28º JOGOS ABERTOS DE DESCANSO

-

JADES 2022

**Realização: Prefeitura Municipal de Descanso**

**Secretaria Municipal de Esportes**

**REGULAMENTO GERAL 280 JADES**

**DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**ART. 1º**- Este regulamento é um conjunto de disposições que regem os 28º Jogos Abertos de Descanso - Edição 2022, obrigando os que com ele tenham relações à sua total obediência.

**ART. 2º**- A organização dos 28ºJogos Abertos de Descanso e as disposições pertinentes à realização deste evento será normatizada por este Regulamento Geral, a que fica submetida todas as pessoas físicas ou jurídicas que estiverem direta ou indiretamente ligadas ao sistema esportivo.

.

**ART. 3º**- As modalidades que fazem parte dos 28º 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 28º 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 28º Jogos Abertos de Descanso Edição 2022 serão coordenados 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 da competição será definida no congresso técnico da competição.

**§ 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, ou após o encerramento dos jogos de quadra.

**DA PARTICIPAÇÃO**

**ART. 9º-** São condições fundamentais para que o atleta, técnico e dirigente participe dos 28º 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 28º 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 28º Jogos Abertos de Descanso;

**§** **2º** - Para participar da categoria Livre, nas modalidades de bocha e jogos de mesa, exemplo: baralho e sinuca, o atleta deverá ter 18 anos até a data do Congresso Técnico. Nas demais modalidades, o atleta deverá ter 15 anos completos até a data do Congresso Técnico.

**ART. 11º**- Para participar dos 28º Jogos Abertos de Descanso a entidade terá que participar no mínimo em 03 ( três ) modalidades diferentes.

**§ 1º** - Cada entidade poderá inscrever-se em categorias diversas, equipes por categoria e sexo em cada modalidade.

**ART. 12º**- Para que o atleta menor de 18 anos possa participar dos 28º 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 28º Jogos Abertos de Descanso, porém participará somente após o cumprimento total da pena.

**ART. 14º**- As fichas de inscrições terão que ser entregues até o dia 25 de janeiro, as 11:30 horas. Após esta data/horario 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 28º Jogos Abertos de Descanso as seguintes modalidades:

* Bocha 48 Masculino ( 6 atletas )
* Bocha Rolada Masculino ( 5 atletas )
* Bolão Masculino ( 6 atletas )
* Bolão Feminino ( 6 atletas )
* Voleibol de Areia Masculino ( 3 atletas )
* Voleibol de Areia Feminino ( 3 atletas )
* Voleibol de quadra Masculino (12 atletas)
* Voleibol de quadra Feminino (12 atletas)
* Futsal Veteranos Masculino ( 12 atletas )
* Futsal Livre Masculino ( 12 atletas )
* Futsal Livre Feminino ( 12 atletas )
* Futsal Sub 15 Masculino ( nascidos 2007 ou após) ( 10 atletas )
* Futsal Sub 13 Masculino ( nascidos 2009 ou após) ( 10 atletas )
* Sinuca Dupla Masculino ( 3 atletas )
* Sinuca Individual Masculino ( 2 atletas )

Truco Masculino ( 3 atletas )

* Canastra Masculino ( 3 atletas )
* Canastra Feminino ( 3 atletas )
* Cacheta masculino ( 2 atletas )
* Cacheta feminino ( 2 atletas)
* Bisca ( 3 atletas)

**DOS DIAS DAS MODALIDADES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DIA DA SEMANA** | **MODALIDADE** | |
| Terça – feira | Canastra | |
| Quarta – feira | Sinuca | |
| Quinta- feira | Cacheta | |
| Sexta – feira | Bisca | Truco |
| Sábado | Futsal | Bocha |
| Domingo | Bolão | Vôlei |

**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 futsal sub 15 e sub 13 masculino e feminino livre, 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 e medalhas

2º lugar – Troféu e medalhas

**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 multa no valor de R$300,00 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; bem como as equipes que não participarem da abertura da 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**- A equipe que por ventura venha cometer WO, só poderá continuar as disputas do 28º JADES, mediante o pagamento da multa de R$300,00.

**§ 2º**- Os atletas que não se fizeram presentes e assinaram a súmula do jogo, serão impedidos de participar de qualquer competição promovida pela Secretaria de Esportes, até o pagamento da multa prevista no parágrafo anterior.

**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 for a 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, cumprirão em ambas as modalidades.

