

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
SUBPREFEITURA DE SÃO MATEUS
CEU's – CENTROS EDUCACIONAIS UNIFICADOS
SUPERVISÃO TÉCNICA DE SAÚDE DE SÃO MATEUS
SUPERVISÃO DE ESPORTES, LAZER E RECREAÇÃO

VII JOGOS ABERTOS DO IDOSO DE SÃO MATEUS - JAISM

A- DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

I- DA ORGANIZAÇÃO

Os Jogos Abertos do Idoso de São Mateus – **JAISM** são organizados e realizados pelos CEU's - Centros Educacionais Unificados, Supervisão Técnica de Saúde, FUABC, Associação Padre Moreira, Supervisão de Esportes, Lazer e Recreação da Subprefeitura de São Mateus..

II- DOS OBJETIVOS

Estimular a participação em atividades esportivas, visando ampliar as perspectivas de uma qualidade de vida, sensibilizando a sociedade para novas formas de participação da pessoa idosa; proporcionando canais de comunicação, convívio social, troca de experiências entre essas pessoas; valorizando e estimulando a prática esportiva como fator de promoção de saúde e bem estar, resgatando a auto-estima para melhor convívio social.

III - DAS CATEGORIAS

Artigo 2º - Serão disputadas as modalidades, nas seguintes categorias:

a) Natação, Masculino e Feminino:

- 01 Categoria A - 50 a 59 anos (1965 a 1974)
- 02 Categoria B- 60 a 69 anos (1964 a 1955)
- 03 Categoria C - 70 a 79 anos (1954 a 1945)
- 04 Categoria D – acima 80 anos (1944)

b)Tênis de Mesa e Voleibol Adaptado Masculino e Feminino

- 01 Categoria “A” – de 50 a 59 anos – (1965 a 1974)
- 02 Categoria “B” – de 60 a 69 anos – (1964 a 1955)
- 03 Categoria “C” – a partir de 70 anos – (1954 a cima)

c) Dança de Salão

- 01 categoria A – de 50 a 59 anos – (1965 a 1974)
- 02 categoria B - acima de 60 anos- (1964 acima)

d) Coreografia

Acima de 50 anos (1974 acima)

e) Jogos de mesa (dominó, buraco, dama, tranca, truco e xadrez) e bocha - feminino e masculino

- 01 categoria única acima de 50 anos (1974 acima)

04– DATA E LOCAL DE REALIZAÇÃO

Dia 31/10/ 2024 no CEU Alto Alegre, Rua Av. Bento Guelfi, s/n - Jardim
Alto Alegre, São Paulo – SP [Telefone: \(11\) 2075-1014](tel:(11)2075-1014)

V- DA PARTICIPAÇÃO

Poderão participar atletas com 50 anos completados no ano, a partir de 1974

O atleta poderá se inscrever na sua categoria ou em UMA imediatamente inferior à sua. Ex: quem tem 60 anos ou mais pode jogar na categoria de 50, porém ao contrário não é permitido. Só poderá participar em UMA categoria por modalidade, e no vôlei só pode escolher uma categoria, porém poderá jogar em outras modalidades, desde que não atrapalhe o andamento dos jogos.ex:pode jogar vôlei e participar da coreografia.

VI - DA INSCRIÇÃO

As inscrições serão realizadas até **05/10/2024**, através do preenchimento de formulário de Inscrição do JAISM 2024

VII - DAS MODALIDADES

Serão disputadas as seguintes modalidades:

01. Coreografia Misto
02. Damas Masculino/Feminino/ Misto
03. Dança de Salão
04. Dominó Masculino/Feminino / Misto
05. Tênis de Mesa Masculino/Feminino
06. Truco Masculino/Feminino / Misto
07. Voleibol Adaptado Masculino/Feminino / Misto
08. Bocha masculino/feminino/ Misto
09. Xadrez masculino/feminino/ Misto
10. Natação masculino/feminino
11. Tranca masculino/feminino/ Misto

Obs: modalidade que são divididas entre masculino e feminino se for misto irá jogar no masculino

VIII - DOS UNIFORMES

Os atletas poderão estar uniformizados, sendo obrigatório somente no vôlei adaptado.

