



PREFEITURA DE  
**TOLEDO**

SECRETARIA DE  
**ESPORTES E LAZER**



**JATOO**  
JOGOS ABERTOS DE TOLEDO

**1ª etapa 06 a 09/08/2026 | 2ª etapa 13 a 16/08/2026**  
**3ª etapa 20 a 23/08/2026 | 4ª etapa 27 a 30/08/2026**



## **REGULAMENTO GERAL**

### **TÍTULO I**

#### **DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º - Os JOGOS ABERTOS DE TOLEDO – JATOO, edição 2026, manifestação do desporto de rendimento, de lazer e de educação, organizados pela Secretaria de Esportes e Lazer do Município de Toledo, com apoio da Prefeitura do Município de Toledo, regular-se-ão, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e atos administrativos expedidos pela Autoridade Pública, no exercício de suas atribuições.

Parágrafo Único – A normatização complementar e subsequente dos JATOO formalizar-se-ão através de boletins oficiais, Notas Oficiais e Ofícios, expedidos pela comissão organizadora.

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

### **TÍTULO II**

#### **DOS PRINCÍPIOS**

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

### **TÍTULO III**

#### **DOS OBJETIVOS**

Art. 4º - São objetivos dos JATOO previstos neste Regulamento:

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

### **TÍTULO IV**

#### **DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA**

##### **CAPÍTULO I – DA ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA**

Art. 5º - Os JATOO são administrados pela Secretaria de Esportes e Lazer com aval da Prefeitura do Município de Toledo.

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

##### **CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA**

Art. 6º - Os JATOO são organizados, dirigidos e/ou supervisionados pelo Departamento de Base, Rendimento e Paradesporto da Secretaria de Esportes e Lazer, com a cooparticipação dos representantes legais das entidades participantes no evento.

##### **CAPÍTULO III – DOS ÓRGÃOS JUDICANTES**

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



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

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

#### **CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES**

Art. 10 - Antes da realização do Congresso Técnico dos JATOO, as entidades participantes deverão preencher o Mapa Ofício até dia **15/07/2026** às **12h00** disponível na página dos jogos, em [https://www.toledo.pr.gov.br/secretarias/secretaria\\_esportes\\_lazer/departamento-de-rendimento-base-e-paradesporto/jogos-abertos](https://www.toledo.pr.gov.br/secretarias/secretaria_esportes_lazer/departamento-de-rendimento-base-e-paradesporto/jogos-abertos).

**Art. 11 – Para a edição de 2026, cada entidade realizará um cadastro único de atletas, os quais poderão participar de qualquer uma das modalidades inscritas.**

Parágrafo Primeiro – A entrega das relações nominais de atletas da entidade se dará da seguinte forma:

- 1ª etapa – até o dia 03/08, segunda-feira, às 17h;
- 2ª etapa – até o dia 10/08, segunda-feira, às 17h;
- 3ª etapa – até o dia 27/08, segunda-feira, às 17h;
- 4ª etapa – até o dia 24/08, segunda-feira, às 17h;

**Parágrafo Segundo – Após esse prazo, não poderão ser inscritos novos atletas para as disputas.**

#### **CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO**

Parágrafo Primeiro – No congresso técnico é destinado os padrões de condução da competição, elaboração das chaves (tecnicamente e/ou por meio de sorteio), e outros assuntos correlatos as respectivas modalidades. O Congresso Técnico será realizado no dia **15/07/2026, às 19h00, no auditório da Prefeitura do Município de Toledo, sendo obrigatória a presença de um representante da entidade. O não comparecimento de um representando no congresso técnico acarretará na perda de 10 pontos na classificação geral final.**

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

#### **CAPÍTULO VI – DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO**

##### **SEÇÃO I – DAS ENTIDADES**

Art. 12 - Os JATOO terão caráter de participação livre, na classe **2008**, com as seguintes exceções:

- Bocha, classe **2010**;
- Badminton, Ginásticas, Tênis de Mesa e Xadrez classe **2014**;
- Lutas – Será realizada competição nas categorias Juventude e Adulto (Paraná Combate):  
**Capoeira:** Categoria Juventude: Atletas entre 15 anos completos e 17 anos. Categoria Adulto: 18 anos completos ou mais na data da competição.  
**Judô:** Categoria Juventude: Atletas entre 15 anos completos e 17 anos. Categoria Adulto: 18 anos completos ou mais na data da competição. Categoria Master A: Atletas entre 30 anos completos a 40 anos. Categoria Master B: 41 anos completos ou mais na data da competição.  
**Karatê:** Categoria Juventude: Atletas entre 15 anos completos e 17 anos. Categoria Adulto: 18 anos completos ou mais na data da competição.

Art. 13 – Para participar dos JATOO cada entidade deverá inscrever e confirmar um mínimo de cinco (05) equipes, independente de modalidade e naipes, e manter as equipes competindo efetivamente, sem WO. Caso fique reduzida a 4



equipes ou menos, a entidade será eliminada da competição.

Art. 14 – Cada entidade poderá participar com atletas, duplas e equipes conforme disposto no quadro do artigo 20.

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

## **SEÇÃO II – DOS ATLETAS**

Art. 16 - Somente poderão participar dos JATOO os atletas que mantiverem UM OU MAIS Dos vínculos com o município de Toledo:

1. Empregatício (estar trabalhando no município de Toledo – carteira de trabalho assinada);
2. MEI no município até 01/01/2026 com regularidade fiscal perante a Secretaria da Fazenda do Município;
3. Escolar (estar estudando em instituições de ensino no município de Toledo – declaração de matrícula e frequência);
4. Domiciliar (residência fixa no município de Toledo – comprovante de água ou luz);
5. Nascimento (ter nascido em Toledo);
6. Domicílio Eleitoral (Título de eleitor com foro em Toledo);
7. Vínculo Federativo (estar Federado em alguma modalidade por Toledo).

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

Art. 17 – Os profissionais de Educação Física/Técnicos Desportivos lotados na Secretaria Municipal de Esportes e Lazer estarão atuando na organização do evento, e serão impedidos de participar como atleta ou técnico na competição.

Art. 18 – Cada atleta poderá participar por **apenas 01 (uma) entidade**, e poderá disputar em quantas modalidades desejar. **A Comissão Central Organizadora do evento não se responsabilizará por coincidências nos horários de partidas programadas, onde um mesmo atleta atuaria nas duas ou mais modalidades.**

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

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

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

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

## **SEÇÃO III – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS**

Art. 20 – As modalidades esportivas que serão disputadas nos JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2026, com o respectivo número permitido de atletas, por modalidade e sexo, são as seguintes:

MODALIDADES	Nº DE ATLETAS PERMITIDO	
	Masculino	Feminino
ATLETISMO DE PISTA	ATÉ 27 ATLETAS	ATÉ 27 ATLETAS
BADMINTON	ATÉ 04 ATLETAS	ATÉ 04 ATLETAS
BASQUETEBOL	ATÉ 12 ATLETAS	ATÉ 12 ATLETAS
BEACH TENNIS	ATÉ 02 DUPLAS	ATÉ 02 DUPLAS



