REGULAMENTOS ESPECIFICOS

DO 24º JOGOS ABERTOS DE

DESCANSO – 2013

***ATLETISMO***

Art. 1º- As provas do atletismo no 24º Jogos Abertos de Descanso são as seguintes;

- Masculino: corridas rasas: 75, 250, 400 e 3.000 metros.

- Feminino: corridas rasas: 75, 250, 400 e 3.000 metros.

Art.2º- A modalidade de atletismo será disputada de acordo com as regras da Federação Brasileira de Atletismo e com o que dispuser este regulamento.

**BISCA**

Art.3º- A modalidade de bisca em dupla será disputada de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art.4º- Para inicio da primeira partida será efetuado um sorteio, onde quem tirar a carta maior, iniciará a partida.

Art.5º- No inicio do jogo, cada jogador recebe três cartas as restantes cartas colocam-se numa pilha, Viradas para baixo,

PARAGRAFO ÚNICO - Vira-se a carta em cima e coloca - se a mesma em baixo da pilha, só metade dela fica visível, esta carta define o naipe de trunfo.

Art.6º- No fim de uma vaza e antes de nova vaza o vencedor deve tirar uma carta da pilha, só depois é que será permitido o inicio da vaza.

Art.7º- Na ultima jogada o ultimo jogador tira a carta de trunfo.

Art.8º- O jogador do lado direito de quem distribuiu as cartas, começa a jogar primeiro.

Art.9º- Cada equipe poderá inscrever 3 (três) atletas, sendo um reserva.

Art.10- O atleta reserva só poderá participar começando uma partida.

Art.11- O jogador não pode sair da mesa antes do termino do jogo.

Art.12 - Cada jogo compõe-se de 03 (três) vazas sendo que para efeito de classificação a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério:

1. 3 x 0 - cinco pontos;
2. 2 x 1 - quatro pontos;
3. 1 x 2 - três pontos;
4. 0 x 3 - dois pontos;

Art.13-Para vencer uma partida é necessário que a equipe vença 04 vazas antes que seu oponente.

Art.14- Se houver um empate numa vaza, ninguém vence a mesma, a saída volta para quem saiu.

Art.15-No jogo, utilizam-se as seguintes cartas com os subsequentes pontos:

1. Ás – 11 pontos;
2. Três – 10 pontos;
3. Rei – 04 pontos;
4. Dama – 03 pontos;
5. Valete – 02 pontos;
6. 7, 6, 5, 4 e 2 não valem pontos

**BOCHA 48**

Art.18- Jogam até (06) atletas, sendo que se somam somente os pontos dos (04) jogadores com maior número de pontos.

Art.19- A distância do cepo é de no mínimo (08) e no máximo (11) metros da linha de lançamento.

Art.20- Cada atleta tem direito a jogar (20) bochas por jogo.

Art.21- As bochas deverão ter o mesmo peso e tamanho na rodada, as bochas serão de responsabilidade da equipe da casa.

Art.22- Em todos os jogos haverá sorteio da ordem de arremessos, o segundo atleta da equipe só arremessará depois que todos primeiros atletas das demais equipes efetuaram o primeiro arremesso.

Art.23- A equipe que não tiver no mínimo (04) atletas para jogar será penalizada com WO, depois de chamado o atleta terá (05) minutos para iniciar os arremessos.

Art.24- O atleta poderá pisar na linha de lançamento, será invalidada a bocha quando o atleta passar totalmente o pé da linha antes do arremesso.

Art.25- No jogo utilizam-se as seguintes bochas com os subsequentes pontos:

1. Bocha (04) pontos;
2. Balin (12) pontos.

Art.26- Ocorrendo empate na classificação em quaisquer fase da competição, empregar –se-ão os seguintes critérios.

a) Menor número de bochas zeradas;

b) Sorteio.

Art.27- Não será permitido fumar e consumir bebidas alcoólicas pelo atleta durante o período que estiver executando seus arremessos na cancha.

**BOCHA ROLADA RAFA**

**Art. 28.** A bocha é considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de três partidas: individual, dupla e trio.

**Parágrafo único.** As normas dos jogos serão conforme a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão (com adaptações da Federação Catarinense de Bocha e ou regulamento da competição se houver necessidade).

**Art. 29.** Antes do inicio de cada jogo, as equipes deverão designar junto à mesa de controle, o capitão para entendimento com a coordenação e árbitros.

