******

**REGULAMENTO ESPECÍFICO**

**ATLETISMO (CORRIDA)**

1. A competição constará de uma corrida de 5.000 metros (no feminino) e 10.000 metros (no masculino). O trajeto será o seguinte: **FEMINIMO**: **Trajeto** – Largada no início da duplicada, seguindo em direção à Brusque até o término do canteiro central, nas imediações da **Rua Arthur Wandrey**, **perfazendo 03 voltas completas, totalizando 5.700 metros**, finalizando do lado contrário a residência do Sr. Altair Deichmann.

**MASCULINO**: **Trajeto** - Largada no início da duplicada, seguindo em direção à Brusque até o término do canteiro central, nas imediações da **Rua Arthur Wandrey**, **perfazendo 06 voltas completas, totalizando 10.000 metros**, finalizando do lado contrário a residência do Sr. Altair Deichmann.

2. No masculino quanto no feminino poderá ter até 05(cinco) atletas por bairro, os corredores deverão estar identificados com características que representem seu bairro.

3. O atleta que prejudicar adversário na competição será eliminado da disputa e sua equipe penalizada com a perda de 10 pontos no Troféu Campeão Geral. O atleta infrator será eliminado dos Jogos Comunitários de 2024 e 2025, **em todas as modalidades**.

4. Cada Comunidade deverá ser responsável no atendimento à distribuição de água ou qualquer tipo de atendimento para seus atletas.

5. **Fica proibido o acompanhamento** ao atleta enquanto este estiver competindo. Torcedores deverão ficar nas “calçadas laterais à pista”.

6. Não será permitida qualquer ajuda ao atleta, mesmo em caso de acidente, **situação que exclui o atleta**

**7. Número de medalhas**:

**Masculino**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze.

**Feminino**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze.

**ATLETISMO (REVEZAMENTO)**

1. A competição constará de uma corrida – **em sistema de revezamento** – de 5.000 metros rasos (no masculino) e 3.000 metros rasos (no feminino). O trajeto será o seguinte:

**Trajeto** – largada nas proximidades da Capelinha, no início da Rua Gruernerwinkel, bairro Aymoré, até o final da referida reta retornando ao ponto de origem, para que uma volta seja completada.

2. A competição Masculina terá cinco atletas.

3. A competição Feminina terá três atletas.

4. **A equipe que não possuir o número de atletas exigidos** para a prova será declarada excluída da competição na modalidade.

5. O atleta que prejudicar adversário na competição será eliminado da disputa e sua equipe penalizada com a perda de 10 pontos no Troféu Campeão Geral. O atleta infrator será eliminado dos Jogos Comunitários de 2024 e 2025, **em todas as modalidades**.

6. A equipe cujo último atleta chegar 15 minutos após a chegada do (a) primeiro (a) colocado (a) não será considerada para fins de pontuação.

7. Cada Comunidade deverá ser responsável no atendimento à distribuição de água para seus atletas.

8. **Fica proibido o acompanhamento** ao atleta enquanto este estiver competindo. Torcedores deverão ficar nas “calçadas laterais à pista”.

9. Não será permitida qualquer ajuda a atleta, mesmo em caso de acidente, **situação que exclui o atleta e a equipe da Modalidade**.

**10. Número de medalhas**:

**Masculino**: seis de ouro, cinco de prata e cinco de bronze.

**Feminino**: quatro de ouro, três de prata e três de bronze.

**BASQUETEBOL**

1. Cada jogo terá a duração de 15 minutos, sem intervalo. **Em caso de empate ao final do jogo,** serão cobrados lances livres até que o vencedor seja conhecido. Nas finais (incluindo a decisão do 3º lugar e a finalíssima) todos os jogos serão disputados **em dois tempos de 10 minutos**.

2. A partida será supervisionada **por um ou mais árbitro (s)**.

3. O jogo começa quando o árbitro lança a bola para cima. A bola será, então, disputada pelos jogadores que se encontram no círculo central a partir do momento em que ela atingir o ponto mais alto de sua trajetória.

4. O manejo da bola deve ser feito somente com as mãos. É proibido, entretanto, caminhar com ela em mãos por mais de dois passos. Deslocamentos maiores com a bola devem ser feitos quicando-a continuamente.

5. A **“cesta”** é feita quando a bola atravessar o cesto adversário. Cada “cesta” de campo vale 2 pontos. Quando é feita antes da linha de 3 pontos valerá, obviamente, 3 pontos. Um cesto de lance livre tem o valor de 1 ponto.

6. É permitido a um jogador cometer **no máximo 3 faltas**. A partir disso ele será eliminado da partida em questão.

7. Haverá cobrança de lances livres, sempre que um jogo terminar empatado, conforme segue:

- Três lances livres – cobrados alternadamente por atletas diferentes.

- Um lance livre até for encontrado vencedor – atletas diferentes.

- Havendo nova série de cobranças a ordem dos atletas **não necessariamente** precisará ser a mesma.