BOCHA	ATÉ 02 TRIOS	ATÉ 02 TRIOS
BOLÃO	ATÉ 06 ATLETAS	ATÉ 06 ATLETAS
BILHARITO (BOLA 8)	ATÉ 03 ATLETAS	ATÉ 03 ATLETAS
CABO DE GUERRA	ATÉ 10 ATLETAS	ATÉ 10 ATLETAS
CANASTRA	ATÉ 03 DUPLAS	ATÉ 03 DUPLAS
CAPOEIRA	ATÉ 04 ATLETAS/CAT.	ATÉ 04 ATLETAS/CAT.
CICLISMO (MTB REVEZAMENTO)	02 A 05 ATLETAS	02 A 05 ATLETAS
CICLISMO (SPEED)	ATÉ 02 ATLETAS	ATÉ 02 ATLETAS
CORRIDA DE RUA (5 e 10KM)	ATÉ 10 ATLETAS	ATÉ 10 ATLETAS
TRIATHLON	ATÉ 02 ATLETAS	ATÉ 02 ATLETAS
FUTEBOL SETE	ATÉ 15 ATLETAS	ATÉ 15 ATLETAS
FUTSAL	ATÉ 14 ATLETAS	ATÉ 14 ATLETAS
FUTEVOLEI	ATÉ 03 ATLETAS	ATÉ 03 ATLETAS
GINÁSTICA ACROBÁTICA		ATÉ 02 ATLETAS
GINÁSTICA RÍTMICA		ATÉ 03 ATLETAS
HANDEBOL	ATÉ 16 ATLETAS	ATÉ 16 ATLETAS
JUDÔ	ATÉ 09 ATLETAS/CAT.	ATÉ 09 ATLETAS/CAT.
KARATÊ	ATÉ 08 ATLETAS/CAT.	ATÉ 08 ATLETAS/CAT.
NATAÇÃO	ATÉ 02 ATLETAS/PROVA	ATÉ 02 ATLETAS/PROVA
QUEIMADA	ATÉ 12 ATLETAS	ATÉ 12 ATLETAS
TÊNIS DE CAMPO	ATÉ 04 ATLETAS	ATÉ 04 ATLETAS
TÊNIS DE MESA	ATÉ 03 ATLETAS	ATÉ 03 ATLETAS
TIRO AO ALVO	ATÉ 02 ATLETAS	ATÉ 02 ATLETAS
TRUCO	ATÉ 03 DUPLAS	ATÉ 01 DUPLA
VOLEIBOL	ATÉ 14 ATLETAS	ATÉ 14 ATLETAS
VÔLEI DE PRAIA	ATÉ 03 ATLETAS	ATÉ 03 ATLETAS
XADREZ	ATÉ 03 ATLETAS	ATÉ 03 ATLETAS

#### **CAPÍTULO VI – DO CERIMONIAL DE ABERTURA**

Art. 21 – Os JATOO terão um cerimonial de abertura, do qual participarão obrigatoriamente do evento todas as entidades inscritas com um número de até 8 representantes.

Parágrafo Primeiro – O Cerimonial será realizado no dia 05 de agosto de 2026, quarta-feira, a partir das 19h30, com local a ser divulgado pela Comissão Organizadora. Após o cerimonial será servido um jantar por adesão, com cardápio e valor a ser definido e informado no congresso técnico.

#### **CAPÍTULO V – DO CERIMONIAL DE ENCERRAMENTO**

Art. 22 – O Cerimonial de encerramento será realizado após a última rodada do evento com local e data a ser confirmado.

#### **CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO**

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

##### **Troféus**

1º ao 5º lugares – campeão geral

1º ao 3º lugares por modalidade e naipes.

##### **Medalhas**

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



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

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

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

Parágrafo Único – Em caso de empate na classificação final por entidade, será obedecido o seguinte critério:

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

## CAPÍTULO VIII – DO RECURSO

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

1. Somente quem poderá impetrar recurso será o coordenador geral responsável pela entidade, nome este que consta no Mapa Ofício de Inscrições, não caberá ao Tribunal ir a procura de provas, estas deverão acompanhar o recurso.
2. Entregar o recurso para o coordenador da modalidade ou na secretaria da CCO no prazo máximo de 04 horas após o último jogo da rodada programada para aquele dia. Obs: se for o último jogo da noite, deverá entregar até às 9h do dia seguinte.
3. O recurso poderá ser manuscrito ou digitado e entregue em duas vias de igual teor e forma, acompanhado da apresentação de provas.

## CAPÍTULO IX – DOS UNIFORMES

Art. 26 - As entidades participantes deverão apresentar-se para os jogos devidamente uniformizados. O uniforme a ser exigido em cada modalidade que compõem a edição dos JATOO será a camiseta padrão, para todos atletas inscritos para a rodada e/ou partida, com exceção nas seguintes modalidades: atletismo, badminton, beach tênis, ciclismo, ginásticas, lutas, natação e volei de praia.

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

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

## CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

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

Art. 28 – Em todas modalidades serão realizadas as competições que contarem com um mínimo de **02 (duas) entidades** inscritas.

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



para os demais.

Art. 30 – Com relação aos cartões, casos de WxO e desclassificação de equipes durante os JATOO, será aplicado o seguinte procedimento:

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

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

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

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

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

**Art. 33 – Para as modalidades em que haja necessidade de classificar, entre os grupos, uma ou mais equipes para as fases seguintes, serão utilizados os procedimentos e Critérios Técnicos disponíveis do Regulamento Técnico das modalidades dos Jogos Abertos do Paraná, disponível em <https://www.esporte.pr.gov.br/JAPS/Pagina/Jogos-Abertos-do-Parana-Regulamentos>.**

**Art. 34 – Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.**



## REGULAMENTO TÉCNICO

### ATLETISMO

1. As provas serão regidas pelas regras internacionais da IAAF, com algumas exceções definidas no Conselho Arbitral.
2. A modalidade de atletismo será constituída das seguintes provas:  
**Categoria Masculino e Feminino (9 provas)**
  - a) Corridas 100m, 200m, 400m, 800m e 1500m pista
  - b) Revezamento 4x100m
  - c) Salto em Distância
  - d) Lançamento de Dardo
  - e) Arremesso de peso
3. Para ser considerada a participação da entidade, a mesma deverá competir com um mínimo de 02 atletas e no máximo 27 atletas.
4. A confirmação dos atletas nas suas referidas provas será realizada no dia do evento, antes do início da competição, em horário pré estabelecido.
5. Em cada prova poderão participar até 03 (três) atletas de cada entidade.
6. O atleta poderá participar de quantas provas desejar.
7. A Classificação Final da modalidade de Atletismo, para os sexos feminino e masculino, será feita pela soma dos pontos obtidos nas disputas de cada uma das provas listadas no item 2, conforme segue:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto
8. A Prova de revezamento terá pontuação dobrada.
9. Em caso de empate na contagem final, vencerá a equipe que tiver conquistado o maior nº de primeiros lugares nas diversas provas. Persistindo o empate adota-se o critério do maior nº de segundos lugares e assim sucessivamente.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

### BADMINTON

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

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto
5. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

### BASQUETEBO

1. Os jogos de Basquetebol serão regidos pelas regras da Confederação Brasileira de Basquetebol.
2. O tempo de duração de cada partida será de: 4 tempos de 10 minutos corridos. O cronometro será parado no lance livre e no pedido de tempo.
3. No 1º e 2º quarto poderá ser solicitado 01 pedido tempo por quarto e no 3º e 4º quarto poderá ser solicitado 01 pedido de tempo por quarto.