**ART. 31º**- O participante dos 28º 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 28º 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 as disputas dos 28º Jogos Abertos de Descanso, sob pena de advertência e na reincidência o participante será eliminado da competição.

**ART. 38º**- As agremiações participantes dos 28º Jogos Abertos de Descanso - edição 2022 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 28º 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 28º 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.

**Paragrafo único:** Nas modalidades de futsal; vôlei de areia e quadra a equipe de arbitragem será contratada pela secretaria de esportes. As modalidades de mesa “baralho e sinuca”; bocha rolada e 48, às súmulas serão preenchidas pelas equipes participantes, ficando o mandante “sede”, responsável por receber e entregar as mesmas na secretaria. A arbitragem de bocha será feita por pessoa indicada pelos participantes. As bolas de futsal e vôlei serão fornecidas pela secretaria. O material de jogo das demais modalidades será fornecido pela “sede” da rodada.

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

Sadi Inácio Bonamigo Jair Ghissi

Prefeito Municipal Secretário de esportes

**REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

**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 28° JADES ao participarem de uma partida usarão camisa que identifique a equipe, calça ou bermuda e calçado fechado.

**§ 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, a equipe que provocou, não terá direito de arremessos, ficando com a pontuação zerada.

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

Soma total de pontos dos 5 (cinco ) atletas com maior pontuação.

**§ 1º Ocorrendo empate na classificação serão empregados os seguintes critérios:**

1. Braço de ouro ( atleta com maior pontuação em 24 arremessos)

**§ 2º As quatro melhores campanhas, farão a final na sede da equipe de melhor campanha. O campeão será quem tiver a melhor pontuação.**

**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 três partidas.

**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, poderá acontecer uma única substituição durante a partida. As substituições poderão acontecer a qualquer momento desde que tenha iniciado a participação na disputa do ponto.

**ART. 6°** - Cada equipe poderá inscrever no máximo 5 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 28° 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 3 x 0 com parciais de 12 x 00.

**ART 9°-** As partidas serão disputadas 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. Saldo de bochas nas partidas entre si;
3. – Entre três ou mais equipes:
4. Saldo de bochas nas partidas entre si;

b) 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- Será permitida 01 substituição em cada partida. Só poderá haver substituição, na troca de cancha, ou seja, quando forem completadas as séries de cinco bolas. Onde houver só duas pistas, também poderá haver substituição depois de completada a série de cinco bolas.

**ART. 5º**- O substituto lançará imediatamente as bolas restantes, valendo a soma dos dois, isto é, os pontos do primeiro somados aos do segundo. O jogador substituído não poderá atuar mais nesta partida.

**ART. 6º**- 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. 6º**- 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 cometidas a infração. Se julgarem conveniente, os juízes poderão a qualquer momento, suspender a partida.

**ART. 7º**- 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. 8º**- 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. 9º**- Arremessar a bola após o risco branco ou final do tapete, não é permitido e se o atleta advertido reincidir nos arremessos irregulares poderá ter anulado seu arremesso e contados “zero” pinos.

**ART. 10º**- 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. 11º**- Durante a série de lançamentos, será proibida aos atletas, a ingestão de bebida alcoólica, bem como também não poderá fumar. O infrator será advertido e na reincidência, de acordo com o acordo do juiz ou coordenador da modalidade, poderá ter anulado a bola ou ainda ser desclassificado do jogo. O atleta não pode se ausentar das pistas sob pena de ser advertido ou até desclassificado.

**ART. 12º**- 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. 13º**- Não será observado o uniforme das equipes, porém obrigatoriamente o atleta deverá usar calçado.

**ART. 14º-** O “WO” ficará caracterizado, quando ultrapassado o prazo de tolerância de 10 (dez 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.

**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 número 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 número 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.

**VOLEI DE quadra**

**MASCULINO E FEMININO**

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

**ART. 2º**- O Vôlei de Quadra é um esporte praticado por duas equipes de 6 jogadores, disputado em uma quadra dividido em dois campos por uma rede, sendo que a bola pode ser golpeada com qualquer parte de corpo.

**ART. 3º**- Uma equipe deve constituir-se de, no máximo, 12 jogadores ( 6 jogadores na quadra e 6 jogadores reserva) um técnico e um auxiliar. 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 25 pontos. No caso de empate, 24 x 24, o jogo continua até que uma equipe alcance uma diferença de 2 pontos. 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.

**ART. 6º**- Existem posições determinadas na quadra no início do rally, e 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**- É proibido o jogador tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

**ART. 9º**- Cada equipe tem o direito a 01 tempo de 60 segundos, durante o set.

**ART. 10º**- 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 número 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 número 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 25 X 00.