1. todos os atletas deverão assinar a súmula, sendo obrigatório a entrada na cancha.
2. Na cancha, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

**Art. 30.** Os atletas ficam impedidos de fumar, tomar bebidas alcoólicas e atender celular dentro das canchas durante as partidas.

**Parágrafo único.** A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

**Art. 31.** Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida. Cada capitão poderá pedir três tempos de dois minutos por partida para dar instruções aos seus atletas, não podendo adentrar na cancha.

**Art. 32.** Nas partidas por equipe, cada equipe deverá participar com no mínimo quatro e no máximo seis atletas, sendo obrigatória a participação de quatro atletas durante uma partida completa (individual, dupla e trio).

**Parágrafo único.** Cada atleta poderá jogar duas categorias durante a partida. As substituições poderão acontecer nas categorias dupla e trio a qualquer momento.

**Art. 33.** As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as etapas da competição.

**Art. 34.** Na aplicação de WO considera-se o placar 03x00 com parciais de 12 x00.

**Art. 35.** O uniforme da equipe deverá ser composto por: camisa, calça de agasalho ou bermuda e tênis.

**Art. 36.** Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério:

**a)** 3 x 0 – 3 pontos

**b)** 2 x 1 – 2 pontos

**c)** 1 x 2 – 1 ponto

**d)** 0 x 3 – 0 ponto

**e)** ausência – 0 ponto

**Art.37.** Ocorrendo empate na classificação serão empregados os seguintes critérios:

**1)** – **Entre duas equipes**: confronto direto

**2 )– Entre três ou mais equipes:**

a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) saldo de pontos em todas as partidas;

c) soma dos pontos em todas as partidas;

d) sorteio.

**BOLÃO**

**Art. 38.** As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais.

**Art.39.** As bolas poderão ser de qualquer material podendo ser de dois ou três furos.

**Art. 40.** O reconhecimento das pistas terá a duração máxima de 08 minutos.

**Art.41.** As equipes serão formadas por o mínimo de 06 seis e o máximo de 08 oito atletas, sendo 05 (cinco) titulares, com direito a duas substituições por partida, em qualquer momento do jogo e em qualquer pista, o substituto não pode retornar na mesma partida.

§1º- Será computado para efeito de contagem final a produção dos 04 (quatro) atletas com maior produção.

§2º- Haverá o descarte da pontuação do 5º atleta.

**Art. 42.** Nas competições cada atleta arremessará 20 bolas por partida sendo:

Pista 1 – 10 bolas na pista esquerda

Pista 2 – 10 bolas na pista direita

**Art.43.** Para efetuar o lançamento de dez bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de 15 minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, o atleta perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

PARAGRAFO ÚNICO - Ao soar o alarme do relógio controlador, estando com a bola na mão, o atleta terá mais 30 segundos para efetuar o ultimo arremesso.

**Art.44**.Serão considerados somente pinos caídos, não valendo pinos deslocados ou inclinados.

**Art.45.** Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou auxiliar técnico de sua equipe.

**Art.46.** Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar, fazer uso de bebidas alcoólicas, nem mesmo o uso de celular, não podendo também se ausentar da pista, sob pena de serem advertidos ou desclassificados.

**Art.47.** O bolonista não poderá ser molestado por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.

**Art.48**. Sera disputada em forma de passadas em chave única independente de numero de equipes.

§1º **Até 6 equipes :**terão direito de duas passadas, classificando - se as 04 equipes obtiveram maior produção de pinos derrubados no somatório destas passadas.

**§2º Acima de 7 equipes**: as equipes terão direito a duas passadas na fase classificatória. As 06 equipes com maior produção de pinos derrubados no somatório destas passadas estarão classificadas para a fase final, na qual as equipes terão direito a uma nova passada.

**Art.49.** Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

|  |  |
| --- | --- |
| Vitória | 2 pontos |
| Empate | 1 ponto |
| Derrota | 0 ponto |

**Art.50.** Ocorrendo empate na classificação, adotar-se-ão os seguintes critérios:

**I. Entre duas equipes:**

1. Confronto direto;
2. Maior número de pinos derrubados em todos os jogos;
3. Maior número de NOVE produzidos pelos atletas com as 6 melhores produções nesta partida;
4. Maior número de OITO produzidos e assim sucessivamente nos SETE, SEIS, CINCO, QUATRO, TRES, DOIS e UM, pelos atletas com as 6 melhores produções nesta partida;
5. Sorteio.