4. Critérios de desempate para classificação:
  - a) Confronto direto (entre 2 equipes);
  - b) Maior nº de vitórias;
  - c) Saldo de pontos;
  - d) Ataque mais positivo;
  - e) Sorteio.
5. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
  - a) 02 pontos por vitória
  - b) 01 ponto por derrota.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

#### BEACH TENNIS

1. O Campeonato de Beach Tennis será disputado nos naipes feminino e masculino, sendo que cada equipe poderá inscrever até duas (2) duplas;
2. A competição será realizada da seguinte maneira:
  - a) 1ª Partida – simples
  - b) 2ª Partida – simples
  - c) 3ª Partida – duplas (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:
  - a) Confronto direto;
  - b) Saldo de games geral entre as equipes empatadas;
  - c) Maior nº de games ganhos em todos os jogos da Fase;
  - d) Sorteio.
10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.
11. A Classificação Final da modalidade de Beach Tênis, para os sexos feminino e masculino, será feita pela soma dos pontos obtidos nas disputas, conforme segue:

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

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

#### BILHARITO (BOLA 8)

1. O Campeonato de Bilharito será disputado por Equipes, pelo Sistema “Davis”.
2. Cada Jogo será disputado na melhor de três (03) partidas, da seguinte maneira:
  - a) 1ª Partida – Individual
  - b) 2ª Partida – Individual
  - c) 3ª Partida – Duplas (somente em caso de empate)
3. Cada Partida será disputada na melhor de três (03) sets.
4. Será computado um (01) ponto ganho para a equipe vencedora em cada jogo para efeito de classificação no grupo.
5. Cada equipe será composta de até 03 jogadores – 02 titulares e 01 reserva.
6. No caso de empate na classificação final do grupo, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:
  - a) Resultado do confronto direto na Fase;
  - b) Maior saldo de partidas;
  - c) Maior saldo de jogadas (sets) em todos os jogos da Fase;



- d) 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 a 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 derrubara bola de nº 8 e na mesma tacada derrubar uma bola do adversário perde a partida, porque ainda deve tirar uma bola do oponente como punição.
  22. Os atletas que possuem tacos e desejam jogar com os mesmos podem fazê-los.
  23. Não é permitido ao tacador dar dois toques na bola branca. Caso isto ocorra, é considerada bola jogada e se não acertar nas suas bolas será punido tirando da partida uma bola do adversário, a de nº menor.
  24. Quando na saída o atleta errar de bolas, a bola branca volta ao início da saída livre. Caso a bola branca caia na caçapa, volta para o centro da mesa prosseguindo a partida.
  25. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## BOCHA

1. O Campeonato de Bocha será disputado de acordo com a regra mundial em vigor -Ponto-Rafa-Tiro e de acordo com o Regulamento da Federação de Bocha do Paraná 2026, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever até 2 trios, sendo para cada trio 3 titulares e 1 reserva.
3. As equipes terão direito ao reconhecimento de cancha "passeio", conforme a regra.
4. Os jogos serão realizados da seguinte forma: Uma partida de trios.
5. O jogo será disputado até 12 pontos.
6. O sistema de pontuação será:
  - 6.1 Vitória 01 ponto;
  - 6.2 Derrota 00 ponto.
7. O sistema de desempate adotado seja nas fases classificatórias ou quando for chave única será o seguinte:
  - a) Confronto direto;
  - b) Saldo de bochas de todas as partidas da fase que originou o empate;
  - c) Sorteio.
8. A Classificação Final da modalidade de Bocha, para os sexos feminino e masculino, será feita pela soma dos pontos obtidos nas disputas, conforme segue:



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

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **BOLÃO**

1. O Campeonato de Bolão será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão, obedecendo as normas dos Jogos Oficiais do Estado do Paraná, e também as normas contidas neste regulamento.
2. O campeonato será realizado em dois naipes: masculino e feminino, que transcorrerão paralelamente e independentes entre si.
3. A competição será efetivada conforme o número de EQUIPES inscritas.
4. Cada equipe poderá inscrever até seis (06) atletas, sendo que somarão apenas os pinos dos cinco (05) melhores atletas, descartando o pior resultado.
5. A entrada na pista será de acordo com a tabela a ser publicada em boletim oficial. A equipe escalada em primeiro lugar será aquela que dará início à partida.
6. Cada atleta terá direito a 05 arremessos em cada pista. Haverá bola de experiência em cada pista, em todas as fases da competição.
7. As bolas utilizadas deverão ter diâmetro máximo de 23cm e peso máximo de 11kg. Elas serão aferidas pelo árbitro da partida no momento que o atleta adentrar a cancha. Não será permitida a troca de bola.
8. A competição será disputada no sistema de caminhadas, sendo 5 bolas lançadas em cada pista, tanto nos bolões de 4 como de 2 pistas. O nº de caminhadas será definido no congresso técnico.
9. A classificação final se dará por somatória de pinos derrubados ao longo de todas as caminhadas.
10. Serão premiadas as 03 melhores equipes por naipe, além dos 03 melhores atletas individuais por naipe.
11. O sistema de desempate adotado na caminhada será o seguinte, durante a 1ª fase e 2ª fase da competição:
  - a) Maior número de 180, 179, 178, e assim sucessivamente na Fase;
  - b) Maior número de 45, 44, 43, e assim sucessivamente na Fase;
  - c) Maior número de 09, 08, 07, e assim sucessivamente na Fase.
  - d) Sorteio.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **CABO DE GUERRA**

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

## **CANASTRA**

1. Cada equipe poderá inscrever até três (03) duplas, sendo permitido 1 atleta reserva para cada dupla.
2. Para as disputas da 1ª fase, serão formados grupos, evitando que duplas da mesma equipe fiquem no mesmo



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



- a) Vitória 2 pontos;
- b) Derrota 0 ponto.

31. A Classificação Final da modalidade de Canastra, para os sexos feminino e masculino, será feita pela soma dos pontos obtidos nas disputas, conforme segue:

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

32. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## CAPOEIRA

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

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

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



### CICLISMO (MTB REVEZAMENTO)

1. A prova será realizada em circuito fechado, em estrada rural, sujeito a tráfego de veículos, a quilometragem do percurso será de 5.9 km.
2. A prova terá percurso único com duração de 1:30 h, mais uma volta.
3. Cada entidade poderá inscrever 1 equipe por naipe.
4. Cada equipe deverá ter obrigatoriamente no mínimo 2 atletas para participar da prova, e máximo 5.
5. Toda equipe deverá realizar o revezamento entre os atletas inscritos que assinaram a súmula.
6. Após a assinatura da súmula, não será permitido a troca de integrantes.
7. Só serão aceitas bicicletas da modalidade MTB, com 100% de tração humana (proibido bike elétrica).
8. Cada atleta participante dos Jogos, deverá estar com todo equipamento de segurança apropriado da modalidade, sendo o uso obrigatório de capacete.
9. 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.
10. Em caso de empate no número de voltas, a classificação se dará pelo critério de chegada.
11. Para a identificação de cada equipe, será disponibilizado um numeral para ser fixado em cada bicicleta.
12. 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.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

