substituído e nem poderá participar da próxima partida, além de outras punições que poderá receber, conforme a gravidade da falta que tenha cometido.

**§ Único** – O jogador está sujeito às mesmas penas deste artigo, com relação ao risco preto que marca o início da pista, sendo que uma vez começado o jogo, o mesmo não poderá sair, a não ser para mudar de pista.

**ART. 5º**- Qualquer irregularidade, observada pelos juízes deverá ser anotada no relatório ou na súmula de jogo. As decisões dos juízes deverão ser respeitadas e aplicadas imediatamente, ao ser cometida a infração. Se julgarem conveniente, os juízes poderão a qualquer momento, suspender a partida.

**ART. 6º**- Na falta de um dos juízes escalados, ficam autorizados os capitães de cada equipe, para nomear um ou mais juízes, sempre de preferência neutros.

**ART. 7º**- Competirá sempre um atleta por vez de cada equipe, alternadamente em cada pista, sendo um total de 20 arremessos cada um, dividido em 10 arremessos em cada pista (cancha com duas pistas), podendo haver um descanso de um minuto de uma pista para outra, para instruções técnicas.

**§ Único** – A primeira bola de cada atleta em cada pista, só será considerada válida (marcada) se for “nove”.

**ART. 8º**- Arremessar a bola após o risco branco ou final do tapete, os pontos não serão computados.

**ART. 9º**- A corrida para os lançamentos de bola deverá ser limitada em todas as pistas, demarcando-se limites máximos com um risco branco de cinco cm de largura para o término de assentar a bola e um risco preto de um centímetro de largura antes da pista de corrida.

**ART. 10º**- Durante a série de lançamentos, será proibida aos atletas, a ingestão de bebida alcoólica, bem como também não poderá fumar, caso isso ocorra o infrator será desclassificado da partida.

**ART. 11º**- Não será permitido aos assistentes, dirigentes ou outros, molestarem os atletas que estiverem arremessando. Dependendo o caso o juiz poderá mandar repetir o arremesso.

**ART. 12º**- Não será observado o uniforme das equipes, porém obrigatoriamente o atleta deverá usar calçado.

**ART. 13º-** O “WO” ficará caracterizado, quando ultrapassado o prazo de tolerância de 10 quinze minutos, marcado para o início do jogo uma equipe não se apresentar em cancha e em condições de jogo. A equipe presente deverá se apresentar à mesa anotadora e em condições de jogo sob pena de caracterizar o duplo “WO”.

**Parágrafo Único** – para não ser consignado o “WO” a equipe deverá jogar com no mínimo 4 atletas.

**ART. 15º**- O sistema de disputas será em forma de passadas, sendo que a equipe que obtiver a maior soma de pinos será considerada vencedora da competição.

**ART. 16º**- Em caso de empate entre duas equipes, em um turno ou fase, será usado o seguinte critério de desempate:

1. Maior saldo de pinos entre si;
2. Maior número de pinos derrubados na fase ou turno;
3. Maior número de noves;
4. Maior número de oitos, e assim sucessivamente;
5. Menor número de “zeros”;
6. Sorteio.

**§ Único** – Em caso de três ou mais equipes ficarem empatadas, usar-se-á o mesmo critério, excluindo-se o item (a) confronto direto.

**ART. 17º**- Os casos omissos a este regulamento serão analisados pelo coordenador da modalidade, e/ou pelo Departamento de Esportes/CCO.

**CANASTRA**

**MASCULINO E FEMININO**

**ART. 1º**- A modalidade de canastra masculina e feminina serão realizadas de acordo com o que dispuser este regulamento.

**ART. 2º**- Cada equipe poderá inscrever Três atletas sendo que um será reserva.

**ART. 3º**- O atleta reserva só poderá participar, começando a segunda ou a terceira partida.

**ART. 4º**- As cartas da 1ª jogada serão dadas pelo atleta que vencer o sorteio realizado entre os participantes da partida, as demais obedecerão ao sentido anti-horário.

