

OLIMPÍADA NACIONAL DO JUDICIÁRIO FEDERAL

REGULAMENTO-GERAL – 2025

TÍTULO I

DA PROMOÇÃO, OBJETIVOS E DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

CAPÍTULO I

DA PROMOÇÃO E OBJETIVOS

Art. 1º A Olimpíada Nacional do Judiciário Federal tem como finalidade a promoção de uma maior integração sócio-cultural-desportiva entre os servidores públicos federais e magistrados vinculados aos órgãos integrantes do Judiciário Federal e Ministério Público da União, usando o esporte como veículo para incentivar a prática desportiva, a fim de preservar a saúde do servidor.

Art. 2º É objetivo da Olimpíada Nacional do Judiciário Federal:

§ 1º Promover a integração entre servidores e magistrados **do Poder Judiciário Federal** e Ministério Público da União.

§ 2º Incentivar a prática de esportes, o que contribui significativamente para a saúde física e emocional, qualidade de vida no trabalho e melhoria dos serviços prestados nos órgãos do Poder Judiciário **Federal** e do Ministério Público da União.

CAPÍTULO II

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 3º A Olimpíada Nacional do Judiciário Federal será organizada pela ANASTRA - Associação Nacional dos Servidores do Judiciário Trabalhista, podendo firmar parceria com entidades, e regular-se-á, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e nos atos administrativos expedidos.

Parágrafo único. A garantia de participação na Olimpíada Nacional do Judiciário Federal se dará com a inscrição prévia, nos termos do art. 6º.

Art. 4º Os atletas que participarem da Olimpíada Nacional do Judiciário Federal serão considerados conhecedores da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento, no Manual de Procedimentos e nos atos administrativos complementares.

§ 1º Para fins deste Regulamento, considera-se:

I - Modalidade: Esporte praticado na ONJF (exemplos: Atletismo, Beach Tennis, Futebol Soçaite, Tênis, Tiro Esportivo).

II - Prova: Termo utilizado para as subdivisões dentro de uma modalidade (exemplos: Atletismo 100m Rasos, Atletismo Arremesso de Peso, Natação 400m Livre, Natação Revezamento 4x50 Livre).

III – Competição: Termo utilizado para a competição propriamente dita (exemplos: Atletismo 100m Rasos Masculino até 34 anos, Arremesso de Peso Feminino de 55 a 59 anos, Ciclismo Feminino 70 anos acima, Futebol Soçaito Livre Masculino; Vôlei de Areia Duplas Master Feminino, Tênis Simples Masculino de 50 a 59 anos).

IV – Gênero: Termo utilizado para definir o gênero da competição, dividido em Masculino, Feminino e Misto (exemplos: Futebol de Mesa Misto, Tênis Simples Feminino, Vôlei de Areia Quarteto Misto, Vôlei de Areia Duplas Masculino).

V – Categoria: Termo utilizado para separar as competições por um limite máximo de idade, dividido em Livre, Master e Sênior (exemplos: Futebol Soçaito Sênior, Futsal Master, Futevôlei Livre).

VI - Disputa: Termo utilizado para separar as competições do Dominó, Tênis e Tênis de Mesa, dividindo em Simples e Duplas (exemplos: Dominó Duplas Misto, Tênis Simples Feminino, Tênis de Mesa Duplas Masculino), bem como para separar as competições Individual e Por Equipe (exemplo: Damas e Xadrez).

DA ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Art. 5º A Estrutura Organizacional da Olimpíada Nacional do Judiciário Federal será exercida pela ANASTRA, com auxílio do Comitê Olímpico, conforme Regimento Interno.

TÍTULO III

DA PARTICIPAÇÃO E DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º Poderão participar da Olimpíada todos os associados da ANASTRA, desde que servidor efetivo, aposentado, requisitado ou magistrado **do Poder Judiciário Federal e** Ministério Público da União, devidamente em dia com a contribuição mensal.

Parágrafo único. Para participar da Olimpíada o associado deverá pagar uma taxa de inscrição, que será regulamentada a cada edição olímpica, por meio de ato administrativo.

Art. 7º As equipes deverão estar devidamente uniformizadas, com camisa, calção e top padronizados por suas delegações, de acordo com o Manual de Uniformes.

§ 1º Os uniformes deverão atender às indicações da ANASTRA, quanto aos locais de aplicação e dimensões das logomarcas de patrocinadores nacionais, conforme ato administrativo, sob pena de multa ou não participação na disputa.

§ 2º As aplicações das logomarcas deverão ser submetidas à homologação da ANASTRA.

§ 3º Em todas as modalidades é facultado o uso de camisas com manga ou sem manga, **inclusive na mesma partida.**

§ 4º Nas modalidades de Atletismo e esportes de areia é facultado o uso de “top”, atendido o Manual de Uniforme.

Art. 8º A participação do atleta nas competições será efetuada mediante a apresentação de documento oficial de identificação, que contenha fotografia.

Parágrafo único. O documento será devolvido ao atleta logo após a realização da competição.

Art. 9º Cada Tribunal terá 1 (uma) representação cadastrada para efetuar as inscrições, que serão formalizadas mediante habilitação no sistema informatizado fornecido pela ANASTRA.

§ 1º O atleta competirá pelo tribunal de origem ou onde esteja lotado na data final da inscrição. No caso de atleta aposentado, poderá competir pelo tribunal de origem ou pelo tribunal do estado onde reside. No caso de atleta em teletrabalho **integral**, aplica-se a mesma regra dos aposentados, desde que oficialmente comprovada a situação remota **e de residência.**

§ 2º A participação na Olimpíada fica limitada a 1 (uma) delegação por Tribunal.

§ 3º Para participar da Olimpíada, os atletas provenientes do Poder Judiciário Federal e do Ministério Público da União deverão se incorporar às delegações representativas dos Tribunais Regionais do Trabalho.

§ 4º Considerando que o atleta redistribuído perde o vínculo com o órgão de origem, no ano da sua redistribuição poderá, até a data final do período de inscrição na Olimpíada, optar entre os dois tribunais envolvidos, competindo obrigatoriamente pelo tribunal de destino a partir do ano seguinte.

Art. 10. A delegação que se utilizar de atleta sem estar devidamente inscrito, de acordo com o art. 6º, bem como a que utilize atleta com inscrição irregular, será eliminada da modalidade, anulando-se todas as partidas realizadas; estará impedida de inscrever a respectiva modalidade na Olimpíada subsequente, bem como a delegação sujeita às penalidades pecuniárias definidas em Ato Administrativo da ANASTRA.

Art. 11. Cada atleta poderá participar de quantas modalidades desportivas desejar.

§ 1º O atleta ou a delegação será responsável pela incompatibilidade de horários entre as competições, não sendo possível a espera por retardatários para a realização dos jogos, sob o pretexto de que está em outra disputa, mesmo que seja oferecido transporte oficial para as competições.

§ 2º O atleta com deficiência (PCD) poderá requerer ao Comitê Olímpico, em até 10 (dez) dias antes do prazo final de inclusão de atletas nas competições, condições especiais de participação, que serão avaliadas pelo Comitê Olímpico em até 5 (cinco) dias.

§ 3º As súmulas das modalidades de Basquetebol, Basquete 3x3, Futebol Soçaite, Futsal, Handebol, Vôlei de Areia - Quarteto e Voleibol serão fechadas, devendo as delegações cadastrar todos os atletas participantes no sistema olímpico, sendo permitida as substituições e inclusões de atletas até o meio-dia da sexta-feira anterior ao início da Olimpíada, desde que respeitado o limite de inscritos em cada modalidade.

§ 4º As possibilidades de substituições de atletas nas demais modalidades serão tratadas no regulamento específico de cada uma.

§ 5º As substituições de atletas nas competições individuais serão permitidas até o meio-dia da sexta-feira anterior ao início da Olimpíada, desde que não esteja com conflito com o disciplinado especificamente nas modalidades.

TÍTULO IV

DAS COMPETIÇÕES

Art. 12. Na Olimpíada serão disputadas as seguintes modalidades, segundo o quadro abaixo:

MODALIDADES	Masculino	Feminino	Misto	Livre	Master	Sênior
ATLETISMO	X	X	-			
BASQUETEBOL	X	X	-			
BASQUETEBOL 3x3	X	X				
BEACH TENNIS	X	X	X	X	X	X
CICLISMO	X	X	-			
DAMAS	-	-	X			
DOMINÓ	-	-	X			
FUTEBOL DE MESA	-	-	X			

FUTEBOL SOÇAITE	X	X	-	X	X	X
FUTEVÔLEI	X	X	X	X	X	
FUTSAL	X	X	-	X	X	
HANDEBOL	X	X	-			
NATAÇÃO	X	X	-			
PESCA	X	X	-			
TÊNIS	X	X	-			
TÊNIS DE MESA	X	X	-			
TIRO ESPORTIVO	X	X	-			
VÔLEI DE AREIA - Dupla	X	X	-	X	X	
VÔLEI DE AREIA - Quarteto	-	-	X	X	X	
VOLEIBOL	X	X	-			
XADREZ	-	-	X			

CAPÍTULO I

DO SISTEMA DE COMPETIÇÕES

Art. 13. Em todas as competições serão aplicadas as regras internacionais adotadas e aprovadas pelas confederações brasileiras, em tudo o que não colidir com este regulamento.

§ 1º De acordo com os interesses da competição, poderão ser adotadas normas especiais, desde que não colidam com este regulamento.

§ 2º Serão realizadas competições de modalidades ou provas com representantes de pelo menos 3 (três) delegações, exceto as previstas neste Regulamento.

Art. 14. Nas competições de natação e atletismo a ordem das provas será estabelecida pelo Comitê Olímpico.

Parágrafo único. A quantidade de delegações participantes nessas provas estará configurada na pré-inscrição, que será exigida pelo comitê olímpico antecipadamente.

Art. 15. (excluído)

Art. 16. A forma de disputa nas competições será definida pelo Comitê Olímpico, de acordo com o número de delegações inscritas, podendo ser por eliminatória simples ou dupla, rodízio ou formação de grupos.

Parágrafo único. Caso necessário, em função das condições climáticas e da quantidade de campos e/ou quadras disponíveis, a Coordenação de cada modalidade poderá alterar a duração das partidas, visando reduzir o tempo de cada disputa, ou ainda, caso necessário, alterar o formato da disputa, para viabilizar a conclusão da competição até o último dia da Olimpíada.

Art. 17. A composição dos cabeças de chaves seguirá a ordem de classificação da olimpíada anterior.

§ 1º A composição das chaves será completada por sorteio;

§ 2º O critério de desempate específico de cada modalidade será adotado para definir o melhor índice técnico.

Art. 18. A equipe que não comparecer ao local, data e hora pré-determinada perderá a partida por WO.

§ 1º A equipe que provocar o WO será penalizada com multa, a ser definida por meio de ato administrativo, e perda de uma medalha de ouro no quadro geral de medalhas, por ocorrência.

I - Na hipótese de a delegação não ter medalha de ouro, a penalidade será aplicada sobre a medalha de prata ou bronze, sucessivamente.

