



REGULAMENTO TÉCNICO JOGOS DO JUDICIÁRIO CATARINENSE

1 - FUTSAL MASCULINO E FEMININO

Art. 1º. A forma de disputa dos jogos serão estabelecidas no congresso técnico.

I - Primeira fase: disputam entre si os participantes de cada chave, classificando-se as 02 (duas) equipes com melhor aproveitamento;

II - Segunda fase: constituída de tantas chaves quantas forem necessárias, segundo o número de equipes. Nessa fase, os jogos serão eliminatórios. O confronto dar-se-á com base no resultado da fase anterior, cruzando a primeira colocada de uma chave com a segunda de outra;

III - Fase final: as equipes vencedoras das partidas semifinais disputarão entre si o primeiro e o segundo lugares; as perdedoras, o terceiro e o quarto lugares.

Parágrafo único: Havendo vaga, classificam-se também, na primeira fase, as equipes colocadas em terceiro lugar, prevalecendo no concurso as de melhor desempenho.

Critério Técnico para desempate:

- a) Maior número de pontos ganhos;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Sorteio.

Art. 2º. Cada partida terá duração de 40 (quarenta) minutos, dividida em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

§ 1º A partida da final terá duração de 40 (quarenta) minutos, dividida em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos;

§ 2º Em cada etapa da partida, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar 01 (um) tempo técnico de 01 (um) minuto.

Art. 3º. As partidas serão regidas de acordo com as regra oficiais do futsal da Confederação Brasileira de Futsal.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

2 - VOLEIBOL FEMININO

Art. 4º. Cada partida será disputada em 03 (três) sets; sendo o primeiro e o segundo de 25 (vinte e cinco) pontos e o terceiro de 15 (quinze) .

§ 1º Em cada set, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar o tempo técnico de 01 (um) minuto, duas vezes.

Art. 5º. Qualquer informação pertinente ao jogo só será prestada pela mesa ao treinador ou ao capitão da equipe.

Art. 6º. As partidas serão regidas de acordo com as regra oficiais do voleibol da Confederação Brasileira de Voleibol.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

3 - FUTEBOL SUÍÇO OU SOCIETY MASCULINO

Art. 7º. Todas as partidas com duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 8º. Qualquer informação pertinente ao jogo só será prestada pela mesa ao treinador ou ao capitão da equipe.

Art. 9º. As partidas serão regidas de acordo com as regra oficiais do futebol suíço da Confederação Brasileira de Futebol 7 Society, naquilo em que este regulamento é omissos.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

4 - BOCHA

Art. 10º. Os jogos de bocha serão disputados segundo as seguintes regras:

- I - Cada equipe apresentará um capitão, sendo este autorizado a dialogar com o árbitro;
- II - Os jogadores podem transitar na cancha;
- III - No início da jogada o bolim será sorteado e só poderá ser arremessado além da marcação divisória da cancha, não sendo permitido ultrapassar a linha final da mesma. O vencedor terá direito de escolher a bola e começar o jogo;
- IV - Se o bolim for bochado, bater num espectador e retornar à cancha, a jogada será anulada. Se isso ocorrer com as bolas, estas serão recolhidas;
- V - Se o bolim ou as bolas, ao serem bochadas, tocarem a estrutura da cancha, tipo vigas, colunas, etc., retornando à mesma, a jogada será considerada normal;
- VI - Nenhum jogador poderá atrapalhar o adversário na realização de uma jogada;
- VII - Será considerada vencedora da partida a dupla que completar primeiro a pontuação equivalente a 24 (vinte e quatro) pontos.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

5 - BOLICHE

Art. 11.º Os jogos serão disputados de acordo com as regras convencionais, observadas as disposições seguintes:

- I - O boliche consiste em derrubar 10 (dez) pinos em 01 (um) ou 02 (dois) lançamentos, com uma bola de aproximadamente 21 (vinte e um) centímetros de diâmetro e 03 (três) a 7,5 (sete vírgula cinco) quilogramas, sendo que a mesma possui 03 (três) furos;
- II - A partida é constituída de 10 (dez) jogadas, cada uma com 02 (dois) lançamentos. A décima jogada será de 03 (três) lançamentos, caso o jogador faça um strike ou um spare;
- III - Strike significa "derrubar todos os pinos no primeiro lançamento, não havendo, neste caso, o segundo lançamento";
- IV - Spare significa "derrubar todos os pinos em 02 (dois) lançamentos";
- V - O strike vale 10 (dez) pontos mais os pontos dos 02 (dois) lançamentos seguintes. A pontuação máxima de um strike é 30 (trinta) pontos;
- VI - O spare vale 10 (dez) pontos mais os pontos do lançamento seguinte. A pontuação máxima de spare é 20 (vinte) pontos;
- VII - O número mínimo de lançamentos numa partida é 12 (doze), ocorre tal situação caso o jogador consiga o strike em todos os lançamentos. Pode-se atingir o máximo de 300 (trezentos) pontos;
- VIII - O número máximo de lançamentos é de 20 (vinte) bolas, quando não se consegue nenhum strike;
- IX - A dupla que atingir o maior número de pontos vencerá a partida;
- X - A reposição dos pinos far-se -á por meio eletrônico;

XI - O registro dos pontos será conferido pelo árbitro;

XII - Se o número de pinos derrubados for superior ao acusado eletronicamente, far-se-á a devida correção, manualmente. Se for inferior ao acusado, valerá o registro eletrônico;

XIII - Se após o primeiro lançamento a máquina devolver para o segundo quantidade de pinos incorretamente, prevalecerá à marcação eletrônica;

XIV - Se a bola, após entrar na canaleta, retornar à pista e derrubar pinos, os pontos não serão computados;

XV - Se a bola, após atingir o poço, retornar à pista e derrubar pinos, estes não serão computados.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

6 - CANASTRA

Art. 12º. Os jogos de canastra serão disputados segundo as seguintes regras:

I - No início, distribuirá as cartas quem, por sorteio, escolher a maior;

II - Aquele que estiver à sua esquerda embaralha;

III - Aquele que estiver à esquerda do embaralhador separará as cartas dos "mortos", cada um contendo 11 (onze) cartas;

IV - As cartas serão distribuídas no sentido anti-horário, uma por vez; cada jogador iniciará o jogo com 11 (onze) cartas;

VI - As cartas devem ser mantidas sobre a mesa ou na mão, no nível da mesa, sob pena de a dupla perder a partida;

VII - É vedado aos jogadores, durante a "queda":

a) Comentar o jogo;

b) Fazer sinais;

c) Pedir cartas;

d) Sugerir jogadas.

VIII - Para o escore ficam estabelecidos os seguintes valores:

a) Qualquer carta -10 (dez) pontos;

b) Canastra "real" ou "limpa" - 300 (trezentos) pontos; c) Canastra "suja" ou "simples" - 200 (duzentos) pontos; d) Batida final - 100 (cem) pontos;

e) "Morto" - 100 (cem) pontos;

f) Canastra de curingas 500 pontos.

IX - A dupla que pegar o "morto" e conseguir descartá-lo contará os pontos; a que não pegá-lo, ou não descartá-lo, terá os pontos respectivos descontados (- 100 pontos);

X - Serão permitidas trincas somente de azes, reis, damas e valetes;

XI - É facultado o uso de 02 (dois) curingas na mesma canastra, desde que um seja do mesmo naipe e esteja na função do 02 (dois);

XII - Fica excluído o "curingão". A canastra suja poderá se tornar limpa, desde que o curinga seja do mesmo naipe e ocupe o lugar da carta 2 (dois). Isto só poderá ocorrer se o curinga estiver em seu lugar antes de se colocar qualquer carta superior a 08 (oito). Portanto, se a carta 09 (nove) for colocada na sequência de cartas, antes da carta 2 (dois) estar em seu lugar, não há mais como limpá-la;

XIII - Quando uma dupla atingir 1.500 (mil e quinhentos) pontos, somente poderá baixar as cartas com 80 (oitenta) pontos na obrigada ("castigo", "buraco" ou "artigo"). A canastra conta apenas com 07 (sete) cartas, portanto não é válida para baixar na obrigada;

XIV - Se no "castigo", por qualquer irregularidade, o jogo for baixado com menos de 80 (oitenta) pontos, este será desfeito, só voltando a ser baixado, pela dupla, com 110 (cento e dez) pontos;

XV - Caso a dupla não baixe o jogo no "buraco", será penalizada com 200 (duzentos) pontos; XVI - Para a batida final é necessário que a dupla tenha pelo menos 1 (uma) canastra, "suja"

ou "real";

