



GOVERNO MUNICIPAL

TOLEDO



REGULAMENTO TÉCNICO

ATLETISMO

01- As provas serão regidas pelas regras internacionais da I .A . A . F. com algumas exceções definidas no Conselho Arbitral.

02- A modalidade de atletismo será constituída das seguintes provas:

Categoria Masculina:

Corridas - 100 - 200 – 400 – 800 pista

Revezamento - 4x100

Salto - Extensão

Arremessos – Dardo

CORRIDA DE RUA – 3000 – 5000

Categoria Feminina:

Corridas - 100 – 200 - 400 – 800 pista

Revezamento - 4x100

Salto - Extensão

Arremessos – Dardo

CORRIDA DE RUA – 3000 – 5000

03- Para ser considerada a participação da entidade, a mesma deverá competir com um mínimo de 01 atletas e no máximo 30 atletas.

04- A confirmação dos atletas nas suas referidas provas será efetuada com a confirmação através da ficha de inscrição por modalidade e provas.

05- Em cada prova poderão participar no máximo 02(dois) atletas por naipes de cada entidade. Nas provas de corrida de rua (3000 - 5000), poderão ser inscritos até 3 atletas por naipes.

06- Cada atleta poderá participar no máximo em 03(três) provas individuais e o revezamento.

07- Somente serão realizadas as provas em que houver um mínimo de 02 equipes inscritas, confirmadas no local das provas.

08- A classificação final do atletismo por sexo será obtida obedecendo à seguinte pontuação por prova.

1º lugar – 10 pontos

2º lugar – 08 pontos

3º lugar – 06 pontos

4º lugar – 05 pontos

5º lugar – 04 pontos

6º lugar – 03 pontos

7º lugar – 02 pontos

8º lugar – 01 ponto.

OBS: Classificação final da prova, somatória por atleta podendo os 02 atletas somar pontos para classificação final da prova.

09- 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.



BADMINTON

01 - As partidas seguirão as Leis do Badminton, publicadas pela Badminton World Federation – BWF.

02 – Os Jogos Abertos de Toledo 2022 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.

03 – A competição será realizada nas categorias:

- Simples Masculina e Feminina;
- **Dupla Mista.**

BASQUETEBOL

01- Os jogos de basquetebol serão regidos pelas regras da Confederação Brasileira de Basquetebol.

02- Critérios de desempate para classificação:

3.1- Entre duas equipes

a) Confronto direto

3.2- Entre 03 ou mais equipes

a) Saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

b) Saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

c) Ataque mais positivo entre as equipes empatadas na fase;

d) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

e) Sorteio.

04- O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

Ⓢ 02 pontos por vitória

Ⓢ 01 ponto por derrota.

BEACH TENNIS

1. O Campeonato de Beach Tennis será disputado em competição por equipe, cada equipe formada por 4 atletas.

2. A competição será realizada da seguinte maneira:

- 1ª Partida – Masculino x Masculino

- 2ª Partida – Feminino x Feminino

- 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 grupamento.

8. Em caso de WO em alguma partida, a equipe toda será eliminada.

9. Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

- Empate entre duas (02) equipes:

- Resultado do confronto direto entre as empatadas na fase.



- Empate entre três (03) ou mais equipes:
- Saldo de Games Geral entre as equipes empatadas
- Maior Nº de Games ganhos em todos os jogos da Fase.
- Sorteio.

10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.

BICICROSS

1. A competição de bicicross seguirá o regulamento da Federação Paranaense de Bicicross.
2. Poderá ser inscrito 1 atleta por naípe para cada equipe.
3. Categoria de idade: 12 anos completos até 16 anos.
4. Categoria de prova será Força Livre, Aro 20", 24" e MTB Cross.
5. Todos os atletas deverão usar os equipamentos de segurança especificados no regulamento.
6. Critério de classificação, será seguido o regulamento da Federação Paranaense de Bicicross.

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:
 - 1ª Partida – Individual
 - 2ª Partida – Individual
 - 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 03 jogadores – 02 titulares e 01 reserva
6. No caso de empate na classificação final do grupo, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
 - a) Empate entre duas (02) Equipes:
 - Resultado do confronto direto na Fase.
 - b) Empate entre três (03) ou mais Equipes:
 - Maior saldo de partidas nos jogos entre as equipes empatadas.
 - Maior saldo de partidas em todos os jogos da Fase.
 - Maior saldo de jogadas (sets) nos jogos entre as equipes empatadas.
 - Maior saldo de jogadas (sets) em todos os jogos da Fase.
 - Sorteio.
7. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início apenas do primeiro jogo de 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 bolas de 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 e derrubá-la perde a partida.
11. O jogador deve tacar as bolas com a bola branca e não empurrar (chamado carretão), 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 na bola 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 no item 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 derrubar a 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.

BOCHA

01- 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, aprovado em fevereiro de 2011, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.



02- Cada equipe poderá inscrever até 10 (dez) jogadores em cada jogo, sendo 06 titulares e 04 reservas. As equipes não terão direito ao reconhecimento de cancha “passeio”, cada atleta só pode jogar por uma equipe.

03- Os jogos serão realizados da seguinte forma: 1ª partida-trio, 2ª partida-dupla e 3ª partida simples.