**II. Entre três ou mais equipes:**

a) Maior numero de pinos derrubados nas partidas realizadas entre si;

b) O maior número de NOVE produzidos pelos atletas com as 6 melhores produções nas partidas entre si;

c) Maior número de OITO produzidos e assim sucessivamente nos SETE, SEIS, CINCO, QUATRO, TRES, DOIS e UM, pelos atletas com as 6 melhores produções nas partidas entre si;

d) Sorteio.

**Art.51**. Em caso de WO, para efeito de contagem de pontos, será conferido o placar de PINOS DERRUBADOS X 0 (a equipe presente deverá realizar a sua produção).

**Art. 52.** O uniforme da equipe deverá ser composto por: camiseta, bermuda ou agasalho padrão da equipe, tênis apropriados para pratica do bolão.

**CANASTRA**

Art.53- A modalidade de canastra masculina e feminina serão realizadas de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art.54- Cada equipe poderá inscrever Três atletas sendo que um será reserva.

Art.55- O atleta reserva só poderá participar, começando a segunda ou a terceira partida.

Art.56- 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.57- 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

as demais cartas possuem numeração própria.

Art.58- 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.59- Só podem ser feitas sequencias com carta numero quatro (4) para cima, e o Ás só vale após o Rei ou com outros **ases**.

Art.60- As cartas que permanecerem nas mãos de qualquer jogador ao final da rodada são consideradas pontos negativos.

Art.61- 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 sequencia ou não, seis ases complementadas pelo curingão).
3. **Suja** – Composta no mínimo 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.62- 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.63- Três pretos, curinguinha/curingão e carta colocada tranca o lixo somente para o mão.

Art.64 - Curinguinha e curingão serve para utilização em qualquer sequencia, trinca de ases, canastra e trancar lixo.

Art.65- 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.66- As cartas e seus valores em pontos;

1. Batida = 100 pontos.
2. Três vermelho com canastra =100 pontos.
3. Três vermelho cem 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
8. de 04 a rei = 10 pontos

Art.67- A canastra real (sem curinga) vale 300 pontos 07 ( cartas ).

Art.68- A canastra limpa com ( curingão ) vale 200 pontos 07 ( cartas ).

**Paragrafo único** - na canastra real e na canastra limpa cada carta colocada valerá 100 pontos.

Art.69 – A canastra suja vale 100 pontos.

Art.70- Os pontos das cartas sobradas serão descontados nos pontos adquiridos pela equipe que as sobrou.

Art.71- Só poderá queimar Ás.

Art.72- Só poderá juntar a carta da mesa baixando duas cartas da mão e abrindo novo jogo.

Art.73- Toda vez que for jogada a carta curinga o mão da jogada fica impossibilitado de juntar o lixo.

Art.74- 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.75- Ao somar 2.000 pontos ou mais a equipe estará na obrigada, ou seja, terá que abrir com no mínimo 150 pontos.

Art.76- A equipe que errar ao abrir/baixar, será penalizada passando de 150 para 190 e de 190 a 220 pontos.

Art.77- As disputas serão de Três partidas, e cada partida vencida somara 01(um) ponto.

Art.78- 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.79- Se houver empate na soma dos pontos após o limite estipulado para cada partida, será realizada uma nova jogada.

Art.80- 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.

**DOMINÓ**

Art.81- As disputas na modalidade de dominó serão de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art.82 - A 1º jogada de cada partida será de quem tiver o dobre seis e as demais jogadas em sentido anti-horário.

Art.83- Vencerá uma partida a equipe que somar primeiro 100 pontos ou mais.

Art.84 - As disputas serão 03 (três) partidas, e cada partida vencida somará um ponto.

Art.85 - Cada equipe poderá inscrever 03 atletas, sendo que um será considerado reserva.

Art.86 - Nenhum atleta poderá ser substituído durante a realização de uma partida.

Art.87- O atleta reserva só poderá participar, começando uma partida.

Art.88 - Na aplicação do WO, considerar-se-á 3 x 0 para todas as equipes que teriam confronto com a equipe infratora.