II - Nas modalidades de Beach Tennis, Damas, Dominó, Futebol de Mesa, Futevôlei, Tênis, Tênis de Mesa, Vôlei de Areia e Xadrez, será aplicada a multa pecuniária prevista no § 1º, por ocorrência, não se aplicando a perda de medalha no quadro geral.

§ 2º Havendo comunicação oficial da desistência de participação da MODALIDADE ao Comitê Olímpico até o dia anterior à data de realização do sorteio das chaves, a delegação não será penalizada.

§ 3º Havendo comunicação oficial da desistência de participação da MODALIDADE, até o meio-dia da sexta-feira anterior ao início da Olimpíada, direcionada formalmente ao Comitê Olímpico, a delegação incorrerá em apenas uma multa e uma perda de medalha de ouro no quadro geral.

§ 4º Nas modalidades Beach Tennis, Futebol de Mesa, Futevôlei, Tênis, Tênis de Mesa e Vôlei de Areia, havendo comunicação oficial da desistência de participação na COMPETIÇÃO ao Coordenador da Modalidade, em razão de lesões, a delegação não incorrerá em multa pecuniária, nem perda de medalhas no quadro geral, desde que formalizada até antes do início da partida.

I - Na hipótese de a delegação não ter medalha de ouro, a penalidade será aplicada sobre a medalha de prata ou bronze, sucessivamente.

II – A formalização da desistência também poderá ser realizada ao Coordenador ou árbitro da competição, antes do seu início, que fará a devida anotação na súmula.

§ 5º Para fins de aplicação do W.O., a tolerância para o atraso será de 15 (quinze) minutos do horário previsto na tabela oficial.

§ 6º O não recolhimento da multa impedirá a inscrição da delegação nas próximas olimpíadas.

§ 7º Na hipótese do W.O., as modalidades abaixo deverão ter seus placares registrados da seguinte forma:

I - Futebol Soçaite e Futsal = 3 x 0;

II - Voleibol = 25 x 0;

III - Handebol = 10 x 0;

IV - Basquete = 20 x 0.

CAPÍTULO II

DOS CAMPEÕES E PRÊMIOS

Art. 19. Será proclamada Campeã-geral a delegação que obtiver o maior número de medalhas de OURO.

§ 1º Em havendo empate, será proclamada campeã a delegação que obtiver o maior número de medalhas de PRATA.

§ 2º Persistindo o empate, será proclamada aquela que obtiver o maior número de medalhas de BRONZE.

§ 3º Se ainda assim não for possível o desempate, será proclamada a delegação que tiver obtido mais recordes. Permanecendo o empate, haverá sorteio.

§ 4º Serão conferidos medalhas e troféus, de posse definitiva, conforme especificado:

I - Medalhas de cores ouro, prata e bronze aos classificados em 1º, 2º e 3º lugares, respectivamente, em todas as modalidades e provas;

II - Troféus às delegações que obtiverem 1º e 2º lugares nas modalidades, masculino e feminino.

III - Troféus de posse definitiva às delegações que obtiverem 1º e 2º lugares gerais.

IV - Nas modalidades Dama, Pesca, Tiro **Esportivo** e Xadrez, haverá premiação individual e por equipe.

V - O troféu de campeão para **as** modalidades **previstas no inciso IV** será oferecido à delegação campeã por equipe.

§ 5º Para efeito de classificação ou de premiação, será adotada a seguinte tabela de pontos para as modalidades de Atletismo, Beach Tennis, Futevôlei, Ciclismo, Dominó, Natação, Tênis de Campo e Tênis de Mesa:

1º lugar	13 pontos
2º lugar	9 pontos

3º lugar	6 pontos
4º lugar	5 pontos
5º lugar	4 pontos
6º lugar	3 pontos
7º lugar	2 pontos
8º lugar	1 pontos

I - Para provas de revezamento e na Categoria Absoluta da modalidade Tênis de Campo, a pontuação será contada em dobro.

II – As competições mistas serão pontuadas, sendo os pontos divididos igualmente entre as equipes masculinas e femininas;

III - Para efeito de desempate será adotado o seguinte critério, na ordem a seguir:

- a) Maior número de medalhas de ouro;
- b) Maior número de medalhas de prata;
- c) Maior número de medalhas de bronze;
- d) Sorteio.

CAPÍTULO III

DOS PROTESTOS

Art. 20. Julgando-se prejudicada, a delegação poderá interpor recurso, por intermédio do chefe da delegação ou do seu substituto, treinador ou capitão da equipe, dirigido ao Comitê Olímpico, devendo, necessariamente, ter expressado o protesto em súmula ou documento anexado a ela, no prazo não superior a 10 (dez) minutos após a realização da partida e/ou prova.

§ 1º Para interpor todo e qualquer tipo de recurso, o requerente deverá, além de expor as razões por escrito, recolher à ANASTRA, mediante recibo, quantia definida por meio de ato administrativo.

§ 2º Sendo julgado procedente o recurso, será devolvida a taxa de interposição.

§ 3º O recurso, que deverá conter as razões da impugnação devidamente comprovadas, deve ser apresentado dentro do prazo máximo de 6 (seis) horas, a partir do encerramento da partida ou, se for o caso, da proclamação do resultado.

CAPÍTULO IV

DOS ÁRBITROS

Art. 21. Os árbitros das competições serão designados pelos coordenadores de cada modalidade.

Art. 22 O árbitro é a autoridade máxima na modalidade, cabendo a ele decidir pela realização, continuação e conclusão da partida ou prova, bem como excluir o atleta ou equipe que atentarem contra as normas da competição.

Parágrafo único. No caso de a modalidade não ser arbitrada, o Coordenador da Modalidade avocará a autoridade.

TÍTULO V

DAS NORMAS TÉCNICAS DE CADA MODALIDADE

CAPÍTULO I

DO ATLETISMO

Art. 23. A competição de Atletismo será regida pelas regras da Federação Internacional de Atletismo (IAAF) e pelo que dispuser este regulamento. Cada delegação somente poderá inscrever o número máximo de 2 (dois) atletas por **competição** e 1 (uma) equipe por revezamento.

§ 1º A participação do atleta nas competições será efetuada mediante a apresentação de qualquer documento de identificação que tenha fotografia.

§ 2º Quando coincidir de um atleta participar de uma **competição** no momento que tenha de confirmar sua participação em outra, o seu responsável

técnico informará ao árbitro da prova, que providenciará meios para participação da **competição**.

Art. 24. O atleta inscrito somente poderá participar de até 3 (três) **competições** individuais e até 3 (três) revezamentos, observado o limite de 5 (cinco) **competições**. O atleta que ultrapassar a cota de **competições** será desclassificado da modalidade e os seus resultados serão anulados.

§ 1º Todas as provas, masculino e feminino, exceto os revezamentos, serão divididas nas seguintes faixas etárias:

I - Até 34 (trinta e quatro) anos, completos no ano da competição;

II - De 35 (trinta e cinco) a 39 (trinta e nove) anos, completos no ano da competição;

III - De 40 (quarenta) a 44 (quarenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

IV - De 45 (quarenta e cinco) a 49 (quarenta e nove) anos, completos no ano da competição;

V - De 50 (cinquenta) a 54 (cinquenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

VI - De 55 (cinquenta e cinco) anos a 59 (cinquenta e nove) anos, completos no ano da competição;

VII - De 60 (sessenta) a 64 (sessenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

VIII - De 65 (sessenta e cinco) a 69 (sessenta e nove) anos, completos no ano da competição;

IX - De 70 (setenta) anos acima, completos no ano da competição.

§ 2º Excepcionalmente, não havendo quórum em uma faixa etária, o atleta cairá para as faixas abaixo, podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 3º Excepcionalmente, não havendo quórum na primeira faixa etária (inciso I), o atleta subirá para a faixa etária acima (de 35 a 39 anos), podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 4º Todas as faixas etárias ~~a partir dos 55 (cinquenta e cinco) anos~~ poderão ser realizadas com, no mínimo, 2 (duas) delegações, porém com, no mínimo, 3 (três) atletas inscritos.

§ 5º O procedimento de relocação dos atletas entre as faixas etárias será iniciado da maior para menor.

§ 6º Os atletas a partir dos 60 (sessenta) anos, caso necessitem ser relocados entre mais de uma faixa etária, deverão ser previamente consultados sobre esse procedimento.

Art. 25. Não serão permitidas substituições de atletas após a divulgação da lista de inscritos nas competições, exceto nas provas de revezamento, onde serão permitidas substituições até antes do início da competição.

§ 1º As substituições nas provas de revezamento poderão ser feitas somente por atletas já inscritos na modalidade.

Art. 26. A quantidade de dias e horários para realização da competição do Atletismo será definida pela organização, de acordo com a disponibilidade do local.

Art. 27. As provas programadas para a competição de atletismo são:

01	100 metros
02	200 metros
03	400 metros
04	800 metros
05	1500 metros
06	3000 metros
07	5000 metros
08	4x100 metros
09	4x100 metros misto - 180 anos
10	4x400 metros
11	4x400 metros misto - 180 anos
12	Arremesso de peso
13	Lançamento de dardo
14	Lançamento de disco
15	Salto altura
16	Salto distância
17	Salto triplo

§ 1º Os implementos das provas de arremesso e lançamentos serão divididos nas seguintes faixas etárias e peso:

GÊNERO	IDADE	PESO	DISCO	DARDO
Masculino	até 49	7,260kg	2kg	800g

Feminino	até 49	4kg	1kg	600g
Masculino	50 a 59	6kg	1,5kg	700g
Feminino	50 a 59	3kg	1kg	500g
Masculino	60 a 64	5kg	1kg	600g
Feminino	60 a 64	3kg	1kg	500g
Masculino	65 a 69	5kg	1kg	500g
Feminino	65 a 69	3kg	1kg	500g
Masculino	70 acima	4kg	1kg	500g
Feminino	70 acima	3kg	1kg	500g

§ 2º As provas de peso, disco, dardo, salto triplo e salto distância, serão realizadas com 3 tentativas para cada atleta.

§ 3º Nas provas de pista será permitida somente uma saída falsa sem a desclassificação do(s) atleta(s) responsável(eis). Qualquer atleta(s) responsável(eis) por saídas falsas subsequentes na corrida será desclassificado.

§ 4º Nos revezamentos 4x100m misto – 180 anos e 4x400m misto – 180 anos, a soma das idades dos atletas participantes não poderá ser inferior a 180 (cento e oitenta) anos.

Art. 28. O Coordenador da modalidade poderá excluir provas do programa de que trata o artigo anterior, caso não haja condições técnicas para a realização de alguma prova.

Art. 29. Todo atleta ou equipe que superar o recorde da prova, fará jus a uma bonificação de 4 (quatro) pontos.

Art. 30. Nenhum técnico poderá entrar na área de competição sem a autorização do Coordenador da modalidade.

Art. 31. Todos os casos que justifiquem a ponderação deverão ser tratados com o Coordenador da modalidade.

Art. 32. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO II

DO BASQUETEBOL

Art. 33. Cada delegação poderá inscrever até 14 (catorze) atletas na modalidade, ~~porém apenas 12 (doze) jogadores por partida.~~

§ 1º Na competição de Basquetebol a contagem de pontos será a seguinte:

I - Vitória = 02 (dois) pontos;

II - Derrota = 01 (um) ponto;

III - Desistência = 0 (zero) ponto.