8. Não é permitido executar dois dribles consecutivos.

9. Cada equipe poderá utilizar um “tempo técnico” durante o jogo.

10. É permitido a um jogador cometer **no máximo 5 faltas na fase final**. A partir disso ele será eliminado da partida em questão.

11. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos nos jogos, excluídos os lances livres (caso o jogo terminar empatado).

- Maior número de pontos obtidos nos jogos, excluídos os lances livres (caso o jogo terminar empatado).

- Sorteio.

**12. Número de medalhas**: onze de ouro, dez de prata e dez de bronze.

**BEACH TENIS**

01 - A modalidade será realizada de acordo com as **Regras Oficiais** e pelo que dispuser este Regulamento. **Sendo todos os jogos 1(um)set com 6(seis) games,** contagem: 0(zero),15(quinze), 30(trinta), 40(quarenta) lembrando que não há vantagem, no empate 40x40 quem fizer o próximo ponto leva o game, se houver empate 5x5 o jogo vai a 7, persistindo o empate 6x6 o jogo é decidido em um tie break, onde são pontos corridos até 7 pontos no game.

02 - Troca de lado na quadra: A dupla troca de lado no final do primeiro, terceiro game e assim sucessivamente, sempre em números ímpares de game, até o final do set.

03 – As disputadas serão realizadas em duplas nos naipes feminino e masculino.

04 - Cada Comunidade poderá inscrever até duas atletas em cada naipe.

05 - **Critérios de desempate**: No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

Empate com 2 duplas.

1. Confronto direto.

Empate com 3 ou mais duplas.

a) Saldo de sets;

b) Saldo dos games;

c) Game average\*;

d) Sorteio

\*Soma dos games ganhos divididos pelos gamos jogados (soma dos resultados de todos os jogos do grupo) EX: 6x4, 6/10 = 0,6

06 - Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória: 3 pontos;

Derrota: 0 ponto;

07 - **Número de medalhas**: três de ouro, duas de prata e duas de bronze.

**BOCHA**

1. A competição de bocha acontecerá em dois formatos, **no masculino será a bocha SEXTETO, já no feminino será a bocha TRIO.**

2. Distância: 4 m da cabeceira – para o Masculino e 6 metros – para o Feminino.

3. Serão permitidas substituições de atletas, durante a mesma partida, desde que não haja alteração na posição dos demais jogadores em cancha.

4. Atleta substituído **não retorna à PARTIDA**.

5. Haverá sorteio para o início do jogo.

6. Bola que arremessada retornar à área de origem será anulada.

7. Caso o “bulinho” retornar à origem a jogada será anulada.

8. Caso a bola saltar da cancha ou bater em qualquer proteção, a mesma será anulada naquela jogada.

9. Caso o “bulinho” saltar da cancha ou bater em qualquer proteção, a jogada será anulada.

10. O atleta poderá jogar calçado.

11. Atleta que pisar no risco, ao arremessar a bola, perderá a bola a ser jogada naquele instante. Deverá aguardar a parada da bola, para depois sair da cancha. Não poderá transitar na cancha.

12. Poderão transitar livremente na cancha o **Capitão e/ou Treinador** da equipe, sendo que a presença de um (capitão ou treinador) exclui a participação do outro – dentro da cancha; **salvo na situação em que o mesmo atleta exerça as duas funções**.

13. A equipe poderá iniciar a partida com 4 jogadores no masculino e 2 jogadoras no feminino no mínimo, desde que respeitado o número de bolas a jogar, por equipe em relação ao número de jogadores presentes. Neste caso, o atleta que chegar atrasado, somente poderá atuar na partida seguinte.

14. Na 1ª Fase serão disputadas no máximo 02 (duas) partidas. A partir da 2ª Fase todos os jogos serão disputados **em melhor de três partidas** (vitória de uma equipe por 2 x 0 encerra o jogo).

15. **O torcedor somente poderá se manifestar** após o lançamento da bola na jogada. Descumprimento desta determinação poderá acarretar a retirada do torcedor das imediações da cancha. À consideração da arbitragem e havendo necessidade para tal poderão ser retirados todos os torcedores, que estiverem no recinto.

16. Todas as canchas deverão ter dois riscos, com dez centímetros de distância um do outro, na área de lançamento da bola.

17. **A arbitragem** ficará ao encargo do **Treinador ou Capitão** de cada equipe.

18. **A Cancha mandatária** deverá providenciar **bolas de boa qualidade** para o jogo.

19. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos no tabuleiro.

- Maior número de pontos obtidos no tabuleiro.

- Sorteio.

**20. Número de medalhas**:

**Masculino**: 13 de ouro, doze de prata e doze de bronze.

**Feminino**: sete de ouro, seis de prata e seis de bronze.

**CANASTRA**

1. Cada equipe poderá realizar duas substituições por partida, sendo estas efetuadas no final de cada jogada. Inclusive o atleta que foi substituído poderá retornar, mas somente na partida posterior.