Art.89- Ocorrendo empate na classificação, serão adotados os seguintes critérios:

§ - I – Entre duas equipes:

* 1. Confronto direto;

§ - II – Entre três ou mais equipes:

* 1. Maior número de partidas vencidas entre as equipes envolvidas;
  2. Maior soma dos pontos nas partidas realizadas entre as equipes envolvidas;
  3. Sorteio.

Art.90 - Se um atleta fechar a partida e os pontos sobrados coincidirem, a equipe que fechou será considerada perdedora da jogada.

**ESCOVA**

Art.91- A modalidade de escova será realizada em dupla de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art.92 - Cada equipe poderá inscrever 03 (Três) atletas sendo que um será considerado reserva.

Art.93- O atleta reserva só poderá participar começando uma partida.

Art.94 - Cada jogo compõe-se de Três partidas, sendo que para efeito de classificação, a contagem de pontos será por 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 x3 –zero ponto.

Art.95- Para vencer uma partida é necessário que a equipe totalize 21 pontos ou mais antes que seu oponente.

Art.96 -Para contagem dos pontos utiliza-se a seguinte forma:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pontos | Definição | Procedimento |
| **01** | **Escova** | Cada uma , vale **1 ponto**; |
| **01** | **Maioria de cartas** | Vale **1 ponto** ( a dupla conta todas as cartas em seu poder, incluindo aquelas utilizadas para marcar a escova); |
| **01** | **Primeira** | Vale **1 ponto** ( a dupla que tiver o maior valor da soma de cartas uma de cada naipe, valem os **7s, os 6s, os 5s, os 4s, os** **3s, os 2s** e por último o **ás** que vale um ponto, entretanto, a dupla que tiver posse de todos os 7s, portanto possui a **primeira real** e **fará 2 pontos** ); |
| **01** | **Maioria de ouros** | Vale **1 ponto** ( faz o ponto a dupla que tiver mais cartas de ouros, no entanto ,se tiver todas as cartas de ouro – 2 pontos); |
| **01** | **Posse do 7 de ouro** | Vale **1 ponto** ( marca o ponto a dupla que estiver com o **7 de** **ouros**, chamado comumente de sete de belo ). |

Art.97 - O número máximo de pontos do baralho será de 06 pontos, os quais serão somados ao numero de escovas conquistadas.

Art.98- Quando sobrarem as últimas cartas na mesa, deverá haver uma contagem dos pontos sobre a mesa que, obrigatoriamente deverão somar 10, 25, 40 ou 55 pontos, se isto não acontecer significara que houve erro durante a rodada e todos deverão verificar as cartas ganhas.

Art.99 - A dupla que cometeu o erro perderá todos os pontos e todas as escovas conquistadas nessa rodada.

Paragrafo único - A equipe adversária somara os seis ( 06 ) pontos de baralho mais as escovas conquistadas.

Art.100 - Se sobrarem cartas na mesa após a última rodada elas pertencerão ao jogador que retirou a última vaza.

Art.101- Se o atleta jogar uma carta na mesa que some 15 e não juntar, a mesma deverá permanecer na mesa, passando-se a vez de jogar para seu oponente.

Art.102- Não será permitido falar a carta que o companheiro deve jogar, se isso acontecer a equipe infratora perderá 6 pontos.

Art.103- Ocorrendo empate na classificação, ou na fase serão adotados os seguintes critérios:

§ 1º - Entre duas equipes:

a) Confronto direto;

§ 2º Entre Três ou mais equipes:

a) Maior numero de vitórias nas partidas realizadas entre si;

b) Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

c) Saldo de pontos nas partidas realizadas na fase;

d) Sorteio.

Art.104- Na aplicação do WO, considerar-se-á 3 x 0 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.

**FUTSAL**

**Art.105**. As competições de futsal no 24º Jogos Abertos de Descanso serão realizadas de acordo com as regras adotadas pela confederação Brasileira de Futsal e que dispuser este regulamento.

**Art.106.** Se a inscrição na categoria Livre masculino ultrapassar 12 equipes haverá fase classificatória para os 24º Jogos Abertos de Descanso.

**Paragrafo único** – a fase classificatória classificará 10 equipes para disputar o 24º Jogos Abertos de Descanso.

**Art.107.** Cada equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas.

**Art.108** . A duração de cada partida será de 02 tempos de 20 minutos corridos com 05 minutos de intervalo.

**Art.109.** 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.

**Art.110.** A equipe infratora se sujeitará as sanções previstas no Código Disciplinar da Competição e neste regulamento, sendo os documentos da partida enviados á Junta Disciplinar.

