

Portaria G-CEL 60, de 23-12-2020  
Dispõe sobre a participação nos Jogos da Melhor Idade

A Coordenadora de Esportes e Lazer, com fundamento no decreto 56.637, de 01/01/2011 e Artigos 22, inciso II letra b, Artigo 25 e Artigo 38 letra B, baixa a seguinte Portaria:

Artigo 1º Com o objetivo de favorecer o desenvolvimento da prática esportiva nos Municípios do Estado de São Paulo por meio da competição; buscar os melhores atletas ou equipes em cada uma das Regiões Esportivas, visando a participação nos Jogos da Melhor Idade-Final Estadual, e contribuir para o aprimoramento técnico das diversas modalidades em disputa, aprova o Regulamento dos Jogos da Melhor Idade, conforme anexo.

Artigo 2º Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

ANEXO

A – REGULAMENTO GERAL

I – DOS OBJETIVOS

Artigo 1º – Os Jogos da Melhor Idade, organizados e realizados pela Secretaria de Estado de Esportes e Secretaria de Desenvolvimento Social, têm por objetivo valorizar e estimular a prática esportiva, como fator de promoção de saúde e bem estar, resgatando a autoestima para melhor convívio social dos idosos dos municípios do Estado de São Paulo.

II – DOS JOGOS

Artigo 2º – Serão disputadas as modalidades nas seguintes categorias:

a) Atletismo e Natação – Masculino e Feminino:

1. Categoria "A" – de 60 a 64 anos – (nascidos de 1961 a 1957);
2. Categoria "B" – de 65 a 69 anos – (nascidos de 1956 a 1952);
3. Categoria "C" – de 70 a 74 anos – (nascidos de 1951 a 1947);
4. Categoria "D" – de 75 a 79 anos – (nascidos de 1946 a 1942);
5. Categoria "E" – de 80 a 84 anos – (nascidos de 1941 a 1937);
6. Categoria "F" – de 85 a 89 anos – (nascidos de 1936 a 1932);
7. Categoria "G" – acima de 90 anos – nascidos a partir de 1931, 1930, 1929 ... ).

b) Tênis e Voleibol Adaptado – Masculino e Feminino:

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de 1961 a 1952);
2. Categoria "B" – a partir de 70 anos – (nascidos de 1951, 1950, 1949 .. ).

c) Dança de Salão Misto e Tênis de Mesa Masculino e Feminino:

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de 1961 a 1952);
2. Categoria "B" – de 70 a 79 anos – (nascidos de 1951 a 1942);
3. Categoria "C" – a partir de 80 anos – (nascidos de 1941, 1940, 1939 ..... ).

III – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Artigo 3º – Os Jogos da Melhor Idade serão realizados considerando-se as Regiões Esportivas estabelecidas pela Coordenadoria de Esporte e Lazer (CEL) e serão classificatórios para os Jogos Abertos Da Melhor Idade – Final Estadual.

Artigo 4º – Os períodos de realização das Regiões Esportivas e Final Estadual constam no Calendário Oficial da SESP, disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br).

IV – CONGRESSOS

Artigo 5º – Os Congressos Técnicos, com presença obrigatória de um representante de cada município inscrito, serão realizados conforme Calendário Oficial da SESP, disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br).

V – DAS MODALIDADES

Artigo 6º – Serão disputadas as seguintes modalidades:

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| 1. Atletismo      | Masculino/Feminino |
| 2. Bocha          | Masculino ou Misto |
| 3. Buraco         | Masculino/Feminino |
| 4. Coreografia    | Mista              |
| 5. Damas          | Masculino/Feminino |
| 6. Dança de Salão | Misto              |
| 7. Dominó         | Masculino/Feminino |
| 8. Malha          | Masculino ou Misto |
| 9. Natação        | Masculino/Feminino |
| 10. Tênis         | Masculino/Feminino |

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| 11. Tênis de Mesa     | Masculino/Feminino |
| 12. Truco             | Masculino ou Misto |
| 13. Voleibol Adaptado | Masculino/Feminino |
| 14. Xadrez            | Masculino/Feminino |

#### VI – DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 7º – Os Jogos da Melhor Idade – JOMI – estão abertos à participação de idosos moradores e ou participantes em projetos sociais desenvolvidos ou apoiados pelo Fundo Social de Solidariedade, em parceria com a Secretaria de Esportes de seu município.

Artigo 8º – Cada município será representado por apenas uma equipe em cada modalidade, categoria e sexo, com exceção de Dança de Salão, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado, nas quais o município poderá se inscrever em todas as categorias.

Parágrafo Primeiro – Para efetivar sua participação todos os atletas e dirigentes deverão ser cadastrados pelo Gestor de Cadastro Municipal no Sistema Integrado de Cadastro da CEL;

Parágrafo Segundo – O atleta poderá participar de até duas modalidades;

Parágrafo Terceiro – Na modalidade de Dança de Salão, o atleta da categoria “B” poderá participar da Categoria “A” e o atleta da categoria “C” poderá participar da categoria “B”. Sua participação se dará em apenas 1 (uma) única categoria definida pelo município;

Parágrafo Quarto – Na modalidade de Voleibol Adaptado da Categoria “A” será permitida a participação de, no máximo, 2 (dois) atletas da Categoria “B”, sendo que o atleta somente poderá participar de apenas 01 (uma) única categoria, que será definida pelo Município;

Parágrafo Quinto – Na modalidade de Coreografia, o município deverá ter entre os participantes no mínimo 02 (dois) com idades a partir de 70 anos – (nascidos em 1951, 1950, 1949...);

Parágrafo Sexto – Na modalidade de Dança de Salão, o município poderá ser representado por apenas um casal em cada categoria;

Parágrafo Sétimo – Na modalidade de Natação, masculino e feminino, os atletas poderão participar das provas livre e costas;

Parágrafo Oitavo – Na modalidade de Tênis, o município deverá optar por disputar a competição individual ou em duplas, por categoria e sexo;

Parágrafo Nono – Os órgãos promotores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas antes, durante ou depois de quaisquer jogos e ou competições, cabendo aos municípios as providências quanto às condições de aptidão física / clínica do atleta para a prática da respectiva modalidade.

Artigo 9º – Para os Jogos Regionais da Melhor Idade – Final Estadual – classificam-se o primeiro e segundo colocados em cada modalidade, categoria e sexo de cada um dos Jogos Regionais da Melhor Idade (8 etapas), exceto na modalidade de Tênis, onde se classifica apenas o primeiro colocado por prova, categoria e sexo.