B - REGULAMENTO TÉCNICO

IX – MODALIDADES

COREOGRAFIA

- O mínimo de participantes será de 5 pessoas até 20
- O pendrive com apenas uma música e o release da apresentação, com apenas 4 linhas digitadas e identificadas com o nome do município, ficarão sob responsabilidade de cada local participante, e deverão ser entregues para o supervisor da modalidade no dia da competição.
- A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) minutos e no máximo 5 (cinco) minutos.No caso de ultrapassar o tempo máximo ou não atingir o mínimo, a equipe perderá 0,10 pontos por segundo na nota final
- O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado de música ou não, ou no

primeiro acorde musical, mesmo sem movimento, e será travado no último movimento de qualquer integrante do grupo, que poderá ser acompanhado de música ou não, ou no último acorde musical

- As apresentações serão avaliadas num espaço de 15mX15m pelos jurados e pontuadas de 0 (zero) a 10 (dez) em cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.
- A Entidade participante deverá levar em conta, na criação e montagem da coreografia, os 5 (cinco)
- critérios que serão avaliados pelos jurados, a seguir:

a) COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA – A coreografia é caracterizada por uma ideia guia realizada por um discurso motor unitário do início ao fim, com a utilização de todos os movimentos possíveis do corpo (adereços manuais, se houver), e todas as relações possíveis entre os componentes da coreografia. As formações, variedade da escolha dos elementos corporais, variedades das direções, trajetórias, níveis e formas de deslocamento, velocidade de execução e ocupação espacial.

b) TÉCNICA DE EXECUÇÃO – Todos deverão demonstrar a mesma performance (elasticidade, controle neuromuscular, coordenação, flexibilidade geral, força e amplitude), qualidade, domínio e finalização dos movimentos. Executar os movimentos simultâneos sob marcação rítmica, mesmo

que sejam em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações (desenhos descritos no espaço) denotam harmonia geral.

c) RITMO / SINCRONISMO – Os movimentos corporais executados deverão dar noção de conjunto e coincidir com a marcação rítmica. Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (lento, moderado e rápido), estar em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos.

d) UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO – O espaço a ser utilizado é de aproximadamente 15 X 15, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerá a dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias direções e planos.

e) VISUAL / ORIGINALIDADE – Caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça e cenário que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros, que valorizem a apresentação e não prejudique o visual estético. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, início ou término de forma original (inesperado) etc., combinações de movimentos que surpreendam ou tenham muita complexidade. Quando há risco e precisão nas combinações.

- Não será permitido qualquer cenário. Caso contrário, acarretará a perda de 2 pontos
- Caso utilize artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, deverão providenciar a limpeza total da área de apresentação. Caso contrário perderá 1 ponto na nota final
- Não será permitido a utilização de animais vivos ou mortos, fogo, armas de fogo (mesmo que de brinquedo), materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas) que possam colocar em risco os participantes. Caso contrário acarretará na perda de 2 pontos na nota final.

DAMAS

- O Jogo de Damas é praticado em um tabuleiro com 64 ou 100 casas.
- A grande diagonal escura deve ficar, sempre, à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é capturar (tomar, comer) todas as peças do adversário ou bloqueá-las.
- O jogo é entre 2 parceiros com 12 pedras de cada lado. O lance inicial é sempre

das brancas.

- É obrigatório jogar a peça que foi tocada. Lembre-se: peça tocada é peça jogada.
- A pedra anda só para frente, apenas uma casa de cada vez.
- Quando a pedra atravessa todo o tabuleiro e chega em qualquer uma das casas da última linha do campo adversário (casas de coroação), ela é promovida à dama.
- A dama é uma peça mais importante do que uma pedra. Ela anda para frente e para trás, quantas casas puder. Assim como a pedra, a dama não pode saltar sobre uma peça da mesma cor.
- A captura (tomada, comida), é obrigatória. Não existe "sopro".
- Duas ou mais peças juntas não podem ser capturadas, nem por pedra, nem por dama.
- A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás.
- Se, no mesmo lance, houver mais de um modo de capturar, é obrigatório fazer o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).
- Tanto a pedra pode capturar a dama como a dama pode capturar a pedra.
- Pedra e dama têm o mesmo valor para capturar ou serem capturadas (dama = 1 peça).
- A pedra, que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer uma das casas da última linha do campo adversário (casas de coroação), sem parar, não será promovida à dama.
- Quando estiver sendo feito um lance de captura em uma "tomada em cadeia", será permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia (Ex. casa F6).
- Quando estiver sendo feito um lance de captura em uma "tomada em cadeia", não será permitido capturar a mesma peça mais de uma vez, e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de se completar o lance de tomada.
- CONCEITO DE EMPATE: Basicamente a partida está empatada desde que nenhum dos dois jogadores consiga obter a vitória. Caracterizam-se, pois, partidas tecnicamente empatadas:

A) Após 20 (vinte) lances sucessivos só de damas, sem captura ou deslocamento de pedra.

Obs.: Sempre que houver alguma captura ou deslocamento de pedra, a contagem volta a zero.

B) Após 05 (cinco) lances, nos finais de: 2 damas contra 2; 2 damas contra 1; 2 damas contra 1

dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e, finalmente, uma dama contra uma dama e uma pedra.

- Cada partida terá a duração de 30 minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute.

Parágrafo Segundo - Cada participante deverá trazer o seu relógio para a partida, sendo obrigatório o uso do mesmo.

DANÇA DE SALÃO

- Será realizada a competição nos seguintes grupos (ritmos): Bolero, Samba e forró
- As músicas serão as mesmas para todas as etapas do JAISM Jogos Aberto dos Idosos de São Mateus, e serão fornecidas pelo Comitê Dirigente em CD, tanto para o aquecimento dos casais, onde todos os inscritos dançam os quatro ritmos, como para a competição, com outras músicas do grupo escolhido.
- Cada grupo terá a música com duração de no máximo 3 (três) minutos, para cada ritmo.
- As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente,

de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando 50 (cinquenta) pontos.

- Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios, abaixo:

a) **RITMO** - Os movimentos corporais do par deverão coincidir com a marcação rítmica, traduzindo a característica típica do grupo escolhido;

b) **SINCRONISMO** - O par deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estarem em harmonia geral com desenhos, direções e troca de lugares;

c) **CRIATIVIDADE** - Variação de movimentos corporais (figura) podendo utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e/ou em suas interligações;

d) **EXPRESSÃO** - O par com elegância e postura do estilo deverá refletir como um todo o caráter da música na sua totalidade (alegre/ elegante/ sedutor/ descontraído, etc.). Os deslocamentos executados com delicadeza e distinção de maneiras (condução/postura) interadas com a dinâmica dos movimentos;

e) **DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS** - Utilização de maior número de passos diferenciados, de acordo com o grupo e seus ritmos escolhidos.

DOMINÓ

- As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.
- Depois de misturadas (embaralhadas) as pedras, serão distribuídas sete pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.
- Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.
- No caso de um dos jogadores sair com 05 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.
- Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.
- A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.
- A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.
- É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.
- O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.
- O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.
- O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.
- Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos, das pedras restantes.
- O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer, mantiver 2 (duas) pedras na mão.
- Serão realizadas melhor de 07 (sete) partidas, vencendo quem obtiver 04 (quatro) vitórias.
- O jogador que fechar o jogo não poderá abrir
- Em caso de empate nos pontos das peças, deverá ser realizada uma nova partida passando a dada de peças para o jogador seguinte.

Natação

- As provas de natação serão de livre e costas, para ambos os sexos e categorias
- A saída fica a critério do atleta, dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco
- A classificação final será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas
- Será permitido apenas uma saída falsa, a partir da segunda saída falsa implicará na desclassificação dos envolvidos.

TÊNIS DE MESA

- Na primeira fase (grupos) serão disputados jogos em melhor de 3 sets de 11 (onze) pontos e na segunda fase (eliminatória) em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos,
- Cada jogador poderá trazer a sua raquete, caso não tenha usara dos organizadores
- Será utilizada uma bola esférica com diâmetro de 40mm
- Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede, e seus acessórios toquem o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.
- Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer uns bons retornos.
- Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 (onze) pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 02 (dois) pontos. Caso a disputa chegue em 20 a 20 a disputa terminará no 21º ponto.
- O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.
- Quando um atleta tiver escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.
- Após cada 2 (pontos) contados, o atleta recebedor se tornará o atleta sacador. Essa alternância permanecerá até o final do set. Entretanto, caso ambos atinjam igualdade em 10 pontos, ou sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber deverá ser a mesma, com cada atleta produzindo um saque alternado até o final daquele set.
- O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.
- Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.
- Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.
- Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