2. Serão distribuídas 11 (onze) cartas para cada jogador.

3. A distribuição das cartas ao iniciar o jogo será feita pelo atleta que tiver a carta de maior valor.

4. O baralho deve ser embaralhado, pelo atleta que deu início à jogada anterior, sendo que a carta de início de jogada não poderá ser virada do monte.

5. A primeira carta a ser distribuída será para o atleta que vai iniciar a jogada.

6. Os jogos serão disputados da seguinte forma: 1ª fase em duas partidas, 2ª fase melhor de 3 partidas (vitória de uma equipe por 2 x 0 encerra o jogo)

7. O jogo será decidido em até três partidas de 3.000 (três mil) pontos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dados para contagem** | **Canastra limpa** | **Canastra suja** | **Outros Pontos** |
| Canastra | 300 pontos | 200 pontos | -- |
| Canastra de Coringas | 3.000 pontos | -- | -- |
| Canastra de AS a AS | 600 pontos | 500 pontos | - - |
| Batida Final e “Morto” | -- | -- | 100 pontos cada |
| Cartas | -- | -- | 10 pontos cada |

8. A canastra limpa somente com sete cartas na seqüência numeral. Se a mesma possuir coringa este deverá estar no lugar do número 02 (dois) e ser do mesmo naipe.

9. Os jogos serão disputados com dois “mortos”.

10. Para pegar o “morto” pode-se bater com descarte e sem canastra. Caso uma equipe não conseguir pegar o “morto” a mesma perderá 100 (cem) pontos.

11. Cada equipe poderá pegar **apenas** um “morto”. A equipe que pegar o “morto” e não jogar com o mesmo não contará e nem descontará os 100 (cem) pontos.

12. Se terminada as cartas da mesa, e os “mortos” ainda não foram usados, os mesmos não serão colocados em jogo. Neste caso não serão descontados os 100 (cem) pontos de ambas as equipes ou da equipe que não conseguiu pegar o “morto”.

13. Para o bate final é necessário ter pelo menos uma Canastra Real.

14. A equipe não será penalizada se terminar as cartas do monte. Nesta situação o jogador seguinte não terá direito à jogada, uma vez que terminará o jogo. Neste caso serão contadas as cartas que os atletas possuírem nas mãos – como ré.

15. O atleta que ficar com uma só carta, ou seja, “Pica-pau”, não poderá comprar as cartas da mesa.

16. O atleta deverá manter as cartas sobre a mesa ou na mão.

17. Somente poderão ser realizadas trincas de **AS, REI, TRÊS e CORINGAS**.

18. Após **1.500** (um mil e quinhentos) pontos a dupla somente poderá “abrir” o jogo com 70 (setenta) pontos, ou seja, 07 (sete) cartas ou 01 (uma) canastra.

19. Em caso de haver irregularidade no item “18” o atleta deverá recolher o jogo, **sofrendo a dupla** a seguinte penalidade: baixar o jogo com 100 (cem) pontos, ou seja, 10 (dez) cartas ou 01 (uma) canastra.

20. Em caso de reincidência **a dupla** deverá baixar o jogo com 120 (cento e vinte) pontos, ou seja, 12 (doze) cartas ou 01 (uma) canastra.

21. O atleta que mostrar uma ou mais cartas ao seu adversário ou companheiro voluntária ou involuntariamente perderá 50 (cinqüenta) pontos. Estes pontos perdidos serão descontados da marcação.

22. Nenhum dos atletas poderá pedir uma carta, comentar ou incentivar uma jogada durante o jogo.

23. Os pontos provenientes de penalidades terão que ser debitados da equipe infratora.

24. O coringa somente poderá ser utilizado uma vez no jogo, fora de sua posição real.

25. No caso de uma equipe não baixar o jogo, e a outra bater o jogo, a dupla perdedora será penalizada com 300 (trezentos) pontos.

26. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

**Duas equipes:**

1. Confronto direto. (Resultado do jogo, ou dos dois jogos somente);
2. Maior Número de Vitórias;
3. Saldo de pontos nas partidas realizadas entre **“si”** na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
4. Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
5. Sorteio.

**Três ou mais equipes:**

1. Maior Número de Vitórias;

2. Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

3. Sorteio.

**27. Número de medalhas**: cinco de ouro, quatro de prata e quatro de bronze (tanto na feminina como na masculina).

**CICLISMO**

1. Na prova de velocidade cada equipe terá até dois atletas e na de Montain Bike/resistência a equipe poderá ter até três atletas. Em todas as situações (velocidade, Montain Bike/ resistência) valerá o melhor resultado obtido por um deles. Nada impede que a equipe tenha, apenas, um atleta na prova de velocidade, de Montain Bike ou de resistência.

2. Um mesmo atleta poderá disputar a prova de velocidade e a de resistência.

3. O trajeto de cada prova será este:

**Velocidade**: a modalidade será disputada no **trecho duplicado na Rua do Imigrante**, com largada nas imediações da **residência do Senhor Altair Deichmann**, seguindo em direção à Brusque até o término do canteiro central, nas imediações da **Rua Arthur Wandrey**. O trajeto possui 1.910 metros por volta, **totalizando 13.370 metros em sete voltas** disputadas.