**ART. 5º**- Definições das cartas.

1. A carta com o símbolo `` **J**´´ significa Valete
2. A carta com o símbolo `` **Q**´´ significa Dama
3. A carta com o símbolo **``K** ´´ significa Rei
4. A carta com o símbolo ``**A**´´ significa Ás
5. A carta com o numero ``**2**´´ significa Curinguinha
6. A carta **exótica** significa o Curingão

g) As demais cartas possuem numeração própria.

**ART. 6º**- O jogador não poderá está com as mãos em cima das cartas a serem compradas; antes do descarte do adversário, pois perde seu direito de pegar o descarte do adversário naquele momento.

**ART. 7º**- Só podem ser feitas sequências com carta do número quatro (4) para cima, e o Ás só vale após o Rei ou com outros **ases**.

**ART. 8º**- As cartas que permanecerem nas mãos de qualquer jogador ao final da rodada são consideradas pontos positivos para equipe adversária.

**ART. 9º**- Pontuação da canastra:

1. **Real** – Composta de sete cartas em sequência ou sete ases sem utilização do Curingão.
2. **Limpa** – Composta de sete cartas ( sendo seis cartas em sequência ou não, seis ases complementadas pelo curingão).
3. **Suja** – Composta de sete cartas ( sendo seis cartas ou mais em sequência ou não, utilizando o curinguinha de qualquer naipe, ou em seis ou mais ases com curinguinha de qualquer naipe).

**§ Único – Se for considera a má intenção de um atleta por comprar mais de uma folha ou dar mais que 13 folhas durante a partida para si ou para seu companheiro a equipe será desclassificada da partida, somando o placar 2x0 com parciais de 4.000x0.**

**ART. 10º**- O descarte no jogo de canastra, significa que o jogador terminou sua jogada e está passando a vez, pois se descartou não tem como voltar a jogada.

**ART. 11º**- Três pretos, curinguinha/curingão e carta colocada tranca o lixo somente para o mão.

**ART. 12º-** Curinguinha e curingão serve para utilização em qualquer sequência, trinca de ases, canastra e trancar lixo.

**ART. 13º**- Cada jogo compõe-se de DUAS partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério.

1. Vitória : 3 pontos
2. Derrota : 0 pontos

**ART. 14º**- As cartas e seus valores em pontos;

1. Batida = 100 pontos.
2. Três vermelho com canastra =100 pontos.
3. Três vermelho sem canastra =10 pontos.
4. curinga carta exótica =50 pontos
5. curinguinha ( qualquer dois ) = 50 pontos
6. ases= 20 pontos
7. do 04 ao rei = 10 pontos
8. Três pretos= 100 pontos

**ART. 15º**- A canastra real (sem curinga) vale 300 pontos ( 07 cartas ).

**ART. 16º**- A canastra limpa com ( curingão ) vale 200 pontos (07 cartas ).

**§ Único**- Na canastra real e na canastra limpa cada carta colocada valerá 100 pontos.

**ART. 17º**- A canastra suja vale 100 pontos.

**ART. 19º**- Só poderá queimar Ases.

**ART. 20º**- Só poderá juntar a carta da mesa baixando duas cartas da mão e abrindo novo jogo.

**ART. 21º**- Toda vez que for jogada a carta curinga o mão da jogada fica impossibilitado de juntar o lixo.

**ART. 22º**- Vencerá uma partida a equipe que somar primeiro no mínimo 4.000 pontos ou mais pontos que a equipe adversária, além dos 4.000 pontos

**ART. 23º**- Ao somar 2.000 pontos ou mais a equipe estará na obrigada, ou seja, terá que abrir com no mínimo 150 pontos.

**ART. 24º-** A equipe que errar ao abrir/baixar, será penalizada passando de 150 para 190 e de 190 para 220 pontos.

**ART. 25º**- As disputas serão melhor de três partidas.

**ART. 26º-** Na aplicação do WO, qualquer que seja sua caracterização, considerar-se-á 03 x 00, para a equipe que estiver presente na data, horário e local da disputa com parciais de 4.000 x 00. As outras equipes que deveriam jogar com a equipe infratora, somarão automaticamente 03 pontos com parciais de 4.000 x 00.

**ART. 27º**- Se houver empate na soma dos pontos após o limite estipulado para cada partida, será realizada uma nova jogada.

**§ Único-** Terminando o baralho, mas não tendo mais compras e /ou pesca, as duplas somarão os pontos de suas cartas para o adversário.