§ 2º A competição será realizada em 4 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos, sendo os 3 (três) primeiros contínuos, parando, o cronômetro, somente para a cobrança de lances-livres ou nos pedidos de tempos técnicos. Para o

último quarto, o tempo será totalmente cronometrado, ou seja, para cada intervenção da arbitragem o cronômetro será parado.

§ 3º A fase final, que inclui as semifinais, disputa de 3º e 4º lugares e a final será realizada com o tempo totalmente cronometrado, ou seja, para cada intervenção da arbitragem o cronômetro será parado.

Art. 34. Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - Não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer da competição;

II - Maior número de vitória, desde que os grupos tenham iguais participantes;

III - Confronto direto;

IV - Saldo de pontos entre as equipes empatadas;

V - Maior número de pontos convertidos;

VI - Sorteio.

Art. 35. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO III

DO BASQUETEBOL 3 x 3

Art. 36. Cada delegação poderá inscrever até 6 (seis) atletas na modalidade, ~~porém apenas 4 (quatro) jogadores por partida.~~

§ 1º O Basquete 3x3 será disputado de acordo com as regras oficiais publicadas pela Confederação Brasileira de Basquete.

§ 2º Não será permitido técnico na quadra de jogo incluindo as cadeiras de substitutos e/ou nenhuma orientação remota do lado de fora da quadra.

§ 3º Ambas equipes deverão fazer o aquecimento simultaneamente antes do jogo.

§ 4º O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola. A equipe que vencer o lançamento da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

§ 5º O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 3 (três) jogadores(as) prontos(as) para jogar.

§ 6º A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 (um) ponto.

§ 7º A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 (dois) pontos.

§ 8º A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 (um) ponto.

§ 9º O tempo normal de jogo será 1 (um) período de 10 (dez) minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.

§ 10 A primeira equipe que marcar 21 (vinte e um) pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo.

§ 11 Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado, devendo haver um intervalo de 1 (um) minuto antes da prorrogação começar.

§ 12 A primeira equipe que fizer 2 (dois) pontos na prorrogação vence o jogo.

§ 13 Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 (seis) faltas.

§ 14 As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 (dois) lances livres e a 10ª falta e todas as faltas subsequentes desta equipe serão penalizadas com 2 (dois) lances livres e a posse de bola.

Art. 37. Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - Não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer da competição;

II - Maior número de vitória, desde que os grupos tenham iguais participantes;

III - Confronto direto;

IV - Saldo de pontos entre as equipes empatadas;

V - Maior número de pontos convertidos;

VI - Sorteio.

Art. 38. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO IV

DO BEACH TENNIS

Art. 39. Cada delegação poderá inscrever até 2 (duas) duplas, nos gêneros masculino, feminino e misto, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

III - Categoria SÊNIOR, de 55 (cinquenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

§ 1º Os atletas MASTER e SÊNIOR somente poderão participar de uma categoria (a sua escolha), no seu respectivo gênero, e de uma categoria (a sua escolha) no misto.

§ 2º Após iniciada a primeira partida da dupla, a composição não poderá ser alterada.

Art. 40. Todos os jogos serão disputados em 1 (um) set com 6 (seis) games.

I - Em todos os games, caso aconteça empate em 40x40, haverá disputa em NO AD (sem vantagem).

II - No caso de 3 (três) a 5 (cinco) duplas estarem inscritas, será formado um grupo único na qual será jogado Round Robin.

Art. 41. No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

I - Empate entre 2 (duas) duplas:

a) Maior número de vitórias;

b) Confronto direto.

II - Empate entre 3 (três) duplas:

a) Maior número de vitórias;

b) Saldo dos games;

c) Game average: soma dos games ganhos, divididos pelos games jogados (soma dos resultados de todos os jogos do grupo). Ex: 6x4, $6/10 = 0,6$;

d) Sorteio.

Parágrafo único. Para efeito de desempate, nos casos de desistência de alguma dupla, serão computados aos sets os games faltantes para término do jogo. Exemplo: uma dupla está ganhando por 2/1 e a outra desiste, a contagem para efeito de desempate será 6x1. Neste caso o vencedor acrescentará os games que faltariam para término do set paralisado.

Art. 42. As disputas serão ordenadas da seguinte maneira:

I - Até 5 (cinco) duplas, será campeão quem tiver vencido mais partidas;

II - De 6 (seis) a 8 (oito) duplas, classificam os 2 (dois) primeiros de cada grupo para a semifinal;

III - De 9 (nove) a 48 (quarenta e oito) duplas, classificam os 2 (dois) primeiros de cada grupo para jogar a chave eliminatória.

Art. 43. Serão obedecidas as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Beach Tênis (CBBT), ressalvado o disposto neste Regulamento.

Art. 44. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO V

DO CICLISMO

Art. 45. A competição de Ciclismo será dinamizada com uma prova de meio fundo, realizada em terreno asfaltado ou não asfaltado (off-road), a ser definida **pela organização**.

Art. 46. O percurso será definido pela organização, podendo ser no menor tempo em 20 (vinte) km ou 30 (trinta) minutos de duração mais uma volta, que será devidamente avisada, tendo como vencedor o atleta que cruzar a linha de chegada em primeiro lugar, seguindo assim a classificação.

Parágrafo único. A bateria poderá englobar mais de uma categoria ou até mesmo todas as categorias, de acordo com a quantidade de atletas.

Art. 47. Cada delegação poderá inscrever até 2 (dois) atletas no gênero masculino e 2 (dois) no feminino, nas seguintes faixas etárias:

I - Até 39 (trinta e nove) anos, completos no ano da competição;

II - De 40 (quarenta) a 49 (quarenta e nove) anos, completos no ano da competição;

III - De 50 (cinquenta) a 59 (cinquenta e nove) anos, completos no ano da competição.

IV - De 60 (sessenta) a 69 (sessenta e nove) anos, completos no ano da competição.

V - De 70 (setenta) anos acima, completos no ano da competição.

§ 1º Excepcionalmente, não havendo quórum em uma faixa etária, o atleta cairá para as faixas abaixo, podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 2º Excepcionalmente, não havendo quórum na primeira faixa etária (inciso I), o atleta subirá para a faixa etária acima (inciso II), podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 3º Todas as faixas etárias a partir dos 50 (cinquenta) anos poderão ser realizadas com, no mínimo, 2 (duas) delegações, porém com, no mínimo, 3 (três) atletas inscritos.

§ 4º O procedimento de relocação dos atletas entre as faixas etárias será iniciado da maior para menor.

§ 5º Os atletas a partir dos 60 (sessenta) anos, caso necessitem ser relocados entre mais de uma faixa etária, deverão ser consultados sobre esse procedimento.

§ 6º Não serão permitidas substituições de atletas após a divulgação da lista de inscritos nas competições.

Art. 48. A bicicleta a ser usada na competição será de total responsabilidade do atleta.

§ 1º Não será permitido uso de guidão clipe, rodas fechadas, capacete aero.

§ 2º O uso de ciclo computadores será permitido.

§ 3º Durante o aquecimento e a competição, os atletas deverão obrigatoriamente fazer uso de capacete, luvas, óculos e calçado fechado (tênis ou sapatilha de ciclismo), sob pena de não participação.

§ 4º O ciclista que utilizar equipamento fora das especificações permitidas nos parágrafos acima, será desclassificado da prova.

Art. 49. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO VI

DA DAMAS

Art. 50. A modalidade de Damas será regida de acordo com as regras oficiais do jogo de Damas Internacionais. O tabuleiro de competição deverá ser composto por 8 (oito) fileiras de casa na vertical e 8 (oito) fileiras de casas na horizontal, 8x8 totalizando 64 (sessenta e quatro) casas. Serão utilizadas 24 (vinte e quatro) peças, sendo 12 (doze) peças escuras e 12 (doze) peças claras. A disposição do tabuleiro na mesa deverá ser de forma que a casa inicial da maior diagonal, ou seja, a casa desta diagonal mais próxima do jogador, fique a sua esquerda.

Art. 51. O formato de competição para as disputas será o Sistema SUIÇO.

Art. 52. Cada delegação poderá inscrever até 3 (três) jogadores, **nas disputas Individual e por Equipe:**

§ 1º Na **disputa** Individual cada jogador terá sua classificação mediante a pontuação obtida, exclusivamente, por ele.

§ 2º Na **disputa** por Equipe a delegação deverá ter inscrito, no mínimo, 2 (dois) participantes e a classificação será obtida com a soma dos pontos adquiridos pelos atletas de cada delegação. A delegação que obtiver o maior número de pontos será a campeã. Em caso de empate na soma dos pontos, serão considerados os seguintes critérios:

I - Maior número de vitórias adquiridas pelos participantes de cada delegação;

II - Maior número de vitórias adquiridas pelos participantes de cada delegação, em confronto direto entre as delegações envolvidas no empate;

III - Participante com o maior número de vitórias.

§ 3º As substituições de atletas previamente inscritos serão permitidas até o meio-dia do dia anterior ao início da Modalidade.

Art. 53. Deveres e obrigações da equipe de arbitragem:

I - Dispor de todo material para o bom êxito da competição, tais como software específico para realização do sistema suíço de disputas, relógios apropriados para campeonatos de damas e xadrez, computador e impressora, tabuleiros e suas respectivas peças e demais materiais de expediente;

II - Conhecer o regulamento da modalidade e as regras oficiais do jogo de damas;

III - Ter domínio sobre o software a ser utilizado.

IV - Ser totalmente imparcial;

V - Ser cordial com os jogadores;

VI - Garantir o bom andamento e o sucesso do evento;

VII - Dar informações sobre o regulamento, quando solicitado.

Art. 54. Deveres e obrigações dos jogadores:

I - Conhecer as regras oficiais do jogo de damas, assim como o regulamento da modalidade da ONJF;

II - Observar sempre um comportamento correto com os demais participantes, árbitros, organizadores etc., assim como se conduzir com ética e desportivismo;

III - Acatar as normas estabelecidas nos Regulamentos do evento, das Federações e demais normativos relevantes.

Art. 55. Proibições aplicadas aos jogadores:

I - Abandonar o tabuleiro no momento de execução de seu lance;

II - Tocar as casas do tabuleiro ou apontá-las a fim de facilitar sua reflexão;

III - Ficar de pé no decorrer da partida sem o prévio acordo de seu adversário;

IV - Perturbar outra partida em curso ou interferir nela;

V - Circular fora do recinto dos jogos durante a sua partida;

VI - Fumar no ambiente de realização da competição em qualquer momento;

VII - Conversar durante a partida, ou tomar qualquer atitude que vise desconcentrar o adversário;

VIII - Fazer uso de telefones celulares, tablets ou qualquer aparelho eletrônico no decorrer de sua partida.

Art. 56. Penalidades aplicadas aos jogadores:

I - Advertência verbal;

II - Advertência verbal e por escrito;

III - Perda de 1 (um) ponto na contagem geral;

IV - Perda de 2 (dois) pontos na contagem geral;

V - Afastamento da competição;

VI - Os casos omissos e/ou mais graves deverão ser analisados pela comissão organizadora da modalidade.

Art. 57. Cada partida terá a duração de 30 (trinta) minutos, monitorados por relógios específicos, e serão iniciadas pelos jogadores detentores das peças claras.

