

REGULAMENTO GERAL DOS 27º JOGOS DA MELHOR IDADE - JOMI

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, resgatar a autoestima, melhorar o convívio social dos idosos do Estado de São Paulo e classificar os atletas para os Jogos da Melhor Idade - Final Estadual.

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 1965 a 1961);
2. Categoria "B" – de 65 a 69 anos – (nascidos de 1956 a 1960);
3. Categoria "C" – de 70 a 74 anos – (nascidos de 1955 a 1951);
4. Categoria "D" – de 75 a 79 anos – (nascidos de 1950 a 1946);
5. Categoria "E" – de 80 a 84 anos – (nascidos de 1945 a 1941);
6. Categoria "F" – de 85 a 89 anos – (nascidos de 1940 a 1936);
7. Categoria "G" – acima de 90 anos – (nascidos em 1935 ou antes).

b) Basquetebol 3x3 e Voleibol Adaptado – Masculino e Feminino:

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de 1965 a 1956);
2. Categoria "B" – a partir de 70 anos – (nascidos em 1955 ou antes).

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

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de 1965 a 1956);
2. Categoria "B" – de 70 a 79 anos – (nascidos de 1955 a 1946);
3. Categoria "C" – a partir de 80 anos – (nascidos em 1945 ou antes).

d) Coreografia: O município deverá optar pela Categoria "A" ou "B"

1. Categoria "A" – de 60 a 69 anos – (nascidos de 1965 a 1956);
2. Categoria "B" – Livre - a partir de 60 anos – (nascidos a partir de 1965) deverá ter entre os participantes, no mínimo, 03 (três) com idades a partir de 70 anos (nascidos em 1955 ou antes).

III - DO PERIODO DE REALIZAÇÃO

Artigo 3º – Os Jogos da Melhor Idade serão realizados considerando-se as 08 (oito) Regiões Esportivas estabelecidas pela Coordenadoria de Esporte e Lazer (CEL) e serão classificatórios para os Jogos da Melhor Idade – Final Estadual.

Artigo 4º – Os períodos de realização dos Jogos da Melhor Idade, nas Regiões Esportivas e Final Estadual constam no Calendário Oficial da SESP, disponível no site 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.

V - DAS MODALIDADES

Artigo 6º – Serão disputadas as seguintes modalidades:

1. Atletismo	Masculino/Feminino
2. Basquetebol 3x3 Adaptado	Masculino/Feminino
3. Bocha	Masculino/Misto
4. Buraco	Masculino/Feminino
5. Coreografia	Misto
6. Damas	Masculino/Feminino
7. Dança de Salão	Misto
8. Dominó	Masculino/Feminino
9. Malha	Masculino/Misto
10. Natação	Masculino/Feminino
11. Tênis	Masculino/Feminino
12. Tênis de Mesa	Masculino/Feminino
13. Truco	Masculino/Feminino
14. Voleibol Adaptado	Masculino/Feminino
15. Xadrez	Masculino/Feminino

VI - DA PARTICIPAÇÃO

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

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 município, obrigatoriamente, deve contribuir, quando requisitado pela SESP, para coleta de informações municipais visando a alimentação e/ou atualização do Sistema Estadual de Informações Esportivas, bem como, outros sistemas de coleta de informações esportivas ou banco de dados indicados pela SESP, a fim de assegurar o processo estadual de avaliação do Esporte;

Parágrafo Terceiro – A Desistência do município sede para realização de jogos e/ou eventos previstos no Calendário Oficial da SESP, após confirmação, implicará no impedimento de sua participação em tais jogos e ou evento no respectivo calendário vigente e também para o próximo calendário;

Parágrafo Quarto – O Município sede de jogos e ou/eventos do Calendário Oficial da SESP terá precedência na destinação de equipamentos e ou/materiais esportivos da SESP.

Parágrafo Quinto – Em caso de litígio ou desvinculação consensual entre municípios, com relação à inscrição de atletas, de acordo com **Artigo 8º, Parágrafos 1º e 2º e Artigo 9º Parágrafos 1º, 2º e 3º**, do Cadastro de Atletas, a exclusão do atleta no SIC/CEL será até a data prevista no Calendário Oficial da SESP, disponível no site www.esportes.sp.gov.br

Artigo 8º – Cada município será representado por apenas uma equipe em cada modalidade, categoria e sexo, com exceção de **Basquetebol 3x3 Adaptado**, Dança de Salão, Tênis, Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado, nas quais o município poderá se inscrever em todas as categorias.

Parágrafo Primeiro – O atleta poderá participar até duas modalidades. **Nas modalidades Basquetebol 3x3 Adaptado e Voleibol Adaptado o atleta deverá optar por uma dessas modalidades.**

Parágrafo Segundo – Na modalidade de Dança de Salão e na modalidade de Tênis, na disputa de Dupla, 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 Terceiro – Na modalidade de **Basquetebol 3x3 Adaptado** será permitido a

participação de um atleta da Categoria "B" na Categoria "A", sendo que o atleta somente poderá participar de apenas 01 (uma) única categoria, que será 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 Dança de Salão o município poderá ser representado por apenas um casal em cada categoria;

Parágrafo Sexto – A modalidade de Atletismo será compostas de provas de pista e campo, masculino e feminino;

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;

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

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

Parágrafo Segundo – Caso o município sede tenha obtido a classificação de campeão ou vice- campeão, o subsequente na classificação terá o direito de participar dos Jogos da Melhor Idade - Final Estadual;

Parágrafo Terceiro – Nas modalidades de Atletismo e Natação classificar-se-ão para os Jogos da Melhor Idade – Final Estadual – os 3 (três) primeiros colocados de cada prova, categoria e sexo;

Parágrafo Quarto – Caso haja apenas uma equipe inscrita e ou participante na Fase Regional, na modalidade, categoria e sexo, sem possibilidade de disputa, fica assegurada sua participação na Final Estadual;

Parágrafo Quinto – Na Final Estadual – nas modalidades coletivas, por categorias e sexo, para efeito de classificação, a vaga estará garantida ao município;

Artigo 10 – São condições fundamentais para que um atleta e comissão técnica participem dos Jogos da Melhor Idade:

Parágrafo Primeiro: São condições fundamentais para que um atleta ou dirigente participe em todas as fases:

- I) Ter 60 (sessenta) anos, completos ou a serem completados no ano em curso, ou idade superior;
- II) Constar da Relação Nominal e estar devidamente registrado no Sistema Integrado de Cadastro da CEL e inscrito no evento, no site da SEESP (www.esportes.sp.gov.br);
- III) Satisfazer a todas as exigências das Portarias e Regulamentos da SESP/CEL.