TRUCO

- O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 05 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.
 - As cartas serão dadas de 03 em 03 (três em três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta.
 - Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento” sendo que em seguida o baralho passará adiante.
 - Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.
 - Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.
 - Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.
 - Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.
 - Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).
 - As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.
 - A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.
 - Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro.
 - O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.
 - Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.
 - Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.
 - O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.
 - Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.
 - Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.
 - Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.
 - Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.
 - Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar os artigos anteriores.
 - Havendo empate na 1ª (primeira) vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vaza valendo, pois, essa carta maior na jogada.
 - Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.
 - Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;
 - Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate
-
- Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para

uma das duplas, não haverá empate. Ex.: se as 03 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos”, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 03 (três) “tentos”. Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto, o baralho, para o jogador seguinte.

- Serão realizadas melhor de 03 partidas, vencendo quem obtiver 02 (duas) vitórias.
- Na mão de 11 (onze), os 02 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

TRANCA

- A competição será dividida em Masculino e Feminino
- O torneio será realizado com a inscrição mínima de 2 equipes
- O torneio será disputado por duplas, com direito a 1 reserva
- Antes do início de cada partida, todos deverão pegar uma carta do monte para determinar quem distribuirá as cartas. O AS será a maior carta. As cartas deverão ser distribuídas no sentido anti-horário. O primeiro a jogar será aquele que estiver na direita do distribuidor
- Cada rodada será decidida em uma única partida de 2000 pontos ou no máximo 1 hora de duração terminando a rodada em andamento. A partir do jogador que completou 1 hora de jogo, os 3 jogadores poderão jogar e assim encerrar a rodada,
- Para bater a dupla terá que ter feito uma canastra suja ou limpa e ter pego o morto
- Os coringões não farão parte do jogo
- As cartas de número 2 serão os coringas
- A carta de 3 preto quando descartada tranca a mesa, não podendo o jogador seguinte pegar a mesa
- A carta 3 vermelho deverá ser baixada na mesa, quando comprada e trocada na vez de jogar
- Cada 3 vermelhos vale 100 pontos positivos se fizer canastra e 100 pontos negativos caso não tenha canastra
- Os 3 pretos não formam jogo
- Se houver erro na distribuição de cartas ou no morto, quem decide se a jogada voltará será a dupla que não distribuiu as cartas. Quando se tratar do morto com menos ou mais cartas será a dupla que não tirou o morto
- A mão poderá servir-se de uma segunda carta caso a primeira não lhe servir devendo, entretanto soltá-la a mesa e não incluir entre suas cartas
- Se esquecer de baixar o 3 vermelho abaixar na jogada seguinte
- Se por acaso na batida final a dupla esqueceu de baixar o 3 vermelho deverá perder 100 pontos por cada 3 vermelho
- Para pegar o morto não é necessário ter canastra. Quem bater indireto pega o morto, não importando que o adversário logo em seguida bata direto
- Mesmo que um dos parceiros tenha pego o morto indireto, nada impede que seu parceiro, na sua vez de jogar, bata o jogo, desde que tenha canastra
- Um jogador somente poderá pegar as cartas da mesa quando o descarte da última carta formar jogo com duas ou mais cartas em sua mão, podendo inclusive fazer uso do coringa ou se a descartada se encaixar diretamente em jogo baixado
- Quando um jogador mostrar uma ou mais cartas o seu parceiro não poderá baixar o jogo ou coringa onde poderá encaixar a carta ou cartas mostradas. Cada colocada em jogo onde ela não se encaixe deve ser descartadas
- Um novo jogo formado com a carta da mesa (descartadas) não poderá ser colocado em continuação ao jogo baixado, a não ser, obviamente, que a carta seja encaixada no jogo existente na mesa
- Se um jogador tiver apenas uma carta na mão e tiver somente uma carta na