**ART. 28º**- Ocorrendo empate na classificação dentro da chave será adotado o seguinte critério:

 Entre duas equipes:

1. Confronto direto

 Entre Três ou mais equipes:

1. Maior número de partidas vencidas entre as equipes envolvidas;
2. Maior pontuação nas partidas realizadas entre si.
3. Sorteio.

**FUTSAL MASCULINO E FEMINinO**

**Art.1**° - As competições de futsal no 26º JADES serão realizadas de acordo com as regras adotadas pela confederação Brasileira de Futsal e que dispuser este regulamento.

**Art. 2°** - Cada equipe poderá inscrever até 12(doze) atletas.

**Art.3**° - Na categoria livre feminino, livre masculino, veterano, máster, a duração de cada partida será de 02 tempos de 25 min. corridos com 05 min. de intervalo. Já no sub 13 e 15 serão 02 tempos de 20 min corridos com 05 min. De intervalo.

**§ Único- Na categoria livre somente poderá participar atletas nascidos a partir do ano de 2003.**

**Art.4°** - È vetado o início de uma partida sem que as equipes tenham um mínimo de 05(cinco) jogadores em quadra, cada uma, aptos a participarem do jogo, nem será permitida a sua continuação se uma das equipes ou ambas, ficar (em) reduzida(s) a menos de 03 (três) jogadores em quadra. A equipe infratora se sujeitará as sanções previstas no Código Disciplinar da Competição e neste regulamento, sendo os documentos da partida enviados á comissão de Julgamento.

 **Art. 5°** - O cronômetro será travado durante a partida somente com ordem da arbitragem.

**Art. 6°-** A classificação será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

1. Vitória – 3 pontos
2. Empate – 1 ponto
3. Derrota – 0 ponto

**Art. 7°** - Ocorrendo empate na classificação em quaisquer fase da competição, empregar-se-ão os seguintes critérios:

§ I - Entre duas equipes:

1. Confronto direto na fase;
2. Maior número de vitórias na fase em que houve o empate;
3. Menor número de gols sofridos na fase em que houver empate;
4. Maior número de gols marcado na fase em que houver o empate;
5. Saldo de gols, no grupo ou fase em que ocorreu o empate;
6. Melhor índice disciplinar nos grupo ou fase, sendo: menor número de cartões vermelhos e amarelos;
7. Sorteio.

§ II – Entre três ou mais equipes:

1. Maior número de partidas vencidas entre si;
2. Menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
3. Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
4. Menor número de gols sofridos no turno em que houve o empate;
5. Melhor índice disciplinar no grupo ou fase, sendo: menor número de cartões vermelhos, amarelo;
6. Sorteio.
7. Sendo que cartão vermelho valerá 30 pontos e cartão amarelo valerá 10 pontos.

**Art. 8°** - Em caso de WO, a equipe que comparecer ao local da competição apta para o jogo, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem será conferido o placar de 01 x 00.

**Art.9**°- Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

1. Serão cobradas 03(três) penalidades alternadas para cada equipe;
2. Persistindo o empate serão cobradas tantas penalidades quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

**Art. 10°** - Ao goleiro é facultativo o uso de calça, desde que esta não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente.

**Art.11°-** O atleta apenado durante as competições com:

* 1. Um cartão vermelho: ficará suspenso automaticamente por um jogo e aguardará julgamento.
	2. Dois cartões amarelos: ficará suspenso automaticamente por um jogo. Acumulativo por fase.

**Art. 12°** - O atleta que em determinado momento da competição acumular simultaneamente um cartçao amarelo, e, coincidentemente nessa mesma partida em que recebeu o segundo cartão amarelo vier a receber um cartão vermelho direto, deverá obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática de duas partidas e aguardará julgamento. Se na partida o atleta receber dois cartões amarelos e em seguida o vermelho anula-se os dois amarelos e o atleta cumpre um jogo e mantém os amarelos das partidas anteriores.

**Art. 13°-** O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independentemente de comunicação oficial e de julgamento da comissão de julgamento.

**Art.14°** - Quando houver coincidência de uniformes, caberá á equipe que estiver á esquerda da tabela de jogos providenciarem a troca do uniforme em até 10 minutos para efetuar a troca.