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

**FUTSAL LIVRE, VETERANO, SUB 13 E SUB 15**

**MASCULINO E FEMININO**

**ART. 1º**- O futebol de salão será regido pela Regras Oficiais Nacionais e Internacionais 2019 e pelo que dispuser este regulamento.

**ART. 2º** No futsal sub 13 poderá participar os atletas nascidos em 2009 ou após. No sub 15 nascidos em 2007 ou após.

**ART. 3º** No futsal veterano poderá participar atletas nascidos em 1982 (40 anos) ou antes.

**§ Único** Sendo possível um atleta por equipe nascido em 1983 ou 1984.

**ART. 4º-** A equipe participante da competição poderá inscrever até doze (12) atletas e o atleta que assinar a ficha de inscrição para mais de uma equipe estará eliminado da competição.

**ART. 5º-** Nas categorias livre masculino. Veterano masculino e livre feminino, a duração de cada partida será de 02 (dois) tempos de 25(vinte e cinco) minutos com 5(cinco) minutos de intervalo.

**ART. 6º-** Nas categorias Sub 13 masculino, Sub 15 masculino. a duração de cada partida será de 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com 5(cinco) minutos de intervalo.

**ART. 7º-** A equipe deverá se apresentar com uniforme completo, ou seja, camisetas, calções, caneleiras, chuteira futsal e meias iguais (uso obrigatório), com exceção do goleiro, que deverá usar uniformes diferentes dos companheiros e preferencialmente dos árbitros.

**Parágrafo Único** – Em caso de coincidir os uniformes, a equipe postada á esquerda da tabela efetuará a troca.

**ART. 8º-** Nenhuma partida terá início com menos de 05(cinco) atletas, de cada equipe que tenha sido relacionado em súmula do jogo. O atleta que chegar após o início da partida não poderá integrar a equipe.

**§ Único –** A equipe que não comparecer com 05(cinco) atletas para a realização da partida em horário previsto, estará caracterizado WO, estando automaticamente eliminado da competição, sendo ainda executada a cobrança da multa prevista no regulamento, e os atletas que não constarem na súmula do jogo aguardarão julgamento.

**ART. 9º-** A equipe que ficar reduzida a 02(dois) atletas em campo, causando a suspensão definitiva da partida, ficará o clube sujeito às sanções previstas no C.B.J.D. e neste regulamento, sendo os documentos da partida enviados à comissão de Julgamento.

**§ Único** – Caso a equipe ficar reduzida a 02(dois) atletas e estiver vencendo ou empatando a partida a mesma perderá o jogo pelo placar de 01 X 00, caso esteja perdendo o jogo, será mantido o placar do momento de interrupção da partida. Caso as duas equipes tiverem três (3) jogadores expulsos nenhuma equipe somará pontos.

**ART. 10º**- Em caso de W x O, o placar será de 1 x 0 para a equipe que estiver presente em quadra.

**ART. 11º-** Sempre que uma equipe, atuando com apenas 05(cinco) jogadores, tiver um ou mais atletas contundidos, o árbitro concederá tempo para seu atendimento e recuperação fora do campo. Apenas o goleiro poderá ser atendido dentro do campo.

**ART. 12º-** No banco de reserva só poderão permanecer atletas devidamente uniformizados, técnico e massagista, que constarem na súmula de jogo.

**ART. 13º-** Se qualquer uma das equipes disputantes der causa de suspensão da partida por razões disciplinares, ou por motivo de imprevidência material ou técnica, aplicar-se-á o disposto nas normas do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

**ART. 14º-** Se a suspensão da partida ocorrer antes de decorridos 10(dez) minutos do SEGUNDO tempo, a partida será transferida, marcando-se uma nova data para a realização do restante da partida, mantendo-se o tempo e o placar no momento do enceramento da mesma.

**ART. 15º-** Se a suspensão ocorrer depois de decorridos 11(onze) minutos do SEGUNDO tempo, a partida será encerrada, mantendo-se o resultado de campo obtido no momento da suspensão do jogo, salvo a decisão da Comissão de Julgamento.