### CICLISMO (SPEED)

1. A prova será realizada em circuito fechado, no parque do povo, com quilometragem do percurso será de cerca de 2km.
2. A prova terá percurso único com duração de 1:00 hora, mais uma volta.
3. Cada equipe poderá inscrever até 2 atletas por naipe.
4. Todos atletas devem assinar a súmula antes da prova.
5. Só serão aceitas bicicletas da modalidade Speed.
6. Cada atleta participante dos Jogos, deverá estar com todo equipamento de segurança apropriado da modalidade, sendo o uso obrigatório de capacete.
7. O atleta que for alcançado e ultrapassado pelo pelotão será desclassificado da prova.
8. Para a identificação de cada equipe, será disponibilizado um numeral para ser fixado em cada bicicleta.
9. Todas as equipes deverão estar no local da prova com 1 hora de antecedência da largada para a identificação e assinatura da súmula. Identificando um responsável pela equipe, perante a organização da prova.
10. Para efeito de classificação geral em cada naipe, será obedecida a seguinte pontuação:

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

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

### FUTSAL

1. A modalidade de futsal será disputada de acordo com as Regras Oficiais em vigor no país, obedecendo ainda o disposto neste regulamento.
2. As partidas serão disputadas em dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos cada, com um intervalo de 05 minutos entre um tempo e outro.
3. Contagem de Pontos:
  - 3.1 Vitória 3 pontos;
  - 3.3 Empate 1 ponto;
  - 3.3 Derrota 0 ponto.
4. Das penalidades:
  - 4.1 Os cartões amarelos não serão cumulativos;
  - 4.2 Um cartão vermelho - suspensão de 01 jogo automático.



5. Critérios de desempate:
  - 5.1 Confronto direto (entre duas equipes);
  - 5.2 Maior número de vitórias na Fase;
  - 5.3 Melhor saldo de gols;
  - 5.4 Ataque mais positivo;
  - 5.5 Defesa menos vazada;
  - 5.6 Sorteio.
6. Fica opcional o uso de caneleiras.
7. Na modalidade Futsal, nas fases eliminatórias, em caso de empate no tempo normal será efetuada a cobrança de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, persistindo o empate será cobrado tiros livres diretos, alternadamente, até que haja um vencedor.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

#### **FUTEBOL SETE**

1. A modalidade de futebol sete será disputada de acordo com as Regras Oficiais em vigor no país, obedecendo ainda o disposto neste regulamento.
2. As partidas serão disputadas em dois tempos de 25 minutos corridos cada, com um intervalo de 05 minutos entre um tempo e outro.
3. Contagem de Pontos:
  - 3.1 Vitória 3 pontos;
  - 3.3 Empate 1 ponto;
  - 3.3 Derrota 0 ponto.
4. Das penalidades:
  - 4.3 Os cartões amarelos não serão cumulativos;
  - 4.4 Um cartão vermelho - suspensão de 01 jogo automático.
5. Critérios de desempate:
  - 5.7 Confronto direto (entre duas equipes);
  - 5.8 Maior número de vitórias na Fase;
  - 5.9 Melhor saldo de gols;
  - 5.10 Ataque mais positivo;
  - 5.11 Defesa menos vazada;
  - 5.12 Sorteio.
6. Fica opcional o uso de caneleiras.
7. Nas fases eliminatórias, em caso de empate no tempo normal será efetuada a cobrança de 03 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, persistindo o empate será cobrado tiros livres diretos, alternadamente, até que haja um vencedor.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

#### **FUTEVOLEI**

1. A modalidade Futevôlei é formada por dois (2) jogadores nas duplas e (um reserva).
2. Somente os jogadores inscritos na súmula poderão participar do jogo.
3. Todos os jogadores devem estar cientes e cumprir aos oficiais de Futevôlei (CBFv).
4. Os participantes devem acatar as decisões da equipe de arbitragem com alto espírito esportivo, sem discuti-las. No caso de dúvidas, poderá ser solicitada uma explicação.
5. Os participantes devem evitar ações que provoquem retardamento da partida.
6. É permitida a comunicação entre os jogadores de uma equipe durante a partida.
7. Durante o jogo, apenas o capitão está autorizado a falar com os árbitros, desde que a bola não esteja em jogo: solicitar autorização, checar a rede, a bola, etc., endireitar uma linha de delimitação da quadra que esteja fora de posição e solicitar tempo.
8. É obrigatório a utilização de uniforme (que identifique a entidade representada na disputa desta modalidade).
9. Após o aquecimento, o qual não deve exceder cinco (5) minutos, na presença do Árbitro e dos dois Capitães deve ser realizado o sorteio, cujo vencedor escolherá campo ou saque.
10. A ordem de saque de cada equipe será comunicada pelo Árbitro antes do início do jogo.



11. A jogada começa com o apito do Arbitro, mas a bola só é considerada em jogo a partir da execução do saque.
12. Bola fora do jogo - A jogada termina com o apito do árbitro. Mas caso ele apite devido a uma falta cometida com a bola em jogo, a partir da execução do saque.
13. Bola Dentro - A bola é considerada dentro quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites.
14. Bola Fora - A bola é considerada fora quando:
  - 14.1 Atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo, sem tocar as linhas limites.
  - 14.2 Toca num objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo
  - 14.3 Toca as antenas, cordas, postes ou própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das antenas
  - 14.4 Cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.
15. Toda falta cometida acarretará um ponto para a equipe adversária.
16. Será considerada uma falta quando um atleta encostar com qualquer parte do corpo na rede de jogo.
17. Cada equipe tem direito de tocar a bola no máximo três (3) vezes e no mínimo, uma vez para retorna-la pôr cima da rede ao campo adversário.
18. Estes toques incluem, não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.
19. Não é permitido ao jogador tocar na bola duas vezes consecutivamente.
20. Não é permitido nenhum tipo de toque com a mão ou braço.
21. Dois jogadores podem tocar a bola num mesmo momento. Quando dois companheiros de equipe tocarem a bola simultaneamente considera-se como dois toques efetuados pela equipe.
22. Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.
23. Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou qualquer outra estrutura e/ou objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (Tocar a rede ou interferir na jogada da equipe adversária, etc) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.
24. Falta no toque de bola:
  - 24.1 Quatro toques - Ocorre quando a equipe toca na bola 4 (quatro) vezes antes de devolvê-la ao campo do adversário.
  - 24.2 Toque irregular - Quando a bola toca no braço, antebraço ou na mão do atleta.
25. Haverá troca de lado quando a soma dos pontos das duas equipes atingir 6 (seis) pontos, 12 (doze) pontos, 18 (dezoito) pontos, 24 (vinte e quatro) pontos e 30 (trinta) pontos.
26. A partida será disputada em melhor de 3 sets vencedores: A equipe vence a partida quando ganha 2 sets (caso isso aconteça, não é obrigatório jogar o 3º set e o resultado final será 3x0 para a equipe vencedora. Cada set é disputado até aos 18 pontos (pontos diretos), exceto o 3º set, que será até aos 15 pontos, tendo o vencedor de conseguir dois pontos de diferença sobre o adversário em qualquer um dos sets. Isto implica que se o resultado estiver em 17-17, ou no caso do 3º set 14-14, terão de ser disputados os pontos necessários até que uma das equipas consiga essa vantagem.
27. A equipe vence a partida quando ganha um set de 18 pontos com diferença mínima de 2 pontos.
28. A equipe vence a partida quando ganha um set de 15 pontos com diferença mínima de 2 pontos.
29. **CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**
  - 29.1 Resultado do confronto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)
  - 29.2 Saldo de SETS;
  - 29.3 Saldo de pontos;
  - 29.4 Maior número de pontos feitos;
  - 29.5 Menor número de pontos sofridos;
  - 29.6 Sorteio.
30. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora

## GINASTICA ACROBÁTICA

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. Categoria Livre (11 acima). Equipes compostas por até 2 atletas. Provas Individual e por Equipe: A série deverá ser executada com música de até 1'30"; Deverá ser utilizada a MÃOJOTA na execução das séries.
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. As séries deverão conter elementos que podem ser escolhidos de acordo com a execução de cada atleta, são eles:
  - SALTO: galope, grupado, tesoura, gazela, salto com giro (180º ou 360º), salto em grande afastamento ântero-posterior (salto extensão);
  - EQUILÍBRIO: avião, vela, vela invertida (escorpião), equilíbrio lateral com ajuda Y;
  - FLEXIBILIDADE: espacate (lateral ou ântero-posterior), ponte, sapinho, reversão (para frente ou para trás), reversão trocando de pernas (para frente ou para trás);
  - PARADA DE APOIO: cabeça, cotovelo, mãos. Pernas: fechadas, afastadas, 1 flexionada e a outra esticada.
  - TUMBLING: rolamento (para frente ou para trás), estrela, estrela com uma mão, estrela trocando de perna, rodante.
  - MÃOJOTA (PAR): pernas flexionadas no meio, pernas esticadas no meio, aranha, pernas afastadas/esticadas (saindo da aranha).
  - MÃOJOTA (UMA): aranha, pernas afastadas/esticadas.
6. As séries deverão ser desenvolvidas com os seguintes elementos (podendo ser em ordem aleatória):
  - 6.1 Pose inicial livre;
  - 6.2 1 Equilíbrio (deverá ser mantido por 2");
  - 6.3 1 Salto;
  - 6.4 1 Parada de apoio;
  - 6.5 1 Mãojota (Par);
  - 6.6 1 Tumbling;
  - 6.7 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);
  - 6.8 1 Flexibilidade;
  - 6.9 Passo de dança (8 tempos);
  - 6.10 1 Mãojota (Par)
  - 6.11 1 Tumbling (diferente do realizado anteriormente);
  - 6.12 1 Parada de apoio (diferente do realizado anteriormente);
  - 6.13 Salto ou deslocamento;
  - 6.14 1 Mãojota (Uma ou Par - diferente do realizado anteriormente);
  - 6.15 1 Flexibilidade (diferente da realizado anteriormente);
  - 6.16 1 Tumbling (diferente do realizado anteriormente);
  - 6.17 Pose final livre.
7. Definição das colocações: As equipes deveram ser formadas por até 3 (três) ginastas, sendo a classificação da seguinte maneira: Campeã Individual e Campeã Geral por Equipe: Soma das notas das 2 ginastas da equipe.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## GINÁSTICA RÍTMICA

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

## HANDEBOL



1. O campeonato de Handebol será regido pelas regras oficiais da C.B.H.D, obedecendo as normas contidas neste regulamento.
2. Categoria de disputa – Livre.
3. As partidas terão uma duração de 50 (cinquenta) minutos corridos, divididos em dois tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada um, com intervalo de 10 (dez) minutos.
4. A bola a ser utilizada nos jogos será: Adulto masculino – H3L e Adulto feminino -H2L.
5. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que forexpulsa ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo a súmula.
6. No caso de o jogo terminar empatado no tempo regulamentar, e haja necessidade de apontar um vencedor, o desempate será feito da seguinte forma:
  - 6.1. Prorrogação em 02 (dois) tempos de cinco minutos, sem intervalo;
  - 6.2. Persistindo o empate haverá tantas prorrogações quantas forem necessárias, até que se conheça o vencedor.
7. Nos pedidos de tempo, o cronômetro será paralisado. Cada equipe poderá solicitar um tempo em cada período de jogo.
8. Critérios de desempate:
  - 8.1. Confronto direto na fase (entre duas equipes);
  - 8.2. Maior soma de pontos na fase;
  - 8.3. Maior número de vitórias na fase;
  - 8.4. Melhor Saldo de gols;
  - 8.5. Ataque mais positivo;
  - 8.6. Sorteio.
9. Sistema de pontuação para classificação:
  - 9.1. Vitória 2 pontos;
  - 9.2. Empate 1 ponto;
  - 9.3. Derrota 0 ponto.

## JUDÔ

1. O Campeonato de Judo será regido pelas regras oficiais em vigor no país, estabelecidas pela Confederação Brasileira de Judô (CBJ), obedecendo as normas contidas neste Regulamento.
2. A Competição de Judô será disputada somente no Torneio Individual e absoluto, nos sexos masculino e feminino, para maiores de 18 anos.
3. A inscrição dos atletas deverá ser feita conforme categoria de peso. Caso o atleta não confirme o peso no momento da pesagem, o mesmo não poderá lutar, e não poderá ser inscrito em outra categoria de peso.
4. A equipe poderá inscrever 1 atleta por categoria de peso. O atleta poderá lutar na categoria que estiver inscrito, e também no absoluto.
5. No Campeonato de Judô serão disputadas as categorias de Peso, e Absoluto – se não houver coroa nas categorias de peso. Será realizada uma reunião Técnica, momentos antes do início da competição.
6. Tabelas de Peso Conforme regulamento do Paraná Combate):
  - 6.1 Masculino
    - a) Super Ligeiro: até 55kg;
    - b) Ligeiro: +55/60kg;
    - c) Meio Leve: +60/66Kg;
    - d) Leve: +66/73kg;
    - e) Meio Médio: +73/81Kg;
    - f) Médio: +81/90kg;
    - g) Meio Pesado: +90/100Kg;
    - h) Pesado: +100kg;
    - i) Absoluto: Livre.
  - 6.2 Feminino
    - a) Super Ligeiro: até 44kg;
    - b) Ligeiro: +44/48kg;
    - c) Meio Leve: +48/52Kg;



- d) Leve: +52/57kg;
- e) Meio Médio: +57/63Kg;
- f) Médio: +63/70kg;
- g) Meio Pesado: +70/78Kg;
- h) Pesado: +78kg;
- i) Absoluto: Livre.

7. A classificação final do Judô, para os sexos feminino e masculino, se dará pela soma dos pontos obtidos nas disputas individuais em cada categoria de peso, conforme segue:

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

8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## KARATÊ

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

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

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## NATAÇÃO

1. A competição será regida pelas regras da FINA.
  2. Serão realizadas as seguintes provas:
    - 2.1 100 metros livre;
    - 2.2 50 metros livre;
    - 2.3 100 metros medley;
    - 2.4 50 metros borboleta;
    - 2.5 50 metros costas;
    - 2.6 50 metros peito;
    - 2.7 200 metros livre;
    - 2.8 Revezamento 4 x 50 livre.
  3. Cada equipe poderá inscrever 02 atletas por provas.
  4. Cada atleta poderá nadar 03 provas individuais mais o revezamento.
  5. Cada entidade só poderá inscrever uma equipe de revezamento no masculino e uma no feminino.
  6. Haverá 10 minutos de intervalo para soltura após a última prova individual e o início dos revezamentos.
- OBS:** Pontuação dobrada para os revezamentos.



