



PREFEITURA DE
TOLEDO

SECRETARIA
DE **ESPORTES**
E **LAZER**



JATOO
JOGOS ABERTOS DE TOLEDO

1ª etapa 04 a 06/07/2025 | 2ª etapa 11 a 13/07/2025
3ª etapa 18 a 20/07/2025 | 4ª etapa 25 a 27/07/2025



REGULAMENTO GERAL

CONSIDADO CONFORME NOTA OFICIAL 04

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025, manifestação do desporto de rendimento, de lazer e de educação, organizados pela Secretaria de Esportes e Lazer do Município de Toledo, com apoio da Prefeitura do Município de Toledo, regular-se-ão, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e atos administrativos expedidos pela Autoridade Pública, no exercício de suas atribuições.

Parágrafo Único – A normatização complementar e subsequente do JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 – Jogos Abertos de Toledo, dar-se-á através de Resolução/Portaria da Autoridade Administrativa e, os atos de comunicação aos participantes, formalizar-se-ão através de boletins oficiais, Notas Oficiais e Ofícios, expedidos pelas comissões e/ou órgãos competentes.

Art. 2º - As pessoas físicas e jurídicas que participarem dos Jogos Abertos de Toledo são consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste regulamento, e igualmente, dos atos administrativos complementares.

TÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS

Art. 3º - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 assentam-se nos princípios decorrentes da política do Governo do Município de Toledo para o desenvolvimento do esporte e do lazer. São eles: da soberania, da autonomia, da democratização, da liberdade, do direito social, da diferenciação, da identidade nacional, da educação, da qualidade, da descentralização, da segurança e da eficiência.

TÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 4º - São objetivos dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 previstos neste Regulamento:

1. promover a integração sócio-esportiva entre várias representações do município de Toledo e comunidade em geral;
2. compensar os efeitos nocivos da vida moderna, contribuindo para a preservação e promoção da saúde humana;
3. promover o desenvolvimento esportivo no município;
4. oportunizar o surgimento e a afirmação de talentos no campo esportivo. V – propiciar momentos de entretenimento e lazer a comunidade.

TÍTULO IV

DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

CAPÍTULO I – DA ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA

Art. 5º - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 são administrados pela Secretaria de Esportes e Lazer com aval da Prefeitura do Município de Toledo.

Parágrafo Único - Para os efeitos do disposto neste artigo, entende-se por administração esportiva as ações adotadas, desenvolvidas e executadas que evidenciam o caráter social, político, econômico e cultural dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025.

CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

Art. 6º - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 são organizados, dirigidos e/ou supervisionados pelo Departamento Técnico da Secretaria de Esportes e Lazer, com a cooparticipação dos representantes legais das entidades participantes no evento.



CAPÍTULO III – DOS ÓRGÃOS JUDICANTES

Art. 7º - Será constituído pela Secretaria de Esportes e Lazer um Tribunal de Justiça Desportiva que terá como atribuição a organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, que atuará conforme o disposto no Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva – COJDD, da Paraná Esporte.

Art. 8º - O Tribunal será composto por 05 Profissionais de Educação Física da SMEL - Secretaria Municipal de Esportes e Lazer.

Art. 9º - A Comissão de Julgamento será formada por um Presidente de mesa indicado pela Secretaria de Esportes e Lazer que conduzirá a reunião sem direito a voto e mais cinco (05) Professores da SMEL. A reunião do Tribunal de Justiça Desportiva dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 para que tenha validade deverá ser constituída de no máximo cinco (05) e de no mínimo três (03) representantes.

CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES

Art. 10 - Antes da realização do Congresso Técnico dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025, as entidades participantes deverão entregar o Mapa Ofício até dia **23/06/2025** às **12h00** na **Secretaria de Esportes e Lazer**.

Art. 11 – As relações nominais de atletas (fichas de inscrições) serão recebidas até a data de **30/06/2025**, até às 17h.

CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO

Parágrafo Primeiro – No congresso técnico é destinado os padrões de condução da competição, elaboração das chaves (tecnicamente e/ou por meio de sorteio), e outros assuntos correlatos as respectivas modalidades. O Congresso Técnico será realizado no dia **23/06/2025**, às 19h00, no auditório da Prefeitura do Município de Toledo.

Parágrafo Segundo – Para fins de Sessões Especiais e Extraordinárias, o não comparecimento da entidade participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

CAPÍTULO VI – DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

SEÇÃO I – DAS ENTIDADES

Art. 12 - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 terão caráter de participação livre pra nascidos até **2007, 2006, 2005** etc... com as seguintes exceções:

- Bocha, classe 2009;
- Ginástica Acrobática, Rítmica, Tênis de Mesa e Xadrez até 2013, 2012, 2011 etc...;

Art. 13 – Para participar dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 cada entidade deverá inscrever e confirmar um mínimo de cinco (05) equipes, independente de modalidade e naipes, e manter as equipes competindo efetivamente, sem WO. Caso fique reduzida a 4 equipes ou menos, a entidade será eliminada da competição.

Art. 14 – Cada entidade poderá participar com atletas, duplas e equipes conforme disposto no quadro do artigo 21.

Art. 15 – A desistência de participação a partir do Congresso Técnico ou não comparecimento em partida regularmente programada, ou ainda a falta de condições regulamentares para a disputa, será determinado como WxO.

SEÇÃO II – DOS ATLETAS

Art. 16 - Somente poderão participar dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 os atletas que mantiverem os seguintes vínculos com o município de Toledo:

1. Empregatício (estar trabalhando no município de Toledo);
2. Escolar (estar estudando em instituições de ensino no município de Toledo);



3. Domiciliar (residência fixa no município de Toledo);
4. Nascimento (ter nascido em Toledo);
5. Domicílio Eleitoral.

ÚNICO – É obrigatório em todos os jogos os atletas apresentar documento de fé pública, com foto ao mesário, para fins de conferência. Serão aceitos documentos digitais através de seus aplicativos.

Art. 17 – Os profissionais de Educação Física e estagiários lotados na Secretaria Municipal de Esportes e Lazer estarão impossibilitados de participar da competição sob pena da eliminação da equipe em que está inscrito. Os estagiários do programa ATLETA NA UNIVERSIDADE estão liberados para participar da competição.

Art. 18 – Cada atleta poderá participar por **apenas 01 (uma) entidade**, e poderá disputar em quantas modalidades desejar. **A Comissão Central Organizadora do evento não se responsabilizará por coincidências de jogos em que os atletas estiverem inscritos.**

Parágrafo Primeiro – Caso um mesmo atleta atue por duas entidades, serão adotadas as seguintes penalizações:

1. O atleta será eliminado da competição;
2. A segunda equipe que este atleta atuou será desclassificada da competição, tendo todos os seus resultados cancelados.

Parágrafo Segundo – A entidade que utilizar atleta irregular conforme o que determina os artigos 16, 17 e 18, e a entidade adversária impetrar recurso, ou mesmo por constatação da comissão organizadora, no caso de verificação de infração, a entidade infratora será punida com a desclassificação na modalidade/sexo.

Art. 19 – Para fins disciplinares, as modalidades coletivas e individuais serão consideradas distintas uma da outra. Nos casos de julgamentos pela Comissão Disciplinar, em caso de punição à pessoa física, o atleta estará impedido de participar da competição, independente da modalidade que estiver inscrito.

SEÇÃO III – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 20 – As modalidades esportivas que serão disputadas nos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025, com o respectivo número permitido de atletas, por modalidade e sexo, são as seguintes:

MODALIDADES	Nº DE ATLETAS PERMITIDO	
	Masculino	Feminino
ATLETISMO	10 ATLETAS	10 ATLETAS
BADMINTON (EQUIPES)	02 ATLETAS	02 ATLETAS
BASQUETEBOL	12 ATLETAS	12 ATLETAS
BEACH TENNIS	01 DUPLA	01 DUPLA
BOCHA	01 DUPLA	01 DUPLA
BOLÃO	01 QUARTETO	01 QUARTETO
BILHARITO (BOLA 8)	03 ATLETAS	
CABO DE GUERRA	10 ATLETAS	10 ATLETAS
CANASTRA	03 DUPLAS	03 DUPLAS
CAPOEIRA	04 ATLETAS	04 ATLETAS
CICLISMO (MTB REVEZAMENTO)	02 A 05 ATLETAS	02 A 05 ATLETAS
CICLISMO (SPEED)	02 ATLETAS	02 ATLETAS
DUATHLON	01 ATLETA	01 ATLETA
FUTEBOL SETE	15 ATLETAS	15 ATLETAS
FUTSAL	14 ATLETAS	14 ATLETAS
FUTEVOLEI	01 DUPLA	01 DUPLA
GINÁSTICA ACROBÁTICA		02 ATLETAS
GINÁSTICA RÍTMICA		03 ATLETAS



HANDEBOL	16 ATLETAS	16 ATLETAS
JUDÔ	08 ATLETAS	08 ATLETAS
KARATÊ	08 ATLETAS	08 ATLETAS
NATAÇÃO	02 ATLETAS/PROVA	02 ATLETAS/PROVA
QUEIMADA	12 ATLETAS	12 ATLETAS
TÊNIS DE CAMPO	03 ATLETAS	03 ATLETAS
TÊNIS DE MESA	03 ATLETAS	03 ATLETAS
TIRO AO ALVO	02 ATLETAS	02 ATLETAS
TRUCO (MISTO)	03 DUPLAS	
VOLEIBOL	14 ATLETAS	14 ATLETAS
VÔLEI DE PRAIA	01 DUPLA	01 DUPLA
XADREZ	03 ATLETAS	03 ATLETAS

CAPÍTULO VI – DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 21 – Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025 terão um cerimonial de abertura, do qual participarão obrigatoriamente do evento todas as entidades inscritas com um número de até 8 representantes. Após o cerimonial será servido um jantar por adesão, com local a ser definido por sorteio, após inscrição de entidades interessadas em sediar.