04- Cada jogo será disputado até 12 pontos.

05- Cada jogador somente poderá participar em uma (1) das três (3) partidas previstas (individual, dupla ou trio) por jogo.

06- O sistema de desempate adotado seja nas fases classificatórias ou quando for chave única será o seguinte:

a) Empate entre duas equipes – resultado do confronto direto

b) Empate entre três (03) ou mais equipes

1- Saldo de bochas, nos jogos entre as equipes empatadas.

2- Sorteio.

07- Nas partidas (trio, dupla e individual) cada equipe terá o direito às seguintes substituições:

a- Individual e Dupla: 01(um) atleta.

b- Trio:02(dois) atletas.

08- Sistema de disputas:

a- Quando os jogos forem na fase de grupos tem que jogar as três partidas (trio, dupla e individual).

b- Quando os jogos forem na fase de mata-mata se uma equipe ganhar as duas primeiras partidas não precisa jogar a 3ª partida.

BOLÃO

01 - O Campeonato de Bolão será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão, obedecendo às normas contidas deste regulamento.

02 - O campeonato será realizado em dois naipes: masculino e feminino, que transcorrerão paralelamente e independentes entre si.

03 - A competição será efetivada conforme o número de equipes inscritas.

04 - Cada equipe será composta de 08 jogadores, onde 06 jogadores jogam sem descarte, podendo ser feitas 02 substituições no decorrer do jogo.

05 - Antes do início da partida o capitão ou técnico fornecerá a ordem de entrada dos jogadores. Após a entrega desta relação, não poderão ser realizadas alterações.

06 - No caso de um atleta estar constando na relação e naquele momento não estiver presente para adentrar a pista, será chamado o seguinte da relação e para o atleta faltoso será computado ZERO pino.

07 - 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.

08 - Cada jogador terá direito a 05 arremessos em cada pista. Porém se na primeira bola de cada pista, o jogador não derrubar os 9 pinos, esta bola não será marcada e o jogador fará os 5 arremessos seguintes a que tem direito, considerando-se aquela bola como bola de reconhecimento. Porém se derrubar os 9 pinos com a primeira bola, esta será válida e marcada na súmula, fazendo-se então os outros quatro arremessos a que tem direito naquela pista.



Do sistema de disputa – O sistema de disputa será de acordo com o número e equipes inscritas, acordado na reunião do arbitral.

Da classificação: O sistema de desempate adotado nas fases classificatórias ou mesmo quando a disputa for em chave única será o seguinte.

I- Empate entre duas equipes:

- a) Maior nº de vitórias na fase
- b) Maior soma de pontos na fase
- c) Confronto direto
- d) Pinos pró em todos os jogos do grupo na fase.
- e) Maior nº de 180 (cento e oitenta) no jogo entre as duas equipes empatadas.
- f) Maior nº de 45 (quarenta e cinco) por passada, no jogo entre as duas equipes empatadas.
- g) Maior nº de 09 no jogo, persistindo o empate, maior nº de 08 e assim sucessivamente.

II- Empate entre 03(três) ou mais equipes:

- a) Maior nº de vitórias na fase.
- b) Maior soma de pontos na fase.
- c) Nº de pinos pró, nos jogos entre as equipes empatadas.
- d) Nº de pinos pró, em todos os jogos do grupo na fase.
- e) Maior nº de 180 (cento e oitenta) na fase.
- f) Maior nº de 45 (quarenta e cinco) por passada na fase.

Maior nº de 09 nos jogos entre as equipes empatadas, persistindo o empate, maior nº de 08 e assim sucessivamente.

CANASTRA

1. A equipe será formada por 05 duplas titulares, podendo fazer substituições somente entre uma perna e outra.
2. A equipe será formada por 05 duplas titulares que jogarão em 05 mesas, valendo 01 ponto por mesa.
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. As substituições somente poderão ser feitas de uma jogada para outra, dentro de cada jogo, sendo que o jogador substituído não poderá retornar na partida.
6. 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.
7. O 03 (três) positivo será substituído por ordem, antes do início da 1ª jogada.
8. O 03 (três) jogado no lixo, por descuido, continuará no lixo contando pontos para quem o adquirir posteriormente.
9. Não será permitido baixar ou bater com trinca de coringas ou de 02 (dois) coringas e uma carta.
10. Cada jogo será disputado em partidas única de 4.000 (quatro mil) pontos.
11. Obrigada 2.000 (dois mil) pontos, baixar com 150 (cento e cinquenta) pontos, ou com canastra.
12. 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.

13. 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.

14. Será permitido bater com o lixo, desde que continue uma carta na mesa.

15. Coringão, coringas ou três, impedem a mão de pegar o lixo.

16. 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.

17. Só poderão bater após ter constituído pelo menos uma canastra.

18. O mão vez joga 1º com a carta da mesa, depois com as cartas que estiverem na mão.

19. As trincas poderão ser feitas à vontade.

20. Não será permitido ciscar.

21. Não serão permitidas durante o jogo conversas que influam na jogada do parceiro.

22. Se ocorrer erro na distribuição das 13 (treze) cartas, será feita nova distribuição pelo infrator e o mesmo perderá 100 pontos.

