

Regulamentos Específicos das Modalidades

1- Modalidade: Basquete

- 1.1 A competição será regida pelas regras oficiais vigentes
- 1.2 Tempo de jogo: 10 minutos divididos em dois períodos de 5 minutos
- 1.3 A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas
- 1.4 Critérios de desempate:
 - a) Confronto direto;
 - b) Maior número de vitórias
 - c) Sorteio
- 1.5- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

2-Modalidade: Handebol

- 2.1 A competição será regida pelas regras oficiais vigentes
- 2.2 Tempo de jogo: 10 minutos divididos em dois períodos de 5 minutos
- 2.3 A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas
- 2.4 Critérios de desempate:
 - a) Confronto direto
 - b) Maior número de vitórias
 - c) Saldo de gols
 - d) Gols prós – Gols contra
 - e) Sorteio
- 2.5 – Na fase final não poderá haver empate. O desempate será feito da seguinte forma:
 - Serão cobrados 3 pênaltis para cada equipe, persistindo, será cobrado um pênalti para cada equipe
- 2.6- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

3-Modalidade: Futsal

- 3.1 A competição será regida pelas regras oficiais vigentes.
- 3.2 Tempo de jogo:10 minutos divididos em dois períodos de 5 minutos
- 3.3 A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas
- 3.4 Critérios de desempate:
 - a) Confronto direto
 - b) Maior número de vitórias
 - c) Saldo de gols
 - d) Gols prós
 - e) Gols recebidos
 - f) Sorteio
- 3.5 – No caso de três ou mais equipes terminarem empates, elimina-se o item A do 3.4. e segue a seqüência.
- 3.6- O aluno expulso ficará suspenso 1(um) jogo.
- 3.7- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

4-Modalidade: Voleibol

- 4.1 A competição será regida pelas regras oficiais vigentes
- 4.2 O jogo será realizado em 1(um) set de 15 pontos
- 4.3 A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas
- 4.4 Critérios de desempate:
 - a)Confronto direto;
 - b)Saldo de pontos;
 - c)Sorteio
- 4.5- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

5-Modalidade: Tênis de mesa

***Da competição**

1-A competição será disputada em melhor de 3 set's de 11 pontos.

1.1-A primeira fase da competição terá grupos de 3 atletas, classificando-se os 2 primeiros para a fase eliminatória.

1.2- Os desempates ocorridos entre dois ou mais atletas serão decididos pela apuração dos resultados obtidos entre os envolvidos, na seguinte ordem:

- a) Confronto direto
- b) Saldo de set's
- c) Saldo de pontos
- d) Sorteio

***Da tolerância**

- Os atletas deverão chegar 15 min antes do horário previsto para o início da competição.

1.1- Caso haja vaga em algum grupo, será aceita uma tolerância de 15 min após o início da competição.

***Do fardamento**

1- Só será permitido o atleta jogar com a camisa dos jogos referente à sua sala e o uso do tênis.

1.1- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

7 -Modalidade: Queimado Misto

- a) Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido "queimados". OBS: Quando obtiver o mesmo número de jogadores do time adversário
- b) Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 04 (quatro) minutos. Persistindo o empate mais uma prorrogação (morte súbita), até que um atleta de uma das equipes seja queimado para se ter o vencedor.
- c) A partida terá duração de 10 (dez) minutos.
- d) Depois do atleta queimar um adversário, este deverá se dirigir a zona de queimado pela lateral da quadra.
- e) O atleta queimado não poderá mandar ninguém em seu lugar.
- f) O atleta não poderá demorar mais que 5 segundos para arremessar a bola.

7 -Modalidade: Xadrez

A competição será regida por este regulamento e pelas regras da FIDE para Xadrez Rápido;

7.1 – Sistema de Disputa

- a) 05 (cinco) rodadas

7.2– Da Condução das Partidas

- b) O tempo de reflexão será de 10 minutos.
- c) O não comparecimento implicará na perda dos pontos por W.O. e eliminação do faltoso;

7.3 – Contagem de Pontos

- a) Para classificação final será computada a soma dos pontos obtidos individualmente pelos atletas;

I – Sistema Round-Robin

Confronto Direto

II – Sistema Suíço

- g) Maior número de Vitórias;
- h) Confronto direto, válido somente para o desempate do 1º (primeiro) lugar entre 02 (dois ou duas) atletas envolvidos;
- c) Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

8 - Modalidade: Amadance

- 1-O tema será: Batalha de ritmos: frevo, forró, axé e hip-hop (nesta ordem)
- 2-O número de inscritos: mínimo de 05;
- 3-Tempo da coreografia máximo 5 min;
- 4-O CD ou Pen drive deve conter apenas a música da apresentação;
- 4.1 - Não será aceito coreografias com gestos obscenos e músicas de baixo calão;
- 5- Os jurados serão pessoas conhecedoras e especialistas da dança;
- 6-Os jurados irão julgar:
 - *execução da coreografia
 - *figurino
 - *criatividade
 - *harmonia
 - *utilização do espaço
- 7-Cada item terá o valor de 5 a 10 pontos (mínimo e máximo), podendo ter a nota máxima 50 pontos e no mínimo 25 pontos;
- 8- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

9 - Modalidade: Cabo de Guerra

- 1- As equipes são compostas de dez integrantes. Caso a equipe adversária possua menos, igualamos o número de participantes.
- 2- Podem ser equipes masculinas, femininas ou mistas (5 homens e 5 mulheres).
- 3- Ao centro do cabo ao longo do qual os participantes se alinham é feita uma marcação, posicionada paralelamente à marcação no solo.
- 4- Da marcação no centro do cabo a uma distância de 3 metros para ambas as extremidades são feitas outras duas marcações, pertencentes às equipes.
- 5- Após o alinhamento das duas marcações centrais, um sinal de início autoriza a disputa.
- 6- Vence a equipe que conseguir puxar a adversária de modo que a marcação mais próxima a ela, sinalizada em três metros a partir da marcação central do cabo, ultrapasse a marcação no solo.