Parágrafo Primeiro – O município sede terá garantida a sua participação nos Jogos Regionais da Melhor Idade – Final Estadual nas modalidades e sexo nas quais tenha participado dos Jogos Regionais da Melhor Idade – JOMI – do ano em curso;

Parágrafo Segundo – Nas modalidades de Atletismo e Natação classificar-se-ão para os Jogos Regionais da Melhor Idade – Final Estadual – os dois primeiros colocados de cada prova, categoria e sexo. Classificar-se-á, também, um atleta por prova, categoria e sexo da cidade sede, desde que o mesmo tenha participado dos Jogos Regionais da Melhor Idade e não obtido classificação;

Parágrafo Terceiro – Caso a cidade sede tenha obtido a classificação de campeão ou vice-campeão nas modalidades de Atletismo e Natação, por prova, categoria e sexo, o subsequente na classificação terá o direito de participar do JOMI Final Estadual;

Parágrafo Quarto – Caso haja apenas uma equipe inscrita e ou participante nos Jogos Regionais da Melhor Idade na modalidade, categoria e sexo, sem possibilidade de disputa, fica assegurada sua participação nos Jogos Regionais da Melhor Idade – Final Estadual;

Parágrafo Quinto – Nos Jogos Regionais da Melhor Idade – Fase Final – em todas as modalidades, categorias e sexo, para efeito de classificação, a vaga estará garantida ao município; em caso de impossibilidade do atleta classificado participar, apresentando atestado médico, a vaga poderá ser preenchida por outro atleta, desde que já esteja cadastrado no SIC/CEL, e tenha participado da sua Regional.

Artigo 10 – São condições fundamentais para que um atleta participe dos Jogos Regionais da Melhor Idade – JOMI:

- Fazer parte de projetos sociais desenvolvidos pelo Fundo Social de Solidariedade do seu município;
- Ter 60 (sessenta) anos, completos ou a serem completados no ano em curso, ou idade superior;
- Estar cadastrado no Sistema Integrado de Cadastros da CEL e inscrito no evento;
- Satisfazer a todas as exigências das Portarias e Regulamentos da SESP/CEL.

Parágrafo Único – Antes de cada partida ou rodada o atleta, técnico, assistente técnico, preparador físico, médico/fisioterapeuta/enfermeiro, massagista e dirigentes deverão apresentar a seguinte documentação original:

- Cédula de identidade expedida pela Secretaria de Segurança Pública;
- Cédula de Identidade expedida pelas Forças Armadas;
- Cédula de Identidade Profissional, expedida por órgãos reconhecidos pela legislação Federal (CREF/ CRM/CRO/CREA/OAB/CRF/CREFITO/COREN);
- Passaporte Brasileiro;
- Registro Nacional de Estrangeiro (RNE);
- Ministério das Relações Exteriores (MRE);
- Carteira Nacional de Habilitação;
- Carteira de Trabalho.

#### VII – DA INSCRIÇÃO

Artigo 11 – Os municípios deverão, através dos seus Gestores de cadastro Municipal, formalizar as suas inscrições através de formulário próprio on-line, por modalidade, categoria e sexo, até a data do bloqueio da confirmação de inscrição que consta no Calendário Oficial da SESP, disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br).

Após este prazo o sistema será bloqueado para qualquer intervenção.

Parágrafo Único – As desistências deverão ser feitas antes do início do Congresso Técnico.

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

1. Atletismo - 2 participantes por categoria e sexo;
2. Bocha - 3 participantes;
3. Buraco - 2 participantes por sexo;
4. Coreografia - 12 participantes;
5. Damas - 1 participante por sexo;
6. Dança de Salão - 1 casal, por categoria;
7. Dominó -2 participantes por sexo;
8. Malha - 3 participantes;
9. Natação - 2 participantes por categoria e sexo;
10. Tênis Individual - 1 participante por categoria e sexo;
11. Tênis Dupla - 2 participantes por categoria e sexo;
12. Tênis de Mesa -1 participante por categoria e sexo;
13. Truco - 2 participantes;
14. Voleibol Adaptado - 12 participantes por categoria e sexo;
15. Xadrez - 1 participante por sexo.

Parágrafo Primeiro – As confirmações de inscrição e as relações nominais por modalidade, categoria e sexo seguem o cronograma do calendário oficial da SESP disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br);

Parágrafo Segundo – O não cumprimento dos cronogramas estabelecidos implicará no impedimento de participação do município;

Parágrafo Terceiro – Em caso de litígio entre municípios, com relação à inscrição de atletas, de acordo com o Artigo 2º, parágrafo 3º, do Regulamento do Cadastro de Atletas, a exclusão do atleta no SIC/CEL será realizada conforme Calendário Oficial da SESP, disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br), para todas as Regiões Esportivas.

Artigo 13 – Após as datas dos bloqueios, o sistema será fechado.

Parágrafo Primeiro – As relações nominais das modalidades, categoria, sexo, carimbadas e assinadas pelo representante legal do município, deverão ser entregues em 06 (seis) vias para a modalidade de Voleibol Adaptado e em 03 (três) vias para as demais modalidades, na Comissão

de Controle, instalada na Cidade Sede, conforme Calendário Oficial da SESP, disponível no site [www.esportes.sp.gov.br](http://www.esportes.sp.gov.br).

Parágrafo Segundo – O Município que não entregar as relações nominais na Comissão de Controle, conforme previsto no parágrafo anterior, estará automaticamente impedido de participar da edição dos JOMI do ano em curso.

Artigo 14 – O Atestado Médico será obrigatório para a participação de todos os atletas nos Jogos Regionais da Melhor Idade – JOMI em todas as etapas Regionais e Final Estadual.

Parágrafo Primeiro – O Atestado Médico de cada inscrito deverá ter sido expedido com data máxima de 15 (quinze) dias que antecedem as disputas, com assinatura, carimbo e CRM do médico responsável. Deverá ser apresentado quando da entrega das relações nominais, na Comissão de Controle do Comitê Dirigente, endossando os seguintes termos:

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

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

Parágrafo Terceiro – O atleta estará impedido de participar de qualquer modalidade, em qualquer etapa, sem a apresentação do Atestado Médico com data válida (até 15 dias antes do evento).

#### VIII – DOS JOGOS E COMPETIÇÕES

Artigo 15 – Será admitida uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos sobre o horário marcado para as competições e jogos. A equipe que não se apresentar nesse prazo, ou quando anunciada, perderá por não comparecimento, caracterizando "W.O.", exceto nas modalidades de Damas e Xadrez, que seguirão a regulamentação específica constante no Regulamento Técnico.