23. 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 três negativos) neste caso somente não será contada a batida.

24. A contagem dos pontos será procedida por um elemento da dupla, e fiscalizado por um elemento da dupla adversária.

25. Os 03 (três) que, por ventura, a dupla adquira, só terão validade mediante a constituição de pelo menos uma canastra.

26. A canastra suja de sete cartas ou mais, valerá 100 (cem) pontos.

27. Não será permitido tirar coringas das canastra sujas.

28. A Canastra REAL de sete cartas valerá 200 (duzentos) pontos e cada carta acrescida em seqüência a esta, valerá 100 (cem) pontos.

29. A contagem de pontos quanto às cartas valerá o seguinte:

- Às; 20 pontos;

- Coringas e coringões; 50 pontos;

- Três positivos e negativos;..... 100 pontos;

- Do 04 ao Rei;..... 10 pontos;

- Batida; 100 pontos;

31. CRITÉRIOS DE DESEMPATE – entre duas (02) equipes;

a) Confronto direto;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – entre três (03) ou mais equipes:

a) Maior nº de partidas ganhas entre as equipes empatadas, na fase;

b) Menor nº de partidas perdidas entre as equipes empatadas, na fase;

c) Maior nº de partidas ganhas entre todos os jogos da fase;

d) Menor nº de partidas perdidas entre todos os jogos da fase;

e) Soma total dos pontos das partidas realizadas entre as equipes empatadas, na fase;

f) Saldo de partidas ganhas entre as equipes empatadas;



g) Sorteio.

32. Sistema de pontuação para as fases classificatórias:

Vitória – 3 pts

Derrota –0 pt

CAPOEIRA

Regras de competição - A Competição de Capoeira seguirá as regras oficiais da modalidade de acordo com a FEPArca – Federação Paranaense de Capoeira.

1 – A Competição de Capoeira será disputada somente no Torneio Individual e absoluto, nos sexos masculinos e femininos.

2 – No Campeonato de Capoeira serão disputadas as seguintes Categorias:

FEMININO E MASCULINO

- Nascidos até 2002/2001/2000 etc...

- Separado por categoria de Peso (TABELA DE PESO EM ANEXO) se obtiver 3 ou mais participantes em cada Peso.

- Absoluto – se não houver coró nas categorias de peso.

- OBS: Será realizada uma reunião Técnica, momentos antes do início da competição.

TABELA DE PESO

MASCULINO FEMININO

LEVE ATÉ 68 KG ATÉ 53 KG

MÉDIO + 68/77,500 KG + 53/59,500 KG

MEIO PESADO +77,500/87 KG + 59,500/66 KG

PESADO +87 KG + 66 KG

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Nas competições individuais a classificação na luta será por Volume de Golpes e Técnica.

CICLISMO (MTB REVESAMENTO URBANO)

01- A prova será realizada em circuito fechado, sem o tráfego de veículos.

02- A prova terá percurso único com duração de 2 horas, mais uma volta.

03- Cada equipe poderá inscrever no mínimo 2 atletas e no máximo 5 atletas por naipes.

04- Cada equipe deverá ter obrigatoriamente no mínimo, 2 atletas para participar da prova.

05- Toda equipe deverá realizar o revezamento entre os atletas inscritos que assinaram a súmula.

06- Após a assinatura da súmula, não será permitido a troca de integrantes.

07- Cada entidade poderá inscrever 1 equipe por naipes.

08- Só serão aceitas bicicletas da modalidade MTB.

09- 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.

FUTSAL

01- A modalidade de futsal será disputada de acordo com as Regras Oficiais em vigor na Federação Paranaense de Futsal.

02- As partidas serão disputadas em dois tempos de 20(vinte) minutos corridos cada, com um intervalo de 05 minutos entre um tempo e outro.

03- Contagem de Pontos: Vitória-3pts / Empate-1pt / Derrota 0 pt.

04- Das penalidades – 02 cartões amarelos - suspensão de 01 jogo automático
01 cartão vermelho - suspensão de 01 jogo automático.

* O cumprimento de suspensão devido recebimento do cartão vermelho não elimina os cartões amarelos já existentes.

05- Critérios de desempate:

a) Entre duas (02) Equipes:

1º - Confronto direto;

2º - Maior número de vitórias na Fase;

3º - Maior saldo de gols na Fase;

4º - Ataque mais positivo na Fase;

5º - Menor nº de cartões – a) vermelho, b) amarelo (fases cumulativas)

6º - Sorteio.

b) Entre três (03) ou mais Equipes:

1º - Maior nº de vitórias na fase;

2º - Melhor saldo de gols entre as empatadas na fase;

3º - Ataque mais positivo entre as empatadas na fase;

4º - Defesa menos vazada entre as empatadas na fase;

5º - Saldo de gols em todas as partidas realizadas na fase;

6º - Ataque mais positivo entre todos os jogos realizados na fase;

7º - Defesa menos vazada entre todos os jogos realizados na fase;

8º - Menor nº de cartões – a) vermelho, b) amarelo (fases cumulativas)

9º - Sorteio.

06- Fica opcional o uso de caneleiras.