XVII - O jogador que ficar com uma carta só, ou seja, "pica-pau", não poderá juntar o "lixo", cabendo-lhe apenas comprar no "monte";

XVIII - Se as cartas do "monte" acabarem, o jogo será encerrado com o descarte do comprador efetuando-se a contagem dos pontos;

XIX - A contagem dos pontos após a batida final deverá ser acompanhada pela dupla adversária;

XX - A partida encerra quando uma dupla atingir o mínimo de 3.000 (três mil) pontos;

XXI - Não é permitida a presença de pessoas estranhas próximas à mesa;

XXII - Fica vedado o uso de objetos que reflitam as cartas.

XXIII- Após iniciar o jogo fica proibido a troca de lugares dos jogadores.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

7 - DOMINÓ

Art. 13º. Os jogos serão disputados segundo as seguintes regras:

I - Na primeira e segunda fases, cada partida será decidida num único jogo de 150 (cento e cinquenta) pontos; a fase final será disputada em 01 (uma) partida de 200 (duzentos) pontos;

II - Todos os pontos obtidos na queda deverão ser anotados e totalizados, em razão dos critérios de desempate;

III - A dupla ausente será declarada eliminada dos jogos e perdedora de todas as partidas, da fase por WO. Nesse caso, a dupla presente será declarada vencedora, sendo contemplada com 150 (cento e cinquenta) pontos;

IV - As partidas seguintes serão realizadas imediatamente após o encerramento da partida anterior, para todas as fases dos Jogos;

V - O jogador que virar a maior será o saidor.

VI - As pedras devem ser misturadas pelo jogador que antecede o saidor;

VII - Nas quedas seguintes, as pedras serão misturadas pelo saidor da queda anterior;

VIII - Misturadas as pedras, cada jogador recolherá as suas, sem misturá-las novamente, sendo o misturador o último a pegá-las;

IX - O jogador deverá jogar com qualquer número de pedras doubles;

X - Uma vez arrumadas, as pedras só poderão ser tocadas para efetuar as jogadas ou uní-las, quando necessário, sem mudá-las de posição;

XI - As mãos deverão ficar embaixo do nível da mesa durante a queda;

XII - Caso o jogador da vez toque em uma das pedras, esta deverá ser jogada;

XIII - A confirmação de que a pedra tocada não serve no jogo deverá ser dada pelo jogador adversário posterior. Nesse caso, o jogador terá o direito de escolher outra pedra, prosseguindo normalmente o jogo;

XIV - No início da queda, se uma pedra for acidentalmente derrubada, a dupla adversária optará pela redistribuição das pedras ou continuação do jogo;

XV - Caso aconteça o "gato", a dupla infratora perderá 30 (trinta) pontos e a queda será encerrada;

XVI - Se um jogador passar com uma pedra na mão, constatado no ato ou a posteriori, serão computados 30 (trinta) pontos para a dupla adversária, encerrando-se a queda;

XVII - Em caso de fechamento do jogo, considerar-se-á vencedor da rodada a dupla que tiver menos pontos na mão. Os pontos da dupla perdedora serão creditados à vencedora. Em caso de empate no fechamento, os pontos serão computados à dupla adversária;

XVIII - Durante a "queda" não será permitida a circulação de jogadores ou de pessoas alheias ao torneio no ambiente dos jogos;

XIX - Fica vedado o uso de objetos que reflitam as pedras;

XX - Fica proibido qualquer sinal produzido com o uso de objetos, tais como: bonés, relógios, pulseiras, óculos e outros assemelhados. Caso ocorra, cabe à dupla adversária comunicar imediatamente ao árbitro;

XXI - Caso ocorra o confronto de duplas da mesma comarca, obrigatoriamente elas deverão jogar entre si.