Parágrafo Segundo – Antes de cada partida ou rodada o atleta, técnico, monitores e dirigentes deverão apresentar antes da sua participação, um dos documentos originais:

- 1 - Cédula de Identidade, expedida pela Secretaria de Segurança Pública, **original ou**

Aplicativo digital oficial;

2- CIN – Carteira de Identidade Nacional, original ou Aplicativo digital oficial;

3- Carteira Nacional de Habilitação original ou Aplicativo digital oficial;

4- e-Título, Aplicativo digital oficial com foto, CPF e data de nascimento);

5- Cédula de Identidade, expedida pelas Forças Armadas;

6- Passaporte Brasileiro. **Atualizado com CPF;**

7- Registro Nacional de Estrangeiro (RNE);

8- Carteira Nacional Migratória (países do Mercosul) (RNM).

9- Cédula de Identidade Profissional, expedida por órgãos reconhecidos pela legislação Federal (CREF/ CRM/CRO/CREA/OAB/CRF/COREN, etc.);

10- Técnico, Assistente Técnico e Preparador Físico, devem estar registrados no Conselho Regional de Educação Física e apresentar, obrigatoriamente, o CREF;

11- Médicos e Fisioterapeutas devem estar registrados nos respectivos Conselhos Regionais e apresentar, obrigatoriamente, o CRM e CREFITO.

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. Após o prazo estipulado pelo Calendário Oficial da Coordenadoria de Esporte e Lazer, o sistema será bloqueado para qualquer intervenção.

Parágrafo Primeiro – O não cumprimento dos cronogramas estabelecidos implicará no impedimento de participação do município, em todas as etapas, seja ela Regional ou Final Estadual;

Parágrafo Segundo – No período de confirmação de inscrição por modalidade, categoria e sexo, no SIC/CEL, o Gestor Municipal deve se atentar em quais modalidades, categoria e sexo, o município em questão, **realmente** irá participar. Imprimir o relatório das modalidades, atletas e dirigentes, quer sejam cadastradas, confirmadas ou geradas relações nominais, a fim de conferência final.

Parágrafo Terceiro - As desistências deverão ser **protocoladas ou enviadas para a Diretoria Regional de Esportes da sua região até 04 (quatro) dias antes, ou até às 12h00 no dia do Congresso Técnico.**

Artigo 12 – Após as datas dos bloqueios, o sistema será fechado. As relações nominais das modalidades, categorias e sexo, carimbadas e assinadas pelo representante legal do município, deverão ser entregues na Comissão de Controle, instalada na Cidade Sede, conforme Calendário Oficial da SESP, disponível no site www.esportes.sp.gov.br

- 06 (seis) vias para as modalidades de **Basquetebol 3x3 Adaptado** e Voleibol Adaptado;

- 03 (três) vias para as demais modalidades;

- **2 (duas) vias do Cadastro Administrativo.**

Parágrafo Único – O Município que não entregar as Relações Nominais na Comissão de Controle no prazo estabelecido no Calendário Oficial da SESP estará automaticamente impedido de participar da edição dos Jogos da Melhor Idade do ano em curso, em qualquer etapa: Regional ou Final Estadual.

Artigo 13 – O Atestado Médico será obrigatório para a participação de todos os atletas nos Jogos da Melhor Idade em todas as etapas Regionais e Final Estadual.

Parágrafo Primeiro - A responsabilidade sobre o inscrito (a) é do município que o inscrever.

Parágrafo Segundo – O Atestado Médico de cada inscrito deverá ter sido expedido com

data máxima de **180 (cento e oitenta)** dias que antecedem as disputas, com assinatura, carimbo e CRM do Médico responsável, onde conste que o mesmo está apto a participar da modalidade. Tal documento deverá ficar de posse do Dirigente municipal responsável (chefe da delegação) durante todo o período do evento, para apresentação, caso seja solicitado pelos membros do Comitê Dirigente.

Parágrafo Terceiro – Os Chefes de Delegação deverão preencher, assinar e entregar na Comissão de Controle do Comitê Dirigente junto com as relações nominais e demais documentos, o formulário abaixo:

Declaro para fins de participação nos **27º** Jomi – Jogos da Melhor Idade, estar de posse dos atestados médicos de todos os atletas relacionados e participantes do município de comprovando estarem aptos a participar do evento supra citado, realizado no município de no período dea de **2025**.

Assinatura do chefe da Delegação

Nome:

CPF:

Artigo 14 – 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, com os limites máximos de atletas por modalidade, sexo, categoria e prova como segue:

Atletismo	2 participantes por categoria, sexo e prova;
Basquetebol 3x3 Adap.	4 participantes por categoria e sexo;
Bocha	3 participantes;
Buraco	1 dupla por sexo;
Coreografia	12 participantes;
Damas	1 participante por sexo;
Dança de Salão	1 casal, por categoria;
Dominó	1 dupla por sexo;
Malha	3 participantes;
Natação	2 participantes por categoria e sexo e prova;
Tênis Individual	1 participante por categoria e sexo;
Tênis Dupla	1 dupla por categoria e sexo;
Tênis de Mesa	1 participantes por categoria e sexo;
Truco	1 dupla por sexo;
Voleibol Adaptado	12 participantes por categoria e sexo;
Xadrez	1 participante por sexo.

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 – 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 da Melhor Idade – Regional e

Final Estadual;

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

IX – PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

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

1. **Basquetebol 3x3**, 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 - nas etapas Regionais e Final Estadual:

1 - ATLETISMO E NATAÇÃO

Em caso de empate na classificação final da modalidade, por sexo será considerado o maior número de primeiros lugares;

Persistindo o empate será considerado o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

2 – BASQUETEBOL 3X3 ADAPTADO:

Será considerada a contagem de 15 x 0 para a partida não realizada, por ausência de uma das equipes, em todas as fases.