07 - Na modalidade Futsal, nas fases de semifinal e final em caso de empate no tempo normal será efetuada a cobrança de 05 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, persistindo o empate será cobrado tiros livres diretos, alternadamente, até que haja um vencedor.

FUTEBOL DE CAMPO

1. O Campeonato de Futebol será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol - CBF, obedecendo as normas contidas neste Regulamento.



2. Cada jogo terá a duração de dois períodos de 45 minutos com intervalo de 15 minutos.
 3. Serão permitidas até 07 substituições por jogo.
 4. O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das entidades.
 5. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que for expulsa ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.
 - 5.1. Caso um atleta receba na mesma partida um cartão amarelo “Segundo Cumulativo” e volte a receber outro cartão amarelo seguido do cartão vermelho, cumprirá suspensão automática de um jogo pelo cartão vermelho. Os cartões amarelos não serão computados. O jogador permanecerá com o cartão amarelo acumulado anteriormente.
 - 5.2. Caso um jogador receba na mesma partida um cartão amarelo “Segundo Cumulativo” e na mesma partida receba um cartão vermelho direto, ou seja, sem ser decorrente de um segundo cartão amarelo, o jogador cumprirá suspensão automática dupla (dois jogos: um pelo cartão vermelho e outro pelo segundo cartão amarelo), com as suspensões a serem cumpridas nos dois jogos subsequentes.
 - 5.3. Não se aplica o disposto neste item se antes da partida subsequente a pessoa física for absolvida pelo órgão julgante competente, desde que constante o não cumprimento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente.
 - 5.4. Para fins do disposto neste item, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente.
 6. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
 - 6.1. 03 pontos por vitória no tempo regulamentar;
 - 6.2. 01 ponto por empate no tempo regulamentar;
 - 6.3. 00 ponto por derrota no tempo regulamentar;
 7. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:
 - 7.1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - 7.2. Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
 - 7.3. Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
 - 7.4. Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;
 - 7.5. Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
 - 7.6. Ataque mais positivo de todos os jogos do grupo na fase;
 - 7.7. Defesa menos vazada de todos os jogos do grupo na fase;
 - 7.8. Sorteio.
- Observações: • Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item



8. Quando da necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes será utilizado os seguintes procedimentos e Critérios Técnicos:
- 8.1. Para os grupos que o número de equipes for igual:
- 8.1.1. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item 9.3.
- 8.2. Para os grupos que o número de equipes for diferente:
- 8.1.1. Os grupos deverão ser igualados, eliminando-se, para efeito de desempate, todos os resultados das equipes classificadas em quarto lugar nos grupos com 04 equipes. Passa-se a computar somente os dos jogos entre as 03 melhores equipes de cada grupo.
- 8.1.2. A equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate serão utilizados os critérios estabelecidos a partir do item
- 8.3, mantendo somente os resultados entre as 03 melhores equipes de cada grupo.
- 8.3. Média de gols average (número de gols recebidos dividido pelo número de gols feitos em todos os jogos da fase, dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente;
- 8.4. Média de gols pró (número de gols feitos dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente;
- 8.5. Média de gols contra (número de gols recebidos dividido pelo número de jogos efetuados nas fases). Classifica-se o menor coeficiente;
- 8.6. Sorteio.
9. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Gerência de Competição.

GINASTICA ACROBÁTICA

1. 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.

2. Provas: Categoria Livre (11 acima).

- Individual: A série deverá ser executada com música de até 1'30";

Deverá ser utilizada a MÃOJOTA na execução das séries.

3. 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.

4. Participantes: As alunas devem ser inscritas na competição, através da ficha de inscrição.



5. Séries:

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 (180° ou 360°), 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):

1 - Pose inicial livre;

2 - 1 Equilíbrio (deverá ser mantido por 2");

3 - 1 Salto;

4 - 1 Parada de apoio;

5 - 1 Mãojota (Par);

6 - 1 Tumbling;

7 - 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);

8 - 1 Mãojota (Uma);

9 - 1 Flexibilidade;

10 - Passo de dança (8 tempos);

11 - 1 Tumbling (diferente do realizado anteriormente);

12 - 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);

13 - Salto ou deslocamento;

14 - 1 Mãojota (Uma ou Par - diferente do realizado anteriormente);

15 - 1 Flexibilidade (diferente da realizado anteriormente);

16 - 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);

17 - 1 Tumbling (diferente do realizado anteriormente);

18 - Pose final livre.

GINÁSTICA RÍTMICA

⑩ **CATEGORIA:** Livre

⑩ **IDADE:** de 12 a 25 anos completos.

⑩ **PROVAS:** Individual por equipe

– APARELHO: BOLA E MAÇAS, MUSICAS DE 1'15" A 1'30"

– ATÉ NOVE DIFICULDADES (MÍNIMO DUAS E MÁXIMO QUATRO DE CADA GRUPO CORPORAL)



- NO MÍNIMO UM PASSO RÍTMICO DIFERENTE DE NO MÍNIMO 8 SEGUNDOS.
- ACROBÁTICOS: NO MÍNIMO DOIS DIFERENTES.

DIFICULDADES

- ATÉ NOVE DIFICULDADES CORPORAIS (MÍNIMO DUAS E MÁXIMO QUATRO DE CADA GRUPO CORPORAL), SUBDIVIDIDAS EM:
 - SALTO, EQUILÍBRIO, GIROS E FLEXIBILIDADE.