**Art.111.** A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

| Vitória | 3 pontos |
| --- | --- |
| Empate | 1 ponto |
| Derrota | 0 ponto |

**Art.112.** Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

1. **Entre duas equipes:**

**a)** confronto direto;

**b)** maior número de vitórias;

**c)** menor número de gols sofridos;

**d)** maior número de gols marcados;

**e)** saldo de gols na chave em que se verificou o empate;

**f)** melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;

**g)** sorteio.

1. **Entre três ou mais equipes:**

**a)** maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;

**b)** menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;

**c)** maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;

**d)** saldo de gols na chave nas partidas realizadas entre si;

**e)** melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;

**f)** sorteio.

**Art.113.** Cada fase é considerada uma nova competição, não sendo levados em consideração os resultados da fase anterior.

**Art.114.** Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0.

**Art.115.** Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

* + 1. Cobrança de uma série de três penalidades máximas alternadas.
    2. Persistindo o empate serão cobradas penalidades alternadas até definir um vencedor.

**Art. 116.** O atleta apenado durante as competições com:

**a) Um cartão vermelho**: ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código Disciplinar;

**b) Dois cartões amarelos**: suspenso automaticamente por um jogo.

* + 1. **c)** Se o atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente dois cartões amarelos e coincidentemente nessa mesma partida que recebeu o segundo cartão amarelo vier a receber um cartão vermelho, deverá obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática de duas partidas;

**Art.117.** Quando houver coincidência de uniformes, caberá à equipe que estiver à esquerda da tabela de jogo providenciar a troca do uniforme.

**Art.118.** O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da quadra.

**Art** **.119**. A Secretaria Municipal de Esportes de Descanso não fornecerá bola para aquecimento.

**Art**.**120**. O técnico, auxiliar técnico e massagista não poderão exercer a função de atleta e vice versa em uma partida.

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

Art.121- A tacada inicial será efetuada pelo atleta que venceu o sorteio, e as demais por quem vencer a partida.

Art.122 - 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.123- 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 ultima bola.

Art.124- O jogador que atingir diretamente a bola “8”, antes de ser a ultima, será penalizado com a retirada da bola de menor valor 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.125- 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.126- 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.127 - Uma equipe matará as bolas de 1 a 7 e a outra de 9 a 15, sendo que a determinação será definida pela bola da faixa que primeiro for feita.

Art.128- Quando cair duas bolas da mesma faixa, o jogador escolhe as bolas e a jogada prossegue com o adversário.

Art.129 - Se o atleta errar de bola na tacada de abertura o mesmo deverá repetir a jogada até acertar.

Art.130 - Se um jogador atingir primeiro a bola do adversário, errar em bola a bola branca se movimentando é considerada jogada.

Art.131- Cair à bola branca, saltar fora da mesa ou o conjunto das mesmas, será retirada a bola de menor numeração do adversário.

Art.132- 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 no seu lado caso a mesma continue ainda em seu local inicial.

Art.133- È permitido que o atleta deixe seu adversário sinucado intencionalmente.

Art.134- Para efetuar a jogada o atleta deve ter no mínimo um dos pés apoiados no chão.

Art.136- Não será permitida a jogada tipo “cabrito”.

Art.137 - Não será permitido atletas competirem sem camisa ou descalço.

Art.138- Caso o atleta queira utilizar seu próprio taco para jogar, trazendo o mesmo de casa poderá o fazer-lo.

Art.139- 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-140**- Ocorrendo empate na classificação, serão adotados os seguintes critérios:

Entre duas equipes

a) Confronto direto

Entre três ou mais equipes

1. Maior numero de 3x0 vencidos entre si
2. Maior numero de partidas vencidas entre si
3. Sorteio

**Art-141-** 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 será considerado perdedor .

**TÊNIS DE MESA**

Art.142- As disputas da modalidade de tênis de mesa serão de acordo com o que dispuser este regulamento e o que dispuser nas regras de tênis de mesa adotadas para as competições nacionais.

**Parágrafo único** - As bolas e raquetes a ser utilizadas serão fornecidas pela Secretaria Municipal de Esportes.

**A PARTIDA**

Art.143- Constituir-se de melhor de 03 sets de 11 pontos; sendo que, no caso de empatado em 10 pontos o vencedor será aquele que fizer 02 pontos consecutivos primeiros. A partir da fase semifinal a partida será disputada em melhor de 05 sets de 11 pontos.