**Numero de medalhas**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze .

**Montain Bike**

1. Cada equipe poderá ter no máximo três atletas competindo.

2. Todos os competidores deverão estar identificados com características que representem seu bairro.

3. O trajeto da prova será este:

**Montain Bike Feminino**: a competição terá sua largada nas imediações do pátio da empresa JH Tinturaria e seu término nas imediações na Capela Imaculada Conceição, no Lageado Alto.

**Montain Bike Masculino**: a competição terá sua largada nas imediações do pátio da empresa JH Tinturaria e seu término no pátio da Capela Santo Antônio, no Lageado Alto. A coordenação deverá tomar as medidas cabíveis, **inclusive junto às Autoridades Policiais e de Trânsito**, para evitar que veículos circulem no **trajeto entre a Capela Imaculada Conceição e o pátio da Capela Santo Antônio**.

4. O atleta poderá escolher a bicicleta em que for competir.

5. Cada Comunidade deverá ser responsável **no atendimento à distribuição de água para seus atletas**, **em 2(dois) pontos específicos: Em frente ao Lageadense e na entrada da rua Stedile no Lageado Alto.**

**6. Número de medalhas**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze – tanto no Feminino como no Masculino.

**DOMINÓ**

1. Cada equipe poderá realizar duas substituições por partida, sendo estas efetuadas no final de cada jogada.

2. Os jogos serão disputados em melhor de três partidas (vitória de uma equipe por 2 x 0 encerra o jogo).

3. Cada partida terá – no mínimo –100 (cem) pontos.

4. Para o início da primeira partida de cada jogo, caberá a saída ao atleta que possuir o “dobre seis”. Nas demais partidas as pedras serão embaralhadas pelo atleta que foi o “saidor” na partida anterior, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao atleta localizado à sua direita.

5. As pedras deverão ficar obrigatoriamente dispostas em uma única fileira.

6. O atleta que tocar em qualquer pedra deverá jogá-la, salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo Árbitro ou Fiscal.

7. Joga-se com qualquer número de dobres ou pedras de qualquer naipe.

8. Verificando empate na contagem de pontos, proveniente de um “fecha” obrigatório ou não perderá a dupla que “fechou”.

9. Não poderá haver conversa durante o jogo entre os parceiros.

10. Ameaçar jogar uma pedra e não jogar importa na perda de 05 (cinco) pontos, **que serão somados à equipe adversária**.

11. **Passar com pedras na mão**, ignorando ter, importa na perda de 40 (quarenta) pontos, **que serão somados à equipe adversária,** e **a jogada será anulada**.

12. Cometer **“gato”** voluntária ou involuntariamente, durante a jogada, importa na perda de 40 (quarenta) pontos, **que serão somados à equipe adversária** e **a jogada será anulada**.

13. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens e comprovados pelo adversário importam na perda de 20 (vinte) pontos, **que serão somados à equipe adversária**.

14. Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras importa na perda de 05 (cinco) pontos pela equipe infratora, **que serão somados à equipe adversária**.

15. Sair, sem ser sua vez ou jogar sem ser sua vez, importa na perda de 05 (cinco) pontos pela dupla, **que serão somados à equipe adversária** e a jogada terá seqüência.

16. A Comissão Central Organizadora deverá providenciar as peças para o jogo.

17. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Maior número de vitórias 2 x 0.

- Maior número de vitórias 2 x 1.

- Saldo de pontos nas partidas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Sorteio.

**18. Número de medalhas**: cinco de ouro, quatro de prata e quatro de bronze (tanto no feminino como no masculino).

**ESTILINGUE**

1. Cada equipe terá quatro competidores, sendo considerada a pontuação dos três melhores atletas.

2. A distância a ser atingida será de oito metros, **a uma altura de 1,50 metros do meio do Alvo**.

3. Haverá uma distância de dois metros **entre o atirador e a torcida**.

4. **Preferencialmente** a competição será realizada em local onde o sol não atrapalhe a visão e o reflexo do atirador.

5. Cada concorrente deverá apresentar um estilingue em condições.

6. As clicas – para a competição – serão cedidas pela C.C.O.

7. A equipe poderá utilizar até 5 (cinco) minutos – a título de “ensaio”. Neste caso a “munição” ficará por conta da equipe.

8. Na competição cada concorrente terá direito a dez tiros.

9. Haverá um isolamento entre o competidor e a torcida a ponto do torcedor não “criar problema” ao atleta.

10. Critérios para fins de desempate, por equipe, no final da competição: 3 tiros – 1 tiro até encontrar vencedor. A equipe indicará atleta único (dentre seus três competidores) para a disputa do desempate.

11. **A modalidade será disputada na mesma data do Tiro Espingarda de Pressão, sendo a segunda modalidade a ser disputada no dia**. Não necessariamente os atletas do Estilingue e Tiro Pressão precisarão ser os mesmos representantes do bairro.