mesa, esta não poderá ser recolhida

- O descarte sobre a mesa não poderá ser ciscado e sim colocado. A carta deverá ser colocada uma sobre a outra, ficando a vista apenas a última carta descartada. Caso o descarte não for corretamente, o jogador sofrerá advertência. Persistindo no descarte incorreto será feita a segunda advertência, toda ação incorreta será acrescida 50 pontos negativos
- A partida será dada por encerrada com a compra da última carta do maço e respectivo descarte pagando-se os pontos que cada jogador tiver em mãos, mais 100 pontos do morto se este não for utilizado e 100 pontos de cada 3 vermelho, se não tiver tido canastra. O morto não entra quando terminar o maço de cartas na mesa
- No caso de descarte de coringa, durante a partida, este somente poderá ser pego para efetuar jogo com cartas da mão e deverá ser imediatamente baixado
- O jogo de lavadeira é permitido, sendo que dois coringas e uma ou mais cartas não formam jogo e não será permitido lavadeira de coringas
- Se ao final de partida houver empate no número de pontos ex 2000 deverá haver mais uma dada de cartas para desempate
- Durante a realização das partidas, os participantes somente poderão ausentar-se da mesa em caso de força maior e durante no Maximo 5 minutos
- A contagem e marcação dos pontos serão feitas pelos participantes em comum acordo, com fiscalização dos próprios parceiros, ficando a comissão organizadora isenta de qualquer irregularidade que por ventura possa acontecer nesse sentido durante ou após encerramento da partida
- Colocação das cartas, quando um jogador passar ao ouro, carta ou cartas, para colocação no jogo descido sobre a mesa, há necessidade de que seja determinado pelo passador em qual jogo as mesmas deverão entrar
- Em hipótese alguma poderão ser baixadas dois jogos iguais de trinca com coringa ex duas damas e uma coringa e logo após outro separado com duas damas e um coringa
- Havendo esquecimento de juntar o morto da rodada anterior ao baralho, após início da rodada seguinte, anula-se a jogada, mesmo que ela tenha chegado ao fim
- Quando a última carta do baralho for um 3 vermelho, esta deverá ser baixada e não valerá 100 pontos, nem pontos, nem positivo e nem negativo e o jogador poderá baixar as cartas da mão, desde que formem jogo ou forem colocadas nos jogos já baixados, e só poderá se tiver canastra e não sobrar carta na mão, pois não haverá descarte.

VOLEIBOL ADAPTADO

- O voleibol adaptado será regido pelas regras oficiais, salvo as exceções previstas neste regulamento.
- Na quadra os jogadores são dispostos de maneira igual ao do jogo oficial.
- A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, pulseiras, óculos, etc., serão de inteira responsabilidade de cada atleta;
- O torneio terá 3 categorias 50 a 59 ano, 60 a 62 anos e acima de 70 anos
- Mínimo 6 jogadores máximo 12
- Poderá se inscrever com a idade acima na categoria abaixo, porém não ao contrário
- O sistema de disputa dependerá da quantidade de equipes inscritas
- Caso empate, primeiro confronto direto, segundo critério de desempate número de vitórias, e terceiro critério saldo de sets (número de sets vencidos – números de sets perdidos), último desempate sorteio
- Bola será penalty 7.0 calibre 1,50