§ 1º Na primeira rodada, a definição do jogador que irá iniciar a partida será feita no sorteio do empareiramento. Nas demais rodadas, este procedimento será realizado pelo sistema.

§ 2º O número de rodadas será definido pela regra:

I – Número de rodadas = raiz quadrada do número de participantes mais dois (exemplo: nº de participantes=25, então $\sqrt{25} + 2 = 5 + 2 = 7$ rodadas).

II - Os empareiramentos da primeira rodada serão formados mediante sorteio, que deverá ser realizado com antecedência de 30 (trinta) minutos do horário previsto para o início da competição. Neste sorteio será determinado o jogador que iniciará a partida, e detentor das peças claras;

III - Caso haja um número ímpar de participantes, antes do empareiramento da primeira rodada deverá ser realizado um sorteio para a escolha de um participante, o qual será denominado BYE, que não participará da primeira rodada, mas serão a ele atribuídos os pontos relativos a uma vitória;

IV - Nas demais rodadas, o procedimento será realizado pelo sistema, onde participantes com pontuações iguais ou aproximadas serão empareirados;

V - As mãos dos jogadores após terem terminado o lance deverão permanecer fora do tabuleiro, sob pena de se dar por encerrada a partida;

VI - A pedra só se movimenta para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama;

VII - A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás em movimentos diagonais, nunca em movimentos horizontais ou verticais quantas casas quiser;

VIII - A dama não pode saltar uma peça da mesma cor que a sua;

IX - A captura é obrigatória e sempre peça a peça. Não será permitida a captura de duas peças juntas na mesma diagonal;

X - A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças e se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório o lance que capture o maior número de peças;

XI - A peça que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação sem aí parar, não será promovida à dama;

XII - Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura;

XIII - Caso um jogador desarrume acidentalmente uma ou mais peças, deverá colocá-las de volta no seu tempo. Se for necessário o adversário pode movimentar o relógio do jogador sem ter feito o seu lance, para assegurar que o jogador recoloca as peças no seu próprio tempo;

XIV - Caso seja notado que a partida foi iniciada com o tabuleiro colocado de forma errada, esta deverá ser anulada e reiniciada;

XV - Uma vez tocada a peça está deverá ser obrigatoriamente movimentada;

XVI - Considera-se terminado o movimento da peça quando o jogador a houver largado depois de deslocá-la;

XVII - Se a pedra tocada ou em deslocamento não foi ainda solta é permitido colocá-la noutra casa;

XVIII - O jogador com lance que desejar dispor corretamente no tabuleiro uma ou mais de suas peças, deve, ao fazer, prevenir claramente o adversário com a expressão: “AJEITO”.

Art. 58. A fim de limitar e controlar o tempo destinado à reflexão para execução dos lances, torna-se necessário o uso de um relógio especial de controle com duplo movimento e duplo mostrador. Antes do início das partidas os jogadores deverão verificar o correto posicionamento das peças e a exatidão do relógio. Se não o fizerem não mais poderão reclamar depois de feito o primeiro lance, exceto em comum acordo.

§ 1º A arbitragem, no início da competição, estabelece o posicionamento dos relógios, devendo este ser colocado um em cada mesa de jogo, paralelamente e próximo ao lado esquerdo do tabuleiro e a igual distância das bases. Será possível modificar este posicionamento em casos especiais, apenas por decisão da arbitragem.

§ 2º Não será permitido jogar segurando o relógio ou cobrir o pino do seu relógio com um dos seus dedos. Em caso de conflito, um dos jogadores poderá parar ambos os relógios e solicitar a presença da arbitragem.

§ 3º Depois de efetuar o seu lance, compete ao jogador parar o seu relógio e, por consequência, acionar o relógio do adversário, o que deverá ser feito com a mesma mão que usou para deslocar a peça.

§ 4º Cada jogador é responsável pelo seu tempo de jogo, ninguém pode intervir quando um jogador esquecer de parar o seu relógio e acionar o do adversário. Somente o seu oponente poderá, eventualmente, avisá-lo.

§ 5º O excesso de tempo de reflexão é determinado pela queda da flecha de controle. O último lance jogado somente é considerado como completo quando o jogador inverter o movimento do relógio sem que a sua flecha tenha caído. A queda da flecha antes ou no lance de controle no momento da inversão do movimento do relógio, determina a perda da partida por excesso de tempo de reflexão.

Art. 59. A partida será considerada empatada nos seguintes casos:

I - Finais de partida com duas damas contra uma dama, uma dama e uma pedra contra uma dama, uma dama contra uma dama após realizados 5 (cinco) lances;

II - Finais de partida com três damas ou duas damas e uma pedra ou uma dama e duas pedras, contra uma dama localizada na grande diagonal após realizados 5 (cinco) lances;

III - Em casos não relatados nos itens acima, uma proposta de empate só poderá ser feita após terem sido jogados, pelo menos 25 (vinte e cinco) lances sucessivos apenas com movimento de damas, sem tomada ou deslocamento de peças.

Art. 60. Critérios de desempate para a classificação geral:

I - O desempate será realizado mediante a soma dos resultados obtidos pelos adversários enfrentados pelos participantes envolvidos. Processo realizado pelo software. Esse critério é conhecido nas competições de dama e xadrez como Buchholz;

II - Número de vitórias obtidas;

III - Confronto direto;

IV - Partida extra com duração de 30 (trinta) minutos.

Parágrafo único. Caso a partida extra termine empatada, realizar-se-á a partida extra 02 com duração de 15 (quinze) minutos. Caso a partida extra 02 termine empatada, realizar-se-á a partida extra 03 com duração de 10 (dez) minutos. Caso a partida extra 03 termine empatada, os dois competidores serão aclamados campeões e será mantida a classificação e premiação dos participantes colocados em 2º e 3º lugar.

Art. 61. Para cada evento da ONJF será atribuído o seguinte critério de pontuação:

I - VITÓRIA = 1 (um) ponto;

II- EMPATE = 0.5 (meio) ponto;

III - DERROTA = 0.0 (zero) ponto.

Art. 62. A classificação de cada participante no Ranking será mediante aos pontos obtidos em cada ONJF, conforme o seguinte critério:

I - 1º Lugar no evento: Pontos obtidos no evento + 10 (dez) pontos;

II - 2º Lugar no evento: Pontos obtidos no evento + 8 (oito) pontos;

III - 3º Lugar no evento: Pontos obtidos no evento + 7 (sete) pontos;

IV - 4º Lugar no evento: Pontos obtidos no evento + 6 (seis) pontos;

V - 5º Lugar no evento: Pontos obtidos no evento + 5 (cinco) pontos;

VI - Para as demais classificações no evento serão registrados no ranking, apenas, os pontos adquiridos, sem o bônus.

Art. 63. Premiação:

I - Na **disputa** Individual serão condecorados com medalhas de ouro, prata e bronze os jogadores classificados em 1º, 2º e 3º lugar respectivamente;

II - Na **disputa** Por Equipe serão condecoradas com troféus as equipes classificadas em 1º e 2º lugar.

Art. 64. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO VII

DO DOMINÓ

Art. 65. A modalidade Dominó terá disputas em Simples e Duplas.

§ 1º Cada delegação poderá inscrever até 4 (quatro) jogadores na disputa em Simples e até 2 (duas) duplas na disputa em Duplas.

§ 2º Fica facultada a inscrição do(s) mesmo(s) jogador(es) nas duas disputas.

§ 3º As substituições poderão ser realizadas até a sexta-feira anterior ao início da Olimpíada, desde que formalizadas para o email do Comitê Olímpico.

Art. 66. O jogo de dominó contém 28 (vinte e oito) peças, das quais serão distribuídas 7 (sete) peças para cada jogador. Nas mesas eventualmente compostas por 3 (três) jogadores (disputa em Simples), cada jogador receberá 7 (sete) peças e as 7 (sete) peças restantes serão excluídas da partida.

Art. 67. A tabela da competição será elaborada pela organização.

§ 1º Se o número de duplas e jogadores (disputa em Simples) inscritos gerar descompatibilidade para composição da tabela, poderão ser adotados os seguintes critérios para os ajustes necessários:

I - BYE: classificação automática de uma ou mais duplas e/ou jogadores (disputa em Simples) para a próxima fase, cujo critério para escolha das duplas e/ou jogadores (disputa em Simples) contempladas com este processo será a ordem de classificação na ONJF anterior, iniciando-se pelo 1º colocado.

II - Repescagem: Ascensão dos melhores colocados na classificação geral da fase imediatamente finalizada para a próxima fase, a partir do 3º colocado.

III - Composição de mesas com 3 (três) jogadores (disputa em Simples).

§ 2º Os locais de ocupação dos jogadores nas mesas serão determinados conforme os critérios abaixo:

I - Disputa em Simples:

- a) 1º jogador na tabela ocupará a posição “A” na mesa;
- b) 2º jogador na tabela ocupará a posição “B” na mesa;
- c) 3º jogador na tabela ocupará a posição “C” na mesa;
- d) 4º jogador na tabela ocupará a posição “D” na mesa;

II - Disputa em Duplas:

- a) 1ª delegação na tabela ocupará as posições “A” e “B” na mesa;
- b) 2ª delegação na tabela ocupará as posições “C” e “D” na mesa;

§ 3º A ordem dos jogadores nas mesas não poderá ser alterada até o final da rodada.

Art. 68. Não será permitido o confronto entre jogadores da mesma delegação antes das oitavas de final.

Art. 69. Critérios de disputas:

I - Disputa em Simples:

- a) será composta por fases e estas por partidas.
- b) cada fase terá quantas partidas forem necessárias até que um dos jogadores conquiste 5 (cinco) pontos.
- c) o jogador que conquistar primeiro 5 (cinco) pontos estará classificado para a próxima fase e sairá da mesa. A disputa prosseguirá entre os jogadores remanescentes com as pontuações adquiridas até o momento, até que um segundo jogador conquiste, no mínimo, 5 (cinco) pontos classificando-se também para a próxima fase. Os demais jogadores da mesa estarão eliminados.

II - Disputa em Duplas:

- a) será composta por fases, sendo cada fase constituída por 3 (três) rodadas e cada rodada por quantas partidas forem necessárias, até que uma das duplas conquiste, no mínimo, 5 (cinco) pontos.
- b) a disputa de cada fase será definida pelo critério melhor de 3 (três). A delegação vencedora estará classificada para a fase seguinte e a derrotada eliminada da competição.

Art. 70. Na competição de Dominó a contagem de pontos será a seguinte:

I - Batida simples (pedra comum em uma das pontas) = 1 (um) ponto.

II - Batida nas duas cabeças (pedra simples nas duas pontas ou camburão em uma das pontas) = 2 (dois) pontos.

III - Batida de rajada (camburão nas duas pontas) = 4 (quatro) pontos.

Art. 71. Em caso de empate, a classificação para a fase seguinte serão avaliados os resultados obtidos APENAS na fase em que ocorreu o empate e APENAS entre os envolvidos. Serão adotados os seguintes critérios para desempate:

I - Maior número de vitórias;

II - Maior saldo de pontos positivos;

III - Vencedor no confronto direto;

IV - Maior número de pontos conquistados em uma partida;

V - Partida extra;

Art. 72. Na primeira partida de cada fase ou rodada, as peças serão embaralhadas pelo jogador que ocupar a posição “A” da mesa e este será o último a pegar as peças. Para as demais partidas segue a ordem no sentido anti-horário. Caso um jogador ao pegar as peças vire uma delas, estas deverão ser embaralhadas novamente.