Art.144- O jogador que atuar o primeiro set num lado é obrigado a atuar no lado contrario no set seguinte, sendo mudado o lado a cada set.

Art.145- Na partida “quando houver” empate” (partidas empatadas em 01 x 01 ou 02 x 02 a partir da fase semifinal), os jogadores devem mudar de lado logo que um jogador consiga 05 ( cinco ) pontos.

**O SAQUE**

Art.146- A bola deve ser lançada para cima (16 cm no mínimo), na vertical, e na descida deve ser batida de forma que toque primeiro no campo do sacador, passa sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do receptor.

Art.147- O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou extensão imaginária.

Art.148- Cada jogador tem direito a 02(dois) saques seguintes, mudando sempre que a soma dos pontos de ambos seja 02 ou seus múltiplos.

Art.123- Com o saque 10 x 10, a seqüência de jogo deve ser a mesma, mas cada jogador deve produzir somente um saque até o final de jogo.

Art.149- O direito a sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set começara recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

**UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)**

Art.150- A partida deve ser interrompida quando:

1. O saque queimar a rede;
2. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola);
3. Houver um erro na ordem do saque, recebendo ou lado.

**UM PONTO**

Art.151- A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto) um jogador perde um ponto quando:

1. Errar o saque;
2. Errar a resposta
3. Tocar na bola duas vezes consecutiva;
4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivo;
5. Bater com o lado de madeira da raquete
6. Movimentar a mesa de jogo;
7. Tocar a rede ou os seus suportes;
8. Bater o pé ao sacar;
9. Sua mesa livre tocar a superfície da mesa durante a sequência.

**CRITÉRIOS DE DESEMPATES**

Art.152. Entre duas equipes:

1. Confronto direto.

Entre três ou mais equipes:

a) Sets average entre as equipes empatadas;

b) Pontos average entre as equipes empatadas;

c) Sorteio.

**TRUCO MASCULINO**

Art.153- As disputas na modalidade de truco serão de acordo com o que dispuser este regulamento.

Art.154- Cada equipe poderá inscrever 03 atletas sendo que um será considerado reserva.

Art.155- Nenhum atleta poderá ser substituído durante a realização de uma partida.

Art.156 - O atleta reserva só poderá ser substituído durante a realização de uma partida.

Art.157 - 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 subseqüentes, o primeiro será um componente da equipe que venceu a partida anterior.

Art.158 - As cartas serão distribuídas em sentido anti-horário, uma a uma sempre por baixo, virando –se a última carta.

Art.159 - 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.160- Tanto o carteador como o cortador poderá ver somente a primeira carta a ser dada ao parceiro.

Art.161- 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.162- Carta jogada por engano está irreversivelmente jogada, valendo para a vaza que está sendo disputada, mantendo-se a ordem dos demais jogadores.

Art.163- 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.164- 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.

Art.165- Vencerá a partida a equipe que somar doze pontos ou mais primeiro.

Art.166- A contagem de pontos nas partidas será a seguinte:

a) jogadas simples - 1 ponto,

b) trucado - 3, 6, 9 e12 pontos, conforme as elevações.

Art.167- As disputas serão de 5 (cinco) partidas para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se os seguintes critérios:

a) 5 x 0 – cinco pontos

b) 4 x 1- quatro pontos

c) 3 x 2 - três pontos

d) 2 x 3 – dois pontos

e) 1 x 4- um ponto

f) 0 x 5 - zero pontos

Art.168- Ocorrendo empate na classificação, na chave ou 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) - Sorteio.

Art.169- 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.170- 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.171- Se as equipes tiverem 11 pontos cada uma, só poderá olhar as cartas o atleta que por sua vez irá jogar, quem descumprir está regra perderá a partida.

Art.172- Na aplicação do WO, qualquer que seja a sua caracterização (a equipe causadora estará eliminada da competição), considerar-se-á 5 x 0 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.

**XADREZ**

Art.173- O sistema será xadrez tradicional.

Art.174- Cabe a Secretaria Municipal de Esportes de Descanso, organizar a forma de disputa conforme o número de atletas inscritos.

§ ÚNICO - A contagem de pontos será:

1. Vitória - 2 pontos;
2. Empate - 1 ponto;
3. Derrota - 0 ponto.