XXII- Após iniciar o jogo fica proibido a troca de lugares dos jogadores.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

8 - TRUCO

Art. 14º Os jogos de truco serão disputados segundo as seguintes regras:

I - Cada partida será disputada numa melhor de 03 (três) jogos até 12 (doze) pontos;

II - O carteiro começará a distribuir as cartas sempre pelo mão (adversário a direita) a quem caberá jogar a primeira carta;

III - Tanto o carteiro como o cortador poderão ver apenas a primeira carta a ser dada ao parceiro;

IV - Não será permitida a retirada de carta para o parceiro e para o VIRA do meio do baralho; V - Estando a partida 11X11 as cartas não podem ser antecipadamente vistas pelo carteiro e pelo parceiro do mão, bem como, os jogadores apenas poderão ver suas cartas quando de suas respectivas mãos;

VI - A distribuição de cartas ao iniciar o jogo será feita por quem tirar a carta de maior valor; VII - O carteiro embaralha a vontade, porém sem poder ver as cartas e conseqüentemente sem poder fazer o maço;

VIII - Na rodada seguinte o mão é quem será o carteiro; IX - O baralho deve ser embaralhado pelo saídor anterior;

X - As cartas serão distribuídas de uma a uma sempre por baixo, quando houver corte, virando-se a última em qualquer hipótese do jogo;

XI - Quem estiver sentado à esquerda do carteiro fará o corte, um corte somente (corte seco), tirando para o parceiro sempre a carta debaixo do corte;

XII - Se algum dos contendores TRUCAR a dupla opositora poderá olhar suas cartas para verificação, devolvendo-se (sem trocar), em seguida. Caso os oponentes elevem a parada, os trucadores poderão fazer o mesmo (ver as cartas).

XIII - Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto, passa-se o maço para frente;

XIV - Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando o seguinte:

a) Em caso de empate na primeira vaza, a próxima sem empate decidirá a jogada;

b) Quem truca ou retruca perde em caso de empate;

XV - Em qualquer situação do jogo, quem truca ou retruca perde em caso de empate

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

9 - SINUCA

Art. 15º A modalidade de sinuca (BOLA 8) será realizada de acordo com a seguinte regulamentação:

I - A modalidade de sinuca será disputada em duplas;

II - O jogo será decidido em melhor de 03 partidas (duas partidas vencedoras);

III - A saída será feita pelo vencedor do sorteio. As demais saídas serão feitas de forma alternada (salvo na partida decisiva);

IV - A bola 8 ficará fora da mesa até que uma equipe mate todas as bolas sendo que a equipe adversária escolhe o local onde colocá-la, não podendo ser em sinuca, na frente de outra bola, ou na boca de uma caçapa, devendo sim ser colocada em uma das tabelas da mesa;

V - Caso a outra equipe venha a matar todas as suas bolas terá também a responsabilidade de matar a 8;

VI - Suicídio do bolão: será eliminada a menor bola do adversário;

VII - Bater primeiro em bola que não seja a sua, será eliminada a menor bola do adversário;

VIII - Erro em bola. Sairá a menor bola do adversário;

IX - Se em uma mesma jogada cair à sua bola e a do adversário, não importando a seqüência, a jogada passará para o adversário;

X - Caso a decisão da partida esteja pela bola 8, e o atleta da vez suicidar-se, matar a 8 e suicidar o bolão, ou vice-versa, a vitória será dada à equipe adversária;

XI - Caso uma equipe esteja pela bola 8 e a outra não, se o atleta matar a bola 8 e mesmo assim cometer suicídio, será considerado vencedor, não importando o número de bolas do adversário;

XII - Quando um atleta estiver efetuando uma jogada os demais deverão ficar afastados pelo menos 01 (um) metro de distância da mesa. Caso o adversário interfira na jogada a equipe será penalizada com a retirada da menor bola da equipe da vez;

XIII - Caso ao efetuar uma jogada uma bola cair fora da mesa, a mesma deverá ser colocada na tabela onde ocorreu a saída, passando a vez para a equipe adversária, sem prejuízo para a equipe;

XIV - Bolão fora da mesa: o bolão será colocado no ponto de saída, passando a vez para a equipe adversária, sem prejuízo para esta;

XV - Não será permitido a efetivação de jogadas aéreas, ou seja, passar por cima da bola;

XVI - A definição das bolas será pela primeira bola morta. Caso caia duas ou mais, não perdendo a vez da jogada, bem como não estará definida a seqüência de bola, ou seja, será definida na tacada seguinte;

XVII - Será permitido a Sinuca desde que a bola branca corra mais de 20 CENTIMETROS.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

10 - VOLEIBOL DE AREIA

Art. 16º. Cada partida será disputada em 02 (dois) sets, de 21 (vinte e um) pontos cada um, com intervalo de 01 (um) minuto cada set.

§ 1º Em caso de empate 1-1, um set decisivo (3º set) é jogado em um único set de 15 pontos.