CAPÍTULO V – DO CERIMONIAL DE ENCERRAMENTO

Art. 22 – O Cerimonial de encerramento será realizado após a última rodada do evento com data a ser confirmada, na sede da entidade campeã da edição do ano anterior (2024).

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 23 – A Secretaria de Esportes e Lazer oferecerá a seguinte premiação:

Troféus

1º ao 5º lugares – campeão geral

1º ao 3º lugares por modalidade e naipes.

Medalhas

1º ao 3º lugares de cada modalidade e naipes.

CAPÍTULO VII – DO SISTEMA DE CONTAGEM DE PONTOS POR MODALIDADE PARA CLASSIFICAÇÃO GERAL FINAL

Art. 24 – A Comissão Central Organizadora do evento utilizará da contagem de pontos abaixo, para cada modalidade em disputa, para definição do campeão, vice-campeão, terceiro e quarto lugar Geral dos Jogos Abertos de Toledo.

1º lugar – por modalidade e naipes	15 pontos
2º lugar – por modalidade e naipes	13 pontos
3º lugar – por modalidade e naipes	11 pontos
4º lugar – por modalidade e naipes	09 pontos
5º lugar – por modalidade e naipes	07 pontos
6º lugar – por modalidade e naipes	05 pontos
7º lugar – por modalidade e naipes	03 pontos
8º lugar – por modalidade e naipes	01 pontos

Parágrafo Único – Em caso de empate na classificação final por entidade, obedecer-se-á o seguinte critério de desempate:

1. maior número de primeiros lugares;
2. persistindo o empate, o desempate será efetuado pelo maior número de segundos, terceiros lugares, e assim sucessivamente.



CAPÍTULO VIII – DO RECURSO

Art. 25 – Os recursos impetrados pelas equipes somente serão aceitos, se seguirem as seguintes normas:

1. Somente quem poderá impetrar recurso será o coordenador geral responsável pela entidade, nome este que consta no Mapa Ofício de Inscrições, não caberá ao Tribunal ir a procura de provas, estas deverão acompanhar o recurso.
2. Entregar o recurso para o coordenador da modalidade ou na secretaria da CCO no prazo máximo de 02 horas após o último jogo da rodada programada para aquele dia. Obs: se for o último jogo da noite, deverá entregar até às 9h do dia seguinte.
3. O recurso poderá ser manuscrito ou digitado e entregue em duas vias de igual teor e forma, acompanhado da apresentação de provas.

CAPÍTULO IX – DOS UNIFORMES

Art. 26 - As entidades participantes deverão apresentar-se para os jogos devidamente uniformizados. O uniforme a ser exigido em cada modalidade que compõem a edição dos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2024 será a camiseta padrão, para todos atletas inscritos para a rodada e/ou partida, com exceção nas seguintes modalidades: atletismo, badminton, beach tênis, capoeira, ciclismo, GA, GR, judô, karatê, natação e taekwondo.

Parágrafo Primeiro – O atleta deverá estar vestindo a camiseta da equipe em todas as modalidades, conforme artigo 26, e em modalidades de quadra, será obrigatório o uso de calções esportivos. É proibido o uso de bermudas sociais ou similares. No Futsal será obrigatório o uso da meia de cano longo (meião). Os calçados devem obedecer o que dispõem as regras de cada modalidade.

Parágrafo Segundo – O Técnico para adentrar a quadra deverá estar usando tênis. Será proibido o uso de chinelos ou similares.

CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 27 - A desistência da entidade em uma ou mais modalidades inscritas após o Congresso Técnico terá como pena a perda de 10 pontos que serão descontados na classificação Geral Final da entidade.

Art. 28 – Nas modalidades coletivas serão realizadas as competições que contarem com um mínimo de **04 (quatro) equipes confirmadas**. Nas modalidades individuais serão realizadas as competições que contarem com um mínimo de **06 (seis) equipes confirmadas**. Nas modalidades individuais, além das 06 equipes, cada equipe deverá ter no mínimo 2 atletas inscritos.

Art. 29 - Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.

Art. 30 – Com relação aos cartões, casos de WxO e desclassificação de equipes durante os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025, será aplicado o seguinte procedimento:

1. **Controle de cartões** (amarelo e vermelho) – será de inteira responsabilidade das entidades participantes. Caso haja interesse, o mesmo poderá ser solicitado na secretaria geral dos jogos. Não caberá a equipe de arbitragem impedir a participação dos atletas, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.
2. **Os cartões amarelos** recebidos serão cumulativos de uma fase para outra.
3. **WxO** – Na partida em que houver o WxO, os atletas que tiverem que cumprir a suspensão automática, deverão fazê-lo novamente na partida seguinte. Os cartões recebidos antes do WxO não serão excluídos.
4. **Desclassificação** – Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe desclassificada serão mantidos.

Art. 31 – A condição de saúde dos atletas participantes, bem como a responsabilidade sobre a participação de atletas menores de idade, de acordo com a legislação vigente no País, ficarão sob responsabilidade direta das entidades participantes.



Art. 32 – Todo jogo iniciado, e por motivos de chuva ou outras intempéries, o jogo for interrompido observar-se-á os seguintes critérios:

1. Se 75% do total de tempo já houver transcorrido – permanece o resultado.
2. Se não houver transcorrido um mínimo de 75% do jogo, nova data será marcada para o jogo e jogar o tempo restante.

Párrafo Único – em caso de briga ou por outros motivos de indisciplina, o caso será levado ao conhecimento da Comissão de Ética Disciplinar para apreciação e julgamento.

Art. 33 – Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



REGULAMENTO TÉCNICO

ATLETISMO

1. As provas serão regidas pelas regras internacionais da I.A.A.F. com algumas exceções definidas no Conselho Arbitral.
2. A modalidade de atletismo será constituída das seguintes provas:
Categoria Masculino e Feminino
 - a) Corridas 100m 200m 400m 800m pista
 - b) Revezamento 4x100m
 - c) Salto em Extensão
 - d) Lançamento do Dardo
 - e) Arremesso do peso
 - f) Corrida de Rua 3000m 5000m (Corrida na pista emborrachada do Horto Municipal).
3. Para ser considerada a participação da entidade, a mesma deverá competir com um mínimo de 02 atletas e no máximo 10 atletas.
4. A confirmação dos atletas nas suas referidas provas será efetuada com a confirmação através da ficha de inscrição por modalidade e provas.
5. Em cada prova poderão participar no máximo 02 (dois) atletas por naipes de cada entidade.
6. Cada atleta poderá participar no máximo em 03 (três) provas individuais e o revezamento.
7. Somente serão realizadas as provas em que houver um mínimo de 06 equipes inscritas.
8. A classificação final do atletismo por prova / sexo será obtida obedecendo à seguinte pontuação por prova:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

OBS: Classificação final da prova, somatória por atleta podendo os 02 atletas somar pontos para classificação final da prova. A classificação Geral por naipes se dará após somatória de pontuação de cada uma das provas citadas no item 2.

9. Em caso de empate na contagem final, vencerá a equipe que tiver conquistado o maior nº de primeiros lugares nas diversas provas. Persistindo o empate adota-se o critério do maior nº de segundos lugares e assim sucessivamente.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BADMINTON

1. As partidas seguirão as Leis do Badminton, publicadas pela Badminton World Federation – BWF, e a competição será organizada pela Associação de Badminton de Toledo, sob a responsabilidade do prof. Valdecir.
2. Os Jogos Abertos de Toledo serão regidos, nesta ordem de prioridade, pelo Regulamento Geral de Competições da BFP, pelo Regulamento Geral de Competições da Confederação Brasileira de Badminton – CBB e por fim pelo Regulamento Geral de Competições da BWF.
3. A competição será realizada nas categorias:
- Simples Masculina, Simples Feminina, e Dupla Mista. Nas duplas mistas, a pontuação será dividida nos naipes masculino e feminino:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

4. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



BASQUETEBO

1. Os jogos de basquetebol serão regidos pelas regras da Confederação Brasileira de Basquetebol.
2. O tempo de duração de cada partida será de: 4 tempos de 10 minutos corridos. O cronometro será parado no lance livre e no pedido de tempo.
3. No 1º e 2º quarto poderá ser solicitado 01 pedido tempo por quarto e no 3º e 4º quarto poderá ser solicitado 01 pedido de tempo por quarto.
4. Critérios de desempate para classificação:
 - a) Confronto direto (entre 2 equipes);
 - b) Saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
 - c) Saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
 - d) Ataque mais positivo entre as equipes empatadas na fase;
 - e) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
 - f) Sorteio.
5. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
 - a) 02 pontos por vitória
 - b) 01 ponto por derrota.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BEACH TENNIS