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

Parágrafo Primeiro – Configuram abandono as seguintes situações:

- a) Deixar de comparecer depois de inscrito;
- b) Deixar de comparecer em qualquer partida, quando disputada em eliminatória simples e após o início da Fase Final do Sistema de Disputa dos Jogos Regionais da Melhor Idade;
- c) Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno, quando não houver possibilidade de classificação para uma fase subsequente;
- d) Deixar de comparecer para disputar a última partida dentro de um turno (Grupo Único), quando não houver possibilidade de ser primeiro colocado;
- e) Não comparecer a competição programada nas modalidades individuais;
- f) Duas ausências nos jogos programados nas modalidades coletivas;
- g) Desistir oficialmente da competição entre uma fase e outra;
- h) Comparecer ao local das competições e se recusar a jogar ou competir.

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

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

#### IX – PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Artigo 17 – Para efeito de classificação nos grupos nas etapas Regionais e Final Estadual será adotada a seguinte pontuação:

1. Bocha, Buraco, Dominó, Tênis de Mesa, Truco e Voleibol adaptado:

Vitória:	2 pontos
Derrota:	1 ponto
Ausência:	0 ponto

2. Damas:

Vitória:	2 pontos
Empate:	1 ponto
Derrota:	0 ponto
Ausência:	-1 (menos um) ponto

3. Malha

Vitória:	3 pontos
Empate:	2 pontos

Derrota: 1 ponto

Ausência: 0 ponto

#### 4. Xadrez

Vitória: 3 pontos

Empate: 2 pontos

Derrota: 1 ponto

Ausência: 0 ponto

Artigo 18 – Critérios de desempate para os Jogos da Melhor Idade – JOMI, nas etapas Regionais e Final Estadual, quando o sistema utilizado for de grupos:

##### 1 – BOCHA:

\* Será considerada a contagem de 2 x 0 (18x00, 18x00) para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas nos jogos disputados entre si na fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos nos jogos disputados entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas average em todos os jogos realizados na fase em que se deu o empate;

e) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

##### 2 – BURACO:

\* Será considerada a contagem de 2 x 0 (1000 x 0000, 1000 x 0000) para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas disputadas entre si na fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos das partidas realizadas entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas average em todos os jogos realizados na fase em que se deu o empate;

e) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

##### 3 – COREOGRAFIA E DANÇA DE SALÃO:

a) Classificará o município que obtiver o melhor índice técnico (a maior nota apresentada dentre os critérios de julgamento)

b) Persistindo o empate, classificará o município com o 2º melhor índice técnico, e assim sucessivamente.

c) Persistindo o empate será realizado sorteio.

##### 4 – DAMAS:

– Sistema "SCHURING"

a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);

b) Maior número de vitórias;

c) Sonnenborn-Berger;

d) Sorteio.

– Sistema "Suiço"

a) Confronto direto (somente para 2 jogadores);

b) Escore acumulado;



- c) Milésimos totais menos o pior;
- d) Milésimos totais;
- e) Milésimos medianos;
- f) Sorteio.

5 – DOMINÓ:

\* Será considerada a contagem de 4 x 0 para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas disputadas entre si na fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior número de partidas realizadas entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas average em todas os jogos realizadas na fase em que se deu o empate;

e) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

6 – MALHA:

\* Será considerada a contagem de 38 x 00 para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) Será decidido pelo confronto direto entre ambas;

b) Persistindo ainda o empate, classificar-se-á a equipe que obtiver o maior número de vitórias na fase;

c) Persistindo ainda o empate, classificar-se-á a equipe que obtiver o maior saldo de pontos na fase;

d) Persistindo ainda o empate, classificar-se-á a equipe que obtiver o maior número de pontos na fase;

e) Persistindo ainda o empate, a decisão será por sorteio.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) Será classificada a equipe que obtiver o maior número de vitórias na fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior número de pontos nas partidas realizadas entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos average em todas as partidas realizadas na fase em que se deu o empate;

e) Persistindo ainda o empate, a decisão será por sorteio.

7 – TÊNIS DE MESA:

\* Será considerada a contagem de 2 x 0 (11x00, 11x00) para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) Será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de sets nas partidas disputadas entre si na fase;

- c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos nas partidas disputadas entre si na fase;
- d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de sets average em todas as partidas realizadas na fase em que se deu o empate;
- e) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

#### 8 – TRUCO:

\* Será considerada a contagem de 2 x 0 (11x00, 11x00) para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Em caso de empate, para efeito de classificação, quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) Será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) Entre 3 (três) ou mais equipes, a decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de partidas realizadas entre si na fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior numero de pontos em todas as partidas realizadas entre si na fase;

e) Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

#### 9 – VOLEIBOL ADAPTADO:

\* Será considerada a contagem de 2 x 0 (15x00, 15x00) para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

\* Em caso de empate, para efeito de classificação quando o sistema for de turno, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

Entre 2 (duas) equipes:

a) Será decidido pelo confronto direto entre ambas.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

a) A decisão primeira será pelo maior número de vitórias na Fase;

b) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de sets nas partidas disputadas entre si na

fase;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de pontos nas partidas disputadas entre si na fase;

d) Persistindo o empate entre algumas das equipes, classificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior saldo de sets average em todas as partidas realizadas na fase em que se deu o empate;

e) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

#### 10 – XADREZ:

Em caso de empate, para efeito de classificação, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

– Sistema "SCHURING":

a) Confronto direto;

b) Maior número de vitórias;

c) Sonnenborn-Berger;

d) Sorteio.

– Sistema "SUÍÇO":

a) Confronto direto;

b) Milésimos totais menos o pior resultado;

c) Milésimos totais;

d) Escore acumulado;

e) Sorteio.

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

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

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

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

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

X – SISTEMA DE DISPUTA:

Artigo 20 – Nos Jogos Regionais da Melhor Idade – JOMI, nas etapas Regionais a disputa das modalidades de Bocha, Malha e Voleibol Adaptado será de acordo com o número de inscritos e os municípios serão sorteados.

Parágrafo Primeiro – Quanto à forma de disputa, se o número de inscritos for igual ou menor a 16 equipes segue critérios do Artigo 21 deste regulamento.

A partir de 17 (dezessete) equipes a competição será no sistema de eliminatória simples;

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

Parágrafo Terceiro – Nas modalidades de Damas e Xadrez o sistema de disputa será o seguinte:

- a) Sistema Schuring: quando o número de municípios participantes for até 8(oito) jogadores;
- b) Sistema "SUÍÇO": quando o número de municípios participantes for superior a 8 (oito). Serão realizadas 5 (cinco) rodadas quando o número de municípios for de 9 (nove) a 12 (doze); 6 (seis) rodadas com 13 (treze) e 14 (quatorze) e em 7 (sete) rodadas quando o número de municípios for acima de 14 (quatorze).