§ 2º Em quaisquer dos sets haverá uma diferença mínima de 02 pontos.

§ 3º Em cada set, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar o tempo técnico de 01 (um) minuto.

Art. 17º. Não haverá substituições ou troca de jogadores.

Art. 18º. Qualquer informação do jogo só será prestada pela mesa ao treinador ou ao capitão da equipe.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

11 - TÊNIS DE MESA

Art. 19º. Os jogos serão disputados de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e pelo que dispuser este regulamento, observadas as disposições seguintes:

I - A modalidade será disputada na categoria individual nos naipes masculino e feminino;

II - Cada Comarca poderá inscrever no máximo 05 (cinco) atletas em cada naipe masculino e feminino;

III - As partidas constituir-se-ão de 03 (três) sets de 21 (vinte e um) pontos cada, vencendo aquele atleta que obtiver o melhor dos 03 (três) sets disputados;

IV - No caso de empate em 20 pontos, o vencedor será o que fizer 02 (dois) pontos consecutivos primeiro;

V - O jogador que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte;

VI - Na partida, quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os jogadores devem mudar de lado logo que o jogador consiga 05 pontos;

VII - O direito de sacar primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (cara ou coroa, ficha de duas cores), sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente;

VIII - Cada atleta deverá trazer sua própria raquete e material esportivo; IX - o atleta deverá estar com camiseta de cor única e escura.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

12 - ATLETISMO

Art. 20º. As provas a serem realizadas, serão:

I - 100 (cem) metros rasos;

II - 800 (oitocentos) metros rasos;

III - Salto em distância;

IV - Todas as provas terão as categorias: adulto (masculino e feminino) e master (masculino e feminino);

§ 1º A prova de corrida será final por tempo.

§ 2º Na prova de salto em distância, cada atleta executará dois saltos.

§ 3º Não haverá exigência da batida de pé na tábua de impulsão, será livre, marcando no início da caixa de areia.

§ 4º Serão premiadas com medalhas os 03 (três) primeiros colocados de cada prova e naípe.

§ 5º Para efeito de classificação geral, serão atribuídas as seguintes contagens de pontos:

I - 1º lugar: 06 (seis) pontos;

II - 2º lugar: 04 (quatro) pontos;

III - 3º lugar: 02 (dois) pontos;

IV - 4º lugar: 01 (um) ponto.

§ 6º Cada atleta deverá estar com uniforme de sua comarca.

§ 7º Os organizadores da modalidade não se responsabilizam por acidentes de qualquer natureza aos participantes.

§ 8º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

13 – NATAÇÃO

Art. 21. As provas serão disputadas no estilo livre:

I - 25 (vinte e cinco) metros, masculino e feminino;

II - 50 (cinquenta) metros, masculino e feminino;

§ 1º Cada prova só será realizada se forem inscritas no mínimo 02 (duas) equipes, com confirmação no momento da prova.

§ 2º O acesso às dependências da piscina será restrito aos atletas.

§ 3º Os atletas participantes deverão apresentar atestado médico.

§ 4º É necessário o uso de toca para todos, sunga ou similar para o masculino e maiô para o feminino.

§ 5º Serão premiados os 03 (três) primeiros colocados de cada prova e naípe.

§ 6º As regras adotadas serão as oficiais da Confederação de Natação;

§ 7º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

14 - CORRIDA RÚSTICA

Art. 22. Da Finalidade:

§ 1º Integração e confraternização dos participantes dos Jogos do Judiciário.

2º O percurso será de aproximadamente 05 (cinco) quilômetros, conforme croqui estabelecido pela Comarca Anfitriã.

Art. 23. Das categorias:

§ 1º A corrida será dividida nas categorias abaixo:

- a) IDADE: 18 a 39 anos (masculino e feminino);
- b) IDADE: 40 anos ou mais (masculino e feminino);

§ 2º Será obrigatório à apresentação de documento que comprove a idade.

§ 3º Os organizadores do evento não se responsabilizam por qualquer tipo de acidente que possa acontecer entre os participantes.

§ 4º É de responsabilidade do participante a sua condição Clínica/médica, assumindo suas condições físicas.

xxx

§ 5º Será desclassificado todo atleta que se utilizar meios não permitidos nas regras da corrida.

