

JIMAVI - 2014
Jogos de Integração dos
Municípios do Alto Vale do
Itajaí

REGULAMENTO
TÉCNICO
3ª IDADE



J I M A V I

JOGOS DA INTEGRAÇÃO DOS
MUNICÍPIOS DO ALTO VALE DO ITAJAÍ

REGULAMENTO TÉCNICO

2014

BOCHA RAFA VOLLO

Art. 1. A modalidade de Bocha será realizada em cancha de areia .

Art. 2. Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 3. A bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de trio.

§ 1. A forma de disputa será definida em Congresso Técnico.

Art. 4. Antes do início de cada jogo, todos os jogadores deverão apresentar um documento oficial com foto, e o responsável de cada equipe deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

Art. 5. Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 6. Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

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

Art. 7. Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória: 02

Derrota: 01

Ausência: zero

Art. 8. As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

Parágrafo único - Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1. Entre duas equipes: confronto direto;

2. Entre três ou mais equipes:

a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

b) saldo de pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;

c) soma dos pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

Art. 10. A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

Art. 9. As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Art. 10. O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

BOLÃO 23

DAS PISTAS, BOLAS E PINOS

Art. 1 As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais internacionais para o esporte de bolão, e pelo que dispuser este regulamento:

Parágrafo 1º - O Atleta que ultrapassar o risco de marcatória com a bola na mão será considerado bola em jogo e será marcado zero ponto, não sendo motivo de advertência.

Parágrafo 2º - Ao arremessar a bola o atleta não poderá pisar a faixa de marcatória de 10 cm existente na pista. Após soltar a bola o atleta poderá tocar ou ultrapassar a linha.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 2 As equipes serão formadas por no mínimo 4(quatro) e no máximo 6(seis) jogadores titulares.

Art. 3 A equipe terá uma única jogada sendo que competirá um atleta por vez, em cada pista, sendo 05 arremessos para cada um. São cinco bolas nas pistas 1, 2, 3 e 4.

Art. 4 Para efeito de classificação serão considerados os 4(quatro) melhores resultados das equipes.

Parágrafo Único – Será declarada a equipe campeã aquela que:

No Somatório da 1ª Etapa(4 MELHORES) e da 2ª Etapa(4 MELHORES) tiverem a maior produção.

Art. 5 Ocorrendo empate na classificação, adotar-se-ão os seguintes critérios sucessivamente para desempate o maior número de NOVE, OITO, SETE, SEIS e sorteio.

Art. 6 Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

Art. 7 É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões do árbitro, ficando proibido aos atletas protestar com palavras ou gestos que possam interpretar-se como falta de respeito, discutir com o árbitro ou realizar qualquer ato que signifique insubordinação ou ofensa.

Parágrafo único - Se o atleta cometer irregularidades de fatos ou de palavras, no parecer do árbitro, será dada ordem ao capitão/técnico da equipe para que o atleta respeite a advertência. Se essa ordem não for observada, o árbitro determinará a retirada do atleta faltoso, o qual não poderá ser substituído na competição, mantendo-se, todavia, os pontos por ele feitos.

Art. 8. Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuar-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

Art. 9. Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

Art. 10. Os bolonistas não poderão ser molestados por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.

Parágrafo único - Ao árbitro-geral cabe fazer cumprir as observações contidas neste item e promover as iniciativas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos.

CANASTRA

Art. 1 A modalidade de Canastra será regido por este regulamento e suas especificações.

Art. 2 A forma de disputa, discutida e aprovada em Congresso Técnico.

Art. 3 Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;

derrota 0 ponto;

§2. Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

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

c) maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

Art. 4 O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2(dois) baralhos completos, com as cartas ÀS, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, VALETE, DAMA e REI.
Parágrafo Único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 5 Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas "dos MORTOS" compostos de 11(onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em seqüência.

Parágrafo Único - Não poderá ser mostrada a ultima carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

Art. 5 Distribuídas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo Único. Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

Art. 6 Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em seqüência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

Art. 7 Após a lixada, deverá sempre permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Art. 8 O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla (s) que não o pegou.

Art. 9 Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

Art. 10 Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 11 Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Art. 12 Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Art. 13 Para a contagem dos pontos:

10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;

200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);

100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);

100 (cem) pontos – batida final;

100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;

100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

Art. 14 Não será permitida interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo Único. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, perda de 50 pontos;
3. Comprar 2 vezes seguidas, perda de 50 pontos, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, perda de 50 pontos, recolhe-se as cartas e continua o jogo

Art. 15 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

DOMINÓ

Art. 1 A modalidade de Dominó será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2 A forma de disputa será discutida em Congresso Técnico.