DEFINIÇÃO DAS COLOCAÇÕES

AS EQUIPES DEVERAM SER FORMADAS POR 3 (TRÊS) GINASTAS, SENDO QUE A CLASSIFICAÇÃO GERAL POR EQUIPE SERÁ SOMATÓRIA DOS DOIS APARELHOS DE CADA GINASTA (BOLA E MAÇA).

HANDEBOL

- 01- O campeonato de Handebol será regido pelas regras oficiais da C.B.H.D, obedecendo as normas contidas neste regulamento.
- 02- Categoria de disputa – Livre.
- 03- 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.
- 04- A bola a ser utilizada nos jogos será: Adulto masculino – H3L e Adulto feminino - H2L
- 05- Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que for expulsa ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo a súmula.
- 06- 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.
- 07- Nos pedidos de tempo, o cronômetro será paralisado. Cada equipe poderá solicitar um tempo em cada período de jogo.
- 08- Critérios de desempate:
 - a) Entre 02 equipes:
Confronto direto na fase.
 - b) Entre 03 ou mais equipes:
 - 1- Maior soma de pontos na fase;
 - 2- Maior número de vitórias na fase;
 - 3- Saldo de gols entre as equipes empatadas;
 - 4- Saldo de gols entre todos os jogos realizados na fase;
 - 5- Ataque mais positivo entre as equipes empatadas na fase;
 - 6- Ataque mais positivo entre todos os jogos realizados na fase.
- 09- Sistema de pontuação para classificação:
Vitória – 02 pontos
Empate – 01 pontos
Derrota – 00 ponto



JUDÔ

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.

1 – A Competição de Judô será disputada somente no Torneio Individual e absoluto, nos sexos masculinos e femininos.

2 – No Campeonato de Judô serão disputadas as seguintes Categorias:

FEMININO E MASCULINO

- Nascidos até 2002/2001/2000 etc...

- Separado por categoria de Peso (TABELA DE PESO EM ANEXO) se obtiver 3 ou mais participantes em cada Peso.

- Absoluto – se não houver coro nas categorias de peso.

- OBS: Será realizada uma reunião Técnica, momentos antes do início da competição.

TABELA DE PESO

MASCULINO FEMININO

SUPER LIGEIRO ATÉ 55 KG ATÉ 44 KG

LIGEIRO + 55/60 KG + 44/48 KG

MEIO LEVE +60/66 KG + 48/52 KG

LEVE +66/73 KG + 52/57 KG

MEIO MÉDIO +73/81 KG + 57/63 KG

MÉDIO +81/90 KG + 63/70 KG

MEIO PESADO +90/100 KG + 70/78 KG

PESADO + 100 KG + 78 KG

KARATÊ

01- O campeonato de Karate será regido pelas regras oficiais da Federação Paranaense de Karate Interestilos FEKIP, filiada a Confederação Brasileira de Karate Interestilos CBKI, obedecendo às normas contidas neste regulamento.

02- O Campeonato de Karate será disputado por atletas que tenham idade mínima de 17 anos.

03- A competição da modalidade de Karatê será dividida nas seguintes categorias:

3.1 Relações das provas que serão realizadas:

1 - Kumite Masculino até 5º Kyu

2 - Kumite Masculino 4º Kyu acima

3 - Kumite Feminino até 5º Kyu

4 - Kumite Feminino 5º Kyu acima.

OBS.: As categorias até 5º kyu será obrigatório o uso de protetores de cabeça, tórax e luva.

NATAÇÃO

01 - A competição será regida pelas regras da FINA.

02 - Serão realizadas as seguintes provas no **masculino e feminino**:

- 100 metros livre;

- 50 metros livre;

- 100 metros medley;



- 50 metros borboleta;
- 50 metros costas;
- 50 metros peito;
- **200 metros livre**
- revezamento 4 x 50 livre.

Parágrafo primeiro - Cada equipe poderá inscrever 03 atletas por provas.

Parágrafo segundo - Cada atleta poderá nadar **03** provas individuais mais revezamento.

Parágrafo terceiro - Cada equipe só poderá inscrever uma equipe de revezamento no masculino e uma no feminino. **Haverá 10 minutos de intervalo para soltura após a ultima prova individual e o inicio dos revezamentos.**

03 - 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

1º - Obs; Pontuação dobrada para os revezamentos.

04 - 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.

05 - 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



GOVERNO MUNICIPAL

TOLEDO



POINT COMBAT

Divisão:

Categoria 16 anos acima 2006, 2005, 2004 etc...

Todas as categorias serão separadas de 05 em 05 kg;

Masculino e feminino sempre separados.

Nº de Participantes

Cada categoria deverá ter 01 participante.

Proteções: Masculino: Cabeçal, peitoral, luva e pé;

Feminino: Cabeçal, peitoral, luva e pé.

Optativas: protetor de braço e bucal (quem tiver aparelho).

1. Tempo de combate: a duração do andamento do combate podendo ser no tempo normal ou se estender nas prorrogações.

2. Categoria iniciante: 1' 30".

Prorrogação: Caso haja necessidade no final do tempo normal o regulamento disponibiliza de dois tempos extras.