**Art.15°** - O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo, sendo que as equipes poderão se aquecer com antecedência fora da quadra.

**Art. 16°-** Nenhum técnico, auxiliar técnico ou massagista poderá exercer a função de atleta e vice-versa na mesma modalidade e categoria.

**SINUCA BOLA “8” INDIVIDUAL E DUPLA**

**MASCULINO**

**ART. 1º-** A tacada inicial será efetuada por um atleta da dupla que ganhou o sorteio e as demais pela dupla vencedora da última partida.

**ART. 2º**- Obrigatoriamente a bola “8” deverá ficar na mesa durante a realização da partida, sendo colocada inicialmente encostada na borracha atrás da bola branca no ponto de saída de jogo, sendo que a mesma não poderá ser tocada diretamente, exceto quando for a última bola.

**ART. 3º**- O jogador que atingir diretamente a bola “8”, antes de ser a última, será penalizado com a retirada da bola de menor número da mesa. Em caso de uma jogada em que cair a bola 8 antes de ser a última bola do atleta que efetuou o mesmo será considerado perdedor, exceto se a bola 8 cair na abertura do jogo(estouro), sendo assim deve-se reiniciar a partida.

**ART. 4º**- No caso das duas equipes dependerem somente da bola 8 e na tacada o atleta derrubar a bola 8 e a bola branca cair ou saltar para fora da mesa, o atleta que efetuou a tacada será considerado perdedor.

**ART. 5º**- Caso a equipe que realiza a jogada ainda não esteja pela bola 8 e na tacada a mesma cair, a equipe perderá a partida.

**ART. 6º**- Uma equipe matará as bolas de 1 a 7 e o outro de 9 a 15, sendo que a determinação será definida pela bola da faixa que primeiro for “feita”. No caso de ainda não ter sido definido as bolas de cada equipe e na tacada cair o mesmo número de bolas de cada faixa, a jogada terá sequência com a próxima equipe e a jogada prossegue, sendo determinada a faixa de bola quando uma equipe fizer a próxima bola.

**ART. 7º**- Se não está determinado à faixa de bolas de cada equipe e na tacada cair mais de duas bolas (faixas diferentes), o equipe que jogou matará as bolas da faixa que caiu mais bolas, porém, passará a jogada ao adversário.

**§ Único** - Caso caia o mesmo número de bolas de ambas as faixas, a opção de escolha será da equipe que jogou e a jogada seguinte será do adversário.

**ART. 8º**- Para a tacada inicial as bolas deverão estar arrumadas em forma de pirâmide sendo que a base deverá estar do lado oposto da bola branca e afastada dois centímetros da borracha.

**ART. 9º**- Se o atleta errar de bola na tacada de abertura o mesmo deverá repetir a jogada até acertar.

**ART. 10º**- Se um jogador atingir primeiro a bola do adversário, errar em bola (a bola branca se movimentando é considerada jogada), cair à bola branca, saltar para fora da mesa a bola branca ou o conjunto das mesmas, será retirada a bola de menor numeração do oponente.

**ART. 11º**- Toda bola numerada que saltar para fora da mesa de jogo será recolocado novamente em jogo, encostada na borracha, no local de início da bola “8” ou o seu lado caso a mesma continue ainda em seu local inicial.

**ART. 12º**- É permitido que o atleta deixe seu adversário “sinucado” intencionalmente.

**ART. 13º**- Para efetuar a jogada o atleta deve ter no mínimo um dos pés apoiados no chão.

**ART. 14º**- Não será permitida a jogada tipo “cabrito”.

**ART. 15º**- Não será permitido atletas competirem sem camisa ou descalço.

**ART. 16º**- Caso o atleta queira utilizar seu próprio taco para jogar, trazendo o mesmo de casa poderá o fazê-lo.

**ART. 17º**- A classificação será por pontos ganhos adotando-se os seguintes critérios:

1. Vitória= 3 pontos
2. Derrota= 0 pontos

**ART. 18º**- Ocorrendo empate na classificação, serão adotados os seguintes critérios:

 1- Entre duas equipes

 a) Confronto direto

 b) Maior número de vitorias por 2x0

 c) Sorteio

**ART. 19º**- Entre três ou mais equipes

1. Maior número de 2x0 vencidos entre si
2. Maior número de 2x0 vencidos na fase
3. Maior número de partidas vencidas entre si
4. Maior número de partidas vencidas na fase
5. Sorteio

**ART. 20º-** O jogador que jogar intencionalmente na bola do adversário para obter favorecimento será punido, ex: o jogador que jogar na bola do adversário para matar o 8 dele será considerado perdedor e em outras bolas caíra a de menor valor do adversário.