Art. 24. Da premiação:

§ 1º Receberão medalhas os 03 (três) primeiros classificados por categoria, masculino e feminino.

§ 2º Receberão medalhas os 05 (cinco) primeiros colocados, filiados ao SINJUSC, independente da categoria, nas modalidades masculino e feminino.

Art. 25. Das disposições finais:

§ 1º Cada atleta receberá um número que deverá ser afixado na frente da camiseta, para identificação na chegada.

§ 2º Cada competidor deverá utilizar camiseta, calção e calçado leve, que ofereçam conforto durante o trajeto.

§ 3º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

15 - XADREZ

Art. 26. A modalidade de Xadrez será realizada de acordo com as regras internacionais da FIDE para xadrez rápido e pelo que dispuser no presente Regulamento.

§ 1º A forma de disputa será em função do número de enxadristas que se apresentarem no Congresso Técnico para disputarem o torneio, a ser realizado em até dois dias.

§ 2º Se o número for menor que nove, será adotado o sistema Schuring e, se for igual ou superior a nove, será adotado o Sistema Suíço de empareiramento - neste caso, em cinco rodadas:

§ 3º No Sistema Suíço, no caso do jogador abandonar o torneio após a primeira rodada, os resultados jogados serão mantidos e válidos independentemente do número de rodadas jogadas pelo desistente, ficando o enxadrista passível de outras punições por parte da Junta de Justiça.

§ 4º Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão pela ordem:

I - Milésimos totais;

II - Milésimos medianos;

III - Sonnenborn-Berger;

IV - Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, na qual as brancas jogam com seis minutos e as negras com cinco minutos, sendo que no caso de empate a vitória será dada ao condutor das negras.

§ 5º No Sistema Schuring, no caso do jogador retirar-se após iniciar o torneio, os resultados jogados só são válidos caso o desistente tenha participado de mais de 50% do torneio; caso contrário, todos seus adversários ganharão o ponto;

§ 6º Os critérios de desempates no Sistema Schuring serão, pela ordem:

I - Sonnenborn-Berger;

II - Eliminação do score contra o jogador de menor pontuação.

III - Uma partida blitz 6x5 minutos, com sorteio da cor das peças, na qual as brancas jogam com seis minutos e as pretas com cinco minutos, onde em caso de empate a vitória será dada às pretas.

§ 7º O tempo de reflexão para cada jogador será de no máximo 45' (quarenta e cinco minutos), sistema nocaute. Tempos menores poderão ser adotados para atender aos interesses da organização e dos participantes.

§ 8º A contagem de pontos será sempre individual: vitória = 1 ponto; empate = 0,5 ponto e derrota = 0 ponto.

§ 9º Para dirimir as dúvidas durante o torneio e para ratificar interpretações e decisões da arbitragem, poderá ser formada uma Comissão composta por 05 (cinco) membros, sendo 03 (três) escolhidos entre os próprios jogadores, preferencialmente entre aqueles conhecedores das regras enxadrísticas atualizadas, mais o árbitro geral e o Coordenador da modalidade, se houver. A decisão técnica desta Comissão será irrecorrível.

Art. 27. Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

16 - TÊNIS

Art. 28. Os jogos serão disputados de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis e pelo que dispuser este regulamento, observadas as disposições seguintes:

I - A modalidade será disputada na categoria individual nos naipes masculino e feminino;

II - A partida será disputada em três sets, sendo que o atleta que vencer 02 (dois) sets será considerado vencedor;

III - No caso de empate, haverá a realização de um set tie-break de 10 (dez) pontos, com diferença de 02 (dois) pontos, para apontar o ganhador;

IV - Em cada game, se o placar estiver empatado em 40 (quarenta) iguais, o receptor escolherá o lado em que será efetuado o saque, sendo que o jogador que marcar o ponto vence o game;

V - Cada atleta deverá trazer sua própria raquete e material esportivo.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

17 - POKER TEXAS HOLD'EM

Art. 29. O Poker é um jogo de cartas com muitas variações. Esta em particular é o Texas Hold'em, a versão que tem ganho mais popularidade nos últimos tempos. Aqui no Megajogos, é um jogo de apostas onde créditos virtuais sem valor monetário são disputados por puro entretenimento, ou seja, nenhum crédito poderá ser trocado por dinheiro.

ATENÇÃO: É terminantemente proibido apostas em dinheiro e transações monetárias entre usuários no MegaJogos!