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

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

Fase classificatória:

- a) De acordo com o número de participantes, os casais serão distribuídos em baterias de no máximo 6 (seis) casais.
- b) No caso de 6 (seis) casais, ou número inferior, será realizada Bateria Única definindo a classificação final.
- b) No caso de 7 (sete) até 12 (doze) casais serão realizadas duas baterias, quando serão apuradas as classificações finais.
- c) A partir de 13 (treze) casais serão realizadas as baterias que forem necessárias, classificando-se para a fase final os 8 (oito) casais que obtiverem maior soma de notas.

Fase Final:

- a) Apresentar-se-ão os 8 (oito) casais melhores classificados da fase anterior, que dançarão novamente os respectivos ritmos, mas com músicas diferentes do aquecimento e da fase classificatória, em duas baterias de 04 (quatro) casais cada, obtendo-se a classificação final do 1º ao 8º lugar aqueles que pontuarem a maior soma das notas do júri.

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

Artigo 21 – Nos Jogos Regionais da Melhor Idade – JOMI, com exceção das modalidades de Atletismo, Coreografia, Damas, Dança de Salão, Natação e Xadrez, o sistema de disputa será o seguinte:

- a) 2 (duas) equipes: melhor de três partidas, sendo campeã a equipe que obtiver duas vitórias. Nas modalidades em que a regra permitir o empate, será vencedora a equipe que obtiver



primeiro duas vitórias ou uma vitória e dois empates. Após a terceira partida, caso continuem empatadas na soma de pontos ganhos, adotar-se-á o critério de desempate da modalidade.

b) De 3 (três) a 5 (cinco) equipes será realizado turno;

c) De 6 (seis) a 8 (oito) equipes serão realizadas as seguintes fases;

Fase Classificatória: Dividida em 2 (dois) grupos (A, B). Classificam-se os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo para disputa de 1o a 4o.

Fase Final: Os 2 (dois) primeiros de cada grupo disputarão de 1o a 4o lugares da seguinte maneira:

Jogo 1 – 1o do grupo A x 2o do grupo B

Jogo 2 – 1o do grupo B x 2o do grupo A

Jogo 3 – Perdedor do jogo 1 x perdedor do jogo 2 (3o)

Jogo 4 – Vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 2 (1o)

O 5º colocado será o 3o colocado do grupo do campeão na fase classificatória;

O 6º será o 3o colocado do grupo em que não esteja o campeão;

O 7º será o 4o colocado do grupo do campeão;

O 8º será o 4º colocado do grupo onde não esteja o campeão.

d) De 9 (nove) a 11 (onze) equipes serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 3 (três) grupos (A, B, C), classificando-se os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo. Fase Final: Os primeiros de cada grupo serão divididos em uma chave de eliminatória simples assim discriminados por ordem na chave:

Posição 1 – 1o do grupo A

Posição 2 – 2o do grupo B

Posição 3 – 2o do grupo C

Posição 4 – 2o do grupo A

Posição 5 – 1o do grupo C

Posição 6 – 1o do grupo B

e) 12 a 16 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 4 (quatro) grupos (A, B, C, D) por sorteio.

Classificam-se os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

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

Posição 1 – 1o do grupo A

Posição 2 – 2o do grupo B

Posição 3 – 2o do grupo C

Posição 4 – 1o do grupo D

Posição 5 – 1o do grupo C

Posição 6 – 2o do grupo A

Posição 7 – 2o do grupo D

Posição 8 – 1o do grupo B

f) 17 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 5 (cinco) grupos (A, B, C, D, E). Passam para a fase seguinte os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

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

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 2º do grupo B

Posição 3 – 2º do grupo C

Posição 4 – 1o do grupo E

Posição 5 – 1o do grupo D

Posição 6 – 1o do grupo C

Posição 7 – 2o do grupo A

Posição 8 – 2o do grupo E

Posição 9 – 2o do grupo D

Posição 10 – 1o do grupo B

g) 18 a 23 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 6 (seis) grupos (A, B, C, D, E, F). Passam para a fase seguinte os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

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

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 2º do grupo B

Posição 3 – 2º do grupo C

Posição 4 – 1º do grupo E

Posição 5 – 2º do grupo F

Posição 6 – 1º do grupo D

Posição 7 – 1º do grupo C

Posição 8 – 2º do grupo A

Posição 9 – 1º do grupo F

Posição 10 – 2º do grupo E

Posição 11 – 2º do grupo D

Posição 12 – 1º do grupo B

h) 24 a 32 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

Fase Classificatória: Dividida em 8 (oito) grupos (A, B, C, D, E, F, G, H). Passam para a fase seguinte os 2 (dois) primeiros colocados de cada grupo.

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

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 2º do grupo C

Posição 3 – 2º do grupo G

Posição 4 – 1º do grupo H

Posição 5 – 1º do grupo E

Posição 6 – 2º do grupo F

Posição 7 – 2º do grupo B

Posição 8 – 1º do grupo D

Posição 9 – 1º do grupo C

Posição 10 – 2º do grupo A

Posição 11 – 2º do grupo H

Posição 12 – 1º do grupo G

Posição 13 – 1º do grupo F

Posição 14 – 2º do grupo D

Posição 15 – 2º do grupo E

Posição 16 – 1º do grupo B

i) 33 a 35 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

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

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

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 1º do grupo L

Posição 3 – 1º do grupo I

Posição 4 – 1º do grupo G

Posição 5 – 1º do grupo D

Posição 6 – 1º do grupo C

Posição 7 – 1º do grupo E

Posição 8 – 1º do grupo F

Posição 9 – 1º do grupo H

Posição 10 – 1º do grupo J

Posição 11 – 1º do grupo B

j) 36 a 47 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

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

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

Posição 1 – 1º do grupo A

Posição 2 – 1º do grupo M

Posição 3 – 1º do grupo J  
Posição 4 – 1º do grupo H  
Posição 5 – 1º do grupo F  
Posição 6 – 1º do grupo D  
Posição 7 – 1º do grupo C  
Posição 8 – 1º do grupo E  
Posição 9 – 1º do grupo G  
Posição 10 – 1º do grupo I  
Posição 11 – 1º do grupo L  
Posição 12 – 1º do grupo B

k) 48 a 64 equipes – Serão realizadas as seguintes fases:

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

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

Posição 1 – 1º do grupo A  
Posição 2 – 1º do grupo Q  
Posição 3 – 1º do grupo O  
Posição 4 – 1º do grupo M  
Posição 5 – 1º do grupo J  
Posição 6 – 1º do grupo H  
Posição 7 – 1º do grupo F  
Posição 8 – 1º do grupo D  
Posição 9 – 1º do grupo C  
Posição 10 – 1º do grupo E  
Posição 11 – 1º do grupo G  
Posição 12 – 1º do grupo I  
Posição 13 – 1º do grupo L  
Posição 14 – 1º do grupo N  
Posição 15 – 1º do grupo P  
Posição 16 – 1º do grupo B

l) Acima de 64 equipes – O critério fica a cargo e responsabilidade da Comissão Técnica.