1. O Campeonato de Beach Tennis será disputado em **COMPETIÇÃO POR EQUIPE**, cada equipe formada por até 4 atletas (2 masculino e 2 feminino);
2. A competição será realizada da seguinte maneira:
 - a) 1ª Partida – Masculino x Masculino
 - b) 2ª Partida – Feminino x Feminino
 - c) 3ª Partida – Misto x Misto (somente em caso de empate)
3. A partida será disputada em set único, melhor de 6. Em caso de 5x5 terá que abrir 2 games de vantagem (ex: 7x5) e em caso de 6x6 será disputado um tiebreak até 7 pontos (6x6 terá que abrir 2 games de vantagem).
4. A escalação das duplas deverá aos assessores de modalidade, por escrito, antes da primeira partida.
5. A equipe fica responsável pelos equipamentos individuais de cada atleta.
6. Não será permitida substituição após o início de cada partida.
7. Sistema de disputas: de 04 a 05 equipes todos contra todos, acima de 06 equipes agrupamento.
8. Em caso de WO em alguma partida, a equipe toda será eliminada.
9. Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:
 - 9.1 Empate entre duas (02) equipes:
 - a) Resultado do confronto direto entre as empatadas na fase.
 - 9.2 Empate entre três (03) ou mais equipes:
 - a) Saldo de Games Geral entre as equipes empatadas
 - b) Maior Nº de Games ganhos em todos os jogos da Fase.
 - c) Sorteio.
10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.
11. Na competição do Badminton, a pontuação será única, não dividida por naipes masculino ou feminino.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BILHARITO (BOLA 8)

1. O Campeonato de Bilharito será disputado por Equipes, pelo Sistema “Davis”.
2. Cada Jogo será disputado na melhor de três (03) partidas, da seguinte maneira:
 - a) 1ª Partida – Individual
 - b) 2ª Partida – Individual
 - c) 3ª Partida – Duplas (somente em caso de empate)
3. Cada Partida será disputada na melhor de três (03) sets.
4. Será computado um (01) ponto ganho para a equipe vencedora em cada jogo para efeito de classificação no grupo.



5. Cada equipe será composta de até 03 jogadores – 02 titulares e 01 reserva.
6. No caso de empate na classificação final do grupo, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
 - 6.1 Empate entre duas (02) Equipes:
 - a) Resultado do confronto direto na Fase.
 - 6.2 Empate entre três (03) ou mais Equipes:
 - a) Maior saldo de partidas nos jogos entre as equipes empatadas.
 - b) Maior saldo de partidas em todos os jogos da Fase.
 - c) Maior saldo de jogadas (sets) nos jogos entre as equipes empatadas.
 - d) Maior saldo de jogadas (sets) em todos os jogos da Fase.
 - e) Sorteio.
7. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início apenas do primeiro jogode cada rodada, não havendo tal para os demais jogos da rodada.
8. A partida tem início com o sorteio realizado pelo árbitro. De um lado mata-se as bolasde nº 1 a 7, de outro lado mata-se as bolas de nº 9 à 15.
9. A bola nº 08 fica em cima da mesa, na tabela atrás da bola branca, e não pode ser tocada com as mãos.
10. A dupla que em qualquer momento da disputa tocar e não estiver pela bola nº 08 ederrubá-la perde a partida.
11. O jogador deve tacar as bolas com a bola branca e não empurrar (chamadocarretão), se isso acontecer é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar.
12. Se ao tacar, a bola branca cair fora da mesa, o jogador é punido tirando da partida uma bola do adversário, a de número menor e perde a vez de jogar.
13. Quando o jogador tacar e jogar fora da mesa à bola do adversário, esta deverá ser colocada no centro da mesa no lugar da bola branca. Quando a bola for sua é colocada junto à tabela no ponto onde caiu.
14. Quando o tacador quiser sinucar o adversário, a bola branca deve rolar mais ou menos 20 centímetros, caso contrário é punido tirando uma bola do seu adversário, a de menor número, e perderá a vez de jogar.
15. O tacador ao cair de bola branca, errar de bolas, acertar direta ou indiretamente nabola do adversário, ou mesmo a bola nº 08, deve ser punido, tirando uma bola do seu oponente, a de menor nº e perde a vez de jogar.
16. Quando o tacador estiver só pela bola nº 08 e o adversário tiver somente uma bola na mesa, cabe ao tacador, tacar e acertar a bola de nº 08. Caso erre, o adversário retira sua bola e recebe o direito de tacar a bola de nº 08.
17. Quando o tacador tacar a bola de nº 08 matando-a e na mesma tacada matar a última bola do adversário perde a partida.
18. O tacador, quando estiver tacando a bola de nº 08, só ganha a partida se matar a bola de nº 08, sem cair de branca, sem matar as bolas do adversário e sem a bola branca cair da mesa.
19. O tacador deve tacar com um dos pés fixos no chão.
20. Não é permitido mexer nas bolas com as mãos durante a partida: salvo o exposto noitem 7, quando a bola branca cair na caçapa, e quando for tirado uma bola do adversário.
21. Quando o tacador taca a bola de nº 08 e o adversário têm duas bolas, se ele derrubara bola de nº 8 e na mesma tacada derrubar uma bola do adversário perde a partida, porque ainda deve tirar uma bola do oponente como punição.
22. Os atletas que possuem tacos e desejam jogar com os mesmos podem fazê-los.
23. Não é permitido ao tacador dar dois toques na bola branca. Caso isto ocorra, é considerada bola jogada e se não acertar nas suas bolas será punido tirando da partida uma bola do adversário, a de nº menor.
24. Quando na saída o atleta errar de bolas, a bola branca volta ao início da saída livre. Caso a bola branca caia na caçapa, volta para o centro da mesa prosseguindo a partida.
25. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BOCHA

1. O Campeonato de Bocha será disputado de acordo com a regra mundial em vigor -Ponto-Rafa-Tiro e de acordo com o Regulamento da Federação de Bocha do Paraná 2025, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever até 3 atletas, sendo uma dupla titular e 1 reservaz.
3. As equipes terão direito ao reconhecimento de cancha “passeio”, conforme a regra.
4. Os jogos serão realizados da seguinte forma: Uma partida de duplas.
5. O jogo será disputado até 12 pontos.
6. O sistema de pontuação será 1 ponto por partida vencida.
7. O sistema de desempate adotado seja nas fases classificatórias ou quando for chave única será o seguinte:
 - 7.1 Empate entre duas equipes:



- a) resultado do confronto direto.
- 7.2 Empate entre três (03) ou mais equipes:
 - a) Saldo de bochas das partidas realizadas entre si;
 - b) Saldo de bochas de todas as partidas da fase que originou o empate
 - c) Sorteio.
- 8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BOLÃO

1. O Campeonato de Bolão será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão, obedecendo às normas dos Jogos Oficiais do Estado do Paraná, e também as normas contidas neste regulamento.
2. O campeonato será realizado em dois naipes: masculino e feminino, que transcorrerão paralelamente e independentes entre si.
3. A competição será efetivada conforme o número de duplas **EQUIPES** inscritas.
4. Cada equipe poderá inscrever até ~~3~~ **4** atletas, sendo uma dupla **EQUIPE** titular e ~~1~~ reserva. Pelo menos dois **TRÊS** atletas da dupla deverão estar presentes no momento do início da partida. **Jogarão os 4 atletas, e somarão pinos para classificação os 3 melhores.**
5. A entrada na pista será de acordo com a tabela a ser publicada em boletim oficial. A equipe escalada em primeiro lugar será aquela que dará início à partida.
6. Cada atleta terá direito a 05 arremessos em cada pista. Haverá bola de experiência em cada pista, em todas as fases da competição.
7. As bolas utilizadas deverão ter diâmetro máximo de 23cm e peso máximo de 11kg. Elas serão aferidas pelo árbitro da partida no momento que o atleta adentrar a cancha. Não será permitida a troca de bola.
8. A competição será disputada no sistema de caminhadas, sendo 5 bolas lançadas em cada pista, tanto nos bolões de 4 como de 2 pistas. O nº de caminhadas será definido no congresso técnico.
9. A classificação final se dará por somatória de pinos derrubados ao longo de todas as caminhadas.
10. Serão premiadas as 03 melhores equipes por naipe, além dos 03 melhores atletas individuais por naipe.
11. O sistema de desempate adotado na caminhada será o seguinte, durante a 1ª fase e 2ª fase da competição:
 - a) Maior número de 180, 179, 178, e assim sucessivamente na Fase;
 - b) Maior número de 45, 44, 43, e assim sucessivamente na Fase;
 - c) Maior número de 09, 08, 07, e assim sucessivamente na Fase.
 - d) Sorteio.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CABO DE GUERRA

1. A modalidade de Cabo de Guerra será disputada na categoria masculino e feminino, classe livre (sem categoria de peso).
2. Cada equipe poderá inscrever no mínimo 06 e máximo 10 competidores por naipe, sendo 06 titulares e 04 reservas.
3. A disputa será em melhor de 03 (três) puxadas, caso uma equipe consiga duas vitórias consecutivas, não haverá necessidade da 3ª disputa.
4. Os atletas em hipótese alguma poderão utilizar breu, piche, coca cola ou qualquer outro produto nos solados dos calçados. Caso algum atleta use, perderá a puxada e o mesmo deverá ser substituído.
5. É obrigatório a utilização de uniforme (camisetas padrão).
6. Somente será aceito o uso de tênis com solado de borracha sem garras, não serão aceitos atletas usando botas, coturnos, chuteiras de suíço ou descalços.
7. Após iniciada a puxada não poderá ser substituído nenhum participante das equipes.
8. Após cada puxada as equipes deverão trocar de lado, no caso de uma 3ª puxada, o árbitro fará um sorteio para definir o lado que as equipes se posicionarão.
9. Critério de desempate para as fases de classificação, entre duas ou mais equipes:
 - a) Resultado do Confronto direto (somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - b) Saldo de puxadas;
 - c) Maior nº de puxadas ganhas;
 - d) Menor nº de puxadas perdidas;
 - e) Sorteio.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CANASTRA