**12. Número de medalhas**: seis de ouro (uma para o melhor atirador), quatro de prata e quatro de bronze.

**FUTEBOL SETE – (SOCIETY)**

1. Idade limite para a modalidade: **Masculino 16 anos**: Atletas nascidos a partir de 01 de janeiro de 2008. Feminino livre.

2. Todos os atletas deverão utilizar **chuteiras de travas de borracha** (tipo society), **sendo vedado o uso** de chuteiras com travas de alumínio ou qualquer outras que comprometa a integridade física dos envolvidos na partida.

3. **Ao goleiro** será facultado o uso de calça, **desde que esta** não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente. Caberá ao árbitro conferir o uniforme das equipes.

4. Uma partida deverá ser disputada por duas equipes **compostas de 07 (sete) atletas** cada uma, **onde um dos quais**, obrigatoriamente, será o goleiro.

5. Cada jogo **terá a duração de 15 (quinze) minutos**, sem intervalo. Nas finais (incluindo a decisão do 3º lugar e a finalíssima) todos os jogos serão disputados **em dois tempos de 10 minutos**.

6. **As equipes que cometerem 05 (cinco) infrações técnicas por período** sofrerá um pênalti a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

7. **Não haverá penalidade para a aplicação de cartão amarelo** para qualquer atleta.

8. **No que se refere à aplicação do cartão vermelho** serão aplicadas as penalidades previstas no Regulamento Geral dos XXVI Jogos Comunitários de Guabiruba.

9. **As substituições serão ilimitadas** e deverão ser feitas pela lateral ou centro do campo, com ou sem a autorização do árbitro, **sendo que este deverá informar sua posição antes do início da partida**.

10. **Não será permitida a substituição do goleiro**, quando ocorrer à cobrança de penalidade máxima, **salvo por contusão grave** comprovada pelo árbitro.

11. **O tiro de meta** deverá ser cobrado pelo goleiro obrigatoriamente com as mãos.

12. **A bola poderá ser devolvida ao goleiro** tantas vezes quantas necessárias, **mas o mesmo não poderá recebê-la com as mãos**, a não ser que seja uma devolução involuntária ou de cabeça ou peito.

13. **O lateral deverá ser cobrado com a mão e o escanteio com os pés** e poderá ser cobrado para o goleiro, desde que o mesmo não o receba com as mãos.

14. **Qualquer falta** no Futebol Society será tiro livre direto, que poderá ser cobrado em 02 (dois) lances.

15. **A aplicação do “carrinho”** será caracterizada quando o atleta utilizar os pés, deslizando sobre o solo, com participação de outro atleta da equipe adversária, e será considerada infração técnica, devendo ser punida com a aplicação do cartão disciplinar pela arbitragem.

16. Se o árbitro paralisar a partida **para marcar uma infração de “mão na bola” intencionalmente**, o atleta deverá ser punido com um cartão disciplinar. Porém, se o árbitro paralisar a partida **para marcar uma infração de “bola na mão”**, o atleta não será advertido com cartão disciplinar, sendo somente anotada a falta técnica.

17. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de gols sofridos.

- Maior número de gols marcados.

- Menor número de cartões vermelhos.

- Menor número de cartões amarelos.

- Penalty.

18. Caso haja empate no final de cada jogo – **a partir da 2ª Fase** – serão disputadas penalidades máximas na seguinte ordem:

- Três penalidades cobradas **de forma alternada – por atleta diferente.**

- Uma penalidade cobrada **de forma alternada por atleta diferente**. As cobranças **poderão envolver todos os atletas da equipe**, inclusive o goleiro.

a) Havendo necessidade de mais séries de cobrança, a seqüência dos cobradores **não necessariamente** será a mesma da cobrança anterior.

b) Caso uma equipe tenha atleta expulso, a equipe adversária deverá retirar um de seus atletas, antes do início da cobrança das penalidades.

**19. Número de medalhas**: quinze de ouro, catorze de prata e catorze de bronze.

**FUTEBOL SUÍÇO**

l. Cada jogo **terá 2 tempos com a duração de 20 (minutos) minutos cada**, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

2. Idade limite para a modalidade:

**Suíço Masculino 40 anos**: Atletas nascidos a partir de 1º de janeiro de 1984.

2. Participarão do jogo, no máximo, 8 atletas com o goleiro.

3. Será ilimitado o número de substituições em cada jogo.

4. O atleta **não** poderá atuar com **chuteira de trava**.

5. O uso de **caneleira é optativo**, ou seja, não será obrigatório.

6. **Cada equipe deverá providenciar uma bola para o jogo**. As bolas permanecerão com o mesário.

7. **Após a 7ª falta por equipe**, em cada tempo de jogo, haverá a cobrança de tiro direto.

8. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de gols sofridos.

- Maior número de gols marcados.

- Menor número de cartões vermelhos.

- Menor número de cartões amarelos.

- Sorteio.