Art. 73. Critérios para o início de partidas:

I - Ficam denominadas como **CAMBURÃO** as peças que tem as duas partes iguais.

II - A primeira partida de cada fase (disputa em simples) e a primeira partida de cada rodada (disputa em Duplas), a saída será realizada pelo jogador que tiver a posse do **CAMBURÃO DE SENA**, exceto para as mesas compostas por 3 jogadores (disputa em Simples), onde a saída será realizada pelo jogador que tiver o **CAMBURÃO** com a maior pontuação. Caso nenhum jogador tenha posse de **CAMBURÃO**, a saída será atribuída ao jogador que ocupar a posição “A” na mesa. Para as partidas seguintes o início será realizado pelo jogador que venceu a partida anterior e este poderá sair com qualquer peça.

III - As partidas encerradas pela equipe de arbitragem por irregularidade, o início será realizado pelo jogador que tiver a posse do **CAMBURÃO DE SENA** e as partidas subsequentes seguirão o curso estabelecido no inciso anterior.

IV - Na disputa em Duplas o jogador que venceu a partida poderá passar o seu direito de iniciar a próxima partida para o seu parceiro, sinalizando com um toque com uma das peças na mesa. Seu parceiro poderá recusar a iniciar a partida, sinalizando da mesma forma obrigando o seu parceiro a iniciar a partida.

V - O jogador que iniciar a partida sem que ele tenha adquirido o direito, será penalizado em 1(um) ponto e a partida será encerrada.

VI - Não haverá limites de CAMBURÃO para jogar, obrigando-se a jogar com quantos tiver.

Art. 74. Regras gerais:

§ 1º A duração de cada jogada por jogador será de, no máximo, 30 (trinta) segundos.

§ 2º Na disputa em Simples, caso uma peça venha a escapar da mão e cair no chão, encerra-se a partida e inicia-se outra, computando 1 (um) ponto negativo ao infrator. Caso a peça caia sobre a mesa, com a face/pontos voltada para baixo, o jogador irá reagrupá-la e não haverá penalidade.

§ 3º Na disputa em Duplas, se no decorrer da partida a peça cair sobre a mesa com a face/pontos voltada para cima, ou cair no chão, a partida será encerrada e o infrator perderá 1(um) ponto.

§ 4º O jogador poderá reorganizar suas peças na mão APENAS no momento de realização de sua jogada. Realizada a sua jogada, as peças deverão permanecer sobre a mesa com a face/pontos voltada para baixo.

§ 5º O jogador, ao mover a peça para executar a jogada, deverá concluí-la. Caso a peça seja colocada em uma ponta não correspondente, o jogador poderá fazer a correção, colocando-a na ponta correta. Entretanto, se ao mover uma peça ela não for compatível com nenhuma das pontas (gato por lebre), encerra-se a partida e será computado 1 (um) ponto negativo para o infrator.

§ 6º Se o jogador passar com peça na mão, encerra-se a partida e será computado 1 (um) ponto negativo ao infrator.

§ 7º Ao aplicar o passe geral, o jogador só poderá fazer sua próxima jogada após a sinalização de passe feita pelos demais jogadores, caso contrário encerra-se a partida e será computado 1 (um) ponto negativo para o infrator.

§ 8º Caso uma partida termine empatada, soma-se os pontos das peças que estiverem na mão. Será declarado vencedor o jogador ou a dupla que obtiver, no somatório dos pontos das peças, o menor resultado. Se na contagem dos pontos das peças persistir o empate, será declarado vencedor da partida o jogador ou a dupla que tiver a pedra com a menor pontuação. Se ainda assim persistir o empate, o ponto da partida será atribuído ao jogador ou a dupla que NÃO gerou o empate.

§ 9º É OBRIGATÓRIO o uso da blusa do uniforme oficial da delegação, do ano dos jogos, durante a competição. O descumprimento desta regra implicará na eliminação do jogador (disputa em Simples) ou da dupla (disputa em Dupla) da competição.

§ 10 O jogador que efetuar a jogada fora da sua vez será punido com a perda de 1(um) ponto e a partida será encerrada.

§ 11 Durante a realização da partida não será permitida conversas entre os participantes.

§ 12 Terminada a partida, os jogadores deverão se retirar do local de competição.

Art. 75. Todas as infrações serão avaliadas e julgadas pela Equipe de Arbitragem e/ou Coordenação da Modalidade e/ou Organização do evento.

Tipos de infração:

I - Infrações das regras: Ação de transgredir as normas do regulamento do evento e/ou da Confederação Brasileira de Dominó - Conbrad.

II - Infrações disciplinares: Ação ou omissão que viola as regras de conduta ética e moral, tais como:

a) Desrespeito e/ou agressões aos adversários, equipe de arbitragem e membros da organização do evento;

b) Danos causados, voluntariamente, ao patrimônio alheio;

§ 1º Alguns tipos de penalidades poderão ser aplicadas na modalidade, para os casos omissos dos regulamentos, tais como:

I - Perda do direito de iniciar a partida. Neste caso a partida será iniciada pela dupla (disputa em Duplas) adversária ou o jogador (disputa em Simples) que estiver imediatamente à direita do jogador penalizado;

II - Perda de um ponto na contagem geral da dupla (disputa em Duplas) ou jogador (disputa em Simples).

III - Perda da rodada (disputa em Duplas).

IV - Perda do direito de participar da seleção para repescagem.

V - Eliminação da disputa: Penalidade aplicada apenas para a disputa em Simples. O jogador, apesar de estar eliminado da disputa em Simples, poderá participar da disputa em Duplas, desde que esteja inscrito previamente.

VI - Eliminação da Modalidade: A dupla (disputa em Duplas) ou o jogador (disputa em Simples) estará eliminado da modalidade naquela edição da ONJF.

§ 2º Anulação da partida: Caso o árbitro entenda que a partida deverá ser anulada, o direito de iniciar a próxima partida continua sendo do jogador que iniciou a partida anulada. Não haverá alteração na contagem dos pontos.

Art. 76. No local de competição é proibido ingerir bebidas alcoólicas, fumar, utilizar celular e óculos espelhados.

Art. 77. Não será permitida a comunicação entre os jogadores e espectadores durante a realização das partidas sem a autorização da arbitragem.

Art. 78. Em casos excepcionais, a saída de jogadores do local de competição no decorrer da partida deverá ser solicitada à equipe de arbitragem. Será permitido que apenas um jogador de cada mesa se ausente por vez, ficando o próximo jogador liberado para sair apenas no retorno do outro.

Parágrafo único. Antes do jogador se levantar para se ausentar, as pedras de todos os jogadores da respectiva mesa deverão ser colocadas sobre ela, com a face/pontos voltada para baixo.

Art. 79. Premiação:

I - 1º Colocado: MEDALHA DE OURO;

II - 2º Colocado: MEDALHA DE PRATA;

III - 3ºs Colocados: MEDALHA DE BRONZE.

Art. 80. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela equipe de arbitragem e o Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO VIII

DO FUTEBOL DE MESA

Art. 81. Cada delegação poderá inscrever até 3 (três) atletas.

Art. 82. A competição será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa (CBFM), **praticando-se a regra 1 (um) Toque, Liso.**

Art. 83. O botonista que não se apresentar na primeira rodada será excluído da competição.

Art. 84. Será caracterizado abandono da competição quando o atleta, tendo já iniciado a sua participação no certame, se recusar a participar de qualquer partida a que estiver escalado. Esta penalidade também será aplicada no caso do botonista se ausentar do recinto de jogo, não atendendo a chamada do Coordenador da modalidade.

Parágrafo único. No caso de abandono, o botonista terá todos os resultados de seus jogos anulados, considerando-se, então, WO em todas as partidas, com maior placar do grupo para os adversários.

Art. 85. Para efeito de desempate será adotado o seguinte critério:

I - Não ter sofrido WO no decorrer da competição;

II - Maior número de vitórias ;

III - Confronto direto;

IV - Pênaltis de longa distância em sequência alternada de **5 (cinco)**, persistindo o empate sequência de 1 (um), **com zagueiro**.

Art. 86. Fica facultado aos botonistas apresentarem-se com seus próprios times, desde que esteja de acordo com o art. 82.

Art. 87. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO IX

DO FUTEBOL SOÇAITE

Art. 88. Cada delegação poderá inscrever até 20 (vinte) atletas na modalidade, ~~porém apenas 16 (dezesesseis) jogadores por partida~~, nos gêneros masculino e feminino, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

III - Categoria SÊNIOR, de 55 (cinquenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

Parágrafo único. Cada equipe contará em campo com 7 (sete) atletas, sendo 1 (um) goleiro e 6 (seis) atletas de linha.

Art. 89. As partidas serão realizadas com duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos **corridos** de 20 (vinte) minutos cada, com 10 (dez) minutos de intervalo.

Parágrafo único. Na Categoria SÊNIOR, as partidas serão realizadas com duração de 30 (trinta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos **corridos** de 15 (quinze) minutos cada, com 10 (dez) minutos de intervalo.

Art. 90. As equipes que cometerem 5 (cinco) infrações técnicas por período, sofrerão um shoot out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

§ 1º A cobrança deve ser executada em no máximo 5 (cinco) segundos após a autorização.

§ 2º As linhas de shoot out serão paralelas e equidistantes em 5 (cinco) metros da linha central.

Art. 91. Não haverá limite para o número de substituições.

Parágrafo único. As substituições serão efetuadas sem precisar informar os árbitros.

Art. 92. A cobrança de lateral será opcional (mãos ou pés).

Art. 93. Cada equipe em campo será composta de, no mínimo, 5 (cinco) atletas.

§ 1º Após iniciada uma partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de 5 (cinco) atletas, a equipe adversária vencerá por três a zero, caso já não esteja vencendo por um placar mais favorável.

§ 2º Uma partida declarada interrompida pelo árbitro por motivo de iluminação insuficiente ou mau estado do gramado ou outro motivo que nenhuma das equipes tenha dado causa, tendo já transcorrido 75% (setenta e cinco por cento) ou mais do tempo regulamentar, será considerada conclusa.

§ 3º Uma partida suspensa ou interrompida antes dos 75% (setenta e cinco por cento) do tempo regulamentar, por qualquer dos motivos previstos no parágrafo anterior, será continuada em outro momento a ser marcada pelo Coordenador da modalidade.

§ 4º O uso de caneleira é obrigatório, assim como o de chuteira soçaita.

Art. 94. 1 (um) cartão vermelho ou 2 (dois) cartões amarelos suspende o atleta por uma partida.

§ 1º Caso a expulsão decorra de agressão física ou verbal, ou por qualquer ato de indisciplina, assim descrita na súmula do árbitro, a suspensão poderá ser agravada, de acordo com avaliação **da organização**.

§ 2º Em caso de nova expulsão, a pena será o dobro da punição anterior.

§ 3º Os cartões amarelos aplicados serão zerados ao fim da fase de grupos, exceto quando o segundo cartão for aplicado na última partida da referida fase.