Para efeito de classificação, estará classificada a equipe que obtiver o maior número de pontos, obedecendo os critérios definidos no sistema de disputa da SESP.

Em caso de empate, 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 pontos 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 número 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 cestas 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.

3 - BOCHA:

Será considerada a contagem de 1 x 0 (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 pontos nos jogos disputados entre si na fase;

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

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

Entende-se por saldo de pontos average o resultado da divisão entre o total de pontos feitos e o total de pontos sofridos pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de pontos sofridos, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

4 - BURACO:

Será considerada a contagem de 2 x 0 (1000 x 0,1000 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 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 pontos 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.

Entende-se por saldo de pontos average o resultado da divisão entre o total de pontos feitos e o total de pontos sofridos pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de pontos sofridos, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

5 - 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.

6 - 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.

7 - 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. Entende-se por saldo de partidas average o resultado da divisão entre o total de partidas ganhas e o total de partidas perdidas pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de partidas perdidas, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

8 - 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.

Entende-se por saldo de pontos average o resultado da divisão entre o total de pontos feitos e o total de pontos sofridos pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de pontos sofridos, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

9 – TÊNIS DE MESA:

Será considerada a contagem de 3 x 0 (11x00, 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.

Entende-se por saldo de sets average o resultado da divisão entre o total de sets ganhos e o total de sets perdidos pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de sets perdidos, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

10 – TRUCO:

Será considerada a contagem de 2 x 0 (12x00, 12x00) 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) 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 número 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.

11 – 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.

Entende-se por saldo de sets average o resultado da divisão entre o total de sets ganhos e o total de sets perdidos pela equipe. Caso a equipe tenha 0 (zero) de sets perdidos, será usado o coeficiente 0,99 (zero virgula noventa e nove) para a divisão.

12 – 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) 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 – Se houver empate na classificação Final, os municípios receberão a pontuação correspondente às suas colocações;

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

Parágrafo Terceiro – Nas modalidades de **Basquetebol 3x3 Adaptado**, 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.

Artigo 20 – Caso ocorra empate na classificação final para apurar o Campeão 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.

X – SISTEMA DE DISPUTA:

Artigo 21 – Nas Fases Regionais, a disputa das modalidades de **Basquetebol 3x3 Adaptado**, Bocha, Malha e Voleibol Adaptado será de acordo com o número de inscritos e os municípios serão sorteados.

Parágrafo Primeiro – As competições das modalidades serão realizadas de acordo com o número de equipes participantes, obedecendo aos critérios estabelecidos na **Portaria G.CEL 06 - Regulamento do sistema de disputa da SESP**.

Parágrafo Segundo – Nas modalidades de Atletismo e Natação a classificação será pelos menores tempos e melhores marcas, 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.

c) No caso de 7 (sete) até 12 (doze) casais serão realizadas duas baterias, quando serão apuradas as classificações finais.

d) 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 melhor 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.

XI – DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO

Artigo 22 – A delegação de cada município para as etapas do Jogos da Melhor Idade, 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) 5 Técnicos - no máximo, de acordo com as modalidades inscritas: Atletismo, Basquetebol 3x3 Adaptado, Natação, Tênis de Mesa, Voleibol Adaptado;

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

Atletismo	4 femininos e 4 masculinos por categoria;
Basquetebol 3x3Adap.	4 atletas por categoria e sexo;
Bocha	3 participantes;
Buraco	1 dupla por sexo;
Coreografia	8 no mínimo e no máximo 12 participantes, por categoria;
Damas	1 feminino e 1 masculino;
Dança de Salão	1 casal por categoria;
Dominó	1 dupla por sexo;
Malha	3 participantes;
Natação	4 femininos e 4 masculinos por categoria e prova;
Tênis Individual	1 feminino e 1 masculino, por categoria;
Tênis Dupla	2 femininos e 2 masculinos, por categoria;
Tênis de Mesa	1 feminino e 1 masculino, por categoria;
Truco	1 dupla por sexo;
Voleibol Adaptado	12 participantes no máximo, 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 os Jogos da Melhor Idade – 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) 5 Técnicos – 01(um) para Atletismo e Natação, 01 (um) para Tênis de Mesa, 1 (um) para Basquetebol 3x3 Adaptado e 02 (dois) para Voleibol Adaptado;

XII – HOSPEDAGEM - TRANSPORTE – ALIMENTAÇÃO

Artigo 23 – O Município-sede deverá providenciar junto aos órgãos competentes alimentação e disponibilizar alojamento em bom estado e o local deverá oferecer boas condições de higiene e conforto para acomodar os Atletas e Dirigentes das delegações.

Parágrafo Primeiro – As representações Municipais e/ou entidades que fizerem a opção por não alojar nos locais disponibilizados pelo município sede deverão comunicar o fato, através de ofício encaminhado diretamente à Diretoria de Esporte e Lazer da respectiva região, com cópia para o Chefe do Comitê Dirigente, isentando, a partir daí, de qualquer responsabilidade os Comitês Dirigente e Organizador, sendo sua participação no evento de inteira responsabilidade de seus dirigentes;

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

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

Parágrafo Quarto – 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 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 Secretaria de Esportes. Os árbitros deverão estar, obrigatoriamente, cadastrados, no Sistema Integrado de Cadastro da CEL.

XIV – DA JUSTIÇA DESPORTIVA

Artigo 26 – Os atletas, técnicos e dirigentes expulsos ou desqualificados pelo árbitro, de acordo com a regra da modalidade, 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 interporem 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 – nas Fases Regionais e Fase Final Estadual 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 colocados por modalidade, categoria 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 - nas etapas Regionais e na Final Estadual receberão medalhas distintas de participação.

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

Artigo 36– Aos Municípios: Campeão, Vice-Campeão e 3º Colocado na Classificação Geral dos Jogos da Melhor Idade - nas Fases Regionais e Final Estadual - serão conferidos troféus de posse definitiva.

B – REGULAMENTO TÉCNICO

XVII – DA MODALIDADE DE ATLETISMO

Artigo 37 – Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé” e poderão correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raiais.