9. Caso haja empate no final de cada jogo – **a partir da 2ª Fase** – serão disputadas penalidades máximas na seguinte ordem:

- Três penalidades cobradas **de forma alternada – por atleta diferente.**

- Uma penalidade cobrada **de forma alternada por atleta diferente**. As cobranças **poderão envolver todos os atletas da equipe**, inclusive o goleiro.

a) Havendo necessidade de mais séries de cobrança, a seqüência dos cobradores **não necessariamente** será a mesma da cobrança anterior.

b) Caso uma equipe tenha atleta expulso, a equipe adversária deverá retirar um de seus atletas, antes do início da cobrança das penalidades.

**10. Número de medalhas**: onze de ouro, dez de prata e dez de bronze.

**FUTSAL**

1. O certame será disputado em três categorias:

* Livre masculino.
* Livre feminino.
* FUTSAL – 18 anos – para atletas nascidos a partir de 1º de janeiro de 2006.

2. Cada jogo **terá a duração de 15 (quinze) minutos**, sem intervalo.

3. Após a Terceira falta será cobrado 1(um) tiro livre

3. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de gols sofridos.

- Maior número de gols marcados.

- Menor número de cartões vermelhos.

- Menor número de cartões amarelos.

- Penalty.

4. Caso haja empate no final de cada jogo – **a partir da 2ª Fase** – serão disputadas penalidades máximas na seguinte ordem:

- Três penalidades cobradas **de forma alternada – por atleta diferente.**

- Uma penalidade cobrada **de forma alternada por atleta diferente**. As cobranças **poderão envolver todos os atletas da equipe**, inclusive o goleiro.

a) Havendo necessidade de mais séries de cobrança, a seqüência dos cobradores **não necessariamente** será a mesma da cobrança anterior.

b) Caso uma equipe tenha atleta expulso, a equipe adversária deverá retirar um de seus atletas, antes do início da cobrança das penalidades.

**5. Número de medalhas**: treze de ouro, doze de prata e doze de bronze (em cada modalidade).

**FUTEVÔLEI**

1. O jogo é iniciado após o primeiro saque, que se dará em função ao apito do árbitro. O saque deverá ser executado por meio do toque com os pés e deverá atravessar a rede por cima, chegando à área da quadra adversária. O local para o saque é chamado “zona de saque” e abrange desde a linha demarcatória de fundo até o limite da zona livre.

2. Cada jogo terá no **“Set” único até 18 pontos** – com diferença mínima de 2 pontos – entre as equipes litigantes, com exceção da Fase Final. Havendo o terceiro “Set” este terá 15 pontos – com diferença mínima de dois. Exemplos: 18 X 16 ou 30 X 28 ou 15 X 10 ou 17 X 15.

3. **Poderá haver uma substituição de jogador por set**.

4. A arbitragem **preferencialmente** será federada.

5. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos.

- Maior número de pontos marcados.

- Sorteio.

6. No mais serão seguidas as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futevôlei.

**7. Número de medalhas**: três de ouro, duas de prata e duas de bronze.

**HANDEBOL**

1. Cada jogo **terá a duração de 15 (quinze) minutos**. Para o ano de 2024 excepcionalmente será em chave única, um contra todos.

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de gols sofridos.

- Maior número de gols marcados.

- Menor número de cartões vermelhos.

- Menor número de cartões amarelos.

- Sorteio.

4. O Árbitro – preferencialmente – **deverá ser “Federado”**.

5. A penalidade aplicada aos atletas pela arbitragem, que habitualmente é de dois minutos, **será de um minuto**.

**6. Número de medalhas**: doze de ouro, onze de prata e onze de bronze (tanto no feminino como no masculino).

**S I N U C A**

1. Cada equipe terá direito a iniciar uma partida. Havendo a “negra” será feito novo sorteio.

2. Estranhos ou atleta reserva não poderão opinar sobre a jogada.

3. Se na saída cair o bolão – somente perde a vez.

4. Se na saída cair bolão e bola – perderá também a bola.

5. Se no final cair o bolão, só perderá a partida se as duas equipes estiverem pela bola preta.

6. Tendo o adversário uma bola ou mais, não perde quem “matou” a bola preta.

7. Não será permitido jogar em cima da bola do adversário, com o propósito de benefício próprio, sendo o atleta punido com a perda de uma bola, perda da vez e a bola e bolão voltarão à posição anterior à jogada. Sempre deverá procurar uma saída para a sinuca.

8. A sinuca será válida para qualquer distância, isto é, poderá encostar atrás de qualquer bola.

9. A bola preta somente será utilizada no instante adequado, ficando fora quando do início de cada partida.

10. Um dos pés do jogador deverá ficar no chão.

11. Caso o atleta errar a tacada e cair o bolão – pagará uma bola.

12. Caso o atleta errar a tacada e “matar” uma ou mais bolas do adversário – pagará mais uma bola.

13. O infrator perderá a vez e pagará uma bola nas seguintes situações:

a) tocar a bola ou bolão voluntariamente ou não.

b) dar dois toques no bolão.

c) colocar o bolão na caçapa ou fora da mesa.

d) colocar a bola fora da mesa.

e) dar “carretão”, isto é, conduzir bola ou bolão deliberadamente.

f) errar a tacada.