Art. 95. A equipe que utilizar atleta com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho, perderá os pontos para a equipe adversária.

Art. 96. Na competição de Futebol Soçaita, a contagem de pontos será a seguinte:

I - Vitória = 3 (três) pontos;

II - Empate = 1 (um) ponto;

III - Derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 97. Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - Não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer desta competição;

II - Maior número de vitórias (desde que os grupos tenham iguais participantes);

III - Confronto direto;

IV - Maior saldo de gols;

V - Maior número de gols prós;

VI - Menor número de cartões vermelhos;

VII - Menor número de cartões amarelos;

VIII - Sorteio.

Art. 98. Nas partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, haverá prorrogação de 10 (dez) minutos, em 2 (dois) tempos de 5 (cinco). Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) shoot outs de forma alternada, com atletas diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança, de uma em uma, com atletas diferentes, até surgir o vencedor.

Art. 99. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO X

DO FUTEVÔLEI

Art. 100. Cada delegação poderá inscrever até 2 (duas) duplas, no masculino e feminino, e 1 (uma) dupla mista, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

§ 1º O atleta MASTER somente poderá participar de uma categoria (a sua escolha) no seu respectivo gênero e de uma categoria (a sua escolha) no misto.

§ 2º Após iniciada a primeira partida da dupla, a composição não poderá ser alterada.

Art. 101. A competição de Futevôlei será desenvolvida em 1 (um) set de 18 (dezoito) pontos no sistema de pontos rally.

~~§ 1º As semifinais e a disputa de terceiro/quarto lugar será desenvolvida em 1 (um) set de 21 (vinte e um) pontos.~~

~~§ 2º A final será desenvolvida em melhor de 3 (três) sets.~~

Parágrafo único. A final será desenvolvida em melhor de 3 (três) sets de 18 (dezoito) pontos.

Art. 102. Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

DO FUTSAL

Art. 103. Cada delegação poderá inscrever até 16 (dezesseis) atletas na modalidade, ~~porém apenas 14 (catorze) jogadores por partida,~~ nos gêneros masculino e feminino, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

Art. 104. As partidas serão realizadas com duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos ~~corridos~~, com intervalo de 10 (dez) minutos entre estes.

~~§ 1º Para o gênero feminino, as partidas serão realizadas com duração de 30 (trinta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos cada, com 10 (dez) minutos de intervalo.~~

~~§ 2º. A partir das quartas de finais, semifinais e finais, o cronômetro será parado nos últimos 5 (cinco) minutos das partidas.~~

~~§ 3º Após iniciada uma partida, se uma das equipes ficar reduzida a menos de 3 (três) atletas, a equipe adversária vencerá por três a zero, caso já não esteja vencendo por um placar mais favorável.~~

Art. 105. Na competição de Futsal, a contagem de pontos será a seguinte:

I - Vitória = 3 (três) pontos;

II - Empate = 1 (um) ponto;

III - Derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 106. Para efeito de desempate entre equipes, na fase classificatória, será adotado o seguinte critério:

I - Não ter sido derrotada por insuficiência de atletas em campo no decorrer desta competição;

II - Maior número de vitórias (desde que os grupos tenham iguais participantes);

III - Confronto direto;

IV - Maior saldo de gols;

V - Maior número de gols pró;

VI - Menor número de cartões vermelhos;

VII - Menor número de cartões amarelos;

VIII - Sorteio.

Art. 107. Nas partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, haverá prorrogação de 10 (dez) com dois tempos de 5 (cinco) minutos. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) penalidades máximas

de forma alternada, com atletas diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de uma em uma penalidade, até surgir o vencedor (com atletas diferentes).

Art. 108. 1 (um) cartão vermelho ou 2 (dois) cartões amarelos suspende o atleta por uma partida.

§ 1º Caso a expulsão decorra de agressão física ou verbal, ou por qualquer ato de indisciplina, assim descrita na súmula do árbitro, a suspensão poderá ser agravada, de acordo com avaliação **da organização**.

§ 2º Em caso de nova expulsão, a pena será o dobro da punição anterior.

§ 3º Os cartões amarelos aplicados serão zerados ao fim da fase de grupos, exceto quando o segundo cartão for aplicado na última partida da referida fase.

Art. 109. O uso de caneleira é obrigatório.

Art. 110. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XII

DO HANDEBOL

Art. 111. Cada delegação poderá inscrever até 16 (dezesseis) atletas na modalidade, ~~porém apenas 14 (catorze) jogadores por partida~~, nos gêneros masculino e feminino.

Art. 112. Na competição de Handebol, a contagem de pontos será a seguinte:

I - Vitória - 03 (três) pontos;

II - Empate - 01 (um) ponto;

III - Derrota - 0 (zero) ponto;

Art. 113. Para efeito de desempate, na fase classificatória, serão adotados os seguintes critérios:

I - Maior número de vitórias, desde que os grupos tenham iguais participantes;

II - Confronto direto;

III - Saldo de gols entre as equipes empatadas;

IV - Saldo de gols;

V - Maior número de gols marcados;

VI - Menor número de cartões vermelhos;

VII - Menor número de punições de 2 (dois) minutos;

VIII - Menor número de cartões amarelos;

IX - Sorteio.

Art. 114. As partidas serão realizadas com duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos **corridos** cada, com 10 (dez) minutos de intervalo.

§ 1º Não será permitido o uso de cola nas bolas utilizadas na competição.

Art. 115. Nas partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, haverá prorrogação de 5 (cinco) minutos. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) tiros de 7 (sete) metros, com atletas diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de uma em uma penalidade, até surgir o vencedor (com atletas diferentes).

Art. 116. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XIII

DA NATAÇÃO

Art. 117. A competição de Natação será regida pelas regras da Federação Internacional de Natação (FINA) e pelo que dispuser este regulamento. Cada delegação somente poderá inscrever o número máximo de 2 (dois) atletas por **competição** e 1 (uma) equipe por revezamento.

§ 1º A participação do atleta nas competições será efetuada mediante a apresentação de documento oficial de identificação que tenha fotografia.

§ 2º Quando coincidir de um atleta participar de uma **competição** no momento que tenha de confirmar sua participação em outra, o seu responsável técnico informará ao árbitro da prova, que providenciará meios para participação **competição**.

Art. 118. O atleta inscrito somente poderá participar de até 3 (três) **competições** individuais e até 3 (três) revezamentos, observado o limite de 5 (cinco) provas. O atleta que ultrapassar a cota de provas será desclassificado da modalidade e os seus resultados serão anulados.

§ 1º Todas as provas, masculina e feminina, exceto os revezamentos, serão divididas nas seguintes faixas etárias:

I - Até 34 (trinta e quatro) anos, completos no ano da competição;

II - De 35 (trinta e cinco) a 39 (trinta e nove) anos, completos no ano da competição;

III - De 40 (quarenta) a 44 (quarenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

IV - De 45 (quarenta e cinco) a 49 (quarenta e nove) anos, completos no ano da competição;

V - De 50 (cinquenta) a 54 (cinquenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

VI - De 55 (cinquenta e cinco) anos a 59 (cinquenta e nove) anos, completos no ano da competição;

VII - De 60 (sessenta) a 64 (sessenta e quatro) anos, completos no ano da competição;

VIII - De 65 (sessenta e cinco) a 69 (sessenta e nove) anos, completos no ano da competição;

IX - De 70 (setenta) anos acima, completos no ano da competição.

§ 2º Excepcionalmente, não havendo quórum em uma faixa etária, o atleta cairá para as faixas abaixo, podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 3º Excepcionalmente, não havendo quórum na primeira faixa etária (inciso I), o atleta subirá para a faixa etária acima (de 35 a 39 anos), podendo a **competição** ocorrer com mais de 2 (dois) atletas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no art. 13, § 2º.

§ 4º Todas as faixas etárias ~~a partir dos 55 (cinquenta e cinco) anos~~ poderão ser realizadas com, no mínimo, 2 (duas) delegações, porém com, no mínimo, 3 (três) atletas inscritos.

§ 5º O procedimento de relocação dos atletas entre as faixas etárias será iniciado da maior para menor.

§ 6º Os atletas a partir dos 60 (sessenta) anos, caso necessitem ser relocados entre mais de uma faixa etária, deverão ser consultados sobre esse procedimento.

Art. 119. Não serão permitidas substituições de atletas após a divulgação da lista de inscritos nas competições, exceto nas provas de revezamento, onde serão permitidas substituições até antes do início da competição.

§ 1º As substituições nas provas de revezamento poderão ser feitas somente por atletas já inscritos na modalidade.

Art. 120. As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

1	50 metros livre
2	100 metros livre
3	200 metros livre
4	400 metros livre
5	50 metros peito
6	100 metros peito
7	50 metros costas
8	100 metros costas
9	50 metros borboleta
10	4x50 metros livre
11	4x50 metros livre misto - 180 anos
12	4x50 metros medley
13	4x50 metros livre misto
14	4x50 metros medley misto
15	4x100 metros livre - 180 anos

§ 1º Nos revezamentos 4x100m livre – 180 anos e no revezamento 4x50m livre misto – 180 anos, a soma das idades dos atletas participantes não poderá ser inferior a 180 (cento e oitenta) anos.

§ 2º O revezamento 4x100m livre - 180 anos será disputado nos gêneros masculino, feminino e misto.

Art. 121. Não haverá índices mínimos para provas realizadas.

Art. 122. Todo atleta ou equipe que superar o recorde da competição, fará jus a uma bonificação de 4 (quatro) pontos.

Art. 123. Em caso de empate na classificação geral, o desempate será efetuado pelo maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, segundos, terceiros e assim sucessivamente até o desempate.

Art. 124. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XIV

DA PESCA

Art. 125. A competição de pesca de arremesso será disputada nos gêneros masculino e Feminino, sendo obrigatório o uso de vara para molinete ou carretilha, chumbada (chumbo) e anzóis, mas, proibido, porém, o uso de boia.

Parágrafo único. Quando a competição for realizada em pesqueiro (pesque-pague), será permitido o uso de bóia, porém será proibido cevar os peixes no dia da competição.

Art. 126. Cada delegação poderá inscrever, no máximo, 3 (três) atletas por gênero.

Art. 127. Somente poderá ser utilizado um material por vez em ação de pesca. É possível, ainda, a critério do competidor, manter na reserva até duas varas montadas com o arranque, chicote, anzóis e chumbada.

§ 1º Em relação ao material a ser utilizado, devem ser seguidos os seguintes critérios:

I - **Vara de pescar para** Molinetes/Carretilhas - de qualquer tipo e tamanho;

II - Anzóis - poderão ser usados no máximo 2 (dois), os quais deverão ser de ponta única de qualquer marca;

III - Linhas/Chicotes - a critério do participante;

IV - Iscas - somente será permitido o uso de isca fornecida pela organização.

§ 2º As raias serão sorteadas para cada participante no local da prova. Será proibida a saída ou mudança de raia sem autorização do árbitro, fiscal, ou diretor de esportes. No caso de arremesso atravessado, a linha deverá ser recolhida imediatamente.

§ 3º A competição será disputada em três baterias, com duração de 1 (uma) hora cada, com intervalo de 15 (quinze) minutos para a troca de raias.