1. Cada equipe poderá inscrever até 9 atletas, sendo 3 duplas, com 1 reserva para cada dupla.
2. Para as disputas da 1ª fase, serão formados grupos, evitando que duplas da mesma equipe fiquem no mesmo grupo. A partir da 2ª fase, os jogos serão eliminatórios, aí sim podendo se enfrentar duplas da mesma equipe.
3. O Campeonato será disputado com baralho específico com 08 (oito) coringas e 02 (dois) coringões.
4. Cada jogador receberá para o início da partida 13 cartas, dadas uma a uma.
5. A escolha de 03 (três) positivo será feito no início da partida, através de uma carta vermelha ou preta, a ser virada no corte do baralho.
6. O 03 (três) positivo será substituído por ordem, antes do início da 1ª jogada.
7. O 03 (três) jogado no lixo, por descuido, continuará no lixo contando pontos para quem o adquirir posteriormente.
8. Não será permitido baixar ou bater com trinca de coringas ou de 02 (dois) coringas e uma carta.
9. Cada jogo será disputado em partidas única de 4.000 (quatro mil) pontos.
10. Obrigada 2.000 (dois mil) pontos, baixar com 150 (cento e cinquenta) pontos, ou com canastra.
11. Na obrigada, caso baixe com menos de 150 (cento e cinquenta) pontos, o infrator e não a dupla, só poderá baixar com 50 (cinquenta) pontos de acréscimo no 1º caso, e com 100 (cem) pontos na reincidência na mesma rodada.
12. A mão só poderá lidar com a última carta da mesa, se conseguir baixar jogo com esta carta e com mais duas que estiverem na sua mão ou se for carta colocada no jogo já baixado.
13. Será permitido bater com o lixo, desde que continue uma carta na mesa.
14. Coringão, coringas ou três, impedem a mão de pegar o lixo.
15. No início de cada rodada, ao iniciante do jogo será permitida a compra da 2ª carta, caso a 1ª não lhe sirva. Se na primeira carta comprada o jogador pescar um 03 positivo ou negativo, terá o direito de pescar somente mais uma carta.
16. Só poderão bater após ter constituído pelo menos uma canastra.
17. A mão vez joga 1º c/ a carta da mesa, depois com as cartas que estiverem na mão.
18. As trincas permitidas serão de Ás, Quatro e Reis. Na batida pode baixar trinca a vontade.
19. Não será permitido ciscar.
20. Não serão permitidas durante o jogo conversas que influam na jogada do parceiro.
21. Se ocorrer erro na distribuição das 13 (treze) cartas, será feita nova distribuição pelo infrator e o mesmo perderá 100 pontos.
22. Caso acabe o baralho, a rodada será encerrada quando for comprada a última carta do monte. A mão da vez comprará a carta, fará os seus jogos e ao descartar as duplas trocarão as cartas da mão para efetuar a contagem (inclusive os trêsnegativos) neste caso somente não será contada a batida.
23. A contagem dos pontos será procedida por um elemento da dupla, e fiscalizado por um elemento da dupla adversária.
24. Os 03 (três) que, por ventura, a dupla adquira, só terão validade mediante a constituição de pelo menos uma canastra.
25. A canastra suja de sete cartas ou mais, valerá 100 (cem) pontos.
26. Não será permitido tirar coringas das canastras sujas.
27. A Canastra REAL de sete cartas valerá 200 (duzentos) pontos e cada carta acrescida em sequência a esta, valerá 100 (cem) pontos.
28. A contagem de pontos quanto às cartas valerá o seguinte:
 - a) Às 20 pontos;
 - b) Coringas e coringões 50 pontos;
 - c) Três positivos e negativos 100 pontos;
 - d) Do 04 ao Rei 10 pontos;
 - e) Batida 100 pontos.
29. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:
 - a) Confronto direto (entre duas equipes);
 - b) Maior nº de partidas ganhas entre as equipes empatadas, na fase;
 - c) Menor nº de partidas perdidas entre as equipes empatadas, na fase;
 - d) Maior nº de partidas ganhas entre todos os jogos da fase;
 - e) Menor nº de partidas perdidas entre todos os jogos da fase;
 - f) Soma total dos pontos das partidas realizadas entre as empatadas, na fase;
 - g) Saldo de partidas ganhas entre as equipes empatadas;



- h) Sorteio.
30. Sistema de pontuação para as fases classificatórias:
- a) Vitória 2 pontos;
- b) Derrota 0 ponto.
31. Para efeito de classificação geral em cada naipe, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

32. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CAPOEIRA

- Regras de competição - A Competição de Capoeira seguirá as regras oficiais da modalidade de acordo com a FEPARCA – Federação Paranaense de Capoeira.
- A Competição de Capoeira será disputada somente no Torneio Individual nos sexos masculinos e femininos.
- No Campeonato de Capoeira serão disputadas nos napes Masculino e Feminino, para maiores de 18 anos, separado por categoria de peso, e absoluto, se não houver cor nas categorias de peso. Será realizada uma reunião Técnica, 30 minutos antes do início da competição.
- Tabela de Peso:
 - Masculino
 - Leve Até 68 Kg;
 - Médio + 68,01/77,500 Kg;
 - Meio Pesado +77,501/87 Kg;
 - Pesado +87,01 Kg.
 - Feminino
 - Leve Até 53 Kg;
 - Médio + 53,01/59,500 Kg;
 - Meio Pesado + 59,501/66 Kg;
 - Pesado + 66,01 Kg.
- CrITÉRIOS de Avaliação: nas competições individuais a classificação na luta será por Volume de Golpes e Técnica.
 - Os jurados serão escolhidos pela organização do evento, haverá 3 árbitros em cada roda, que farão o uso de bandeiras para escolher o ganhador, não podendo haver empate.
 - Só existirá um vencedor se houver 2 ou mais bandeiras da mesma cor, no caso os jurados levantarem as duas bandeiras é considerado empate, se dois árbitros levarem duas bandeiras e um árbitro levantar uma o jogo é considerado empate e precisa ser refeito.
 - No jogo os dois capoeiristas deverão ter uma faixa de cores diferentes para identificação.
 - Serão auxiliados por 1 árbitro na roda que será responsável pela organização das duplas, controle do tempo de jogo, início e término do jogo pelo som de um apito.
- O tempo de jogo é de 1 minuto.
- O toque usado no berimbau durante os jogos será o SÃO BENTO GRANDE DA REGIONAL.
 - O jogo acontecerá em uma ou mais rodas, mas devendo ter apenas uma bateria que deverá ser composta de 3 berimbaus (gunga, médio e viola), 1 atabaque, 2 pandeiros, 1 agogô e demais integrantes para bater palma e responder o coro.
 - Não será permitido nenhum golpe com as mãos na região do rosto do seu adversário. Caso ocorra o contato o atleta será desclassificado da competição.
 - O jogador deverá jogar no espaço delimitado para o jogo, uma roda com circunferência de 5 metros.
- Os capoeiristas devem estar uniformizados com abadá na cor branca e camiseta de qualquer cor do grupo de capoeira ou instituição em que treine.
- Não é permitido nenhum golpe abaixo da linha da cintura que toque nas genitálias do seu adversário.
- Para efeito de classificação geral em cada naipe, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CICLISMO (MTB REVEZAMENTO)

1. A prova será realizada em circuito fechado, em estrada rural, sujeito a tráfego de veículos, a quilometragem do percurso será de 5.9 km.
2. A prova terá percurso único com duração de 1:30 h, mais uma volta.
3. Cada equipe poderá inscrever no mínimo 2 atletas e no máximo 5 atletas por naipes.
4. Cada equipe deverá ter obrigatoriamente no mínimo, 2 atletas para participar da prova, e máximo 5.
5. Toda equipe deverá realizar o revezamento entre os atletas inscritos que assinaram a súmula.
6. Após a assinatura da súmula, não será permitido a troca de integrantes.
7. Cada entidade poderá inscrever 1 equipe por naipes.
8. Só serão aceitas bicicletas da modalidade MTB.
9. Cada atleta participante dos Jogos, deverá estar com todo equipamento de segurança apropriado da modalidade, sendo o uso obrigatório de capacete.
10. Poderá haver o revezamento entre os atletas inscritos da forma que a equipe achar mais conveniente, podendo ser realizado a troca do atleta apenas na área de troca definida pela organização. Sempre que houver uma troca de integrante da equipe, deverá ser previamente oficializada na mesa.
11. Em caso de empate no número de voltas, a classificação se dará pelo critério de chegada.
12. Para a identificação de cada equipe, será disponibilizado um numeral para ser fixado em cada bicicleta.
13. Todas as equipes deverão estar no local da prova com 1 hora de antecedência da largada para a identificação e assinatura da súmula. Identificando um responsável pela equipe, perante a organização da prova.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CICLISMO (SPEED)