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

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

5º colocado – será o perdedor do 1º colocado

6º colocado – será o perdedor do 2º colocado

7º colocado – será o perdedor do 3º colocado

8º colocado – será o perdedor do 4º colocado

#### XI – DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO

Artigo 22 – A delegação de cada município para as etapas do JOMI será composta por:

a) 1 Chefe

b) 1 Médico ou enfermeiro

c) 3 Motoristas

d) 5 Monitores – no máximo, de acordo com as modalidades inscritas: Bocha, Buraco, Dança de Salão, Damas, Dominó, Coreografia, Malha, Truco e Xadrez;

e) 4 Técnicos – no máximo, de acordo com as modalidades inscritas: Atletismo, Natação, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol;

Parágrafo Primeiro – O número máximo de atletas que comporão a Delegação será:

– Atletismo 2 femininos e 2 masculinos;

– Bocha 3 participantes;

– Buraco 1 dupla por sexo;

– Coreografia 8 no mínimo e no máximo 12 participantes;

– Damas 1 feminino e 1 masculino;

– Dança de Salão 1 casal por categoria;

– Dominó 1 dupla por sexo;

– Malha 3 participantes;

- Natação 2 femininos e 2 masculinos por categoria e prova;
- Tênis Individual 1 feminino e 1 masculino;
- Tênis Dupla 2 femininos e 2 masculinos;
- Tênis de Mesa 1 feminino e 1 masculino;
- Truco 1 dupla;
- Voleibol Adaptado 6 no mínimo e no máximo 12 participantes, por categoria e sexo;
- Xadrez 1 feminino e 1 masculino.

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

Parágrafo Terceiro – A delegação de cada município para o JOMI – Final Estadual – será composta de acordo com o número de atletas classificados por modalidade:

- a) 1 Chefe da Delegação;
- b) 2 Motorista(s) – máximo – de acordo com o número de classificados;
- c) 1 Monitor – para cada 03(três) modalidades classificadas;
- d) 3 Técnicos – 01(um) para Atletismo e Natação e 02 (dois) para Voleibol Adaptado;

#### XII – TRANSPORTES – ALIMENTAÇÃO – HOSPEDAGEM

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

Parágrafo Primeiro – Os Municípios que não fizerem a opção de hospedagem nos alojamentos disponibilizados pelo município sede deverão comunicar o fato, através de ofício encaminhado diretamente ao chefe do Comitê Organizador;

Parágrafo Segundo – Cada participante deverá trazer roupa de cama e banho;

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

Parágrafo Quarto – As representações municipais deverão levar colchões em número condizente com os componentes da delegação;

Parágrafo Quinto – O Chefe da Delegação comunicará ao Comitê Organizador com 24 (vinte e quatro) horas de antecedência, o dia e a hora em que a delegação deixará o Município–sede, para fim de vistoria nos respectivos alojamentos.

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

Artigo 24 – O transporte intermunicipal será de responsabilidade do município participante, bem como o transporte interno durante a competição.

#### XIII – ARBITRAGEM

Artigo 25 – A arbitragem será de responsabilidade da SESP e será designada pelo Núcleo de Arbitragem da CEL.

#### XIV – DA JUSTIÇA DESPORTIVA

Artigo 26 – Os atletas, técnicos e dirigentes expulsos ou desqualificados pelo árbitro estarão automaticamente suspensos por uma partida na modalidade, independente das punições que lhes poderão ser impostas pela Comissão Disciplinar Especial.

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

Artigo 27 – O prazo para os Municípios interpirem representações será de 3 (três) horas após o término do jogo ou competição, desde que acompanhadas de provas. Após esse prazo, o resultado estará automaticamente homologado, não cabendo mais representações.

Parágrafo Único – Nas modalidades de Atletismo e Natação será considerado o horário do término das competições do dia.

Artigo 28 – A Justiça Desportiva será exercida pela Comissão Disciplinar Especial designada pela CEL, adotando–se o Código de Justiça Desportiva da Coordenadoria de Esporte e Lazer.

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

Artigo 29 – O prazo para apresentação de recurso às decisões da Comissão Disciplinar Especial será de acordo com o Artigo 32 do Código de Justiça Desportiva da CEL.

#### XV – DOS UNIFORMES E PUBLICIDADE

Artigo 30 – É obrigatória a impressão dos nomes dos Municípios nas camisas utilizadas pelos atletas em todos os jogos do evento, exceto nas modalidades de Coreografia, Dança de Salão e Natação.

Parágrafo Único – Não será permitido o uso de pincéis, canetas, fitas adesivas e outros para este fim.

Artigo 31 – Será permitida a inscrição dos nomes ou logomarcas de patrocinadores, sendo vedado patrocínio que se relacione com propaganda política, fumo ou produtos incompatíveis com a prática desportiva.

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

Artigo 32 – Aos técnicos fica proibido o uso de chinelo e sandália quando estiverem dirigindo ou representando suas equipes. O calção ou bermuda somente poderão ser utilizados se fizerem parte do uniforme, desde que normatizado pela respectiva Federação ou por este Regulamento.

Artigo 33 – Os responsáveis pela execução do certame impedirão a participação em jogos ou competições das equipes que se apresentarem uniformizadas em desacordo com as normas estabelecidas.

#### XVI – DO CERIMONIAL E DA PREMIAÇÃO

Artigo 34 – No Cerimonial de Abertura dos Jogos da Melhor Idade – JOMI fases regionais e fase final todas as delegações municipais devidamente uniformizadas deverão, obrigatoriamente, participar com o número de atletas estabelecido pelo Comitê Dirigente.

Artigo 35 – A SESP oferecerá medalhas aos atletas e técnicos das equipes Campeãs, Vice-Campeãs e Terceiro colocadas de cada modalidade coletiva e sexo, conforme Relação Nominal das mesmas;

Parágrafo Primeiro – Nas modalidades individuais, a SESP conferirá medalhas aos atletas Campeões, Vice-Campeões e Terceiro colocados de cada modalidade, sexo e prova;

Parágrafo Segundo – Todos os atletas participantes dos Jogos da Melhor Idade – JOMI, nas etapas Regionais e na Final Estadual receberão medalhas distintas de participação.