Para entrar no jogo o participante deve ter créditos em sua conta igual ou superior ao cacife da mesa. O jogo pode ter no mínimo dois participantes e no máximo oito. É usado um baralho completo de 52 cartas, mas sem os curingas.

1. Dinâmica da partida

Um jogo de poker Texas Hold'em é feito de inúmeras partidas. Os participantes podem entrar e sair do jogo a qualquer momento, mas precisam aguardar uma nova partida iniciar para jogar. Uma partida é feita de um número determinado de rodadas após a distribuição de cartas. As apostas acontecem no decorrer das rodadas baseadas no julgamento de cada jogador sobre sua chance de vencer a partida tendo a melhor combinação de cinco cartas dentre os jogadores que fiquem até o final, levando em consideração as duas cartas da mão e as cinco cartas comunitárias baixadas pelo carteador até o final da partida. Duas, uma ou nenhuma carta da mão pode ser considerada na combinação. As rodadas são:

- Primeira rodadas de apostas
- Flop
- Turn
- River
- Mostra de Cartas (Showdown)

2. Carteador

O primeiro carteador da mesa é sorteado e os seguintes são os jogadores que estão à esquerda do carteador. Como o processo de embaralhamento e distribuição é automatizado, a figura do carteador em termos práticos serve para definir quem paga o "Small Blind", o "BigBlind" e o primeiro a jogar, que é quem estiver a esquerda do "BigBlind".

3. Small Blind e Big Blind

São como os pingos no poker tradicional. São como taxas que cada jogador deverá pagar para continuar na mesa, porém em cada partida apenas uma pessoa paga o Small Blind e uma outra o Big Blind. O SmallBlind tem a metade do valor do Big Blind e deve ser pago pela pessoa a esquerda do carteador. O Big Blind é pago pela pessoa a esquerda de quem pagou o Small Blind. Aposta começa com a pessoa a esquerda de quem pagou o Big Blind. Como o carteador é sempre a pessoa à esquerda do último carteador, quem paga os Blinds variam para a esquerda no decorrer das partidas.

4. Valor de apostas

Em mesas com limite de apostas, o valor é igual ao valor do BigBlind na primeira e segunda rodada e duas vezes o mesmo, na terceira e quarta rodada. Pode ser aumentada quatro vezes no máximo durante a mesma rodada. Em mesas sem limite de apostas, acontece de forma similar, porém o valor nas duas primeiras rodadas é no mínimo o valor das mesas com limite, mas pode ser maior.

5. Rodada de apostas

O jogador abre a rodada de aposta podendo optar por uma das seguintes opções:

- Apostar.

- Correr da partida, ou seja desistir de prosseguir para não perder mais.
- Pedir "mesa", que é: se abster de apostar passando a vez, mas sem correr. Esta opção está disponível apenas ao jogador da vez, se ainda não houve aposta na rodada, ou seja, se ele for o primeiro a apostar ou se os outros antes dele também optaram em pedir "mesa".

Do segundo jogador em diante, as opções são:

- Cobrir a aposta, que é depositar um valor para igualar o que foi apostado.
- Aumentar a aposta, que é além de cobrir, depositar um valor a mais e assim obrigar que os outros cubram a sua aposta ou corram.

A rodada termina quando todos que continuam no jogo tenham coberto a aposta, ou seja, quando todos tenham apostado o mesmo valor.

6. Distribuição

As cartas serão distribuídas em sentido horário uma a uma até que todos os participantes tenham duas cartas na mão. As cartas devem ficar visíveis apenas para o jogador.

7. Primeira Rodada de apostas

Neste momento cabe ao jogador com as suas duas cartas avaliar sua chance de formar uma boa mão, tendo em mente que mais cinco cartas comunitárias serão baixadas na mesa para este fim. Baseado neste julgamento quem estiver à esquerda de quem pagou o "BigBlind" abre a rodada de aposta.

Flop

Durante o Flop, são baixadas três cartas comunitárias nas mesas e acontece a segunda rodada de apostas.

Turn

No Turn, é baixada a quarta carta comunitária e acontece a terceira rodada de apostas.

River

No River, a quinta carta comunitária é baixada e acontece a quarta e última rodada de aposta.