7. 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.
8. 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

9. Para efeito de classificação geral em cada naipe/prova, será obedecida a seguinte pontuação em cada uma das provas:

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

10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## QUEIMADA

1. A modalidade será disputada na categoria masculino e feminino.
2. É obrigatório a utilização de uniforme (camisa que identifique a entidade representada na disputa desta modalidade, não podendo o atleta jogar descalço).
3. Cada representação poderá inscrever 12 (doze) participantes, sendo 06 (seis) titulares e 06 (seis) reservas.
4. A forma de disputa será a de queimada quente, sendo considerada queimada quando a bola tocar em qualquer parte do corpo e em seguida cair no chão, sendo disputa em 03 sets.
5. Caso uma equipe vença os 02 (dois) primeiros sets, o resultado final será de 3 (três) a 0 (zero) para a equipe vencedora (será acrescentado automaticamente uma vitória, isto para efeito de decisão de critério de desempate na primeira fase).
6. Após iniciada a competição, só poderá ser substituído o jogador que ainda não tenha sido considerado queimado.
7. Será considerada queimada dupla ou tripla, quando a bola tocar em duas ou três jogadoras e cair no solo.
8. Quem pisar nas linhas demarcatórias da quadra de jogo será advertida pelo árbitro, e na segunda vez será considerada queimada.
9. Se um atleta fizer o encaixe e pisar nas linhas demarcatórias da quadra de jogo, será considerada queimada.
10. Se o atleta ao arremessar, pisar na linha demarcatória da quadra de jogo e queimar uma adversária, não valerá a queimada, a atleta punida e perderá a posse de bola.
11. A bola arremessada sobre os adversários em quadra, com o intuito de cansar as mesmas, somente duas vezes serão toleradas, na terceira, a bola deverá ser arremessada com a intenção de queimar o adversário.
12. O atleta “Queimado” deverá se dirigir até na mesa de controle para ser identificada com “queimada quente” e a mesma não poderá mais permanecer no banco de reservas.
13. Será considerada vencedora, a equipe que conseguir “queimar” todas as jogadoras da equipe adversária em cada set.
14. Será considerada bola de outra equipe, quando a mesma sair pela lateral do campo adversário. Somente poderá pegar a bola os reservas da equipe.



15. Quando o atleta for queimado a partida se interrompe para que a mesma se retire da quadra de jogo.
16. Só poderá ser efetuada uma substituição quando a bola estiver fora de jogo (bola parada).
17. A substituição só poderá ser feita por uma reserva entrando no lugar de um atleta que ainda não foi “queimado”.
18. Haverá árbitros para a disputa da mesma.
19. DA CONTAGEM DE PONTOS: A forma de contagem de pontos será: vitória 3 pontos e derrota 0 pontos.
20. Será considerada queimado o atleta que ao segurar a bola, arremessada pelo adversário, quicar (bater) a mesma no chão antes de fazer o arremesso. Se um atleta segurar a bola, vindo do adversário, passar para uma companheira para que esta execute o arremesso e está quicar a bola no chão, as duas serão consideradas queimadas.
21. EMPATE ENTRE DUAS EQUIPES OU MAIS:
  - a) Confronto direto (somente entre duas equipes);
  - b) Saldo de Sets;
  - c) Maior número de sets ganhos;
  - d) Menor número de sets perdidos;
  - e) Sorteio.
22. Nenhum atleta poderá sair do seu campo de jogo sem a autorização de um dos árbitros da partida.
23. Cada equipe terá um limite máximo de 06 (seis) substituições por set da partida.
24. Somente será permitido em pé, para orientações às atletas, o técnico da equipe, o mesmo deverá respeitar como limite máximo, a linha pontilhada da quadra do voleibol, quando a equipe tiver um auxiliar técnico, o mesmo deverá permanecer sentado no banco de reservas. Técnico comunica o árbitro para que faça parada do jogo desde que a bola esteja em zona morta, sem ataque progressivo de queimada do adversário.
25. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

## TÊNIS DE CAMPO

1. O Campeonato de Tênis de Campo será disputado em competição por equipe, no sistema “Davis” (02 partidas individuais e 01 partida de duplas) nos naipes masculino e feminino. Com no mínimo de dois jogadores.
2. A competição será realizada da seguinte maneira:
  - 2.1 1ª Partida – Simples : A x X;
  - 2.2 2ª Partida – Dupla x Dupla;
  - 2.3 3ª Partida – Simples: B x Y ( somente em caso de empate ).
3. As disputas serão em dois sets vencedores sem vantagem.
4. A escalação de ‘A’, ‘B’, ‘X’ e ‘Y’ deverá ser entregue aos assessores de modalidade, por escrito, antes da primeira partida.
5. Não será permitida substituição após o início de cada partida.
6. Os (as) atletas que tiverem disputado as partidas de Simples poderão disputar a partida de Duplas.
7. Será de responsabilidade dos participantes a apresentação de bolas em condições de jogo para as partidas em que estiverem envolvidos.
8. Sistema de disputas: de 04 a 05 equipes todos contra todos, de 06 a 08 equipes grupamentos e acima de 08 equipes eliminatória simples.
9. Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:
  - 9.1 Confronto direto (entre duas equipes);
  - 9.2 Maior Nº de Sets ganhos;
  - 9.3 Maior Nº de Games ganhos;
  - 9.4 Maior saldo de Games;
  - 9.5 Sorteio.
10. Haverá uma tolerância de quinze (15) minutos para o início do primeiro jogo de cada rodada não havendo tal para os demais.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.



## TÊNIS DE MESA

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

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

7. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

## TIRO AO ALVO

1. A competição será disputada nas categorias feminino e masculino, e cada equipe poderá inscrever até 2 atletas em cada um dos napes.
2. A competição será disputada em prova de carabina de pressão até 5,5mm, com propulsão por mola, e prova de pistola/revolver de pressão até 5,5mm, com propulsão de gás comprimido.
3. A prova é realizada a uma distância de 10 metros para a prova de Carabina de Pressão, e 7m para a prova de Revolver/Pistola, com um alvo impresso em papel A3, conforme modelo disposto no final deste caderno. Os competidores devem ficar em pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte, com a arma posicionada ao lado do corpo, carregada e travada. A sustentação da arma se dará com ambas as mãos e o ombro.
4. As miras devem ser abertas, sem nenhum tipo de aparelho ótico. Cada competidor deverá apresentar sua arma e munição para a coordenação da competição.
5. Não serão permitidos acessórios de armas olímpicas, modificações ou adaptações que alterem as características originais da arma, uso de contrapesos de cano, contrapesos externos na coronha, freio de boca, compensador, garfo, apoio do rosto ajustável, elevador do apoio do rosto, qualquer tipo de apoio para mão sob a coronha, tubo prolongador do cano/maça de mira, coronha olímpica, prolongamento da telha como “guarda-mato” mais largo. A alça de mira deve ficar obrigatoriamente à frente da posição do gatilho.
6. O uso de bancada para descanso da arma no intervalo do tiro e de vestimentas utilizadas em provas olímpicas ou que facilitem o tiro também não é permitido. Obrigatório utilização de óculos de proteção. O uso de luneta de observação sobre a bancada não é permitido.
7. A prova consiste de 10 disparos. Na bancada do Box, somente deverá estar a arma, e 15 munições para série, sendo 10 para prova e 5 para reposição em caso de falha; Não é permitida a presença de pessoas não participantes da série na linha de tiro. O atleta é proibido de tocar no alvo após a execução da série, sob pena de desclassificação. É proibido ao atleta sair de seu posto de tiro para avançar na linha de tiro até os suportes onde os alvos encontram-se fixados. Antes do início do torneio, será realizada uma palestra para alinhamentos das normas de segurança.