1. A prova será realizada em circuito fechado, no parque do povo, com quilometragem do percurso será de cerca de 2km.
2. A prova terá percurso único com duração de 1:30 h, mais uma volta.
3. Cada equipe poderá inscrever até 2 atletas por naipes.
4. Todos atletas devem assinar a súmula antes da prova.
5. Só serão aceitas bicicletas da modalidade Speed.
6. Cada atleta participante dos Jogos, deverá estar com todo equipamento de segurança apropriado da modalidade, sendo o uso obrigatório de capacete.
7. O atleta que for alcançado e ultrapassado pelo pelotão será desclassificado da prova.
8. Para a identificação de cada equipe, será disponibilizado um numeral para ser fixado em cada bicicleta.
9. Todas as equipes deverão estar no local da prova com 1 hora de antecedência da largada para a identificação e assinatura da súmula. Identificando um responsável pela equipe, perante a organização da prova.
10. Para efeito de classificação geral em cada naipes, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

DUATHLON

1. A modalidade de Duathlon consiste na execução de três provas sequenciais: CORRIDA – CICLISMO – CORRIDA, cuja vitória se dá pelo menor tempo para completá-las, na qual participam pessoas de ambos os sexos, distribuídos nas seguintes distâncias, categorias femininas e masculinas:
 - 1.1 MTB – CIRCUITO FECHADO URBANO
 - a) 2,5km corrida – 21km ciclismo – 2,5km corrida.
2. A apuração da prova será através da ordem de chegada (tomada de tempo).
3. A responsabilidade de marcação do número de voltas do ciclismo é inteiramente do atleta, reservando aos fiscais o direito de desclassificação do atleta caso este não faça o número de voltas corretas.
4. É obrigatório o uso do número de corrida em local visível à frente do corpo do atleta e outro preso à bicicleta, o número não pode sofrer qualquer tipo de alteração.



5. A comissão organizadora da prova oferecerá a numeração para cada atleta antes da largada da prova.
6. Toda inscrição de atleta deixará claro que o mesmo goza de perfeito estado de saúde, eximindo a comissão organizadora da prova, bem como os patrocinadores, de quaisquer responsabilidades.
7. Todos os atletas participantes deverão obedecer ao trajeto do percurso estabelecido pela comissão organizadora da prova, com a penalização de desclassificação se o atleta não o fizer.
8. A comissão organizadora do evento e os patrocinadores não se responsabilizarão por incidentes que venham ocorrer com atletas no decorrer do percurso.
9. No ato da inscrição, o atleta estará concordando com as condições estipuladas neste regulamento.
10. Em caso de empate técnico, o vencedor será o atleta com maior idade.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da prova.

FUTSAL

1. A modalidade de futsal será disputada de acordo com as Regras Oficiais em vigor no país, obedecendo ainda o disposto neste regulamento.
2. As partidas serão disputadas em dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos cada, com um intervalo de 05 minutos entre um tempo e outro.
3. Contagem de Pontos:
 - 3.1 Vitória 3 pontos;
 - 3.3 Empate 1 ponto;
 - 3.3 Derrota 0 ponto.
4. Das penalidades:
 - 4.1 Os cartões amarelos não serão cumulativos;
 - 4.2 Um cartão vermelho - suspensão de 01 jogo automático.
5. Critérios de desempate:
 - 5.1 Confronto direto (entre duas equipes);
 - 5.2 Maior número de vitórias na Fase;
 - 5.3 Melhor saldo de gols entre as equipes empatadas na fase;
 - 5.4 Ataque mais positivo entre as empatadas na fase;
 - 5.5 Defesa menos vazada entre as empatadas na fase;
 - 5.6 Melhor Saldo de gols em todas as partidas realizadas na fase;
 - 5.7 Ataque mais positivo entre todos os jogos realizados na fase;
 - 5.8 Defesa menos vazada entre todos os jogos realizados na fase;
 - 5.9 Sorteio.
6. Fica opcional o uso de caneleiras.
7. Na modalidade Futsal, nas fases eliminatórias, em caso de empate no tempo normal será efetuada a cobrança de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, persistindo o empate será cobrado tiros livres diretos, alternadamente, até que haja um vencedor.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

FUTEBOL SETE

1. A modalidade de futebol sete será disputada de acordo com as Regras Oficiais em vigor no país, obedecendo ainda o disposto neste regulamento.
2. As partidas serão disputadas em dois tempos de 25 minutos corridos cada, com um intervalo de 05 minutos entre um tempo e outro.
3. Contagem de Pontos:
 - 3.1 Vitória 3 pontos;
 - 3.3 Empate 1 ponto;
 - 3.3 Derrota 0 ponto.
4. Das penalidades:
 - 4.3 Os cartões amarelos não serão cumulativos;
 - 4.4 Um cartão vermelho - suspensão de 01 jogo automático.
5. Critérios de desempate:
 - 5.10 Confronto direto (entre duas equipes);



- 5.11 Maior número de vitórias na Fase;
- 5.12 Melhor saldo de gols entre as equipes empatadas na fase;
- 5.13 Ataque mais positivo entre as empatadas na fase;
- 5.14 Defesa menos vazada entre as empatadas na fase;
- 5.15 Melhor Saldo de gols em todas as partidas realizadas na fase;
- 5.16 Ataque mais positivo entre todos os jogos realizados na fase;
- 5.17 Defesa menos vazada entre todos os jogos realizados na fase;
- 5.18 Sorteio.
6. Fica opcional o uso de caneleiras.
7. Nas fases eliminatórias, em caso de empate no tempo normal será efetuada a cobrança de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, persistindo o empate será cobrado tiros livres diretos, alternadamente, até que haja um vencedor.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

FUTEVOLEI

1. A modalidade Futevôlei é formada pôr dois (2) jogadores nas duplas e (um reserva).
2. Somente os jogadores inscritos na súmula poderão participar do jogo.
3. Todos os jogadores devem estar cientes e cumprir aos oficiais de Futevôlei (CBFv).
4. Os participantes devem acatar as decisões da equipe de arbitragem com alto espírito esportivo, sem discuti-las. No caso de dúvidas, poderá ser solicitada uma explicação.
5. Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.
6. É permitida a comunicação entre os jogadores de uma equipe durante a partida.
7. Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo: solicitar autorização, checar a rede, a bola, etc., endireitar uma linha de delimitação da quadra que esteja fora de posição e solicitar tempo.
8. É obrigatório a utilização de uniforme (que identifique a entidade representada na disputa desta modalidade).
9. Após o aquecimento, o qual não deve exceder cinco (5) minutos, na presença do 1º Arbitro e dos dois Capitães deve ser realizado o sorteio, cujo vencedor escolhera campo ou saque.
10. A ordem de saque de cada equipe será comunicada ao 2º Arbitro antes do início do jogo.
11. A jogada começa com o apito do 1º Arbitro, mas a bola só é considerada em jogo a partir da execução do saque.
12. Bola fora do jogo - A jogada termina com o apito do árbitro. Mas caso ele apite devido a uma falta cometida com a bola em jogo, a partir da execução do saque.
13. Bola Dentro - A bola é considerada dentro quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites.
14. Bola Fora - A bola é considerada fora quando:
 - 14.1 Atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo, sem tocar as linhas limites.
 - 14.2 Toca num objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo
 - 14.3 Toca as antenas, cordas, postes ou própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das antenas
 - 14.4 Cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.
15. Toda falta cometida acarretará um ponto para a equipe adversária.
16. Será considerada uma falta quando um atleta encostar com qualquer parte do corpo na rede de jogo.
17. Cada equipe tem direito de tocar a bola no máximo três (3) vezes e no mínimo, uma vez para retorna-la pôr cima da rede ao campo adversário.
18. Estes toques incluem, não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.
19. Não é permitido ao jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente.
20. Não é permitido nenhum tipo de toque com a mão ou braço.
21. Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento. Quando dois companheiros de equipe tocarem a bola simultaneamente considera-se como dois toques efetuados pela equipe.
22. Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.
23. Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou qualquer outra estrutura e/ou objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (Tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.
24. Falta no toque de bola:



- 24.1 Quatro toques - Ocorre quando a equipe toca na bola 4 (quatro) vezes antes de devolvê-la ao campo do adversário.
- 24.2 Toque irregular - Quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do atleta.
25. Haverá troca de lado quando a soma dos pontos das duas equipes atingir 6 (seis) pontos, 12 (doze) pontos, 18 (dezoito) pontos, 24 (vinte e quatro) pontos e 30 (trinta) pontos.
26. A partida será disputada em melhor de 3 sets vencedores: A equipe vence a partida quando ganha 2 sets (caso isso aconteça, não é obrigatório jogar o 3º set e o resultado final será 3x0 para a equipe vencedora). Cada set é disputado até aos 18 pontos (pontos diretos), exceto o 3º set, que será até aos 15 pontos, tendo o vencedor de conseguir dois pontos de diferença sobre o adversário em qualquer um dos sets. Isto implica que se o resultado estiver em 17-17, ou no caso do 3º set 14-14, terão de ser disputados os pontos necessários até que uma das equipas consiga essa vantagem.
27. A equipe vence a partida quando ganha um set de 18 pontos com diferença mínima de 2 pontos.
28. A equipe vence a partida quando ganha um set de 15 pontos com diferença mínima de 2 pontos.
29. **CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**
- 29.1 Resultado do confronto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)
- 29.2 Saldo de SETS;
- 29.3 Saldo de pontos;
- 29.4 Maior número de pontos feitos;
- 29.5 Menor número de pontos sofridos;
- 29.6 Sorteio.
30. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora

GINASTICA ACROBÁTICA

- O Campeonato de Ginástica Acrobática será regido com as regras adaptadas da Confederação Brasileira de Ginástica (CBG), salvo o estabelecido neste Regulamento. O objetivo desta competição é divulgar, estimular e desenvolver a Ginástica Acrobática em Toledo, assim como, buscar novas ginastas para a modalidade.
- Categoria Livre (11 acima). Equipes compostas por até 2 atletas. Provas Individual e por Equipe: A série deverá ser executada com música de até 1'30"; Deverá ser utilizada a MÃOJOTA na execução das séries.
- Notas: As notas serão pela soma de: E (Execução); A (Artístico); P (Paradas de apoio) e MJ (Mãojota). As notas serão de 5,00 a 10,00 pontos por elementos/dificuldades realizadas. $NOTA\ FINAL = E + A + P + MJ$.
- Participantes: As alunas devem ser inscritas na competição, através da ficha de inscrição.
- As séries deverão conter elementos que podem ser escolhidos de acordo com a execução de cada atleta, são eles:
SALTO: galope, grupado, tesoura, gazela, salto com giro (180º ou 360º), salto em grande afastamento ântero-posterior (salto extensão);
EQUILÍBRIO: avião, vela, vela invertida (escorpião), equilíbrio lateral com ajuda Y; FLEXIBILIDADE: espacate (lateral ou ântero-posterior), ponte, sapinho, reversão (para frente ou para trás), reversão trocando de pernas (para frente ou para trás); PARADA DE APOIO: cabeça, cotovelo, mãos. Pernas: fechadas, afastadas, 1 flexionada e a outra esticada.
TUMBLING: rolamento (para frente ou para trás), estrela, estrela com uma mão, estrela trocando de perna, rodante.
MÃOJOTA (PAR): pernas flexionadas no meio, pernas esticadas no meio, aranha, pernas afastadas/esticadas (saindo da aranha).
MÃOJOTA (UMA): aranha, pernas afastadas/esticadas.
- As séries deverão ser desenvolvidas com os seguintes elementos (podendo ser em ordem aleatória):
 - Pose inicial livre;
 - 1 Equilíbrio (deverá ser mantido por 2");
 - 1 Salto;
 - 1 Parada de apoio;
 - 1 Mãojota (Par);
 - 1 Tumbling;
 - 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);
 - 1 Flexibilidade;
 - Passo de dança (8 tempos);
 - 1 Mãojota (Par)



- 6.11 1Tumbling (diferente do realizado anteriormente);
 - 6.12 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);
 - 6.13 Salto ou deslocamento;
 - 6.14 1 Mãojota (Uma ou Par - diferente do realizado anteriormente);
 - 6.15 1 Flexibilidade (diferente da realizado anteriormente);
 - 6.16 1 Tumbling (diferente do realizado anteriormente);
 - 6.17 Pose final livre.
7. Definição das colocações: As equipes deveram ser formadas por até 3 (três) ginastas, sendo a classificação da seguinte maneira: Campeã Individual e Campeã Geral por Equipe: Soma das notas das 2 ginastas da equipe.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

GINÁSTICA RÍTMICA

- 1. Categoria: livre
- 2. Idade: de 11 a 25 anos completos.
- 3. Equipe composta por até 3 atletas.
- 4. Provas: individual por aparelho Bola, Individual por aparelho Maças, Individual Geral e Por Equipe.
- 5. Aparelho: bola e maças, músicas de 1'15" a 1'30"
- 6. Até nove dificuldades (mínimo duas e máximo quatro de cada grupo corporal)
- 7. No mínimo um passo rítmico diferente de no mínimo 8 segundos.
- 8. Acrobáticos: no mínimo dois diferentes.
- 9. Dificuldades: até nove dificuldades corporais (mínimo duas e máximo quatro de cada grupo corporal), subdivididas em: salto, equilíbrio, giros e flexibilidade.
- 10. Definição das colocações: As equipes deveram ser formadas por até 3 (três) ginastas, sendo a classificação da seguinte maneira: Campeã Individual Aparelho Bola, Campeã Individual Aparelho Maças, Campeã Individual Geral (Soma dos aparelhos Bola e Maças) e Campeã Geral por Equipe: Soma das notas das 3 ginastas da equipe.
- 11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

HANDEBOL

- 1. O campeonato de Handebol será regido pelas regras oficiais da C.B.H.D,obedecendo as normas contidas neste regulamento.
- 2. Categoria de disputa – Livre.
- 3. As partidas terão uma duração de 50 (cinquenta) minutos corridos, divididos em dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada um, com intervalo de 10 (dez) minutos.
- 4. A bola a ser utilizada nos jogos será: Adulto masculino – H3L e Adulto feminino -H2L.
- 5. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que for expulsa ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo a súmula.
- 6. No caso de o jogo terminar empatado no tempo regulamentar, e haja necessidade de apontar um vencedor, o desempate será feito da seguinte forma:
 - 6.1. Prorrogação em 02 (dois) tempos de cinco minutos, sem intervalo;
 - 6.2. Persistindo o empate haverá tantas prorrogações quantas forem necessárias,até que se conheça o vencedor.
- 7. Nos pedidos de tempo, o cronômetro será paralisado. Cada equipe poderá solicitar um tempo em cada período de jogo.
- 8. Critérios de desempate:
 - 8.1. Confronto direto na fase (entre duas equipes);
 - 8.2. Maior soma de pontos na fase;
 - 8.3. Maior número de vitórias na fase;
 - 8.4. Saldo de gols entre as equipes empatadas;
 - 8.5. Saldo de gols entre todos os jogos realizados na fase;
 - 8.6. Ataque mais positivo entre as equipes empatadas na fase;
 - 8.7. Ataque mais positivo entre todos os jogos realizados na fase.
- 9. Sistema de pontuação para classificação:
 - 9.1. Vitória 2 pontos;



9.2. Empate 1 ponto;

9.3. Derrota 0 ponto.

JUDÔ

1. Regras de competição - A Competição de Judô seguirá as regras oficiais da modalidade de acordo com a FIJ – Federação Internacional de Judô e pela CBJ – Confederação Brasileira de Judô.
2. A Competição de Judô será disputada somente no Torneio Individual e absoluto, nos sexos masculino e feminino, para maiores de 18 anos.
3. No Campeonato de Judô serão disputadas as categorias de Peso, e Absoluto – se não houver cor nas categorias de peso. Será realizada uma reunião Técnica, momentos antes do início da competição.
4. Tabela de Peso:
 - 4.1 Masculino
 - a) Meio Leve até 66 Kg;
 - b) Meio Médio +66/81 Kg;
 - c) Meio Pesado +81/100 Kg;
 - d) Pesado +100 Kg.
 - 4.2 Feminino
 - a) Meio Leve até 52 Kg;
 - b) Meio Médio +52/63 Kg;
 - c) Meio Pesado +63/78 Kg;
 - d) Pesado +78 Kg.
5. Para efeito de classificação geral em cada naipe/peso, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

KARATÊ

1. O campeonato de Karate será regido pelas regras oficiais da Federação Paranaense de Karate (FPRK), filiada a Confederação Brasileira de Karate (CBK), obedecendo às normas contidas neste regulamento.
2. O Campeonato de Karate será disputado por atletas que tenham idade mínima de 18 anos.
3. Os protetores obrigatórios são Bucal, Protetor de Tórax Interno, (Caneleira com Botinha, e luvas, esses dois últimos assim como as faixas serão nas cores azul e vermelho.
4. O sistema de disputa será eliminatória simples.
5. Para que a categoria ocorra, deverá ter no mínimo 3 atletas, caso contrário, na reunião técnica será definido a inserção destes atletas na categoria mais próxima.
6. A competição de Karatê será disputada apenas na categoria de Kumite nas seguintes categorias:
 - a) Kumite Masculino até 75 kg
 - b) Kumite Masculino mais de 75 kg
 - c) Kumite Feminino (Absoluto)

7. **OBS.:** Absoluto significa livre de faixa e peso, e qualquer divergência será sanada na reunião técnica que ocorrerá momento antes do início da competição.

8. Para efeito de classificação geral em cada naipe/categoria, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

NATAÇÃO

1. A competição será regida pelas regras da FINA.



2. Serão realizadas as seguintes provas:
 - 2.1 100 metros livre;
 - 2.2 50 metros livre;
 - 2.3 100 metros medley;
 - 2.4 50 metros borboleta;
 - 2.5 50 metros costas;
 - 2.6 50 metros peito;
 - 2.7 200 metros livre;
 - 2.8 Revezamento 4 x 50 livre.
3. Cada equipe poderá inscrever 02 atletas por provas.
4. Cada atleta poderá nadar 03 provas individuais mais o revezamento.
5. Cada equipe só poderá inscrever uma equipe de revezamento no masculino e um no feminino.
6. Haverá 10 minutos de intervalo para soltura após a última prova individual e o início dos revezamentos.
7. A pontuação será do primeiro até o oitavo colocado na sequência:

- 1º lugar – 9 pontos
- 2º lugar – 7 pontos
- 3º lugar – 6 pontos
- 4º lugar – 5 pontos
- 5º lugar – 4 pontos
- 6º lugar – 3 pontos
- 7º lugar – 2 pontos
- 8º lugar – 1 ponto

OBS: Pontuação dobrada para os revezamentos.