Artigo 38 – 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. A partir da segunda saída falsa por qualquer participante implicará na desqualificação dos envolvidos.

Artigo 39 – As provas serão as seguintes:

Pista: Corrida

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:	700 mts	Feminino	500 mts
Categoria F	Masculino:	500 mts	Feminino	500 mts
Categoria G	Masculino:	500 mts	Feminino	500 mts

Campo: Arremesso de Peso

Categoria A	Masculino:	4 kg	Feminino	3 kg
Categoria B	Masculino:	4 kg	Feminino	3 kg
Categoria C	Masculino:	4 kg	Feminino	3 kg
Categoria D	Masculino:	3 kg	Feminino	2 kg
Categoria E	Masculino:	3 kg	Feminino	2 kg
Categoria F	Masculino:	3 kg	Feminino	2 kg
Categoria G	Masculino:	3 kg	Feminino	2 kg

Parágrafo Único: As provas acontecerão na seguinte ordem:

Manhã

7h30 Confirmação
Congresso

8h **Início da Competição das Provas de Pista e Campo simultaneamente**

1ª Prova	Categoria	G	nasc. 35 em...	500 mts	Fem.
2ª Prova	Categoria	A	nasc. 60 a 64	Arrem. Peso 3 kg	Fem.
3ª Prova	Categoria	G	nasc. 35 em ...	500 mts	Masc.
4ª Prova	Categoria	A	nasc. 60 a 64	Arrem. Peso 4 kg	Masc.
5ª Prova	Categoria	F	nasc. 36 a 40	500 mts	Fem.
6ª Prova	Categoria	B	nasc. 56 a 60	Arrem. Peso 3 kg	Fem.
7ª Prova	Categoria	F	nasc. 36 a 40	500 mts	Masc.
8ª prova	Categoria	B	nasc. 56 a 60	Arrem. Peso 4 kg	Masc.
9ª Prova	Categoria	E	nasc. 41 a 45	500 mts	Fem.
10ª Prova	Categoria	C	nasc. 51 a 55	Arrem. Peso 3 kg	Fem.
11ª Prova	Categoria	E	nasc. 41 a 45	700 mts	Masc.
12ª Prova	Categoria	C	nasc. 51 a 55	Arrem. Peso 4 kg	Masc.
13ª Prova	Categoria	D	nasc. 46 a 50	800 mts	Fem.
14ª Prova	Categoria	D	nasc. 46 a 50	1.000 mts	Masc.

Tarde

15h30 Confirmação

16h **Início da Competição Provas de Pista e campo simultaneamente**

1ª Prova	Categoria	C	nasc. 51 a 55	1.000 mts	Fem.
2ª Prova	Categoria	D	nasc. 46 a 50	Arrem. Peso 2 kg	Fem.

3ª Prova	Categoria	C	nasc.51 a 55	1.200 mts	Masc.
4ª Prova	Categoria	D	nasc. 46 a 50	Arrem. Peso 3 kg	Masc.
5ª Prova	Categoria	B	nasc. 56 a 60	1.200 mts	Fem.
6ª Prova	Categoria	E	nasc. 41 a 45	Arrem. Peso 2 kg	Fem.
7ª Prova	Categoria	B	nasc. 56 a 60	1.500 mts	Masc.
8ª Prova	Categoria	E	nasc. 41 a 45	Arrem. Peso 3 kg	Masc.
9ª Prova	Categoria	A	nasc. 60 a 64	1.500 mts	Fem.
10ª Prova	Categoria	F	nasc. 36 a 40	Arrem. Peso 2 kg	Fem.
11ª Prova	Categoria	A	nasc. 60 a 64	2.000 mts	Masc.
12ª Prova	Categoria	F	nasc. 36 a 40	Arrem. Peso 3 kg	Masc.
13ª Prova	Categoria	G	nasc. 35 em...	Arrem. Peso 2 kg	Fem.
14ª Prova	Categoria	G	nasc.35 em ...	Arrem. Peso 3 kg	Masc.

Artigo 40 – O atleta que não completar a prova será considerado desistente.

Artigo 41 As provas de Atletismo serão realizadas por categoria e sexo.

Parágrafo Primeiro - Atletismo prova de Pista, serão divididas em séries distintas, de acordo com o número de participantes, e, cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Parágrafo Segundo – Atletismo prova de Campo: Arremesso de Peso deverá ser realizado em **03 (três) tentativas alternadas** e a classificação final será pelo melhor resultado.

Artigo 42– Atletismo prova de Pista: Será realizada a cronometragem dos participantes e a classificação final será pelo menor tempo.

Artigo 43– Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização das provas.

XVIII – BASQUETE 3X3 ADAPTADO

Artigo 44 –O Basquetebol Adaptado 3x3 para a Terceira Idade será regido pelas regras oficiais da modalidade salvo às exceções previstas neste Regulamento e será disputado por equipes masculinas e femininas **nas Categorias A e B.**

Artigo 45 - Cada equipe poderá ter 04 jogadores (03 em quadra e 1 substituto).

Parágrafo Primeiro - Serão permitidas substituições ilimitadas, durante a partida permitindo que os jogadores descansem sempre que necessário.

a) Ao jogador substituto não é permitido adentrar a quadra antes do jogador substituído sair, caso isso ocorra será considerada falta técnica.

b) As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final, no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

Parágrafo Segundo – Será permitido técnico na quadra de jogo, incluindo cadeiras e substitutos e o técnico também poderá orientar sua equipe durante o andamento da partida.

Artigo 46 - Tempo de Jogo - O tempo normal de jogo será um período de 08 (oito) minutos cronometrados.

Parágrafo Único - A quadra deverá ser equipada com um relógio de arremesso. Uma equipe deve tentar um arremesso a cesta de campo dentro de 24 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do jogador de ataque (após a troca de bola com o jogador (a) de defesa ou depois de uma cesta de campo

convertida, embaixo da cesta)

Artigo 47- Será considerada vencedora a equipe que estiver à frente no placar quando zerar o tempo normal de jogo (8 minutos) ou se alguma das equipes marcar 15 pontos (o que ocorrer primeiro). Esta regra de "morte súbita" se aplica somente no tempo normal de jogo, **não se aplica em uma possível prorrogação.**

Parágrafo Único - Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Haverá um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que marcar 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

Artigo 48 –Será considerado WO ou desistências as seguintes situações:

Parágrafo Primeiro – Será considerada a contagem de 15 x 0 para a partida não realizada por ausência de uma das equipes em todas as fases.