Se combate houver empate uma prorrogação de 30'' não definido resultado segunda prorrogação de 15''.

Área de contacto

Punho: Contato com punho fechado executado em linha reta batendo e retrocedendo e executando técnica perfeita. Técnica permitida da linha da cintura até a linha dos ombros na frente nas laterais do tronco e nas costas.

Obs. Não vale contato com punho no rosto e nem no pescoço em qualquer categoria.

Pernas: Contacto com as pernas somente com peito do pé ou a sola podendo ser executado de circular, semicircular, lateral girando e etc., desde que execute com perfeição e com posição. A técnica permitida será da linha da cintura a altura da cabeça sendo efetuada e finalizada com postura, firmeza equilíbrio e posição, ou seja, perfeição. Não valerá chutes com calcanhar, ponta do pé e canela.

Pontos: Será considerado ponto toda técnica executada com perfeição possuindo postura, firmeza, equilíbrio, precisão.

Não haverá ponto: Não será considerado ponto as seguintes técnicas.

- técnicas desequilibradas. Ex: bater e cair ou desequilibrar.
- técnicas não permitidas no regulamento.
- técnicas após o aviso do arbitro ou do mesário.
- técnicas após a saída da área de combate.
- técnicas com excesso de contato, quando executado dentro da área de bloqueio.
- técnicas fora da área permitida.

Obs: Não será ponto quando os braços unidos, colados ao peito serem usados para bloqueio.

Vitória: Total 05 pontos;

- Maior número de pontos no final do combate;
- Desistência;
- WxO;
- Desclassificação;



- Se mesmo assim houver empate volta o combate, morte súbita, ou seja, primeiro ponto vence.

Advertência:

Obs. O arbitro central, tem a liberdade de interpretar se houver advertência ou falta podendo ser chamada a sua atenção somente pelo chefe de árbitros ou pela organização do evento, salvo em consenso dos árbitros auxiliares.

Faltas: Após a segunda falta será marcado um ponto contra.

Será considerada falta qualquer técnica não permitida no regulamento, na categoria point combat. **Falta grave:** São as técnicas não permitidas ou retirar sangue do adversário o atleta esta desclassificado..

RUGBY

01 - O Campeonato Rugby será disputado de acordo com as leis do jogo em vigor, conforme estipulado pelo World Rugby. A Decisão final será tomada pela mesa em conjunto com o coordenador geral da modalidade.

02 – Ficará a disposição dos clubes ou associações participantes, na mesa, a lista de todos os jogadores participantes, e, portanto, aptos a disputar os jogos.

03 – Será verificado Wx0 e qualquer equipe quando se verificar:

- O não comparecimento em campo de no mínimo 06 atletas devidamente uniformizados e inscritos na hora marcada para o início da partida;

- Para situações que as duas equipes tenham que abandonar a partida, será contabilizado o placar até o momento do abandono.

04 – As partidas deste campeonato serão realizadas de acordo com as “Leis do Jogo”, editadas pela World Rugby e ficarão sujeitas as normas deste Regulamento e as determinações constantes dos comunicados emitidos pela Coordenação do Evento, ao abrigo dos seus estatutos e regulamentos.

05 – Em caso de empate na soma de pontos na fase classificatória serão utilizados os seguintes critérios de desempate;

A – menor nº cartões vermelhos

B - menor nº cartões amarelos

C – Confronto direto

D – Maior nº de Trys marcados

E – Maior nº de pontos marcados

F - Menor nº de Trys sofridos

G – Maior saldo de pontos

H – Sorteio

SINUCA

1. O Campeonato de Sinuca será regido pela Regra Oficial Brasileira, exceto nos casos específicos constantes neste Regulamento.

2. O Campeonato de Sinuca será disputado por Equipes, pelo Sistema “Davis”.

3. Cada Jogo será disputado em melhor de três (03) partidas, da seguinte maneira:

- 1ª Partida – Individual

- 2ª Partida – Individual

- 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. No caso de empate na classificação final do grupo, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
 - a) Empate entre duas (02) equipes:
 - Resultado do confronto direto na fase.
 - b) Empate entre três (03) ou mais equipes:
 - Maior saldo de partidas nos jogos entre as equipes empatadas.
 - Maior saldo de partidas em todos os jogos da fase.
 - Maior saldo de jogadas (sets) nos jogos entre as equipes empatadas.
 - Maior saldo de jogadas (sets) em todos os jogos da fase.
 - Sorteio.
6. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início apenas do primeiro jogo de cada rodada, não havendo tal para os demais jogos da rodada.

TAEKWONDO

Regras de competição - A Competição de Taekwondo seguirá as regras oficiais da modalidade de acordo com a FPTKD – Federação Paranaense de Taekwondo e pela CBTKD – Confederação Brasileira de Taekwondo.

1 – A Competição de Taekwondo será disputada somente no Torneio Individual e absoluto, nos sexos masculinos e femininos.