Parágrafo Terceiro – Durante o Cerimonial de Premiação os atletas, técnicos e autoridades deverão estar devidamente uniformizados / trajados, caso contrário estarão impedidos de participar do referido cerimonial.

Artigo 36 – Ao Campeão, Vice-Campeão e Terceiro colocados de cada modalidade, categoria e sexo, serão conferidos troféus de posse definitiva.

Artigo 37 – Aos Municípios Campeão, Vice-Campeão e 3º Colocado na Classificação Geral dos Jogos da Melhor Idade – JOMI, Fase Regionais e Fase Final serão conferidos troféus de posse definitiva.

Artigo 38 – Caso ocorra empate na classificação final por modalidade, a soma dos pontos das classificações será dividida entre as empatadas.

Artigo 39 – Caso ocorra empate na classificação geral, será considerado para desempate:

- a) o maior número de primeiros lugares;
- b) persistindo ainda o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente;
- c) Caso, mesmo assim, não se obtenha o desempate, será realizado sorteio entre as empatadas.

#### B – REGULAMENTO TÉCNICO

##### XVII – DA MODALIDADE DE ATLETISMO

Artigo 40 – Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé” e poderão correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raias.

Artigo 41 – O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada, sendo permitida apenas uma saída falsa.

Artigo 42 – As provas serão as seguintes:

Categoria A:

Masculino: 2.000 mts

Feminino: 1.500 mts

Categoria B:

Masculino: 1.500 mts

Feminino: 1.200 mts

Categoria C:



Masculino: 1.200 mts

Feminino: 1.000 mts

Categoria D:

Masculino: 1.000 mts

Feminino: 800 mts

Categoria E:

Masculino: 800 mts

Feminino: 600 mts

Categoria F:

Masculino: 600 mts

Feminino: 600 mts

Categoria G:

Masculino: 600 mts

Feminino: 600 mts

Artigo 43 – O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Artigo 44 – As provas de atletismo serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

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

Artigo 45 – Será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será por tempo.

Artigo 46 – Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização das provas.

XVIII – BOCHA

Artigo 47 – A competição de Bocha será disputada por equipes masculinas ou mistas, constituídas por 1 (uma) dupla, que deverá estar presente e identificados seus jogadores no início da partida.

Parágrafo Único – A dupla terá direito a um reserva.

Artigo 48 – A competição de Bocha será realizada no estilo Rafa, obedecendo às regras oficiais da Federação Paulista de Bocha e Bolão, com as exceções previstas neste

Regulamento.

Artigo 49 – As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 50 – Os jogos serão disputados por duplas, considerando-se vencedora a que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Artigo 51 – A dupla que ganhar o sorteio escolherá as bolas, arremessará o bolim e jogará a ponto primeiro.

Artigo 52 – As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 53 – O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Artigo 54 – Cada equipe deverá indicar um capitão entre seus jogadores, que terá as seguintes competências:

a) Assinar a súmula no local destinado ao capitão antes do início do jogo;

b) Participar do sorteio para escolha das bolas;

c) Solicitar ao árbitro a medição dos pontos;

d) Solicitar ao representante ou dirigente para que anotem na súmula as irregularidades que acharem relevantes e que não foram observadas pelo árbitro, ficando responsável pela procedência da queixa;

e) Ficar responsável pelos atos de seus companheiros de equipe;

f) Reprimir as atitudes antidesportivas de seus companheiros de equipe.

Artigo 55 – As partidas de Bocha serão dirigidas por 2 (dois) árbitros, sendo denominados "Árbitro de Linha" e "Árbitro de Ponto", com as seguintes obrigações e deveres:

a) Apresentar-se devidamente uniformizado e assinar a súmula antes dos jogos;

b) Constatar se todos os jogadores assinaram a súmula antes do início da partida;

c) Verificar antes dos jogos se todos os componentes da cancha estão em condições de uso.

XIX – BURACO

Artigo 56 – A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não havendo vulnerável, sendo considerada vencedora do jogo, a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A "dada" de cartas seguirá a posição inicial.

**Artigo 57 – Regras Básicas:**

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

**Artigo 58 – No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a rodada, com a contagem de pontos:**

- a) O primeiro jogador que terminar as cartas da mão, se bater direto, sem descarte, pega o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos; se bater indireto, com descarte, aguarda sua vez para jogar o morto;
- b) Após o jogador descarregar o morto e acabar suas cartas na mão, poderá ele próprio ou o companheiro encerrar a rodada, desde que tenha uma canastra real ou uma canastra simples. Ao término da rodada serão contados os pontos obtidos nos jogos da mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador;
- c) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos;
- d) Se o jogador bater indireto e pegar o morto, seu companheiro poderá encerrar a rodada e pagará cem pontos do morto não descartado;
- e) O jogador com uma só carta na mão não poderá, em hipótese alguma, trocar a carta da mão por uma carta que estiver na mesa, mesmo que seja uma carta colocada, para comprar o morto. Esta regra não se aplica à batida final;
- f) Cada jogo não poderá ultrapassar a 1hora e 30minutos. Ao termino desse prazo, os jogadores subsequentes terão direito a jogar; após a jogada, a rodada será paralisada para a contagem final;
- g) Persistindo o empate nas duas partidas, e o tempo tenha expirado, será realizada mais uma rodada de, no máximo, 30 minutos;
- h) Persistindo o empate, será vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos das partidas realizadas;
- i) Persistindo o empate, será realizado sorteio.

**Artigo 59 – Contagem dos pontos:**

- a) canastra real ou limpa – sem coringa ou coringa no lugar do número 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 200 pontos;
- b) canastra simples ou suja – com coringa colocado no lugar de uma carta faltante para a canastra = 100 pontos;
- c) canastra de 2 (7 coringas) = 1.000 pontos;
- d) canastra de Ás a Ás (coringa no lugar do número 2 (dois)), antes de se utilizar a carta 9 = 1.000 pontos;
- e) batida final = 100 pontos;
- f) morto perdido = 100 pontos negativos;
- g) não abaixar nada = 200 pontos negativos;
- h) embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto;
- i) Valores:
  - Ás= 15 pontos;
  - 2, 8, 9, 10 valete, dama e rei = 10 pontos;
  - 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

**Artigo 60 – A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca, e não acontecer acordo, será feito sorteio.**

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

Parágrafo Único – A dupla que infringir as regras, como incluir carta (número ou naipe) fora da sequência permitida, com ou sem intenção, será punida com o bate em favor da equipe adversária. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas) e será punida com 200 (duzentos) pontos negativos.