10 - Modalidade: Futmesa

- 1- As partidas serão disputadas na modalidade individual, ou seja, 1 x 1.
- 2- Cada set é jogado até que um lado atinja 15 pontos. Cada partida será disputada em 1 set.
- 3- Caso ocorra empate, por exemplo, 14 x 14, a partida continua até que um atleta alcance a diferença de 2 pontos.
- 4- O início se dará por meio de sorteio, em que o vencedor escolherá se deseja sacar ou o lado do campo que irá iniciar. O saque: A bola está em jogo a partir do momento em que a bola deixa de ficar parada na palma da mão, como resultado do início do saque intencional. Ele permanece em jogo até que o rally seja decidido.
- 5- O serviço (saque) será de execução livre e individual para cada jogador; sendo permitido apenas um toque na bola e feito por trás da mesa.
Poderá ser usada qualquer parte do corpo para o serviço, exceto mãos e braços.
- 6- Antes do saque, as mãos poderão ser usadas apenas para jogar a bola para cima, exclusivamente como auxílio ao sacador.
- 7- O saque deverá ser realizado atrás da linha demarcatória a uma distância de 2 metros da mesa.
- 8- A bola deve ser lançada por cima da rede em direção ao lado oposto da mesa.
- 9- O saque será considerado válido somente quando a bola passar por cima da rede, sem tocá-la, e cair dentro da área de saque designada, no lado oposto da mesa, batendo apenas uma vez.
- 10- Não é permitido pular para efetuar o saque.
- 11- Caso o sacador efetue um serviço não-válido no primeiro serviço, passa-se imediatamente para o segundo serviço.
- 12- Caso a bola bata na rede e caia fora da área de saque designada no lado oposto da mesa, será considerado serviço não-válido.
- 13- Caso a bola bata na rede e volte para o lado da mesa do sacador, será considerado serviço não-válido.
- 14- Se a bola bater duas vezes no lado oposto da mesa após o serviço, será considerado serviço não-válido.
- 15- Se a bola bater fora da grande área, será considerado não-válido.
- 16- Se depois do serviço a bola tocar na rede e como consequência cair fora dos limites da mesa do jogador rival, será considerado serviço não-válido.
- 17- No saque, toda bola que bate diretamente na borda da mesa é considerada não-válido; quando um jogador realizar um serviço nulo, este terá o direito de sacar novamente, sem nenhuma penalização.
- 18- Caso ele realize o segundo serviço nulo no primeiro serviço de saque, este será considerado serviço não-válido, passando para a execução do 2º (segundo) serviço.
- 19- No segundo serviço, o jogador também terá direito a outro serviço extra e repetir o saque caso realize um serviço nulo.
- 20- Caso a bola bata na rede e caia dentro da área de saque designada no lado oposto da mesa, será considerado serviço nulo.
- 21- Se depois do serviço a bola tocar na rede e como consequência cair em qualquer parte do campo de adversário, será considerado serviço nulo.
Caso realize outro serviço nulo no segundo serviço, será considerado ponto do adversário.
- 22- Após o saque válido, toda a bola em jogo que tocar na borda final da mesa será considerada válido.
- 23- Não será permitido subir na mesa. Não é permitido encostar a mão na mesa e nem usá-la como ajuda em algum momento da partida. Caso isso ocorra, será considerado ponto do adversário.
- 24- Somente a bola poderá ultrapassar a divisão entre o meio da mesa, por cima da rede. Caso o jogador invada essa divisão da mesa por cima da rede, será considerado ponto do adversário.
- 25- Um ponto é uma jogada em que um ponto é concedido.
- 26- Poderão ser executados no máximo 4 serviços, entre nulos e não válidos, por jogador, durante cada ponto disputado. Caso erre-se os 4 serviços disponíveis, será considerado ponto do adversário.

- 27- Não há saque extra após a execução de um saque não-válido. Saque extra será apenas após a execução de um saque nulo.
- 28- Após o saque, a bola deverá ser devolvida de forma que passe por cima da rede, e toque em qualquer parte superior da mesa do adversário.
- 29- O jogador pode retornar à bola com no máximo 3 toques. Nem todos os três toques devem ser usados. Nos singles, a bola pode ser devolvida ao outro lado com 1, 2 ou 3 toques.
- 30- É permitido aos jogadores tocar a bola com todas as partes do corpo, exceto as mãos e os braços.
- 31- Existirá linha imaginária na divisão da mesa no solo, onde o adversário não poderá ultrapassá-la com os dois pés, podendo ultrapassar um pé sendo que o outro não ultrapasse ou toque esta linha.

MARCANDO O PONTO

- 32- Um jogador ganhará um ponto quando:
- 33- Seu adversário bater a bola com a mão ou com o braço;
- 34- Seu adversário não executar nenhum dos dois serviços válidos;
- 35- Seu adversário não fizer uma devolução correta;
- 36- Seu adversário obstruir a bola logo após o saque, sem deixar a bola tocar na mesa pelo menos uma vez;
- 37- Seu oponente tocar na bola duas vezes ou mais;
- 38- Em partidas em duplas, um jogador não pode tocar duas vezes seguidas na bola;
- 39- Dar mais de 3 toques na bola.