8. O atirador tem até 5 minutos para finalizar os 10 tiros.
9. Ao término atirador deve desmuniar e deixar arma aberta na bancada, descumprimento dessa regra cabe punição na pontuação, atleta perderá 5 pontos.
10. O diretor de prova pode em qualquer momento examinar os equipamentos do atirador e impugnar os resultados caso julgue em desacordo com as normas estabelecidas;
11. Caso o atirador desrespeite as normas de segurança do estande de tiro será desclassificado da prova de tiro;
12. Será obrigatório o uso do uniforme (camiseta);
13. O atirador deve permanecer em silêncio durante a prova de tiro, e quando se dirigir ao diretor de prova deve fazer de forma educada e que não atrapalhe os demais competidores;
14. O Alvo será impresso em papel A3, conforme modelo anexo no final deste caderno.
15. Para efeito de classificação geral será obedecida a seguinte pontuação:

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

16. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão disciplinar.

## TRIATHLON

1. O presente Regulamento rege a organização e a realização da prova, aplicando-se subsidiariamente e em caráter prevalente, no que couber, as normas, diretrizes e regras técnicas emanadas pela Confederação Brasileira de Triathlon e pela World Triathlon, em suas versões vigentes à época do evento.
2. Na hipótese de conflito entre as disposições deste Regulamento e aquelas estabelecidas pelas entidades mencionadas no caput, prevalecerão as normas da Confederação Brasileira de Triathlon e da World Triathlon, conforme o âmbito de sua competência, obrigando-se todos os participantes, atletas, equipes e oficiais ao seu integral cumprimento
3. A modalidade de Triathlon consiste na execução de três provas sequenciais: NATAÇÃO – CORRIDA – CICLISMO, cuja vitória se dá pelo menor tempo para completá-las, na qual participam pessoas de ambos os sexos, distribuídos nas seguintes distâncias, naipes feminino e masculino:  
SPRINT MASCULINO: 750m Natação (2 voltas) / 20 Km Ciclismo (5 voltas) / 5 Km Corrida (2 voltas)
4. Toda inscrição de atleta deixará claro que o mesmo goza de perfeito estado de saúde, eximindo a comissão organizadora da prova, bem como os patrocinadores, de quaisquer responsabilidades.
5. Cada equipe poderá inscrever até dois (2) atletas e cada naipe.
6. Todos os atletas participantes deverão obedecer ao trajeto do percurso estabelecido pela comissão organizadora da prova, com a penalização de desclassificação se o atleta não o fizer.
7. No ato da inscrição, o atleta estará concordando com as condições estipuladas neste regulamento.
8. Para efeito de classificação geral em cada naipe, será obedecida a seguinte pontuação:

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

9. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da prova.

## TRUCO

1. A competição seguirá as regras da federação Paranaense de Truco, regido pelas seguintes Regras do Jogo de Truco.
2. **CARTEADA:**
  - 2.1 O sorteio para saber quem iniciará dando cartas será feito pela escolha por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.
  - 2.2 Na primeira vaza de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
  - 2.3 No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta sua ou de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.



- 2.4 Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema os jogadores deverão jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua ordem.
- 2.5 Caso o jogador jogue antecipado a carta não pode retornar a mão.
- 2.6 Caso o jogador mate e torne junto, fora de sua vez, o jogo segue normalmente e as duas cartas já estarão na mesa não podendo retornar, mesmo em caso no qual a primeira carta se ja morta. Por exemplo: o contrapé joga o copa e um 2 (duque) junto. O copa é para a primeira e o 2 (duque) para segunda vaza, mesmo que o pé mate o copa, o 2 (duque) já estará jogado na mesa não podendo ser trocado.
- 2.7 Diferentemente do item acima, qualquer carta que seja vista ou mostrada intencionalmente ou por acidente a dupla perderá o(s) ponto(s) em disputa. Inclusive se o atleta jogar as cartas na mesa será considerado corrido mesmo tendo jogo suficiente para ganhar. Perdendo os pontos em disputa. Por exemplo, o pé de jogo faz a primeira e torna mais dois 3 (terno) juntos, será considerado que ele correu. Ele deve tornar o 3 (terno) e esperar sua vez novamente. A menos que for jogo absoluto como gato ou primeira feita e casal do meio.
- 2.8 Se o jogador encostar suas cartas no baralho será considerado que a dupla correu e perde os pontos em disputa.
- 2.9 Para tornar a carta fechada o jogador deve encostar a carta no baralho, se colocar fechada em cima da mesa, ou jogar fechada fora do baralho não significa que pôs no baralho ou correu.
- 2.10 Se o jogador empurrar o monte do baralho fechado ou retirar a vira significa que está correndo.
- 2.11 O jogador pode tocar e movimentar as cartas que já estão abertas na mesa, inclusive várias delas (ciscar cartas), desde que não as feche ou guarde no monte. Isso não significa que ele correu.
- 2.12 Em jogadas nas quais aconteça alguma irregularidade, por exemplo, virar uma carta o jogo deve parar imediatamente, se o jogo seguir o adversário não poderá mais reclamar o direito ao ponto pelo erro.
- 2.13 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª.) carta. Depois da vira o carteador tem que colocar o baralho na mesa sem poder movimentá-lo mais. Por exemplo, continuar embaralhando.
- 2.14 Após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.
- 2.15 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- 2.16 Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 1(um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.
- 2.17 Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, o carteador poderá usar também as suas cartas fechadas para fazer o maço juntamente com as cartas fechadas do parceiro.
- 2.18 O jogador encarregado do corte pode cerrar o baralho sucessivamente até três vezes e tirar uma carta inclusive do meio do baralho se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, quanto o corte e a dada de cartas, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.
- 2.19 Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte/da vez.
- 2.20 Se houver incorreção na dada de cartas, por exemplo, olhar a carta, carta virada, duas ou quatro cartas, perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde 1 (um) ponto e passa o baralho.
- 2.21 É proibido trucar com 2 (duas) ou com 4 (quatro) cartas iniciais. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde 1 (um) ponto e passa o baralho. Caso haja a trucada com 2 (duas) ou 4 (quatro) cartas quem a fez perde os pontos em disputa, sendo permitido a pergunta da quantidade de cartas.
- 2.22 O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da coordenação e/ou comissão organizadora.
- 2.23 É terminantemente proibido o uso de objetos que reflitam as cartas, assim como, marcar cartas, por exemplo, com unhas, tintas, rasuras, outros produtos, etc., sob pena da dupla ser desclassificada e eliminada sumariamente da Etapa e do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções.
- 2.24 Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificada e eliminada da respectiva Etapa e/ou do Campeonato e, ainda, poderá vir a sofrer outras sanções.

### **3. EMPATE**



3.1 Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

3.2 Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em CARTA EXPOSTA PERDE, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no ESCURO (CARTA FECHADA) GANHA, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza. Por exemplo, se após empate das duas vazas o mão bate um A (às) o próximo jogador TRUCA vendo o A (às) e tem um 2 (duque), o adversário chama e empata no 2 (duque). Ganha o ponto quem chamou a trucada, pois quem trucou o A (às) aberto assumiu o risco de perder para a carta fechada do outro adversário.