8. As inscrições deverão ser realizadas mediante preenchimento do Mapa de Inscrição, onde constarão nome e provas que cada atleta nadará e se haverá a participação do revezamento, o Mapa de Inscrição do masculino e do feminino deverá ser preenchido separadamente.
9. O programa de provas seguirá a seguinte ordem:
 - 1ª prova 100 metros livre feminino
 - 2ª prova 100 metros livre masculino
 - 3ª prova 50 metros borboleta feminino
 - 4ª prova 50 metros borboleta masculino
 - 5ª prova 50 metros peito feminino
 - 6ª prova 50 metros peito masculino
 - 7ª prova 50 metros livre feminino
 - 8ª prova 50 metros livre masculino
 - 9ª prova 50 metros costas feminino
 - 10ª prova 50 metros costas masculino
 - 11ª prova 200 metros livre feminino
 - 12ª prova 200 metros livre masculino
 - 13ª prova 100 metros medley feminino
 - 14ª prova 100 metros medley masculino
 - 15ª prova revezamento 4 x 50 metros livre feminino
 - 16ª prova revezamento 4 x 50 metros livre masculino

10. Para efeito de classificação geral em cada naipe/prova, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

QUEIMADA

1. A modalidade será disputada na categoria masculino e feminino.
2. É obrigatório a utilização de uniforme (camisa que identifique a entidade representada na disputa desta modalidade, não podendo o atleta jogar descalço).



3. Cada representação poderá inscrever 12 (doze) participantes, sendo 06 (seis) titulares e 06 (seis) reservas.
4. A forma de disputa será a de queimada quente, sendo considerada queimada quando a bola tocar em qualquer parte do corpo e em seguida cair no chão, sendo disputa em 03 sets.
5. Caso uma equipe vença os 02 (dois) primeiros sets, o resultado final será de 3 (três) a 0 (zero) para a equipe vencedora (será acrescentado automaticamente uma vitória, isto para efeito de decisão de critério de desempate na primeira fase).
6. Após iniciada a competição, só poderá ser substituído o jogador que ainda não tenha sido considerado queimado.
7. Será considerada queimada dupla ou tripla, quando a bola tocar em duas ou três jogadoras e cair no solo.
8. Quem pisar nas linhas demarcatórias da quadra de jogo será advertida pelo árbitro, e na segunda vez será considerada queimada.
9. Se um atleta fizer o encaixe e pisar nas linhas demarcatórias da quadra de jogo, será considerada queimada.
10. Se o atleta ao arremessar, pisar na linha demarcatória da quadra de jogo e queimar uma adversária, não valerá a queimada, a atleta punida e perderá a posse de bola.
11. A bola arremessada sobre os adversários em quadra, com o intuito de cansar as mesmas, somente duas vezes serão toleradas, na terceira, a bola deverá ser arremessada com a intenção de queimar o adversário.
12. O atleta "Queimado" deverá se dirigir até na mesa de controle para ser identificada com "queimada quente" e a mesma não poderá mais permanecer no banco de reservas.
13. Será considerada vencedora, a equipe que conseguir "queimar" todas as jogadoras da equipe adversária em cada set.
14. Será considerada bola de outra equipe, quando a mesma sair pela lateral do campo adversário. Somente poderá pegar a bola os reservas da equipe.
15. Quando o atleta for queimado a partida se interrompe para que a mesma se retire da quadra de jogo.
16. Só poderá ser efetuada uma substituição quando a bola estiver fora de jogo (bola parada).
17. A substituição só poderá ser feita por uma reserva entrando no lugar de um atleta que ainda não foi "queimado".
18. Haverá árbitros para a disputa da mesma.
19. DA CONTAGEM DE PONTOS: A forma de contagem de pontos será: vitória 3 pontos e derrota 0 pontos.
20. Será considerada queimado o atleta que ao segurar a bola, arremessada pelo adversário, quicar (bater) a mesma no chão antes de fazer o arremesso. Se um atleta segurar a bola, vindo do adversário, passar para uma companheira para que esta execute o arremesso e está quicar a bola no chão, as duas serão consideradas queimadas.
21. EMPATE ENTRE DUAS EQUIPES OU MAIS:
 - a) Confronto direto (somente entre duas equipes);
 - b) Saldo de Sets;
 - c) Maior número de sets ganhos;
 - d) Menor número de sets perdidos;
 - e) Sorteio.
22. Nenhum atleta poderá sair do seu campo de jogo sem a autorização de um dos árbitros da partida.
23. Cada equipe terá um limite máximo de 06 (seis) substituições por set da partida.
24. Somente será permitido em pé, para orientações às atletas, o técnico da equipe, o mesmo deverá respeitar como limite máximo, a linha pontilhada da quadra do voleibol, quando a equipe tiver um auxiliar técnico, o mesmo deverá permanecer sentado no banco de reservas. Técnico comunica arbitro para que faça parada do jogo desde que bola esteja em zona morta, sem ataque progressivo de queimada do adversário.
25. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

TÊNIS DE CAMPO

1. O Campeonato de Tênis de Campo será disputado em competição por equipe, no sistema "Davis" (02 partidas individuais e 01 partida de duplas) nos naipes masculino e feminino. Com no mínimo de dois jogadores.
2. A competição será realizada da seguinte maneira:
 - 2.1 1ª Partida – Simples : A x X;
 - 2.2 2ª Partida – Dupla x Dupla;
 - 2.3 3ª Partida – Simples: B x Y (somente em caso de empate).
3. As disputas serão em dois sets vencedores sem vantagem.
4. A escalação de 'A', 'B', 'X' e 'Y' deverá ser entregue aos assessores de modalidade, por escrito, antes da primeira partida.



5. Não será permitida substituição após o início de cada partida.
6. Os (as) atletas que tiverem disputado as partidas de Simples poderão disputar a partida de Duplas.
7. Será de responsabilidade dos participantes a apresentação de bolas em condições de jogo para as partidas em que estiverem envolvidos.
8. Sistema de disputas: de 04 a 05 equipes todos contra todos, de 06 a 08 equipes grupamentos e acima de 08 equipes eliminatória simples.
9. Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:
 - 9.1 Resultado do confronto direto (entre duas equipes);
 - 9.2 Maior Nº de Sets ganhos nos jogos entre as empatadas na fase;
 - 9.3 Maior Nº de Sets ganhos em todos os jogos da Fase;
 - 9.4 Maior Nº de Games ganhos nos jogos entre as empatadas na fase;
 - 9.5 Maior Nº de Games ganhos em todos os jogos da Fase;
 - 9.6 Maior saldo de Games nos jogos entre as empatadas na fase;
 - 9.7 Maior saldo de Games em todos os jogos da Fase;
 - 9.8 Sorteio.
10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

TÊNIS DE MESA

1. O Campeonato de Tênis de Mesa será regido pelas regras oficiais da F.T.M.P. – Federação de Tênis de Mesa do Paraná.
2. O campeonato será disputado nas categorias individual masculino e feminino.
3. As disputas serão em três sets vencedores. As chaves serão tecnicamente elaboradas pela coordenação da modalidade.
4. Sistema de disputas: de 04 a 05 equipes todos contra todos, de 06 a 08 equipes grupamento e acima de 08 equipes eliminatória simples.
5. Critérios de desempate:
 - 5.1 Empate entre 02 equipes decidir-se-á pelo resultado do confronto direto.
 - 5.2 Empate entre 03 ou mais equipes:
 - 5.3 A decisão será realizada pelo nº de partidas obtidas nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - 5.4 Persistindo o empate, o desempate será feito por nº de s obtidos nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - 5.5 Persistindo o empate, o desempate se dará pela contagem dos pontos obtidos nos jogos entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - 5.6 Persistindo o empate, o desempate se dará com os resultados obtidos em todas as partidas disputadas na fase, na mesma sequência anterior.
 - 5.7 Observação - Quando no empate entre 03 ou mais equipes, restarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais de 01 equipe, prevalecerá o critério de desempate entre 02 equipes.
6. Para efeito de classificação geral em cada naipe/prova, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

7. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

TIRO AO ALVO

1. A competição será disputada nas categorias feminino e masculino, e cada equipe poderá inscrever até 2 atletas em cada um dos naves.
2. A competição será disputada em prova de carabina de pressão até 5,5mm, com propulsão por mola, e prova de pistola/revolver de pressão até 5,5mm, com propulsão de gás comprimido.
3. A prova é realizada a uma distância de 15 metros, com um alvo impresso em papel A3, conforme modelo disposto



- no final deste caderno. Os competidores devem ficar em pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte, com a arma posicionada ao lado do corpo, carregada e travada. A sustentação da arma se dará com ambas as mãos e o ombro.
4. As miras devem ser abertas, sem nenhum tipo de aparelho ótico. Cada competidor deverá apresentar sua arma e munição para a coordenação da competição.
 5. Não serão permitidos acessórios de armas olímpicas, 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, prolongamento da telha como “guarda-mato” mais largo. A alça de mira deve ficar obrigatoriamente à frente da posição do gatilho.
 6. O uso de bancada para descanso da arma no intervalo do tiro e de vestimentas utilizadas em provas olímpicas ou que facilitem o tiro também não é permitido. Obrigatório utilização de óculos de proteção. O uso de luneta de observação sobre a bancada não é permitido.
 7. A prova consiste de 10 disparos. Na bancada do Box, somente deverá estar a arma, e 15 munições para série, sendo 10 para prova e 5 para reposição em caso de falha; Não é permitida a presença de pessoas não participantes da série na linha de tiro. O atleta é proibido de tocar no alvo após a execução da série, sob pena de desclassificação. É proibido ao atleta sair de seu posto de tiro para avançar na linha de tiro até os suportes onde os alvos encontram-se fixados.
 8. O atirador tem até 5 minutos para finalizar os 10 tiros.
 9. Ao término atirador deve desmuniar e deixar arma aberta na bancada, descumprimento dessa regra cabe punição na pontuação, atleta perderá 5 pontos.
 10. O diretor de prova pode em qualquer momento examinar os equipamentos do atirador e impugnar os resultados caso julgue em desacordo com as normas estabelecidas;
 11. Caso o atirador desrespeite as normas de segurança do estande de tiro será desclassificado da prova de tiro;
 12. Será obrigatório o uso do uniforme (camiseta);
 13. O atirador deve permanecer em silêncio durante a prova de tiro, e quando se dirigir ao diretor de prova deve fazer de forma educada e que não atrapalhe os demais competidores;
 14. O Alvo será impresso em papel A3, conforme modelo anexo no final deste caderno.
 15. Para efeito de classificação geral será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

16. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão disciplinar.