Showdown

Após o River, quem não correu mostra a mão e quem tiver a melhor combinação ganha a partida e todo o valor apostado. A exceção é se todos menos um correm. Neste caso quem ficou na mesa ganha o total das apostas, mas não mostra as cartas. No caso de empate o valor é dividido igualmente entre os vencedores.

All In

Quando um jogador usa todas as fichas, seja para apostar ou para cobrir uma aposta de igual ou maior valor, fica na condição especial de "all in". Ao depositar todas as fichas, ele continua no jogo, mas se vencer, não levará todo o valor depositado na mesa, mas o valor que ele depositou multiplicado pelo número de jogadores que terminaram a partida. O restante é disputado pelas mãos dos outros jogadores. Um exemplo: Continuam na mesa os Jogadores A, B e C. A aposta 100, B aposta 100, C aposta 50, pois é tudo que tem. C está em "all in". C vence a partida, mas leva 150 (50 X 3) pois apostou 50 e 3 jogadores terminaram a partida. Se B tiver o segundo melhor jogo, fica com o resto (100). Se B e A empatarem, cada um fica com

50, repartindo o resto. Um outro caso seria se C e B empatam e A perde. Neste caso C recebe 75 ($50 \times 3/2$) e B fica com o resto, ou seja, 175.

Kicker

Uma carta da mão que não faz parte da combinação, mas que serve para desempate.

Valores das combinações em ordem crescente:

ATENÇÃO: No Texas Hold'em, as combinações são obtidas a partir das duas cartas na mão do jogador mais as 5 cartas comunitárias da mesa. Ou seja, de 7 cartas disponíveis, são utilizadas apenas 5 cartas para se formar uma mão.

Nada: Esta é a mão mais fraca. É quando nenhum dos casos abaixo acontece e o valor da mão para critério de desempate é o valor da carta mais alta seguida da segunda mais alta e assim por diante, de modo que K,J,9,8,7 vence Q,J,10,9,7.



Um par: Duas cartas de igual valor numérico formam um par. Quanto mais alto o valor do par, mais forte é este para desempate com outra mão com um par. Se ocorrer de haver duas mãos com um par de mesmo valor, a mais alta é a que tiver o kicker maior.



Dois pares: Duas combinações de duas cartas de valores iguais, porém diferentes entre as combinações. No caso de empate entre duas mãos com dois pares iguais, o kicker define o vencedor.



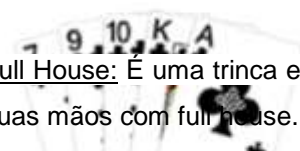
Trinca: Três cartas de igual valor numérico e duas outras distintas entre si. Entre as trincas vence a de maior valor.



Sequência: Cinco cartas em sequência contínua, porém não todas do mesmo naipe. A sequência maior é a que contiver a carta de maior valor. Por exemplo K,Q,J,10,9 vence de J,10,9,8,7.



Flush: Todas do mesmo naipe, porém sem formar sequência. Entre dois flush, o critério de desempate é o valor da carta mais alta seguida da segunda mais alta e assim por diante, de modo que K,J,9,8,7 vence Q,J,10,9,7. É possível empatar com flush.



Full House: É uma trinca e um par na mesma mão. Ganha a que tiver o valor da trinca mais alta no caso de duas mãos com full house.



Quadra (Four): Quatro cartas do mesmo valor numérico mais uma outra qualquer.



Straight Flush: São cinco cartas do mesmo naipe em sequência numérica, sendo a maior delas no máximo um Rei(K).



Royal Straight Flush: É a mão de mais alto valor possível e também o mais difícil de conseguir. São cinco cartas do mesmo naipe em sequência numérica, tendo o Ás como a mais alta. É um tipo especial de Straight Flush.



18 – FUTEVÔLEI

Art. 1º. Cada partida será disputada em 01 (UM) set; de 18 (dezoito) pontos.

§ 1º No set, o treinador ou o capitão da equipe poderá solicitar o tempo técnico de 01 (um) minuto, duas vezes cada.

Art. 5º. Qualquer informação pertinente ao jogo só será prestada pela mesa ao treinador ou ao capitão da equipe.

Art. 6º. As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do voleibol da Confederação Brasileira de Futevôlei.

Parágrafo único: Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, que poderá recorrer aos organizadores.

19 – ATIVIDADE CULTURAL - VIDEOKÊ

Art. 1º - Será considerado vencedor aquele que atingir a maior nota marcada pela máquina.