Art. 3 As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28(vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 4 Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo Único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

Art. 5 Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o saidor da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador saidor da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

Art. 6 Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 7 A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 8 Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 9 Caso haja um "fecha", contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

Parágrafo único - Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Art. 10 Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória: 2 pontos;

Derrota: 1 ponto;

Ausência: 0 ponto.

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

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

c) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) Sorteio.

Art. 11 Joga-se com qualquer número de "dobles" ou pedras do mesmo naipe.

Art. 12. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;

2. Cometer "gato" ou mostrar a pedra, perda de 40 pontos;

3. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

Art. 13 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

TRUCO

Art. 1 A modalidade de Truco será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2 A forma de disputa será discutida em Congresso Técnico.

Art. 3 Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 4 Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: Paus, Copas, Espadas e Ouro.

Art. 5 O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a seqüência das mesmas.

Art. 6 As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti – horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a seqüência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

Art. 7 Não será permitido, em hipótese alguma, ao "pé" ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o "tento", sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao "cortador" se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o "pé" fará o corte e dará as cartas automaticamente.

Art. 8 Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será "queimada".

Art. 9 Perderá a vez de dar as cartas, o "pé" que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o "tento" e a vez, se para si ou seu parceiro.

§1. Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o "tento".

§2. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os "tentos" perdidos.

Art. 10 Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da "vira" (13ª carta).

Art. 11 As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Art.12 Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de tres.

Art. 13 O "pé" deverá embaralhar cortes apoiados sobre a mesa, o encarregado será obrigado a dar um corte e entregar as cartas para "pé" que distribuirá as cartas distribuídas.

Art. 14 Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 15 Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 16 Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do "tento".

Art. 17 Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidas Morse ou silvos. Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

Art. 18 Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Art. 19 Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com "trucada", podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

§1. Em caso de empate nas 3 (três), sem "trucada", ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

§2. Quem "truca" ou "retruca" em carta exposta, perde em caso de empate;

Art. 20 Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) "tentos". Se uma das duplas estiver com 11 (onze) "tentos, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) "tentos". Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Art. 21 Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu adversário caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Art. 22 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....2 pontos;

Derrota.....1 ponto;

Ausência.....0 ponto.

Art. 23 Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

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

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

c) Sorteio.

DANÇA COREOGRÁFICA

Art. 1. A modalidade de Dança Coreográfica será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2. Cada Município deverá inscrever no mínimo 8 (oito) participantes e no máximo (16) dezesseis, sendo que as equipes podem ser formada pelo naipe masculino e feminino.

Art. 3. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer.

Art. 4. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10(dez) em cada item, totalizando 50 (cinqüenta) pontos.

Art. 5. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3(três) e no máximo 5(cinco) minutos com 3(três) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

Art. 6. O Coreografo **não** poderá orientar seus componentes, não podendo fazer parte da apresentação.

Parágrafo Único - O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 7. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas e similares) e armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo), que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

Art. 8 . Serão avaliados: **COREOGRAFIA, SINCRONISMO, RITMO, UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO, VISUAL e CENÁRIO.**

DANÇA DE SALÃO

Art. 1. A modalidade de Dança de Salão será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2. Cada Município poderá inscrever um casal titular e um casal reserva na categoria "A" – entre 59 e 68 anos , e um casal titular e outro casal reserva na categoria "B" - a partir de 69 anos .

§ 1. Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

§ 2. Na a **categoria "A"**, será permitido que um dos componentes do casal possua idade superior a 68 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente à referida categoria.

Art. 3. Todos os casais deverão ter o nome do município fixado nas costas do cavalheiro para a identificação do casal durante a dança.

Art. 4. Todos os casais serão avaliados pelos jurados, e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10(dez) em cada item,totalizando 50 pontos.

Art. 5. Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

**RITMO , CONDUÇÃO , ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE,
CRIATIVIDADE , EXPRESSÃO,DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS e MOVIMENTAÇÃO –**

Art. 6. Todos os casais titulares dançarão três ritmos, a saber: VALSA, BOLERO E VANERÃO.

Parágrafo único - cada ritmo terá duração de no máximo 2 (dois) minutos com um intervalo de 30 segundos de um ritmo para o outro.

Art. 7. Se houver empate de notas na classificação final, os casais nessa situação dançarão um novo ritmo, que será o tango, com atribuição da notas de 0 (zero) a 10 (dez).