Art. 128. Em hipótese alguma o participante poderá receber ajuda de terceiros, salvo para embicheiramento.

Art. 129. Cada participante será fiscal de seus vizinhos. Qualquer anormalidade deverá ser informada ao fiscal ou ao árbitro da prova. As penalidades serão aplicadas pelo Coordenador da modalidade.

Art. 130. Após o término da prova com o disparo final, o atleta terá o prazo de 15 (quinze) minutos para apresentar o pescado ao fiscal ou árbitro da prova. Havendo peixe fígado com peso superior a 250 (duzentos e cinquenta) gramas o atleta terá mais 15 (quinze) minutos de tolerância. O atleta deverá entregar o saco do peixe lacrado e com a devida plaqueta de identificação, sob pena de desclassificação.

Art. 131. Para efeito de pontuação será usada a tabela COSAPYL, sendo 2 (dois) pontos por peça e 1 (um) ponto por cada 100 (cem) gramas ou fração do total pesado. Somente serão aceitas para pesagens as peças que estiverem limpas (sem areia).

Parágrafo único. Não serão computados os pontos relativos aos seguintes peixes fígados: Moré (Maria da Toca), Saberé, Maria-Preta, Moréia, Muriongo ou qualquer outra espécie de serpente marinha.

Art. 132. Para efeito de desempate será adotado o seguinte critério:

I - Pela maior quantidade de peças capturadas;

II - Pelo maior peso total de peças;

III - Pela peça de maior peso;

IV - Pela maior idade.

Parágrafo único. Sendo a competição realizada em sistema de pesque e solte, haverá a inversão de ordem entre os itens II e III.

Art. 133. Os casos omissos serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XV

DO TÊNIS

Art. 134. A modalidade de Tênis será disputada em simples e duplas, masculino e feminino, devendo ser observada a inscrição de até 4 (quatro) atletas na competição **simples** e 2 (duas) duplas, por faixa etária.

§ 1º A competição, em simples e duplas, será disputada nas seguintes faixas etárias:

I - Até 39 (trinta e nove) anos, completos no ano da competição;

II - De 40 (quarenta) a 49 (quarenta e nove) anos, completos no ano da competição;

III - De 50 (cinquenta) a 59 (cinquenta e nove) anos, completos no ano da competição;

IV - De 60 (sessenta) a 69 (sessenta e nove) anos, completos no ano da competição;

V - De 70 (setenta) anos acima, completos no ano da competição.

§ 2º Na composição da dupla um dos atletas poderá ser da faixa etária superior.

§ 3º Excepcionalmente, não havendo quórum em uma faixa etária, o atleta, ou dupla, será realocado na faixa etária imediatamente abaixo, em que houver quórum, podendo, neste caso, a competição ocorrer com mais de 4 (quatro) atletas ou 2 (duas) duplas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no caput deste artigo.

§ 4º Excepcionalmente, não havendo quórum na primeira faixa etária (inciso I), o atleta, ou dupla, será realocado para a faixa etária acima (de 40 a 49 anos), podendo, neste caso, a competição ocorrer com mais de 4 (quatro) atletas ou 2 (duas) duplas de uma mesma delegação, observada a limitação disposta no caput deste artigo.

§ 5º O atleta só poderá participar de uma faixa etária nas Duplas.

§ 6º Após iniciada a primeira partida do atleta/dupla na competição ele não poderá ser substituído, nem a dupla alterada.

§ 7º O atleta não poderá ser substituído por outro que já esteja inscrito na mesma competição.

§ 8º Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets, com sistema “NO AD” (sem vantagem), sendo que o terceiro set será um “Match Tie Break” até 10 (dez) pontos.

§ 9º Nas competições por grupos, será adotado o seguinte critério de desempate:

I - Confronto direto (somente em caso de 2 jogadores/duplas empatados);

II - Saldo de sets;

III - Saldo de games;

IV - Sorteio.

§ 10 Será aplicado o “WO” ao jogador que não se apresentar para jogar em até 5 minutos após a chamada do seu jogo, com placar de 2x0 (6/0 6/0) em favor do adversário, para efeitos de contagem de sets e games.

Art. 135. Na modalidade de Tênis será também disputada **uma competição** Absoluta, em simples, na qual cada delegação poderá inscrever apenas 1 (um) atleta de cada gênero, sem restrição de idade e independentemente de ele estar inscrito na disputa da respectiva faixa etária.

Art. 136. Nos casos de obscenidade audível ou visível, abuso verbal, abuso físico, abuso de bola, abuso de raquete, conduta antidesportiva, deixar a

quadra sem permissão e desistência do jogo sem justificativa será aplicado o seguinte código de conduta pelo Árbitro ou Coordenador da Modalidade:

I - 1ª infração: advertência;

II - 2ª infração: perda do ponto;

III - 3ª infração: perda do game;

IV - 4ª infração: desclassificação.

§ 1º O Árbitro ou Coordenador da Modalidade poderá declarar desclassificação imediata por uma única ofensa, em função da gravidade da situação.

§ 2º Em todos os casos, a decisão do Árbitro ou Coordenador da Modalidade é final e inapelável.

Art. 137. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XVI

DO TÊNIS DE MESA

Art. 138. A modalidade de Tênis de Mesa terá disputas em Simples, nos gêneros masculino e feminino, e em Duplas, nos gêneros masculino, feminino e misto, devendo ser observada a inscrição de até 3 (três) atletas na disputa em

Simple e até 4 (quatro) duplas na disputa em Duplas, limitada a 2 (duas) duplas por gênero.

§ 1º Serão obedecidas as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), ressalvado o disposto neste Regulamento.

§ 2º O atleta da dupla não poderá ser substituído por outro que já esteja inscrito no mesmo gênero.

§ 3º As substituições de atletas nas competições individuais e duplas só serão permitidas até o meio-dia da sexta-feira anterior ao início da Olimpíada, desde que direcionada formalmente ao Comitê Olímpico.

Art. 139. As partidas serão disputadas em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos, será o vencedor aquele que ganhar 3 (três) sets.

Art. 140. Os atletas inscritos deverão levar suas raquetes, atendendo às regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

Art. 141. Cada atleta terá direito a 2 (dois) saques, independente do ponto, até que se atinja um total de 11 (onze) pontos.

Art. 142. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XVII

DO TIRO ESPORTIVO

Art. 143. A modalidade de Tiro Esportivo será dinamizada na prova de Carabina Mira Aberta 10m, regulamentada pela Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE), nos gêneros masculino e feminino, podendo cada delegação inscrever, no máximo, 3 (três) atletas, por gênero.

Art. 144. A prova deverá ser executada nos seguintes parâmetros:

I - Distância 10 (dez) metros em estande fechado, podendo, excepcionalmente, ser realizada em estande aberto.

II - Alvo de Pistola de Ar da ISSF (International Sport Shooting Federation).

III - Posição de pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A sustentação da arma se dará com ambas as mãos e o ombro. Um dos cotovelos poderá estar apoiado no quadril.

Art. 145. Serão permitidas todas as armas longas que contenham as seguintes especificações:

I - Calibre 4,5 (quatro vírgula cinco) mm e cano basculante.

II - Miras abertas sem nenhum tipo de aparelho ótico. A maça de mira poderá ter o túnel de proteção.

III - A alça de mira deve ficar obrigatoriamente à frente da posição do gatilho. Considera-se para este efeito o ponto de inserção do gatilho no mecanismo.

IV - Poderão ter filamento de fibra ótica na maça e na alça de mira.

V - O acionamento pode ser por mola metálica em espiral ou pelo sistema de mola pneumática, **como o Gás RAM**.

VI - Armas com peso com de até **5,4 (cinco vírgula quatro) Kg**, incluindo as miras. O peso poderá ser original da arma ou complementado, desde que tal complemento se restrinja à parte interna da coronha.

VII - Alça de mira com ajuste micrométrico, mesmo que adaptada de qualquer outra arma.

VIII - Túnel de massa de mira com insertes do tipo torre ou pino. Ajustes na altura da alça serão permitidos para efeito de alinhamento à maça com túnel, respeitado os limites constantes do Regulamento Dimensional de Carabinas - Provas Nacionais ou em gabarito disponibilizado no site da CBTE.

IX - Zigrinado em qualquer parte da coronha ou telha.

X - Coronha de madeira ou polímero com perfil de caça ou sporter, conforme Regulamento Dimensional de Carabinas - Provas Nacionais. Ajustes de comprimento de coronha ou soleira, para maior ou menor, serão permitidos, respeitados os limites constantes no mesmo regulamento ou em gabarito disponibilizado no site da CBTE.

Art. 146. Não será permitido:

I - Armas olímpicas, mesmo que tenham sido adaptadas.

II - Acessórios de armas olímpicas.

III - Modificações ou adaptações que alterem as características originais da arma: uso de contrapesos de cano, contrapesos externos na coronha, freio de boca, compensador, garfo, apoio do rosto ajustável, elevador do apoio do rosto, qualquer tipo de apoio para mão sob a coronha, tubo prolongador do cano/maça de mira, coronha olímpica (Obs.: ponteira de cano ou “cocking lever” não se confunde com compensador, “air stripper” ou prolongador de cano) (**Ver Regulamento Dimensional de Carabinas**).

IV - Soleira com regulagem horizontal **e angular**. Caso este equipamento conste na arma (original ou adaptada), deverá ser alinhado e fixado, permitindo ajuste exclusivamente de altura.

V - Fitas adesivas, fita grip ou emborrachada, esparadrapos, silicone, lixas, pintura “bate-pedra” ou qualquer material que venha a aumentar a aderência da mão ou corpo do atleta em qualquer parte da arma.

VI - Para fins de manutenção será aceita a utilização de componentes similares aos originais em forma e função (inclusive aparelhagem de miras). Com relação a coronha, somente será aceita a substituição da peça original quando adaptada (ou reproduzida) de outra arma igualmente permitida.

Art. 147. Em relação aos equipamentos deverão ser observados:

I - Não será permitido o uso de bancada móvel para descanso da arma no intervalo do tiro.

II - Não será permitido o uso de calça de tiro, botas de tiro ou que cubram o tornozelo (maléolo), casaco de tiro, bandoleira, qualquer tipo de luva ou

munhequeira, bem como qualquer outro tipo de vestimenta utilizada em provas olímpicas ou que facilite o tiro, como jaqueta jeans, e couro ou similares. Agasalhos esportivos são permitidos desde que estejam visíveis os punhos do atleta.

III - O uso de luneta de observação ou câmera para gravação de imagem sobre a bancada é permitido, desde que sem comunicação externa e que não atrapalhe outro atleta.

IV - Óculos de tiro são permitidos, porém deverão seguir as regras da ISSF.

Art. 148. Deverão ser observadas as seguintes regras para a competição:

I - Um alvo de ensaio com número de tiros livre, **dentro do tempo de prova.**

II - 10 (dez) séries de 3 (três) tiros em 10 (dez) alvos de prova, perfazendo 30 (trinta) disparos no total. Opcionalmente, a critério do organizador local, poderá ser reduzido para 6 (seis) séries de 5 (cinco) tiros em 6 (seis) alvos de prova, mantendo-se os 30 (trinta) disparos no total.