**TRUCO**

**MASCULINO**

**ART. 1º**- As disputas na modalidade de truco serão de acordo com o que dispuser este regulamento.

**ART. 2º**- Cada equipe poderá inscrever 03 atletas sendo que um será considerado reserva.

**ART. 3º**- Nenhum atleta poderá ser substituído durante a realização de uma partida.

**ART. 4º**- O atleta reserva só poderá ser substituído no início de uma partida.

**ART. 5º**- Ao início do confronto, o primeiro carteador, será escolhido através do sorteio de cartas, valendo a carta mais alta do jogo de truco, e as partidas subsequentes, o primeiro será um componente da equipe que venceu a partida anterior.

**ART. 6º**- As cartas serão distribuídas em sentido anti-horário, uma a uma sempre por baixo, virando-se a última carta.

**ART. 7º**- Quem está sentado á esquerda do carteador fará o corte, sendo um corte somente seco ou gaveta) tirando para o parceiro somente uma carta de baixo do corte.

**ART. 8º**- Tanto o carteador como o cortador poderá ver somente uma carta a ser dada ao parceiro.

**ART. 9º**- Quando um jogador jogar duas cartas na mesa ao mesmo tempo (uma cobrindo a outra), vale para aquela jogada a carta que estiver embaixo, e a de cima vale para a rodada seguinte.

**ART. 10º**- Carta jogada por engano está irreversivelmente jogada, valendo para a vaza que está sendo disputada, mantendo-se a ordem dos demais jogadores.

**ART. 11º**- Se uma dupla trucar, a dupla adversária poderá olhar suas cartas, devolvendo-as em seguida. Caso a dupla trucada elevar a parada, seus oponentes poderão fazer o mesmo.

**ART. 12º**- Em caso de empate nas três jogadas, sem que ninguém tenha trucado, ninguém ganha ponto, passando-se o baralho para o carteador seguinte, caso tenha sido trucado a dupla que mandou jogar perderá os três pontos.

**§ Único**- Em caso do jogo já estar trucado, e a mesma equipe que trucou pedir 6, perderá os pontos do truco e assim sucessivamente.

**ART. 13º**- Vencerá a partida a equipe que somar doze pontos ou mais primeiro.

**ART. 14º**- A contagem de pontos nas partidas será a seguinte:

 a) jogadas simples - 1 ponto,

 b) trucado - 3, 6, 9 e 12 pontos, conforme as elevações.

**ART. 15º**- As disputas serão de melhor de 3 partidas, para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se os seguintes critérios:

 **a)** Vitória 3 pontos e derrota 0 pontos.

**ART. 16º**- Ocorrendo empate na classificação ou na chave empregar-se-ão os seguintes critérios.

 I – Entre duas equipes

 a) Confronto direto.

II - Entre três ou mais equipes

 a) – Maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;

 b) – Maior número de vitórias no turno em que houve o empate;

 c) – Maior número de raias ganha;

 d) Maior número de pontos ganhos dentro das raias jogadas;

 e) Sorteio;

**ART. 17º**- - Estando uma equipe com 11 pontos o jogo não poderá ser trucado, se isso acontecer será marcado três pontos na rodada para a equipe adversária .

**ART. 18º**- A equipe que tiver 11 pontos, se optar por não jogar, será marcado 01 ponto para a equipe adversária, caso opte por jogar e perder a jogada, será anotado 03 pontos para a equipe adversária.

**ART. 19º**- Se as equipes tiverem 11 pontos cada uma, só poderá olhar as cartas o atleta que por sua vez irá jogar, quem descumprir esta regra perderá a partida.