Parágrafo Segundo - Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos(as) os(as) jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as).

a - Caso a equipe não desistente esteja a frente no placar o mesmo será mantido para ambas as equipes;

b - Caso a equipe desistente esteja à frente no placar ele será anulado, alterando o placar de 15x0 (WO) para a equipe contrária;

Artigo 49 - Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto àqueles seguidos por posse de bola):

Parágrafo Primeiro - Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco; O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do "semicírculo" embaixo da cesta.

Parágrafo Segundo - Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola). Todo jogador(a) que ganhar o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando).

Artigo 50 – O drible é proibido dentro do garrafão.

Parágrafo Primeiro - Caso ocorra o drible no garrafão será considerada uma violação e a posse de bola será entregue à equipe adversária.

Exceção: os atletas poderão utilizar um drible (uma batida da bola no solo) durante o movimento contínuo da bandeja, visando evitar colisões e movimentos bruscos

Parágrafo Segundo - A bandeja (movimento de dois passos em direção a cesta) será permitida, incentivando arremessos próximos ao aro sem necessidade de saltos altos. A ênfase continuará sendo o passe e a habilidade estimulando o trabalho em equipe e a participação de todos os jogadores.

Parágrafo Terceiro - Não é permitida as tentativas de "enterrar a bola":

a. - Qualquer tentativa de enterrar será interrompida com uma advertência imediata e perda da posse de bola.

b. - Caso o jogador insista em tentar enterradas, uma falta técnica será aplicada como sanção por reincidência, considerando que essa ação aumenta o risco de acidentes para os envolvidos.

Artigo 51 –Será permitido o uso de marcação individual e por zona.

Parágrafo Primeiro – A marcação deverá ser realizada com o objetivo de minimizar o risco de lesões e garantir a mobilidade confortável dos atletas. A defesa por zona deve ser implementada de maneira a assegurar que cada defensor cubra uma área específica do

campo, permitindo que todos os atletas se movimentem de forma segura e equilibrada. Evitando-se a **Dobra intensiva** de marcação.

Parágrafo Segundo – Somente um defensor poderá marcar o jogador com a posse de bola fora do garrafão.

Parágrafo Terceiro - A *Dobra* (atuação de dois defensores sobre o mesmo jogador) será permitida dentro do garrafão. Fora do garrafão a *Dobra* será passível de falta técnica.

Artigo 52 - Tempos Debitados Para cada equipe é concedido 02 (dois) tempos debitado.

Parágrafo Único - Todos os tempos debitados devem durar, no máximo, 60 segundos. Qualquer jogador(a) ou substituto(a) pode solicitar o tempo debitado quando a bola se tornar morta e antes do *check ball* ou do lance livre.

Artigo 53 - Uso do Material de segurança - O Uso de equipamentos de segurança, como joelheiras e cotoveleiras será incentivado para prevenir lesões. Esses equipamentos são recomendados mas não obrigatórios.

XIX – BOCHA

Artigo 54 – 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 55– 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 56 – As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 57 – Os jogos serão disputados por duplas, considerando-se vencedora a que primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Artigo 58 – A dupla que ganhar o sorteio escolherá as bolas, arremessará o bolim e jogará a ponto primeiro.

Artigo 59 – As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 60– O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Artigo 61– 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 62 – 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.

XX – BURACO

Artigo 63 - 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 64 – 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, uma de cada vez, a cada participante do jogo e o cortador dividirá “os mortos”, compostos de 11 (onze) cartas cada, distribuídas uma de cada vez e ao termino, reservadas ao lado, de forma cruzada;
- c) Distribuídas as cartas, o primeiro (da esquerda para a direita) inicia o jogo comprando uma carta do monte central. Se a carta comprada não servir ao seu jogo, a mesma deverá ser descartada e poderá comprar a próxima do monte, 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, que não interessa para as cartas que estão na mão, 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 sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar os jogos já apresentados na mesa, na sua vez de jogar.

Artigo 65 – 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 e bater, terá direito ao “morto”.
- b) 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;
- c) O jogador com uma só carta na mão, na ocasião de comprar o “morto” poderá bater com a mesa e direto, desde que tenha duas cartas, na mesa.
- d) O jogador ao pegar o “morto”, distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos. Se todas as cartas do morto encaixar nos jogos da mesa e o jogador terminar sem nenhuma carta do morto, poderá bater direto, se tiver descarte, a rodada continua com o próximo jogador.
- e) Se o jogador bater de forma indireta indireto e pegar o morto, seu companheiro poderá encerrar a rodada e a dupla em questão pagará cem pontos do morto não descartado;
- f) Se o jogador bater de forma indireta para pegar o “morto”, com descarte, deverá aguardar sua vez para jogar o morto;
- g) Após o jogador descarregar o “morto” para encerrar a rodada, a dupla deverá ter na mesa, ou vir a completar uma canastra real ou uma canastra simples.
- h) Ao término da rodada serão contados os pontos obtidos nos jogos baixados na mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador;
- i) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos;
- j) Caso haja o empate nas duas partidas. Vencerá a dupla que alcançar primeiro 500 (quinhentos) pontos. Cada jogo não poderá ultrapassar 1h30 (uma hora e trinta minutos). Ao término desse prazo, os jogadores subsequentes terão direito a jogar após a jogada, a rodada será paralisada para a contagem final;
- k) Persistindo o empate, será vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos das partidas realizadas;
- l) Persistindo o empate, será realizado sorteio.

Artigo 66 – 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 baixar nada = 200 pontos negativos;
- h) embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto;
- i) Valores:
 - Às= 15 pontos;
 - 2, 8, 9, 10 valete, dama e rei = 10 pontos;
 - 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Artigo 67 – 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.

Artigo 68 - 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.