14. Haverá disputa individual e em duplas.

15. Caso as duas equipes estiverem pela “bola preta”, e o tacador der dois toques no bolão, ou tocar na bola, perderá automaticamente a respectiva partida.

16. Substituição de atletas somente de uma partida para outra **na dupla**.

17. Todos os jogos serão disputados **em melhor de três partidas** (vitória de uma equipe por 2 x 0 encerra o jogo).

18. Um mesmo atleta poderá participar da **Sinuca Individual** e da **Sinuca em Dupla**.

19. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Maior número de vitórias 2 x 0.

- Maior número de vitórias 2 x 1.

- Maior quantidade de bolas na mesa a favor (soma geral dentro da chave).

- Sorteio.

**20. Número de medalhas**:

**Individual**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze.

**Dupla**: três de ouro, duas de prata e duas de bronze.

**TÊNIS DE MESA**

1. **O Tênis de Mesa** é praticado numa mesa que possui 2,74 metros de comprimento por 1,45 metros de largura. A altura da mesa deve ficar a 76 cm de distância do solo. No meio da mesa é fixada uma rede com 1,83 metros de comprimento e 15,25 cm de altura.

2. **Cada jogo será disputado em melhor de três “Set” de 11 pontos com exceção das semifinais, final e disputa do terceiro colocado que será disputado em melhor de cinco “Set” de 11** – com diferença mínima de 2 pontos – entre as equipes litigantes. Exemplos: 11 X 08 ou 11 X 06 ou 11 X 09 ou 18 X 16 (vitória de uma equipe por 2 X 0 encerra o jogo).

3. Nas demais situações serão observadas as regras oficiais da **Confederação Brasileira de Tênis de Mesa**.

4. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos.

- Maior número de pontos marcados.

- Sorteio.

**5. Número de medalhas**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze (tanto no feminino como no masculino).

**TIRO ESPINGARDA DE PRESSÃO**

1. Cada equipe terá quatro competidores, sendo considerada a pontuação dos três melhores atletas.

2. Cada competidor terá direito a seis tiros. Cada alvo terá – no máximo – dois tiros.

3. Haverá uma distância de dois metros **entre o atirador e a torcida**.

4. **Preferencialmente** a competição será realizada em local onde o sol não atrapalhe a visão e o reflexo do atirador.

5. A equipe poderá utilizar até 5 (cinco) minutos – a título de “ensaio”.

6. O atirador poderá escolher e arma e a munição a ser utilizada, desde que compatíveis com a Entidade que rege à matéria.

7. **O limite do calibre deverá ser de 4,5 – e será proibido qualquer outro maior**.

8. A distância entre o atirador e o alvo será de dez metros, **a uma altura de 1,50 metros do meio do Alvo**.

9. **Caso acontecer** de um atirador der os três tiros no mesmo alvo, **exclui-se o melhor tiro**, permanecendo os demais e **respeitando-se o limite de seis tiros por atleta**.

10. **Caso o atleta alegar** que a munição não tenha saído da espingarda, **mediante comprovação pela coordenação da prova** – repete-se o tiro.

11. Haverá um isolamento entre o competidor e a torcida a ponto do torcedor não “criar problema” ao atleta.

12. **Havendo empate** no resultado entre mais de um competidor e/ou entre mais de uma equipe serão utilizados, por ordem, os seguintes critérios para fins de desempate:

a) maior número de 10.

b) maior número de 09.

c) sorteio.

13. **A modalidade será disputada na mesma data do Estilingue, sendo a primeira modalidade a ser disputada no dia**. Não necessariamente os atletas do Estilingue e Tiro Pressão precisarão ser os mesmos representantes do bairro.

**14. Número de medalhas**: seis de ouro (uma para o melhor atirador), quatro de prata e quatro de bronze.

**TRUCO**

1 - As regras serão de acordo com este regulamento.

2 - O truco dos jogos comunitários será disputado em melhor de três partidas (Caso haja a necessidade da terceira partida).

3 - Somente será permitido trocar de lugar na mesa no início de cada partida.

4 - Não será permitido qualquer tipo de comentário, que influencie na jogada (ex. mata, deixa pra mim, etc...) exceto se as duas duplas acordarem antes da partida.

5 - Será permitido perguntar de quem é qualquer carta que for jogada na mesa (ex. de quem é o três, quem fez a 1ª, etc...).

6 - Se duas cartas forem jogadas ao mesmo tempo na mesa, considera-se que a que caiu por baixo seja a da jogada em andamento e a de cima para a próxima jogada.

7 - Ninguém é obrigado a mostrar a sua maior carta em caso de empates.

8 - Trucar ou chamar não poderá ser feito através de sinais, (ex. mostrar 3 dedos, apontar para o adversário, balançar a cabeça, etc.) a ação só será validada se for usada as palavras conforme ação do momento.