2 – No Campeonato de Taekwondo serão disputadas as seguintes Categorias:

FEMININO E MASCULINO

- Nascidos até 2002/2001/2000 etc...
- Separado por categoria de Peso (TABELA DE PESO EM ANEXO) se obtiver 3 ou mais participantes em cada Peso.
- Absoluto – se não houver coro nas categorias de peso.
- OBS: Será realizada uma reunião Técnica, momentos antes do início da competição.

TABELA DE PESO

MASCULINO

- até 58 kg
- até 68 kg
- até 80 kg
- acima de 80 kg

FEMININO

- até 49 kg
- até 57 kg
- até 67 kg
- acima de 67 kg

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:

- 1ª Partida – Simples : A x X
- 2ª Partida – Dupla x Dupla
- 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:
 - Empate entre duas (02) equipes:
 - Resultado do confronto direto entre as empatadas na fase.
 - Empate entre três (03) ou mais equipes:
 - Maior N° de Sets ganhos nos jogos entre as empatadas na fase.
 - Maior N° de Sets ganhos em todos os jogos da Fase.
 - Maior N° de Games ganhos nos jogos entre as empatadas na fase.
 - Maior N° de Games ganhos em todos os jogos da Fase.
 - Maior saldo de Games nos jogos entre as empatadas na fase.
 - Maior saldo de Games em todos os jogos da Fase.
 - Sorteio.
10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.

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:
 - ⑩ 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:
 - ⑩ Empate entre 02 equipes decidir-se-á pelo resultado do confronto direto.
 - ⑩ Empate entre 03 ou mais equipes.
 - *1 – A decisão será realizada pelo n° de partidas obtidas nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - *2- Persistindo o empate, o desempate será feito por n° de s obtidos nos jogos realizados entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - *3- Persistindo o empate, o desempate se dará pela contagem dos pontos obtidos nos jogos entre as equipes empatadas na fase em questão.
 - *4- Persistindo o empate, o desempate se dará com os resultados obtidos em todas as partidas disputadas na fase, na mesma seqüência anterior.
- 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.



TIRO COM ARCO

1. A competição será realizada na modalidade indoor, sendo disparado 20 séries de 3 flechas cada, a uma distância de 18m em alvo de 40cm de diâmetro com anéis de 10 a 1 ou o alvo triplo com anéis de 10 a 6, a escolha do atleta e de acordo com as normas da World Archery.

2. O campeão de cada categoria se dará pela soma direta dos pontos. Em caso de empate o desempate será feito seguindo as seguintes etapas:

1º Numero de 10's

2º Numero de 9's

3º Atleta mais novo, Permanecendo empate, serão considerados empatados.

3. Cada equipe poderá inscrever 1 atleta por naipe.

4. Das categorias:

Os atletas serão separados nas seguintes categorias: Recurvo masculino Open, Recurvo feminino Open, Composto masculino Open, Composto feminino Open. Apenas de modo individual, sem equipes.

5. Das premiações:

A premiação será dado as três primeiros colocados de cada categoria.

TRUCO

1. A equipe será formada por 05 duplas titulares que jogarão em 05 mesas.

2. Os jogos serão disputados em duplas, poderá ser feitas substituições entre uma partida (perna) e outra.

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 seqüência, 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 trucou, marcará ponto a dupla que venceu a 1ª.

15. CRITÉRIOS DE DESEMPATE – entre duas (02) equipes;

a - Confronto direto;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE – entre três (03) ou mais equipes:

a - Maior nº de partidas ganhas (pernas) entre as equipes empatadas na fase;

b - Menor nº de partidas perdidas (pernas) entre as equipes empatadas, na fase;

c - Maior nº de partidas ganhas (pernas) entre todos os jogos da fase;

d - Menor nº de partidas perdidas (pernas) entre todos os jogos da fase;

e - Soma total dos pontos das partidas realizadas entre as equipes empatadas, na fase;

f - Saldo de partidas ganhas entre as equipes empatadas;

g - Sorteio.

16. Sistema de pontuação para as fases classificatórias:

Vitória – 3 pts

Derrota – 0 pt

VÔLEI GIGANTE MISTO

1. As equipes serão compostas por até 12 jogadores (as) na modalidade mista (sexo masculino e feminino), técnico e auxiliar técnico.
2. Poderão se inscrever homens e mulheres com 55 anos COMPLETOS ou mais.
3. Durante o jogo, é permitido a presença de até dois (2) homens em quadra por equipe.
Os demais integrantes obrigatoriamente deverão ser mulheres. Essa composição 4 x 2, deverá ser mantida até o final da partida.
4. No saque o atleta poderá lançar a bola do fundo da quadra, até a linha dos 03 metros. A bola pode ser lançada com uma ou com as duas mãos. Não é permitido pular para sacar, nem pisar na linha.