XXI – COREOGRAFIA

Artigo 69 – Objetivo da Coreografia é a atividade física através da dança, de uma composição coreografica, acompanhada de musica. Esta musica deverá estar gravada em MP3, num pendrive com apenas uma gravação.

O release, para ser lido antes de cada apresentação, contando a historia da coreografia a ser apresentada, deverá conter até 4 (quatro) linhas digitadas e identificadas com o nome do município e pequena mensagem. Não será aceito o relise escrito a mão.

Tanto a qualidade da musica no pendrive quanto o relise estará sob responsabilidade de cada município participante, e deverão ser entregues para o supervisor da modalidade, **no intervalo entre a abertura e a competição de coreografia.**

Artigo 70 – 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 (não será considerado o tempo da musica).

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 **1,00 ponto na nota final.**

Artigo 71 – As apresentações serão avaliadas pelos jurados, num espaço de aproximadamente 14m x 14m.

Artigo 72 – A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os 5 (cinco) critérios que serão avaliados pelos jurados, e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos, são os seguintes:

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, com ou sem adereços manuais, 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.

b) **TÉCNICA DE EXECUÇÃO** – Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força, equilíbrio 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 14m 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, exceto pequenos adereços manuais, desde que façam parte da composição coreográfica e não fiquem no solo. 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 (penas, confete, papeis picados, e outros) 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.

XXII – DAMAS

Artigo 73 – Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Damas.

Artigo 74 – 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.

Parágrafo Segundo - É obrigatório a presença do técnico/dirigente ou do atleta no Congresso Específico da modalidade. O não comparecimento implicará na eliminação da competição.

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

Artigo 75 – A pontuação em cada rodada será designada por match. Vencendo as duas partidas ou vencendo uma e empatando outra, o danista vence o match e conquista a pontuação de vitória.

XXIII – DANÇA DE SALÃO

Artigo 76 – A competição será realizada nos seguintes ritmos:

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

Parágrafo Primeiro – As músicas serão as mesmas para todas as etapas Regionais 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 2 (dois) ritmos (**valsa 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 02 (dois) minutos para cada ritmo.

Parágrafo Terceiro – Na Etapa Final Estadual as músicas serão diferentes das Regionais, para as três categorias;

Artigo 77 – As apresentações serão avaliadas pelos jurados, que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 78– Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

- a) RITMO– A relação dos movimentos corporais, do par, deverá coincidir com a marcação rítmica (batida rítmica da música), traduzindo a característica típica de cada categoria, nos dois ritmos;
- 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 a categoria e o ritmo definido.

XXIV – DOMINÓ

Artigo 79 – As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou

defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 80 – Depois de misturadas (embaralhadas), serão distribuídas sete pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 81 – 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 82 – Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 83 – 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 84 – A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 85 – 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 86 – O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 87 – 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 88 – O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida será automaticamente desclassificado.

Artigo 89 – Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos, das pedras restantes.

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.

XXV - MALHA

Artigo 90 – 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 pelos jogadores participantes de cada cabeceira.

Cada jogador arremessará 16 (dezesseis) 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 que o município leve suas malhas para as partidas.

XXVI – NATAÇÃO

Artigo 91 – A competição obedecerá às Regras Oficiais e código de conduta da "World Aquatics", com as observações contidas nesse Regulamento.

Parágrafo Único – O Arbitro Geral é a autoridade máxima da competição, cabendo a ele fazer cumprir e respeitar todas as Regras e determinações da "World Aquatics", e decidir sobre todas as questões da competição.

Artigo 92 – 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
Revezamento	Masculino e Feminino	4x25 mts

Artigo 93 – As provas de Natação serão nos estilos Livre e Costas, para ambos os sexos e categorias.

Parágrafo Único – Na Prova de Revezamento 4x25m nado livre a equipe será composta obrigatoriamente por 01 atleta da Categoria A, 1 atleta da Categoria B ou C, um atleta da Categoria D ou E e 1 atleta da Categoria F ou G;

Artigo 94 – As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo e acontecerão na seguinte ordem:

Manhã						
7h00	Confirmação		7h50	Entrega de Cartões		
7h30	congresso		8h10	Início da Competição	nado Costas	
1ª Prova	Categoria	G	25 mts	nasc. 35 em...	Nado Costas	Fem.
2ª Prova	Categoria	G	25 mts	nasc.35 em ...	Nado Costas	Masc.
3ª Prova	Categoria	F	25 mts	nasc. 36 a 40	Nado Costas	Fem.
4ª Prova	Categoria	F	25 mts	nasc. 36 a 40	Nado Costas	Masc.
5ª Prova	Categoria	E	25 mts	nasc. 41 a 45	Nado Costas	Fem.
6ª Prova	Categoria	E	25 mts	nasc. 41 a 45	Nado Costas	Masc.
7ª Prova	Categoria	D	25 mts	nasc. 46 a 50	Nado Costas	Fem.
8ª prova	Categoria	D	25 mts	nasc. 46 a 50	Nado Costas	Masc.
9ª Prova	Categoria	C	50 mts	nasc. 51 a 54	Nado Costas	Fem.
10ª Prova	Categoria	C	50 mts	nasc.51 a 54	Nado Costas	Masc.
11ª Prova	Categoria	B	50 mts	nasc. 56 a 60	Nado Costas	Fem.
12ª Prova	Categoria	B	50 mts	nasc. 56 a 60	Nado Costas	Masc.
13ª Prova	Categoria	A	50 mts	nasc. 61 a 65	Nado Costas	Fem.
14ª Prova	Categoria	A	50 mts	nasc. 61 a 65	Nado Costas	Masc.
Premiação						
15ª Prova	Categoria	G	25 mts	nasc. 35 em...	Nado Livre	Fem.