9 - Não será permitido o uso de artimanhas, como turco, suco, ou Jorge, etc...

10 - Não será permitido chamar a trucada, e jogar as cartas na mesa, usando termos como, demorou, corte por 1, seistão loucos, etc...

11 - Quem mandar de 11, não poderá jogar por três empates, volta o carteado.

12 - Na mão de onze, mesmo que uma dupla saia com casal maior tem que bater cartas.

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

14 - Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

**Da carteada**.

15 - As cartas tem que ser dadas sempre por baixo.

16 - A carteada será feita de uma em uma carta, com a **vira** na última.

17 - O carteador só poderá ver uma carta de seu parceiro.

18 - No início da jogada, não será permitido trucada com número diferente de três cartas.

19 - Caso haja erro na carteada, o baralho será passado para o próximo carteador sem perda de tento.

20 - Caso vire uma ou mais cartas durante a carteada, terá que haver novo corte e nova distribuição de cartas, pelo mesmo carteador, a menos que o adversário queira ficar com a carta. Em caso de reincidência o baralho é passado a frente, sem ônus para o carteador.

21 – Durante a partida se o carteador ou o cortador olhar o fundo do baralho, a 1ª vez será advertido na 2ª vez em diante será penalizado com perda de um tento.

**Do corte do baralho.**

22 - O cortador não pode embaralhar o baralho apenas cortar e no máximo 1 vezes.

23 - No corte o cortador poderá tirar uma carta e terá que passar para seu parceiro, podendo olhar ela.

24 - O 4 (quatro) de ouro não poderá ser recusado no corte.

25 - O cortador não será obrigado a cortar, pode mandar cartear sem corte.

26 - O corte e a carteadas deverão ser feitos sempre superior a altura da mesa.

27 - Não será permitido voltar o nº de tentos, no caso de 11 a 11, será mantido o corte e jogo normal. **(não será disputado nas escuras!)**

28 - Caso uma das duplas bata na mesa e vire as cartas (sobras), perderá a quantidade de tentos que estiver em jogo.

29 - Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória: 3 pontos;

Derrota: 0 ponto;

Ausência: W0

Parágrafo único.

Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

Entre duas equipes: confronto direto

Entre três ou mais equipes:

1. saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.
2. Maior número de vitória de 2X0
3. Menor número de pontos sofridos.
4. Sorteio.

Em caso de WO a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

**30 - Número de medalhas**: três de ouro, duas de prata e duas de bronze.

**VÔLEI DE AREIA**

1.Cada jogo terá **“Set” único até 21 pontos** – com diferença mínima de 2 pontos – entre as equipes litigantes (item 7.2.1 da Regra Oficial do Vôlei de Areia).

2. **Nos jogos finais** (decisão do 3º lugar e finalíssima) os jogos **poderão ter até três “Sets”** – com diferença de 2 pontos – entre as equipes litigantes. Havendo o terceiro “Set” este terá 15 pontos – com diferença mínima de dois (item 7.1.2. da Regra Oficial do Vôlei de Areia). Exemplos: 15 10 ou 16 X 14.

3. Cada equipe **terá direito a “um tempo” por set**.

4. No Vôlei em Dupla **PODERÁ** haver uma substituição de atleta durante o “Set”.

5. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos.

- Maior número de pontos marcados.

- Sorteio.

**6. Número de medalhas**: três de ouro, duas de prata e duas de bronze (tanto no Feminino como no Masculino).

**VOLEIBOL**

1.Cada jogo terá **“Set” único de 25 pontos** – com diferença mínima de 2 pontos – entre as equipes litigantes. Exemplos: 25 X 23 ou 30 X 28.

2. **Nos jogos finais** (semifinais, decisão do 3º lugar e finalíssima) os jogos **poderão ter até três “Sets”** – com diferença de 2 pontos – entre as equipes litigantes. Havendo o terceiro “Set” este terá 15 pontos – com diferença mínima de dois. Exemplos: 25 X 23 ou 30 X 28 ou 17 X 15.

3. Critérios para desempate no final da 1ª Fase – dentro da mesma chave:

- Confronto direto – somente entre duas equipes.

- Maior número de vitórias.

- Menor número de pontos sofridos.

- Maior número de pontos marcados.

- Sorteio.

4. No mais serão seguidas as regras oficiais do voleibol.

**5. Número de medalhas**: treze de ouro, doze de prata e doze de bronze.

**XADREZ**

1. Os jogos serão realizados individualmente com um tabuleiro e seguirão as regras e normas da FIDE.

2. No mais a competição será coordenada pela **Associação Brusquense de Xadrez**, a quem caberá realizar todos os atos necessários ao bom desempenho da atividade esportiva, inclusive no que diz respeito à Tabela de Jogos.

**3. Número de medalhas**: duas de ouro, uma de prata e uma de bronze – tanto para o masculino como para o feminino.

Guabiruba, SC, 15 de dezembro de 2023.

**Marcia Hochsprung Watanabe**

Secretária de Esportes, Lazer e Assuntos para Juventude.