**ART. 20º**- Na aplicação do WO, qualquer que seja a sua caracterização (a equipe causadora estará eliminada da competição), considerar-se-á 2x0 com parciais de 12x0 para todas as equipes que tem confronto com a equipe infratora, independente desta já ter jogado ou não com a equipe que provocou o WO.

**VOLEI DE AREIA**

 **MASCULINO E FEMININO**

**ART. 1º**- O Vôlei de Areia será regido pelas Regras Oficiais da Federação Internacional de Voleibol, obedecendo as normas contidas neste regulamento.

**ART. 2º**- O Vôlei de Areia é um esporte praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia dividido em dois campos por uma rede, sendo que a bola pode ser goleada com qualquer parte de corpo.

**ART. 3º**- Uma equipe deve constituir-se de, no máximo, 3 jogadores ( 2 jogadores na quadra e um jogador reserva) e um técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.

**ART. 4º**- Os sets são disputados no sistema de continua (tié-brake), onde um ponto é marcado cada vez que uma equipe vence um “rally”.

**ART. 5º**- A partida será disputada na melhor de dois sets vencedores. Nos dois primeiros sets, o set é vencido pela equipe que marcar primeiro 21 pontos. No caso de empate, 20 x 20, o jogo continua até que uma equipe alcance uma diferença de 2 pontos(sempre haverá troca de lado quando a contagem atingir múltiplos de 7, sem direito a descanso). No caso de empate de sets vencidos 1 x 1, para vencer o terceiro e decisivo set a equipe tem que marcar 15 pontos com uma vantagem mínima de 2 pontos. Não há ponto limite. No 3º set as trocas de lado são feitas quando a vantagem atingir múltiplos de 5 pontos.(o tempo de descanso entre os sets é de um minuto).

**ART. 6º**- Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

**ART. 7º**- Contatos simultâneos entre adversários por cima da rede, resultando em bola presa, não é considerado falta.

**ART. 8º**- Não há linha de ataque. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfiram com o jogo do adversário.

**ART. 9º**- É proibido o jogador tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

**ART. 10º**- Cada equipe tem o direito a 01 tempo de 60 segundos, durante o set.

**ART. 11º**- A classificação será por pontos ganhos, adotando o seguinte critério:

1. Vitória – 2 pontos
2. Derrota – 1 ponto
3. Ausência – eliminado.

Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

 **I -** Entre duas equipes será:

1. Confronto direto.

**II** - Entre três ou mais equipes:

1. Maior numero de sets ganhos nos jogos entre si;
2. Manor número de sets perdidos entre jogos entre si;
3. Maior número de pontos somados nos jogos entre si;
4. Menor npumero de pontos sofridos nos jogos entre si;
5. Sorteio.

**ART. 12º**- Na aplicação de WO, considerar-se-á o placar de 2 X 0, com parciais de 21 X 00.

**ART. 13º**- O atleta ou técnico desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso da próxima partida da equipe, independente da punição atribuída.

**VOLEIBOL MISTO 3X3**

**Art. 01**- As competições de voleibol serão realizadas de acordo com as regras Internacionais e o que dispuser este regulamento.

**Art. 02**- Cada equipe poderá inscrever 10(dez) atletas, 05 feminino e 05 masculino sendo que durante o jogo deverá permanecer em quadra 03 atletas feminino e 03 masculino.

**Art. 03**- A classificação será por pontos ganhos, adotando o seguinte critério:

a) Vitória 2 pontos

b)Derrota 1 ponto

c) Ausência eliminação

**Art. 04**- Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

I- Entre duas equipes

a) set average;

b) pontos average;

c) confronto direto.

II- Entre três equipes ou mais equipes:

a) set average entre as equipes empatadas;

b) pontos average entre as equipes empatadas;

c) sorteio.

**Art.05-** Em todas as etapas as partidas serão disputadas em dois sets vencedores de 25 pontos.

**Art. 06**- Na aplicação de WO**,** qualquerque seja a caracterização, considerar-se-á o placar de 2 x 0, com parciais de 25 x 00.

**Art. 07**- O atleta, técnico, ou auxiliar técnico, massagista desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso da próxima partida da equipe, independente da punição atribuída.

§-único: As duas equipes com melhores campanhas faram a final em jogo único.