16ª Prova	Categoria	G	25 mts	nasc.35 em ...	Nado Livre	Masc.
17ª Prova	Categoria	F	25 mts	nasc. 36 a 40	Nado Livre	Fem.
18ª Prova	Categoria	F	25 mts	nasc. 36 a 40	Nado Livre	Masc.
19ª Prova	Categoria	E	25 mts	nasc. 41 a 45	Nado Livre	Fem.
20ª Prova	Categoria	E	25 mts	nasc. 41 a 45	Nado Livre	Masc.
21ª Prova	Categoria	D	25 mts	nasc. 46 a 50	Nado Livre	Fem.
22ª Prova	Categoria	D	25 mts	nasc. 46 a 50	Nado Livre	Masc.
23ª Prova	Categoria	C	50 mts	nasc. 51 a 54	Nado Livre	Fem.
24ª Prova	Categoria	C	50 mts	nasc.51 a 54	Nado Livre	Masc.
25ª Prova	Categoria	B	50 mts	nasc. 56 a 60	Nado Livre	Fem.
26ª Prova	Categoria	B	50 mts	nasc. 56 a 60	Nado Livre	Masc.
27ª Prova	Categoria	A	50 mts	nasc. 61 a 65	Nado Livre	Fem.
28ª Prova	Categoria	A	50 mts	nasc. 61 a 65	Nado Livre	Masc.
15ª Prova	Categoria	todas	4x25 mts	Dentro de suas categorias	Nado Livre	Fem.
16ª Prova	Categoria	todas	4x25 mts	Dentro de suas categorias	Nado Livre	Masc.

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 95 – 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. A partir da segunda saída falsa por qualquer participante implicará na desqualificação dos envolvidos.

XXVII – TÊNIS

Artigo 96– Será disputado por ambos os sexos, nas formas individual e duplas, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Parágrafo Único – Quando da inscrição o município deverá optar pela participação no individual ou em duplas, em ambos os sexos e categorias.

Artigo 97 – As partidas serão disputadas em 1 (um) set profissional e no sistema de 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 própria 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.

XXVIII – TÊNIS DE MESA

Artigo 98 – Todas as partidas serão disputadas em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.

Artigo 99 – Cada jogador deverá portar sua própria raquete.

Artigo 100 – A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada, de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Artigo 101 – Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm.

Artigo 102 – 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 103 – Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos; a não ser que haja empate em 10 pontos, quando, então, o set será vencido pelo atleta que conquistar primeiro uma vantagem de 2 (dois) pontos.

Artigo 104 – 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. Essa alternância permanecerá até o final do set. Entretanto, caso ambos atinjam igualdade em 10 (dez) pontos, ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber deverá ser a mesma, com cada atleta produzindo um saque alternado até o final daquele set;

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. Em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lado quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Artigo 105 – Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto, e reiniciado 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 no momento em que deveriam tê-lo feito, 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.

XXIX – TRUCO

Artigo 106 – Ficará a cargo do Comitê Dirigente a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 107 – 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 108 – As cartas serão dadas de 3 (três) em 3 (três), da direita para a esquerda, dando a “vira” na 13ª carta.

Artigo 109 – 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 110 – 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 111 – 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 112 – 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 113 – As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 114 – A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.

Artigo 115 – Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 116 – 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 117 – Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 118 – Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 119 – O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Artigo 120 – Somente por sinais (mímica) os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 121 – Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Artigo 122 – Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, ou batidos Morse ou silvos.

Artigo 123 – 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 124 – Havendo empate na 1ª (primeira) vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª

(terceira) vaza 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 125 – 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 126 – 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. Caberá a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

XXX- VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 127 - O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais da FIVB, salvo as exceções previstas neste regulamento.

Parágrafo Primeiro - Será utilizada, exclusivamente, a bola fornecida pelo “Comitê Organizador” e sua pressão interna será de 1.50 libras.

Parágrafo Segundo - A quadra terá as mesmas especificações do voleibol oficial.

Parágrafo Terceiro - Altura da rede será como segue: a) Feminino - 2,24 metros; b) Masculino - 2,43 metros.

Artigo 128 - Na quadra, a disposição dos jogadores será de acordo com a regra oficial.

- a) Todos os jogadores de uma mesma equipe devem usar uniformes (camisas, calções ou bermudas e meias) idênticos;
- b) As camisas devem ser numeradas (silcadas ou bordadas) na frente e nas costas, com a numeração de 1 até 99. O jogador com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;
- c) Os calções ou bermudas devem ser idênticos, porém, não há necessidade de serem numerados, caso tenham numeração deve ser idêntica à das camisas;
- d) As meias devem ser da mesma cor e estarem visíveis, acima do tornozelo, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas ou soquete;
- e) Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados, bem como quaisquer tipos de cola, luvas ou acessórios nas mãos;
- f) A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, anéis, correntes, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada jogador. Prendedor de cabelos como “Piranha” ou “Bico de Pato” estão proibidos.
- g) Será permitido fazer 12 (doze) substituições.

Artigo 129 - A comissão técnica deverá, obrigatoriamente, apresentar-se devidamente uniformizada. Todos os membros com uniformes idênticos.

Artigo 130 – Será permitida a utilização de líbero.

Artigo 131 - Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 06 (seis) jogadores, em condições de jogo, para o início do 1º set, e no máximo 12 (doze).

Parágrafo Primeiro – Um jogador, que não puder continuar jogando, devido à lesão ou doença, deve ser legalmente substituído. Caso não for possível, a equipe terá o direito de fazer uma substituição excepcional, além dos limites da regra. Uma substituição excepcional significa que qualquer jogador que não está na quadra na hora da lesão pode substituir o jogador lesionado no jogo. O jogador lesionado substituído não está autorizado a retornar à partida. Uma substituição excepcional não será contabilizada, em nenhuma hipótese, como uma substituição regular.

Parágrafo Segundo - Caso a equipe fique incompleta no 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a zero”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Terceiro - Caso a equipe fique incompleta no 2º set, e tenha perdido o 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a zero”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Quarto - Caso a equipe fique incompleta no 2º set, e tenha vencido o 1º set, será declarada perdedora por “dois sets a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Quinto - Caso a equipe fique incompleta no 3º set, será declarada perdedora por “dois sets a um”, acrescentando-se os pontos necessários para a equipe adversária ser considerada vencedora do set e, conseqüentemente, da partida.

Parágrafo Sexto - A equipe declarada incompleta manterá, os pontos e sets obtidos até o momento da declaração.