III - Disparos involuntários ou que não atinjam o alvo serão contados como zero.

IV - **Após o primeiro disparo de prova, o alvo de ensaio não poderá mais retornar ao transportador, exceto em caso de pane que envolva troca de posto ou equipamento.**

V - Cada atirador terá o tempo de 35 (trinta e cinco) minutos, já contando os disparos no alvo de ensaio e da prova.

VI - Todos os alvos, inclusive os de ensaio, deverão ser numerados e rubricados pela direção ou árbitro da prova. A rubrica poderá ser substituída por carimbo específico da direção ou árbitro.

VII - Os alvos serão entregues ao atleta imediatamente antes do tempo de preparação, que deverá conferir numeração e quantidade.

VIII - Não é permitido qualquer objeto alheio à prova sobre a bancada. Uma flanela ou toalha é permitida, desde que inspecionada previamente pelo árbitro.

IX - Os tiros que atingirem o centro olímpico (X) terão o valor de 12 (doze) pontos.

Art. 149. Deverão ser observados os seguintes comandos na linha de tiro:

I - “Seu tempo de 3 (três) minutos de preparação começará a partir de agora”.

II - “Começar”.

III - “Prova encerrada, armas em segurança”.

§ 1º Armas em segurança significa abertas e descarregadas sobre a bancada (com a utilização de safety flag ou fio de cor viva em sua câmara) ou em seus invólucros.

§ 2º Não é permitido o municionamento durante o tempo de preparação.

§ 3º Durante o Tempo de Preparação o atleta poderá fazer visada no alvo de ensaio e fazer disparo em seco (sem munição).

§ 4º Encerrada a prova, o atleta deverá conferir novamente a numeração e quantidade de seus alvos antes de serem recolhidos pela arbitragem.

Art. 150. Em relação a apuração dos pontos, deverão ser observados:

I - Falhas de munição ou de arma serão consideradas como zero, se não solucionadas no tempo destinado à prova.

II - Tiros cruzados serão considerados como zero. O atleta que atingir o alvo de outro concorrente, quando identificado, será penalizado em 2 (dois) pontos, não podendo repetir o próprio disparo. Na impossibilidade de se identificar qual é o tiro cruzado, será computado o valor mais alto, cabendo ao atleta que desejar que não lhe seja atribuído um impacto em seu alvo, informar imediatamente ao árbitro.

III - Os alvos serão apurados no estande de tiro, sempre que possível, ao final da prova.

VI - Serão computados os impactos mais baixos de cada alvo e aplicada uma penalização de menos 2 (dois) pontos no total.

Art. 151. Casos omissos na apuração dos pontos serão resolvidos segundo princípios do Regulamento do Campeonato Brasileiro de Carabina,

Pistola e Rifle CBTE e Regulamento Geral de Carabina e Pistola da ISSF, nesta ordem.

Art. 152. Deverão ser observadas as seguintes normas disciplinares:

I - É proibido fumar na linha de tiro.

II - O atirador ao se dirigir ao árbitro deverá fazê-lo de maneira a não atrapalhar os demais atiradores e de forma educada.

III - No caso de infração ao presente regulamento ou não acatamento das decisões do árbitro de prova serão aplicadas as seguintes penalidades disciplinares, nesta ordem:

a) advertência verbal;

b) penalização em 2 (dois) pontos no resultado da prova em que ocorreu a infração;

c) desqualificação.

d) Os atiradores inscritos que não estiverem no local de competição até o início **da última linha de tiro** não participarão da prova.

Art. 153. A organização não fornecerá armas e nem munição, devendo cada delegação utilizar de seus próprios equipamentos para participar da prova, atendendo ao regulamento da CBTE.

Art. 154. Deverão ser observadas as seguintes disposições gerais:

I - Serão obedecidas as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE), ressalvado o disposto neste Regulamento.

II - O árbitro poderá a qualquer momento examinar o equipamento do atirador e impugnar os resultados caso o julgue em desacordo com as normas estabelecidas.

III - Todos os chefes de delegação e atiradores deverão ter conhecimento das regras e cuidar para que elas sejam cumpridas.

IV - Não é permitido nenhum tipo de auxílio ao atirador quando no posto de tiro. Caso necessite de assistência, deverá solicitar ao árbitro autorização para se dirigir ao seu técnico ou chefe de equipe fora do posto de tiro.

V - É obrigatório que todos os presentes conheçam as regras de segurança que estão afixadas nos estandes, sejam eles atiradores, árbitros ou visitantes.

VI - As armas só poderão ser municadas e/ou manobradas no posto de tiro.

VII - Após o término da série e/ou prova as armas deverão estar abertas e descarregadas sobre a bancada ou em seus respectivos invólucros.

VIII - A retirada das armas das bancadas será feita somente após a autorização do **árbitro** da Prova. O não cumprimento desta norma bem como apontar a arma para qualquer direção que não a do alvo ou qualquer disparo não autorizado, implica em desclassificação imediata da prova.

IX - É terminantemente proibido o porte de arma municiada em qualquer área, fora da linha de tiro.

Art. 155. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XVIII

DO VÔLEI DE AREIA

SEÇÃO I

DUPLA

Art. 156. Cada delegação poderá inscrever até 2 (duas) duplas, nos gêneros masculino e feminino, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

§ 1º Um mesmo atleta poderá participar das duas categorias, a mesma dupla não.

§ 2º Após iniciada a primeira partida da dupla, a composição não poderá ser alterada.

§ 3º O atleta não poderá ser substituído por outro que já esteja inscrito na mesma Categoria.

Art. 157. A competição de Vôlei de Areia será desenvolvida em 1 (um) set de 25 (vinte e cinco) pontos no sistema de pontos rally.

Art. 158. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

SEÇÃO II

QUARTETO MISTO

Art. 159. Cada delegação poderá inscrever 1 (um) quarteto misto, composto por até 4 (quatro) atletas do gênero masculino e 4 (quatro) atletas do gênero feminino, nas categorias a seguir:

I - Categoria LIVRE;

II - Categoria MASTER, de 45 (quarenta e cinco) anos acima, completos no ano da competição.

§ 1º O atleta MASTER só poderá participar de uma categoria.

§ 2º Em cada partida, cada equipe deve ser constituída de, no máximo, 8 (oito) jogadores, sendo 4 (quatro) jogadores na quadra, e 4 (quatro) jogadores substitutos, em paridade de gênero, podendo ainda ter

a presença de um técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.

Art. 160. A competição de Quarteto Misto será desenvolvida em 1 (um) set de 25 (vinte e cinco) pontos no sistema de pontos rally, ocorrendo a troca de quadra a cada 8 (oito) pontos.

§ 1º Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

§ 2º As substituições de atletas serão livres, respeitada a paridade de gêneros.

§ 3º O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe.

§ 4º Não é considerada falta, se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

§ 5º Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

§ 6º Não há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

§ 7º Não há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

§ 8º Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

§ 9º. Cada equipe tem direito a 1 (um) tempo de descanso de 30 (trinta) segundos durante o set.

Art. 161. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XVIX

DO VOLEIBOL

Art. 162. Cada delegação poderá inscrever até 14 (catorze) atletas na modalidade, ~~porém apenas 12 (doze) jogadores por partida.~~

Art. 163. O jogador que entrar na partida como líbero deverá permanecer como tal durante toda ela.

Art. 164. A competição de Voleibol será desenvolvida em melhor de 3 (três) sets, sendo o último em tie break de 15 (quinze) pontos.

Art. 165. Os critérios de classificação, dentro de cada chave, serão na ordem seguinte:

I - Maior número de vitórias;

II - Contagem de pontos, **sob as seguintes premissas:**

a) Vitória de 2 (dois) sets a 0 (zero): 3 (três) pontos;

b) Vitória de 2 (dois) sets a 1 (um): 2 (dois) pontos;

c) Derrota de 2 (dois) sets a 1 (um): 1 (um) ponto;

d) Derrota de 2 (dois) sets a 0 (zero): 0 (zero) ponto.

III - Confronto direto;

IV - Ponto average.

Art. 166. Havendo quartas de final, as oito equipes classificadas serão relacionadas na ordem seguinte:

I - Os primeiros de cada chave;

II - Os segundos de cada chave;

III - Os terceiros de cada chave, se for o caso.

Art. 167. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

CAPÍTULO XX

DO XADREZ

Art. 168. Cada delegação poderá inscrever até 3 (três) jogadores, **nas disputas Individual e por Equipe.**

§ 1º A modalidade de disputa será Xadrez Rápido (equipes com 3 jogadores, sendo um o capitão), distribuídos em 1º tabuleiro, 2º tabuleiro e 3º

tabuleiro, se for o caso, com premiação individual e por equipe, sendo que a colocação e premiação por equipe será obtida pela soma dos pontos individuais de cada jogador.

§ 2º Na disputa por Equipe a delegação deverá ter inscrito, no mínimo, 2 (dois) participantes e a classificação será obtida com a soma dos pontos adquiridos pelos atletas de cada delegação. A delegação que obtiver o maior número de pontos será a campeã.

§ 3º As substituições de atletas previamente inscritos serão permitidas até o meio-dia do dia anterior ao início da Modalidade.

Art. 169. O sistema de competição adotado será o SUÍÇO.

§ 1º O número de rodadas será definido pela regra: *Número de rodadas = raiz quadrada do número de participantes mais dois (exemplo: nº de participantes=25, então $\sqrt{25} + 2 = 5 + 2 = 7$ rodadas).*

§ 2º O tempo de reflexão será de 40 (quarenta) minutos para cada jogador (nocaute) e a duração da partida de 1h20min (uma hora e vinte minutos).

§ 3º Toda comunicação com a equipe de arbitragem e direção do torneio será feita por intermédio do capitão da equipe.

Art. 170. O Emparceiramento no Sistema Suíço será da seguinte forma:

§ 1º A primeira rodada será por sorteio ou por ordem de classificação na olimpíada anterior, a ser definida até o início da competição e divulgada a todos os participantes.

§ 2º Nas demais rodadas, os participantes com pontuações iguais serão empareirados.

§ 3º Caso não seja possível empareirar participantes com o mesmo número de pontos, o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível.

§ 4º É facultada a anotação das jogadas em planilha.

Art. 171. Para o desempate na premiação individual, aplicar-se-ão, por ordem, os seguintes critérios:

I - Milésimos Medianos (M-Buch);

II - Milésimos Totais (Buch);

III - Progressivo;

IV - Confronto direto;

V - Sorteio.

Parágrafo único. Para efeito dos critérios de desempate, o bye da primeira rodada é contabilizado como vitória e os byes sucessivos são contabilizados como empate.

Art. 172. Para o desempate na premiação em equipe, aplicam-se, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

I - Sonneborn-Berger;

II - Resultado do confronto direto da equipe;

III - Melhor pontuação no 1º tabuleiro;

IV - Melhor pontuação no 2º tabuleiro;

V - Nova disputa da equipe (10 min. para cada jogador);

VI - Sorteio.

Parágrafo único. Na contagem dos pontos, atribuir-se-á 1 (um) ponto para vitória, 0,5 (meio) ponto para empate e 0 (zero) ponto para derrota.

Art. 173. Serão obedecidas as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), ressalvado o disposto neste Regulamento.

Art. 174. Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da Modalidade.