**§ 1º** - Nos casos previstos de adiamento, suspensão ou interrupção da partida o árbitro deverá relatar o ocorrido, indicando os responsáveis, caso existam;

**§ 2º** - Na partida que será realizada posteriormente, só poderão participar os atletas que tenha sido relacionado na súmula da partida que foi suspensa, desde que não estejam cumprindo pena de suspensão automática na data da nova partida;

**§ 3º** - Continuará sem condições de jogo para nova partida, quando vier a ser disputada, atleta que foi expulso na partida suspensa pelo árbitro;

**§ 4º** - Para efeito disciplinares, será considerado válido os cartões amarelos e vermelhos aplicados em partida suspensa ou anulada.

**ART. 16º-** O atleta que receber 02 ( dois ) cartões amarelos, 01 ( um ) cartão vermelho ou for excluído do banco de reservas, ficará automaticamente sem condições de participar do próximo jogo e aguardará julgamento da Comissão de Julgamento. Os cartões serão cumulativos de uma fase para outra.

**ART. 17º**- Os critérios de pontuação para a classificação serão os seguintes:

* 1. Vitória: 03 pontos
  2. Empate: 01 ponto
  3. Derrota: 00 ponto.

**ART. 18º**- Ocorrendo empate na classificação adotar-se a os critérios:

* 1. Confronto direto
  2. Maior nº de vitórias;
  3. Menor nº de gols sofridos;
  4. Maior saldo de gols;
  5. Maior “Gol Average” (divisão dos gols marcados pelos gols sofridos);
  6. Sorteio.

**ART. 19º-** Os documentos e a numeração dos atletas deverão ser entregues com no mínimo 10 (dez) minutos de antecedência do início do primeiro jogo e os jogos subsequentes até o intervalo do jogo imediatamente anterior ao seu.

**ART. 20º-** Não será concedido tempo de aquecimento em quadra entre uma partida e outra.

**ART. 21º-** Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

**a)** Cobrança de uma série de três penalidades máximas alternadas. Persistindo o empate serão cobradas tantas penalidades alternadas até definir um vencedor.

**ART. 22º-** A premiação será a seguinte:

* 1. 1º lugar – Troféu e Medalhas;
  2. 2º lugar - Troféu e Medalhas;

**§** **1º** - Também será premiado o artilheiro, goleiro menos vazado e troféu disciplina.

**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 realizar 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. 3x0=3 pontos
2. 2x1=2 pontos
3. 0x3=0 ponto
4. 1x2=1 ponto

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

1- Entre duas equipes

a) Confronto direto

b) Maior número de vitorias por 3x0

c) Maior número de vitorias por 2x1

d) Sorteio

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

1. Maior número de 3x0 vencidos entre si
2. Maior número de 3x0 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 a primeira 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 ganhará os três pontos.

**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 05(cinco) partidas, para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se os seguintes critérios:

* + - * 1. 3x0
        2. 3x1
        3. 3x2

**§ Único -** Vitória 2 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 3x0 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.

**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 03 (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 número ``**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).

**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 Três partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério.

1. 3 x 0 – Três pontos;
2. 2 x 1 – Dois pontos;
3. 1 x 2 – Um ponto;
4. 0 x 3 – Zero ponto.

**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. Três pretos na mão =100 pontos negativos
5. curinga carta exótica =50 pontos
6. curinguinha ( qualquer dois ) = 50 pontos
7. ases= 20 pontos
8. do 04 ao rei = 10 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. 18º**- Os pontos das cartas sobradas serão descontados nos pontos adquiridos pela equipe que as sobrou.

**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 de Três partidas, e cada partida vencida somara 01(um) ponto.

**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.

**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.

**CACHETA masculino e feminino**

**ART. 1º** A forma de disputa será definida pela Secretaria de Esportes conforme o número de equipes participantes

**ART. 2º** Cada equipe poderá inscrever 02 atletas sendo que um será considerado reserva.

§ Único O atleta só poderá ser substituído no inicio de cada rodada da cacheta.

**ART. 3º**- Objetivo - Fazer trincas e/ou sequências para bater.

**ART. 4º**- Distribuição - 9 cartas para cada participante

**ART. 5º**- Ao início do confronto, o primeiro carteador, será escolhido através do sorteio de cartas, valendo o numerador mais alto do baralho, e as partidas subsequentes, o jogador que esta sentado a sua direita.

Desenvolvimento do jogo:

**ART. 6º** Distribuição das cartas: O carteador embaralha o maço e passa para o jogador a sua esquerda, este deverá realizar o corte ‘seco’ e passar o resto para o carteador, que deverá distribuir as cartas no sentido anti-horário de forma intercalada, uma a uma, sempre por cima. Cada jogador recebe 9 cartas.