Artigo 132 - Duração das partidas:

- a) Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem;
- b) Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

Artigo 133 – Execução do saque:

- a) A bola pode ser arremessada ou golpeada com uma das mãos por baixo ou lateralmente, desde que essa ação se dê abaixo da linha dos ombros, utilizando toda a zona de saque.
- b) Para os jogos do sexo feminino será demarcada uma linha de saque, paralela a linha de fundo, a uma distância de 1 (um) metro para dentro da quadra.

Artigo 134 – Constituem infração:

- a) Não será permitido o mesmo jogador dar 2 (dois) toques consecutivos, com exceção a primeira bola;
- b) O jogador das posições da zona de defesa (posições 1, 5 e 6): 1) Estando de posse da bola e estabilizados no solo, dar mais de 1 (um) passo antes de fazer o passe para o companheiro de equipe ou o ataque para a quadra adversária; 2) Estando dentro da zona de ataque, enviar a bola para o campo adversário com um movimento que não seja realizado abaixo da linha dos ombros e de baixo para cima;
- c) O jogador das posições da zona de ataque (posições 2, 3 e 4): 1) Estando dentro da zona de ataque, efetuar um ataque saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 2 (dois) pés do solo no ato do ataque. 2) Estando dentro da zona de ataque, ao realizar um ataque, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o jogador executar movimentos, estando a bola acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento; 3) Estando dentro da zona de ataque, após elevar a bola acima da linha dos ombros, ficar segurando ou ameaçando, sem concluir a jogada de forma imediata, num ato único e contínuo. 4) Dar mais de 1 (um) passo para realizar um passe para seus companheiros de equipe; 5) Estando de posse da bola, andar para trás (afastando da rede).
- d) O jogador em qualquer posição do rodízio: 1) Andar (tirar o pé de apoio do solo) estando

de posse da bola, tolerando-se a movimentação necessária para obter o equilíbrio e estabilizar-se. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: estando de posse da bola e com os 2 (dois) pés no solo, após movimentar 1 (um) dos pés, o pé que não foi movido será o "pé de apoio"; 2) Reter a bola, não realizando um passe ou ataque em um prazo máximo de 5 (cinco) segundos.

e) Golpear, soltar, arremessar ou enterrar, numa ação de ataque, estando a bola dentro do espaço de jogo da equipe adversaria, sobre a rede, independentemente de a bola ir direto ao solo ou tocar em um adversário. Caracteriza-se a falta na saída da bola da mão do atacante.

f) Invadir a linha central da quadra, sob a rede, mesmo que não totalmente, mas atrapalhando o adversário.

g) Passar com um dos pés totalmente sobre a linha central da quadra adversaria, com ou sem a bola, mesmo não interferindo no jogo adversário.

h) Passar totalmente a bola para o espaço de jogo do campo adversário, abaixo da rede.

i) Estando o jogador parado (estabilizado) na quadra, "pipocar" ao tentar receber a bola.

j) Ações as quais obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

Artigo 135– Não serão consideradas como faltas:

a) Movimentar a bola lateralmente, ou para frente e para trás, estando esta abaixo da linha dos ombros;

b) Passar a bola para a quadra adversaria após o primeiro ou segundo toques da equipe;

c) Se, na tentativa de obter a posse da bola, o jogador "iniciar" um deslocamento (sair de um local para outro) antes de ter contato com esta bola e, na sequência, cometer o "pipocar".

d) Na primeira bola da equipe dar 2 toques alternados.

Artigo 136 – A um jogador das posições da zona de ataque (posições 2, 3 e 4) será permitido um deslocamento para a lateral (paralelo a rede) ou frontal (em direção a rede) de 2 (dois) passos completos, para realizar um ataque. Será permitido, também, que um jogador ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando, quando estiver na zona de defesa, mas podendo efetuar somente 1 (um) passo.

Artigo 137 – Será considerado toque quando um jogador:

a) Receber ou passar a bola, tocar, chutar, golpear, segurar, encaixar, com uma ou duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo, mesmo que involuntariamente.

b) Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntos a bola, será considerado um toque de cada um, ou seja, dois toques da equipe.

Artigo 138 – Será permitido bloqueio, inclusive com os jogadores saltando, e esse toque no bloqueio não será contado como toque da equipe; portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversaria.

Artigo 139 - Será permitido nas posições 2, 3 e 4 o impulso natural do atleta ao arremessar a bola para a quadra adversária.

Artigo 140 – Cada equipe terá direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set. Entre um set e outro o tempo de intervalo será de 3 (três) minutos. Não haverá tempo técnico.

Artigo 141 – Condutas impróprias serão punidas conforme regra oficial da modalidade.

XXXI – MODALIDADE DE XADREZ

Artigo 142 – 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 143 – Para efeito de empareiramento na 1ª (primeira) rodada será utilizado o Rating FIDE STD ou RTD.

Parágrafo Primeiro – Os jogadores que não possuírem o Rating FIDE serão

empareirados através de sorteio.

Parágrafo Segundo – É obrigatório a presença do Técnico/Dirigente ou do atleta no Congresso Específico da modalidade. O não comparecimento implicará na eliminação da competição.

Artigo 145 – Todos os jogadores deverão apresentar peças e relógio digital (obrigatório) em condições de uso.

Artigo 146 – A tolerância será de 30(trinta) minutos em relação ao horário programado para configurar o W.O.

Artigo 147 – Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE.

XXXII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 148 – A inscrição nos Jogos da Melhor Idade – JOMI - implica na anuência e irretratável permissão de uso do nome, imagem e voz dos inscritos pelo Governo do Estado de São Paulo, para a transmissão, cobertura jornalística e divulgação do evento e das atividades da SESP no Brasil e no exterior, através de quaisquer veículos de comunicação, mídias ou modalidades existentes de exploração de imagem e som, pública ou privada.

Artigo 149 – As competições dos Jogos da Melhor Idade, serão regidas por este Regulamento, assim como pelas Regras Oficiais.

Parágrafo Primeiro – 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.

Parágrafo Segundo – Em relação ao reposicionamento de gênero, será adotado como critério nos casos tidos como de transgêneros, o consenso do Comitê Olímpico Internacional.

Artigo 150 – 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 151– 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 152 – Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador de Esporte e Lazer ou **Chefe do Comitê Dirigente**.

Artigo 153 – Esta Portaria entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.