- Rede masculina 2,43 feminina 2,2
- Usar camisetas iguais
- Camisetas tem que estar numeradas
- Se a equipe estiver incompleta, será placar de dois a zero
- Se ficar incompleta no segundo set, e tiver perdido o primeiro será dois a zero e colocar os pontos necessários para ser considerada vencedora
- Se tiver vencido o primeiro set e ficar incompleta no segunda será dois a um
- Será permitido líbero
- Duração das partidas: Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem; caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesesseis a dezesesseis) terminará no 17o (décimo sétimo) ponto.
- O saque poderá ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque, podendo a bola tocar a rede.
- O saque poderá ser efetuado a 1 (um) metro dentro da quadra, somente para o feminino.
- A cada interrupção e perda de saque por uma equipe, a reposição da bola em jogo pela outra equipe deverá ser precedida por um rodízio dos jogadores no sentido horário.
- Constituem infrações:
 - a) O mesmo atleta der 2 (dois) toques consecutivos; salvo na situação de recepção da primeira bola lançada para seu campo, seja no saque ou numa situação de ataque
 - b) O atleta na zona de defesa (posições 1, 5 e 6) não poderá dar mais de um passo, antes de fazer o passe ou o último arremesso para a quadra do adversário;
 - c) O atleta na zona de ataque (posições 2, 3 e 4) efetuem um golpe de ataque, saltando. Considerar-se-á saltar quando o atleta tirar os 02 (dois) pés do chão;
 - d) O atleta andar (tirar o pé de apoio do solo) ao receber a bola, tolerando-se a movimentação necessária para manter o equilíbrio do corpo. Entenda-se como pé de apoio aquele que for mantido em contato com o solo após a recepção da bola. Por exemplo: quando o atleta estiver com os dois pés no solo no momento em que receber a bola, a movimentação para trás ou para frente é que irá definir o pé de apoio;
 - e) O atleta tocar na rede;
 - f) O atleta se apoiar na rede simultaneamente ao jogar a bola;
 - g) Quando o jogador, colocado na posição de defesa, saltar para passar a bola para o campo adversário, estando na zona de ataque.
 - h) O atleta que estiver na zona de ataque não poderá, em hipótese alguma, utilizar-se do recurso da ameaça. Considerar-se-á ameaça quando o atleta executar movimentos, acima da linha dos ombros, visando confundir a direção de lançamento da bola;
 - i) Quando o atleta “enterrar” a bola dentro dos 3 (três) metros (zona de ataque) da quadra do adversário, independentemente da bola ir direto ao solo ou tocar no adversário. Entenda-se como “enterrar” a bola quando efetuar o golpe de ataque com a bola estando dentro do espaço de jogo do adversário;
 - j) Será considerada invasão da linha central da quadra quando o atleta atrapalhar o adversário ou passar com o corpo todo à outra quadra, com ou sem a posse de bola;
 - k) Não será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola; salvo na situação de recepção da primeira bola lançada para seu campo seja no saque ou numa situação de ataque ou quando o jogador estiver tentando recuperar a bola definitivamente
 - l) Somente será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver tentando recuperar a bola definitivamente;
 - m) Ações as quais obstruem uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola;
 - n) Quando houver conduta indisciplinar ou não condizente com o esporte, por parte de um jogador, integrante da comissão técnica, ocorrerá a aplicação da escala de punição prevista nas regras oficiais.

- Será permitido bloqueio, inclusive com os atletas saltando, e esse toque no bloqueio não será contado; portanto, a equipe receptora ainda terá mais três toques para repor a bola para a quadra adversária. Entenda-se como bloqueio a ação dos jogadores próximos à rede para interceptar a bola vinda do adversário estendendo-se mais alto que o bordo superior da rede, sem importar a altura do contato com a bola. Somente aos jogadores da linha de frente é permitido completar um bloqueio, mas no momento do contato com a bola, parte do corpo deve estar mais alta do que o topo da rede.
- a) O contato de um jogador com a rede não é falta, desde que não esteja na jogada, e quando interfere na jogada;
- b) Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede, desde que isto não interfira no jogo;
- c) Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta.
- Será considerado toque quando o jogador receber ou passar a bola, tocar, segurar, encaixar com uma, ou as duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;
- a) A um jogador que esteja em qualquer das posições de ataque (2, 3 ou 4) será permitido um deslocamento lateral ou frontal de 2 (dois) passos completos para realizar um ataque. Será permitido, também, que um atleta ocupante das posições citadas possa efetuar um ataque saltando quando estiver na zona de defesa, desde que totalmente atrás da linha dos 3 metros e mesmo sem contato com ela;
- b) A bola poderá ser passada para o outro lado da quadra, sendo tocada, arremessada, empurrada ou jogada com uma ou ambas as mãos, observadas as condições estabelecidas neste regulamento;
- c) Quando 2 (dois) jogadores seguram juntos a bola será considerado um toque de cada um;
- Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set;
- a) Entre um set e outro o tempo de intervalo será 03 (três) minutos;
- b) Não haverá tempo técnico.
- As condutas rudes, ofensivas e agressivas deverão seguir os trâmites previstos:
 - Conduta rude: penalidade, sem necessidade de qualquer advertência;
 - Conduta ofensiva: expulsão sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores;
 - Conduta agressiva: desqualificação, sem necessidade de quaisquer outras atitudes anteriores.

Obs: qualquer dúvida será esclarecida pela comissão organizadora.