Quando o carteador terminar de dar as cartas o MÃO (primeiro jogador à sua direita) analisa seu jogo e pode optar em jogar ou não, e assim por diante, na ordem, até chegar a vez do carteador, optar em jogar ou não.

**ART. 7º** Como jogar: com as 9 cartas em mãos, os jogadores devem formar:

Trinca - três cartas do mesmo valor e de naipes diferentes, Exemplo: 5 de Copas, 5 de Paus, 5 de Ouros .

Sequência – (três cartas do mesmo naipe). Exemplo: 5 copas, 6 de copas e 7 de copas

**§ Único** O Ás, nas sequências, pode servir acima do Rei ou abaixo do Dois.

**ART. 8º** Bater - combinar e baixar as nove cartas ou as 10 cartas (as nove que recebeu mais a da compra), formando trincas e/ou sequências.

§ Único Quando o jogador estiver por uma carta, e está carta for jogada no “lixo”. É direito do primeiro jogador, posicionado a direita de quem descartou a carta, utilizar a carta para o bate.

**ART. 9º** O curinga poderá ser usado como qualquer carta do jogo. Se o curinga for descartado na mesa não poderá ser pego do “lixo”. Quando um jogador estiver por uma carta para bater ele pode furar a fila, ou seja, pode comprar uma carta do "lixo" para bater fora de sua vez. Se o jogador "piar" (dizer que bateu, mas não bateu) não poderá pegar e nem jogar mais com as cartas do "lixo", só poderá pegar carta do maço. É permitido utilizar três curingas para formar a trinca.

**ART. 10º** Marcação de pontos: Todos os jogadores iniciam com 10 pontos, caso ele opte por desistir da partida, ele perderá apenas 1 ponto (um). Caso jogue e perca, perderá 2 pontos (dois). E se ganhar permanece com sua pontuação. O jogador será eliminado da partida ao atingir a pontuação 0.

**ART. 11º** Forma de disputa:

Primeira fase: Serão disputadas 3 cachetas, sendo que o ganhador de cada uma, garante automaticamente vaga para a próxima fase, e os demais estão eliminados.

**§ Único** O jogador ganhador, que garantiu vaga para a próxima fase, não jogará as seguintes cachetas. O mesmo deve se retirar da mesa de jogos.

**ART. 12º** As seguintes fases serão definidas pela Secretaria de Esportes conforme o número de inscritos.

**§ Único** a final será em partida única para definir o campeão.

**Bisca**

ART. 1º- Valor das cartas (do maior para o menor)

O valor das cartas é igual que:

• Ás: 11 pontos

• Três: 10 pontos

• Rei: 4 pontos

• Cavalo: 3 pontos

• Dez: 2 pontos

• Sete, Seis, Cinco, Quatro, Dois: 0 pontos

As cartas que não têm valor algum em pontos são chamadas de cartas brancas.

. Como jogar a bisca

Distribuição de cartas

Ao princípio da partida, decide-se por sorteio automático o jogador mão, isto é, o que começa a jogar. Na seguinte rodada (se houver) começará o jogador situado à direita do atual.

São distribuídas três (3) cartas para cada jogador. Após a distribuição, a seguinte carta será o trunfo ou a vira. As cartas não distribuídas formam um monte de cabeça-para-baixo para serem compradas.

Desenvolvimento do jogo

Começa o jogador que é o mão descartando qualquer uma das suas cartas. Os outros devem jogar uma das suas em função da primeira. O grupo de cartas jogadas é chamado de vaza.

O jogador seguinte pode jogar qualquer uma de suas cartas.

Final de uma vaza

Ganha a vaza o jogador que colocar o trunfo de valor mais alto ou se não tiver trunfos, a carta do naipe de início (a primeira que foi jogada) com o valor mais alto.

Este jogador recolhe a vaza, quer dizer, as cartas jogadas pelos outros jogadores e as guarda até o final da rodada. Ao finalizar a vaza todos os jogadores compram do monte enquanto tiver cartas.

O jogador que ganha a vaza começa descartando na rodada seguinte.

Final de uma rodada

Uma rodada acaba quando os jogadores não tiverem mais cartas. Uma contagem de pontos é feita com as cartas que cada jogador conseguiu. Em caso de empate, um ponto para cada dupla.

A dupla que ganhar o total 4 rodadas (raios), ganha a partida.

§ Único - Vitória 2 pontos e derrota 0 pontos.

ART. 2º- 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 raios ganha;

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

e) Sorteio;

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

Sadi Inácio Bonamigo Jair Ghissi

Prefeito Municipal Secretário de esportes