TRUCO

1. Cada equipe poderá inscrever até 3 duplas.
2. Para a 1ª fase serão formados grupos, onde as duplas da mesma equipe evitarão estar no mesmo grupo. A partir da 2ª fase os jogos serão eliminatórios.
3. Ao dar as cartas, o carteiro deverá fazê-lo da direita para a esquerda, uma a uma, virando uma carta no final.
4. O corte de baralho deverá ser seco, isto é, o baralho deverá ser separado ao meio, podendo olhar a última carta do baralho e passar para o companheiro, podendo o carteiro olhar somente uma (01) carta, ou a do seu parceiro ou a sua.
5. Não valerá em hipótese alguma a queima de cartas. Em caso de ocorrência, perda do ponto em jogo.
6. Não será permitido a um companheiro chamar o jogo, mandar seu companheiro descartar ou qualquer advertência de viva voz, podendo fazê-lo através de sinais convencionais. Em caso de ocorrência, ocorrerá a perda dos pontos em disputa.
7. Somente uma única carta poderá ser vista por um companheiro ao cortar o baralho. Em caso de infração, as cartas serão dadas novamente pelo mesmo jogador. Na reincidência, perda da pontuação em jogo.
8. Somente uma carta poderá ser vista pelo jogador quando estiver dando as cartas. Em caso de ocorrência, as cartas serão dadas novamente pelo mesmo jogador. Na reincidência, perda do ponto em jogo.
9. O jogo será disputado pelo sistema de melhor de cinco (05) partidas (duplas), e cada partida será disputada em melhor de três pernas.
10. Após alguma dupla trucar, a dupla adversária poderá trocar as cartas para averiguações, com exceção quando o placar estiver em 11 x 11. Neste caso, nem o cortador, nem o “mão” poderão ver as cartas do companheiro, e caso



o fizerem, perderão a partida.

11. Quando for embuchada a 1ª vaza, a 2ª decide. Se a 2ª continuar embuchada, a 3ª decide. Se persistir, ninguém marcará ponto, e o próximo, na sequência, dará as cartas. O jogo está em mãos de 11. Embuchou a 1ª, 2ª e 3ª vaza, a equipe que mandou o jogo perderá os pontos em disputa, no caso, 03 tentos.
12. Quando na 1ª vaza houver um vencedor, e alguém trucar na 2ª ou na 3ª vaza e ocorrer uma embuchada, independente de quem trucar ou mandou, ganha os pontos quem tiver ganho a 1ª vaza.
13. Quando ocorrer uma embuchada na 1ª vaza, e uma dupla trucar (ou chamar (6, 9, 12), independente das cartas que estiverem ou não sobre a mesa, esta dupla terá que cortar as cartas do adversário (dupla adversária), caso contrário perderá os pontos em disputa.
14. Se o jogo embuchar na 3ª vaza e ninguém truçou, marcará ponto a dupla que venceu a 1ª.
15. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:
 - 15.1 Confronto direto (2 equipes);
 - 15.2 Maior nº de partidas ganhas (pernas) entre as equipes empatadas na fase;
 - 15.3 Menor nº de partidas perdidas (pernas) entre as equipes empatadas, na fase;
 - 15.4 Maior nº de partidas ganhas (pernas) entre todos os jogos da fase;
 - 15.5 Menor nº de partidas perdidas (pernas) entre todos os jogos da fase;
 - 15.6 Soma total dos pontos das partidas realizadas entre as equipes empatadas, na fase;
 - 15.7 Saldo de partidas ganhas entre as equipes empatadas;
 - 15.8 Sorteio.
 - 15.9 Sistema de pontuação para as fases classificatórias: Vitória 1 ponto e derrota 0 ponto.
16. Para efeito de classificação geral será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

VOLEIBOL

1. Os jogos serão regidos pelas Regras Internacionais da modalidade, com exceção do número de sets.
2. Os jogos serão realizados em melhor de 02 sets vencedores.
3. Do Set: Os dois primeiros sets são de 25 (vinte e cinco) pontos, e o set decisivo (3º set) será de 15 (quinze) pontos. Em cada set a equipe vence com a diferença de 02 (dois) pontos.
4. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - b) Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - c) Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - d) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - e) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
 - f) Sorteio.
 - g) Observação: Quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e continuarem 2 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item 1.
5. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
 - 5.1 Jogos com dois sets vencedores, conforme segue:
 - a) Resultado do jogo 2 x 0 (sets): 3 pontos vencedor e 0 ponto perdedor;
 - b) Resultado do jogo 2 x 1 (sets): 2 pontos vencedor e 1 ponto perdedor;
 - c) Sequência de critério para classificação no grupo:
 - d) Maior número de vitórias no grupo;
 - e) Maior número de pontuação no grupo
6. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.



VÔLEI DE PRAIA

1. O campeonato de voleibol de praia será regido pelas Regras Internacionais, da F.I.V.B.
2. Será disputada em um único set de 21 (vinte e um) pontos. Caso ocorrer empate na contagem de pontos 20x20 para ser vencedora a dupla precisará vencer com a vantagem de 02 (dois) pontos.
3. Cada entidade poderá participar com 01 dupla (2 atletas titulares e 1 reserva) em cada naipe.
4. Antes do início de cada jogo, o técnico ou capitão indicará à equipe de arbitragem, quais os atletas que participarão do jogo, podendo alterar a ordem dos jogadores para os jogos seguintes. Não será permitido a substituição de atleta durante o jogo.
5. A forma de disputa da competição será decidida após o Congresso Técnico.
6. Critério de desempate:
 - 6.1 Confronto direto (entre duas duplas);
 - 6.2 Maior nº de vitórias na fase;
 - 6.3 Melhor saldo de pontos entre as equipes empatadas na fase;
 - 6.4 Melhor saldo de pontos em todos os jogos realizados na fase;
7. Na fase de grupos, o sistema de pontuação será: vitória 1 ponto e derrota 0 ponto.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

XADREZ

1. O Campeonato de Xadrez será disputado com a observância das “Leis do Xadrez” estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez – FIDE aplicadas no que couberem, para cada prova e sistema de disputa, conforme as orientações técnicas da Federação de Xadrez do Paraná – FEXPAR e obedecendo as demais normas contidas neste regulamento.
2. O Campeonato de Xadrez será disputado nos naipes femininos e masculinos, e o sistema de disputa será definido antes do início da disputa, entre os participantes presentes no local de competição.
3. XADREZ RÁPIDO, com tempo de jogo total de 7 minutos.
4. Os critérios técnicos serão decididos na sessão técnica a ser marcada pela coordenação da modalidade.
5. Para efeito de classificação geral em cada naipe, será obedecida a seguinte pontuação:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

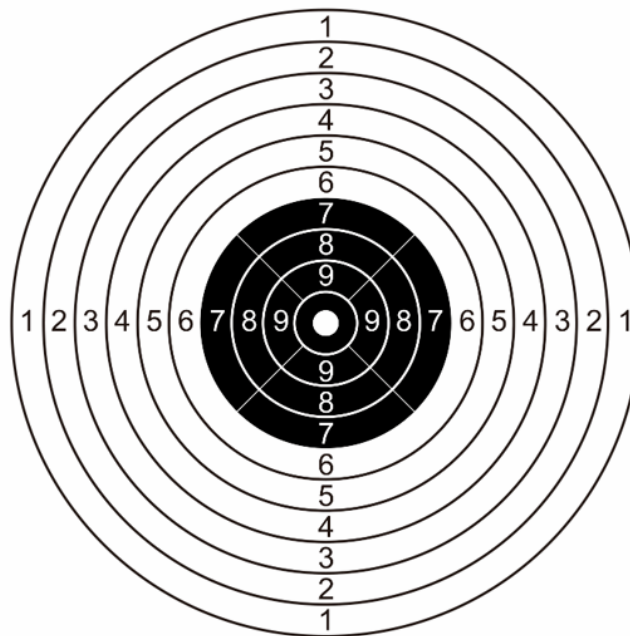
OBSERVAÇÃO FINAL - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica, embasados pelo **REGULAMENTO DOS JOGOS ABERTOS DO PARANÁ/2025**. Caso seja necessário classificar equipes por critério técnico, serão utilizados os regulamentos técnicos dos Japs como base/critério.

Modelo Alvo, a ser impresso em papel A3 (420 mm de comprimento por 297 mm de largura):



JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025

NOME DO ATIRADOR:
EQUIPE:



PONTUAÇÃO:	
ASS. COORDENADOR DA COMPETIÇÃO	ASS. DO ATIRADOR

Toledo, 20 de maio de 2025.

Coordenação e Organização
Secretaria de Esportes e Lazer