#### XX – COREOGRAFIA

Artigo 61 – O Pen Drive com apenas uma música e o release da apresentação, com até 4 (quatro) linhas digitadas e identificadas com o nome do município, ficarão sob responsabilidade de cada município participante, e deverão ser entregues para o supervisor da modalidade no dia da competição, logo após a abertura. Não será aceito o release de outra forma.

Artigo 62 – A duração da apresentação (da pose inicial até o término do movimento do último integrante) será de no mínimo 03 (três) minutos e de no máximo 05 (cinco) minutos.

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

Parágrafo Segundo – No caso de ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a equipe perderá 0,10 pontos por segundo na nota final.

Artigo 63 – As apresentações serão avaliadas pelos jurados, num espaço de 14mx14m e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 64 – A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os 5 (cinco) critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

a) **COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA** – A coreografia é caracterizada por uma ideia guia, realizada por um discurso motor unitário do início ao fim, com a utilização de todos os movimentos possíveis do corpo (adereços manuais, se houver) e todas as relações possíveis entre os componentes da coreografia. As formações, variedade da escolha dos elementos corporais, variedades das direções, trajetórias, níveis e formas de deslocamento, velocidade de execução e ocupação espacial.

b) **TÉCNICA DE EXECUÇÃO** – Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força e amplitude).

Qualidade, domínio e finalização dos movimentos. Executar os movimentos simultâneos sob marcação rítmica, mesmo que sejam em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações (desenhos descritos no espaço) denotem harmonia geral.

c) **RITMO / SINCRONISMO** – Os movimentos corporais executados deverão dar noção de conjunto e coincidir com a marcação rítmica. Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (lento, moderado e rápido) estando em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos.

d) **UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO** – O espaço a ser utilizado é de aproximadamente 14 X 14m, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerá a dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias, direções e planos. Não será penalizado se ultrapassar o espaço delimitado, a não ser que interfira na presença do público sentado no perímetro demarcado, provocando situações que coloquem risco aos espectadores.

e) **VISUAL / ORIGINALIDADE** – Caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça, que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros que valorizem a apresentação e não prejudiquem o visual estético. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, início ou término de forma original (inesperado) etc., combinações de movimentos que surpreendam ou tenham muita complexidade. Quando há risco e precisão nas combinações.

Parágrafo Primeiro – Não serão permitidos quaisquer tipos de cenário. Caso contrário, acarretará a perda de 2,00 (dois) pontos na nota final;

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

Parágrafo Terceiro – Não será permitida a utilização de animais vivos ou mortos; fogo; armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo); materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas), que possa colocar em risco os participantes. Caso contrário, acarretará na perda de 2,00 pontos na nota final.

#### XXI – DAMAS

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

Artigo 66 – A disputa de cada rodada será no sistema de “micro–matches”, onde os jogadores emparelhados devem jogar duas partidas, uma com cada cor.

Parágrafo Primeiro – Nas fases regionais dos Jogos da Melhor Idade – JOMI cada partida terá a duração de 15 (quinze) minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute. Na Fase Final Estadual esta duração será de 21 (vinte e um) minutos;

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

Artigo 67 – A pontuação em cada rodada será designada por match. Vencendo as duas partidas ou vencendo uma e empatando outra, o damista vence o match e conquista a pontuação de vitória.

#### XXII – DANÇA DE SALÃO

Artigo 68 – A competição será realizada nos seguintes ritmos:

- a) Categoria A: Salsa e Samba.
- b) Categoria B: Valsa e Samba.
- c) Categoria C: Valsa e Bolero.

Parágrafo Primeiro – As músicas serão as mesmas para todas as etapas dos Jogos da Melhor Idade – JOMI – e serão fornecidas pelo Comitê Dirigente em Pendrive, tanto para o aquecimento dos casais, onde todos os inscritos dançam os 3 (três) ritmos (Valsa, Bolero e Samba), como para as Baterias Classificatória e Final, de cada categoria, que dançam 02 (dois) ritmos;

Parágrafo Segundo – Cada música terá a duração de aproximadamente 2 (dois) minutos para cada ritmo.

Artigo 69 – As apresentações serão avaliadas pelos jurados, que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 70 – Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

- a) RITMO– Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;
- b) SINCRONISMO – O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estar em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;
- c) CRIATIVIDADE – Variação de movimentos corporais (figura), podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e, ainda, demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;
- d) EXPRESSÃO – O par, com elegância e postura do estilo, deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/ elegante/ sedutor/ descontraído, etc.). Os deslocamentos executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) inteiradas com a dinâmica dos movimentos;
- e) DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS – Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o grupo e seus ritmos escolhidos.

#### XXIII – DOMINÓ

Artigo 71 – As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 72 – Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 73 – Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.  
Parágrafo único – No caso de um dos jogadores sair com 5 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

Artigo 74 – Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 75 – A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

Artigo 76 – A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 77 – É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta da mesma.

Artigo 78 – O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 79 – O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta ação considerada como jogada; salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber e deverá passar a vez para o jogador seguinte.

Artigo 80 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida será automaticamente desclassificado.

Artigo 81 – Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.

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

Parágrafo Segundo – O jogador que fechar o jogo não será obrigado a abrir o jogo;

Parágrafo Terceiro – Serão realizadas melhor de 7 (sete) partidas, vencendo quem obtiver 4 (quatro) vitórias.

Parágrafo Quarto – Em caso de empate nos pontos das peças, deverá ser realizada uma nova partida passando a dada de peças para o jogador seguinte.

#### XXIV – MALHA

Artigo 82 – Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Malha, com as seguintes observações:

Parágrafo Primeiro – Os jogos serão em 8 (oito) lances completos, entendendo-se por lance completo o arremesso de 2 (duas) malhas por cada um dos jogadores participantes da partida, de cada cabeceira.

Cada jogador arremessará 16 (dezesesseis) malhas em cada partida;

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

Parágrafo Terceiro – As substituições serão efetivadas conforme as regras oficiais;

Parágrafo Quarto – Toda equipe deverá estar uniformizada com camisa, calça ou bermuda, meia e tênis;

Parágrafo Quinto – É obrigatório o município levar suas malhas.

#### XXV – NATAÇÃO

Artigo 83 – A competição obedecerá às Regras Oficiais e código de conduta da FINA, com as observações contidas nesse Regulamento;

Parágrafo Único – O Arbitro Geral é a autoridade máxima da competição, cabendo a ele fazer e respeitar todas as Regras e determinações da FINA, e decidirá todas as questões da competição.

Artigo 84 – As distâncias das provas de natação serão as seguintes:

Categoria A

Masculino e Feminino - 50 mts;

Categoria B

Masculino e Feminino - 50 mts;

Categoria C

Masculino e Feminino - 50 mts

Categoria D

Masculino e Feminino - 25 mts,

Categoria E

Masculino e Feminino - 25 mts,

Categoria F

Masculino e Feminino - 25 mts,

Categoria G

Masculino e Feminino - 25 mts.