5. **Durante o jogo** os atletas que estão dispostos atrás da linha dos 3 metros, **não poderão** elevar os pés do chão para arremessar, podendo arremessar a bola apenas abaixo do bordo superior da rede, de qualquer parte da quadra.
6. **Obs:** o passe e o arremesso só poderão ser feitos com as duas mãos simultaneamente.
7. Quando houver bloqueio, deverá ser **obrigatório dar mais 3(três) toques entre os jogadores da equipe**, a fim de para haver mais interação entre os atletas.
8. No voleibol gigante, o atleta só poderá **“ameaçar lançar a bola”** uma vez, isso com os pés no chão. Para arremessar para a outra quadra ele poderá pular uma vez e arremessar com as duas mãos para o outro lado.
9. **O atleta poderá ficar no máximo 05 (cinco) segundos com a bola na mão quando for arremessar da linha de 3 metros.** Podendo ameaçar uma vez e arremessar com as duas mãos.
10. O atleta poderá receber o saque jogando a bola pra cima e pegando-a novamente, não necessitando retornar ao seu lugar e, só poderá passar a bola para outro lado da quadra depois de dar 03 (três) passes entre a equipe, não podendo passar de primeira quando receber o saque. **O passe deverá ser sempre com as duas mãos.**
11. **Obs: no momento da recepção da bola vinda da quadra adversária se 2 (dois) atletas segurarem a bola ao mesmo tempo, será considerado 2 (dois) toques, podendo a equipe passar a bola somente mais uma vez para então jogá-la para o outro lado da quadra.**
12. Se a bola pegar na risca (linha) o ponto é de quem arremessou a bola. Só não vale se sair completamente fora da risca (linha).
13. O atleta que encostar em qualquer parte da rede na hora em que a bola estiver em disputa perderá o ponto, indiferente da equipe em que o atleta pertencer.
14. **A pontuação** deverá ser até 21 pontos em melhor de 3(três) sets, se persistir o empate em 1 set a 1, será decidido em mais um set, este até 15(quinze) pontos. Sendo necessário abrir 2 (dois pontos de vantagem para obter a vitória em cada set.
15. O sistema de cartões obedecerá às regras oficiais da CBVB.
16. Todos os atletas deverão estar uniformizados com camisas iguais um ao outro entre os companheiros de equipe e ter mais de 55 anos **COMPLETOS.**
17. Cada equipe pode solicitar dois tempos técnicos por sets.
18. O atleta não poderá jogar com acessórios como: relógio, anel com pedra pontiaguda, Pulseiras. O uso de óculos de grau é permitido se necessário. É proibido o uso de qualquer adereço que possa “prender” a bola.
19. **O bloqueio não** é considerado como toque.



20. O rodízio deverá ser realizado de acordo com as regras oficiais do Voleibol.
21. A altura da rede será de 2,30 metros.
22. As substituições serão ilimitadas, respeitando a regra de que o atleta que for substituído poderá retornar a partida, somente no lugar do atleta que o substituiu.
23. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

VOLEIBOL

- 01- Os jogos serão regidos pelas Regras Internacionais da modalidade, com exceção do número de sets.
- 02- Os jogos serão realizados em melhor de 03 (três) sets, sendo vencedora a equipe que vencer os dois primeiros.
- 03- 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.
- 04- Critérios de desempate:
Entre 02 equipes:
Confronto direto.
Entre 03 ou mais equipes:
 - a) Saldo de sets nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
 - b) Saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
 - c) Saldo de sets em todos os jogos da fase;
 - d) Saldo de pontos em todos os jogos realizados.
 - e) Sorteio
- 5- Sistema de pontuação para as fases classificatórias:
Vitória – 02 pts
Derrota – 01 pt.

VÔLEI DE PRAIA

- 01- O campeonato de voleibol de praia será regido pelas Regras Internacionais, da F.I.V.B.
- 02- Exceto no número de sets. A competição dos Jogos Abertos de Toledo 2017, 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.
- 03- Cada entidade poderá participar com até duas equipes em cada naipes.
- 04- 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.**
- 05- A forma de disputa da competição será decidida após o Congresso Técnico.
- 06- Critério de desempate:
 - a) Entre 02 equipes;
- Confronto direto



GOVERNO MUNICIPAL

TOLEDO



b) Entre 03 ou mais equipes;

- Maior nº de vitórias na fase;

- Melhor saldo de pontos entre as equipes empatadas na fase;

- Melhor saldo de pontos em todos os jogos realizados na fase;

07- Se o sistema de disputa for o de chaves classificatórias, durante o sorteio, as entidades que se inscreverem em mais de uma equipe serão direcionadas para chaves diferenciadas.

XADREZ

01 – 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.

02 – O Campeonato de Xadrez será composto das seguintes provas no feminino e masculino:

2.1 XADREZ RELÂMPAGO, com tempo de jogo total de 05(cinco) minutos.

2.2 XADREZ RÁPIDO, com tempo de jogo total de 30 minutos.

03. Os critérios técnicos serão decididos na sessão técnica a ser marcada pela coordenação da modalidade.

04. A pontuação das provas do Xadrez serão:

1º lugar – 10 pontos

2º lugar – 08 pontos

3º lugar – 06 pontos

4º lugar – 05 pontos

5º lugar – 04 pontos

6º lugar – 03 pontos

7º lugar – 02 pontos

8º lugar – 01 ponto.

05. A classificação final do Xadrez para a pontuação geral será a soma das 02 modalidades. (rápido – relâmpago) tanto no masculino como no feminino.

OBSERVAÇÃO FINAL - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica, embasados pelo REGULAMENTO DOS JOGOS ABERTOS DO PARANÁ/2017.

Toledo, 28 de março de 2022.

Coordenação e Organização
Secretaria de Esportes e Lazer