Artigo 85 – As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas, para ambos os sexos e categorias.

Artigo 86 – As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

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



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

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

Artigo 87 – A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

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

#### XXVI – TÊNIS

Artigo 88 – Será disputado por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Parágrafo Único – O município deverá optar sua inscrição por individual ou duplas, em ambos os sexos e categorias.

Artigo 89 – As partidas serão em 1 (um) set profissional e disputa em eliminatória simples.

Parágrafo Primeiro – Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14 (quatorze) games, vencendo a partida o jogador que alcançar 8 (oito) games, com diferença de 2 (dois) games. Em caso de empate em 7 (sete) a 7 (sete), a partida termina em 9 (nove) games. Em caso de empate em 8 (oito) a 8 (oito), será jogado um Tie Break de 7 (sete) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

Parágrafo Segundo – Cada jogador deverá portar a sua raquete.

Parágrafo Terceiro – O município sede fornecerá 1 (um) tubo com 3 (três) de bolas para cada jogo;

Parágrafo Quarto – O Bate bola para aquecimento será de no máximo 5 (cinco) minutos.

#### XXVII – TÊNIS DE MESA

Artigo 90 – Na 1ª fase (Grupos) serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos e na 2ª fase (Eliminatória) em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.

Artigo 91 – Cada jogador deverá portar sua raquete.

Artigo 92 – A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada, de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Artigo 93 – Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm.

Artigo 94 – Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Artigo 95 – Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos, a não ser que haja empate em 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 (dois) pontos.

Artigo 96 – Antes do início da partida, será realizado um sorteio. O vencedor do sorteio escolherá entre: O direito de sacar ou receber o primeiro saque ou O direito de escolher o lado da mesa em que iniciará a partida. Ao perdedor do sorteio, é reservado o direito à alternativa restante.

Parágrafo Primeiro – Após cada 2 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 (dez) pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

Parágrafo Segundo – O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo. Em caso de necessidade da realização de um set de desempate (3º ou 5º, dependendo da fase) deve haver troca da ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos;

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

Artigo 97 – Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto, e reiniciar com aquele atleta sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

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

Parágrafo Segundo – Em quaisquer das circunstâncias acima, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

#### XXVIII – TRUCO

Artigo 98 – Ficará a cargo do Comitê Dirigente a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 99 – O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 5 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Artigo 100 – As cartas serão dadas de 3 (três) em 3 (três), da direita para a esquerda, dando a “vira” na 13ª carta.

Artigo 101 – Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador”, verem a frente ou as costas do baralho. Caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento” e, em seguida, o baralho passará adiante.

Artigo 102 – Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário. Caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente será “queimada”.

Artigo 103 – Perderá a vez de dar as cartas o “pé” que, porventura, distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário; e perderá o “tento” e a vez, se for para si ou seu parceiro.

Parágrafo Primeiro – Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente; não o fazendo perderá o “tento”;

Parágrafo Segundo – Se isto ocorrer na mão de 11 (onze), serão 3 (três) os “tentos” perdidos.

Artigo 104 – Se, quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

Artigo 105 – As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 106 – A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.

Artigo 107 – Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 108 – O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.

Artigo 109 – Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 110 – Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 111 – O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Artigo 112 – Somente por sinais (mímica) os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 113 – Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Artigo 114 – Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, ou batidos Morse ou silvos.

Artigo 115 – Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

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

Artigo 116 – Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa valendo, pois, essa carta maior na jogada.

Parágrafo Primeiro – Em caso de empate nas 3 (três) mãos, sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente;

Parágrafo Segundo – Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

Parágrafo Terceiro – Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Artigo 117 – Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para uma das duplas, não haverá empate. 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.

Parágrafo Único – Serão realizadas melhor de 3 (três) partidas, vencendo quem obtiver 2 (duas) vitórias.

Artigo 118 – Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não. Caberá a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

#### XXIX – VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 119 – O Voleibol Adaptado será regido pelas regras da Confederação Brasileira de Voleibol Adaptado (CBVA), salvo as exceções previstas neste regulamento.

Artigo 120 – Será proibido o uso de prendedor de cabelos como “Piranha” ou “Bico de Pato”.

Artigo 121 – Vencerá um set a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14x14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida. Porém, caso o empate prossiga até o 16º ponto (16x16), o set será encerrado quando uma das equipes obtenha o 17º ponto (17x16).

Artigo 122 – No primeiro toque da equipe, a bola poderá tocar várias partes do corpo consecutiva ou alternadamente, não necessariamente na mesma ação, contanto que os contatos sejam dados pelo mesmo atleta. Caso ocorram essas ações, será considerado apenas como o primeiro toque da equipe.

Artigo 123 – A um jogador das posições da zona de ataque (posições 2, 3 e 4) será permitido um deslocamento de 2 passos para a lateral (paralelo a rede) e frontal (em direção a rede), para realizar um ataque.

Artigo 124 – Cada equipe terá direito a 12(doze) substituições em cada um dos sets.

Artigo 125 – Um jogador da posição inicial pode deixar o jogo e retornar por duas vezes no set, mas, sempre para sua posição original na formação.

Artigo 126 – Um jogador reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial por duas vezes por set e só poderá ser substituído pelo mesmo jogador titular.

#### XXX – MODALIDADE DE XADREZ

Artigo 127 – O ritmo de jogo da partida será de 30(trinta) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Artigo 128 – Para efeito de empareiramento na 1ª (primeira) rodada será utilizado o Rating FIDE STD ou RTD.

Parágrafo Único – Os jogadores que não possuem o Rating FIDE serão empareirados através de sorteio.

Artigo 129 – Todos os jogadores deverão apresentar peças e relógio em condição de uso.

Artigo 130 – A tolerância será de 30(trinta) minutos em relação ao horário programado para configurar o W.O.

Artigo 131 – Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE.

#### XVIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 132 – As competições dos Jogos da Melhor Idade – JOMI serão regidas por este Regulamento, assim como pelas Regras Oficiais.

Parágrafo Único – As pessoas físicas e jurídicas que participarem dos Jogos da Melhor Idade – JOMI serão consideradas conhecedoras do Código de Justiça Desportiva da CEL e das disposições contidas neste Regulamento.

Artigo 133 – O Boletim (eletrônico ou impresso) expedido pelo Comitê Dirigente será o meio de comunicação oficial junto aos participantes, podendo, em casos excepcionais, serem expedidos comunicados.

Artigo 134 – Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador de Esporte e Lazer ou seu representante.