3.3 Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como, por exemplo, a dupla que tiver até 8 (oito) pontos poderá retrucar, se tiver 9 (nove) pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, a pontuação do retruco é mantida, porém quem retrucou não terá o direito a vantagem do empate.

#### **4. MÃO DE 11 (ONZE)**

4.1 Não é permitido trucar em mão de onze, quem o fizer perde os pontos em disputa. Durante a distribuição de cartas na mão de 11 (onze) quem estiver dando cartas não poderá olhar suas cartas antes da distribuição terminar, podendo o parceiro olhar as cartas. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas.

4.2 Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir 11 (onze) pontos, a dupla que ainda não alcançou os 11 (onze) pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os 11 (onze) pontos.

4.3 Se ambas as duplas tiverem 11 (onze) pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta 11X11(onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.

4.4 Se houver 3 (três) empates na mão de onze ganhará os pontos a dupla que não tiver os 11 (onze) pontos.

4.5 Se houver 3 (três) empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.

4.6 No caso de uma dupla ter e/ou mostrar: o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª. (primeira) vaza feita e o gato, ou 1ª. (primeira) vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto, ganhará normalmente a partida.

4.7 Em qualquer outro caso se mostrar a carta perde os pontos em disputa, inclusive se matar e tornar as duas cartas e mesmo que mostre cartas muito fortes, só poderá mostrar em casos de jogo absoluto. Por exemplo, mata a primeira vaza e torna dois 3 (três) ou casal menor, por ser proibido mostrar cartas perderá os pontos em disputa. Deverá sempre esperar sua vez de jogar as cartas, a menos que seja absoluto.

#### **5. CONVERSA**

5.1 Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais não verbais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla. Nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas. Inclusive em sinais escondidos com braços não pode ter palavras emitidas as quais os jogadores escutem.

5.2 É terminantemente proibido o comando verbal do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.

5.3 Em caso de trucada ou retrucada a análise da jogada pelos jogadores é livre. Assim como as provocações ao adversário dentro dos limites éticos pode ser realizada.

5.4 As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa, ou de quem é a primeira, ou o que está vindo.

5.5 A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não à chamada só valerá se houver expressão verbal, por exemplo, Joga! Não quero! etc. Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

#### **6. POSTURAS, TOLERÂNCIA E TEMPOS DE JOGO**

6.1 A tolerância máxima para o início da 1ª. Rodada de cada etapa do Campeonato (primeira partida/disputa do



torneio) será até o momento do início do Hino Nacional Brasileiro. Encerrando o Hino e após uma equipe/duplas estarem devidamente postadas na mesa de jogo, caso alguma dupla adversária não esteja presente, será considerado W x O, salvo se algum membro da diretoria que esteja participando da abertura do evento. A partir da 2ª rodada da etapa a tolerância máxima será de 5' (cinco minutos) após a chamada de jogo. Os jogadores/duplas que não comparecerem no prazo serão automaticamente desclassificados da disputa/rodada, ficando a equipe impossibilitada de efetuar a substituição por reservas e/ou coringa, devendo jogar o confronto sem uma ou mais mesa/duplas. Levando assim o W x O. O horário e tempo de tolerância seguirá o Relógio Oficial, postado na mesa de Coordenação.

6.2 Nas "Chamadas de Jogo" as equipes/duplas deverão, no prazo máximo estabelecido, se apresentarem e se colocar em posição de jogo/mesa, sob pena de ser aplicado o W x O. Na ocasião e dentro da tolerância permitida, os representantes poderão usar se existir, a sua "dupla reserva" ou o "coringa". Salienciamos que a não presença de algum jogador/dupla na mesa de jogo, após a tolerância máxima permitida, acarretará na aplicação sumariamente do W x O, sem direito a contestação dos envolvidos (jogador/dupla/equipe).

6.3 Fica estipulado que o W x O será considerado como placar de 2 x 0 e pontinhos em cada partida de 24 x 0 (melhor de 03 partidas). As equipes/jogadores devem permanecer no local próprio para a assistência ou próximo ao local dos jogos, no sentido de evitar qualquer problema ou venha receber W x O.

6.4 Todos os participantes ao terminarem suas partidas deverão se retirar do local dos jogos ficando nos locais próprios para a assistência, não sendo permitido circular, olhar ou ficar nas mesas dos demais participantes/duplas, sob pena do jogador/equipe receber advertência e/ou sanções disciplinares por parte da FPRT. Após advertência, se algum jogador insistir em permanecer no local ou reincidir no fato, será eliminado e excluído da etapa em questão. Caso a reincidência aconteça na rodada final da disputa/etapa, o jogador em questão estará automaticamente eliminado e excluído da etapa seguinte.

6.5 É terminantemente proibido fumar (inclusive cigarro eletrônico), levar comestíveis ou bebidas de qualquer espécie (refrigerante, cerveja, etc.) para as mesas e local de jogo. Caso seja constatada esta prática, os jogadores envolvidos serão advertidos. Após advertência, se algum jogador insistir na infração ou reincidir no fato, perderá a partida/confronto em disputa. Água somente após autorização da FPRT.

6.6 É proibida a saída e retirada da mesa de jogo no transcorrer das partidas/confrontos. Em nenhuma hipótese será permitido que uma dupla (dois parceiros), um componente de cada dupla ou ambas as duplas levantem e retirem-se da mesa durante a realização das disputas/confrontos, sob qualquer pretexto.

6.6.1 Quando de uma trucada/retrucada, caso o jogador levante da cadeira e se afaste da sua mesa de jogo, deverá ficar próxima da mesma ou no máximo se afaste por dois (2) metros.

6.6.2 Havendo realmente a necessidade física ou por força- maior, o(s) jogador (es) (apenas um de cada equipe) poderá se ausentar de seu lugar/mesa de jogo, somente no intervalo entre as partidas (pernas) já encerradas e por no máximo 05(cinco) minutos. No percurso de "ida e volta" o jogador não poderá olhar o jogo das outras mesas.

6.6.3 No meio de uma partida, em caso de extrema necessidade, após consulta e autorização da mesa organizadora, um dos participantes poderá se retirar por instantes (exceção).

6.6.4 Caso haja o descumprimento destas normas anteriores, o jogador infrator provocará a perda para sua equipe da partida em disputa.

6.6.5 Caso os 04(quatro) jogadores saírem da mesa ao mesmo tempo/momento, mesmo no intervalo entre cada perna em disputa, ou mesmo um jogador de cada equipe/dupla durante as partidas em disputa, esta será anulada (não havendo outra), não computando vitória para nenhuma das equipes envolvidas e as duplas não terão pontos inseridos em sua colocação.

6.7 Caso algum jogador/dupla venha a bater na mesa de jogo, intencionalmente ou não e isto venha em consequência a virar o baralho (sobra/monte) ou mesmo a(s) carta(s) de algum jogador (companheiro ou adversário) que esteja colocada na mesa de jogo, em qualquer momento da partida e virar com a numeração das cartas para cima, visíveis aos demais jogadores, a qualquer momento da disputa, terá como penalidade a perda dos pontos da jogada em disputa que ocorreu tal atitude/fato.

6.8 No caso de irregularidades e/ou atitudes antiesportivas, por parte de qualquer participante, tais como: chutar cadeira, proferir palavras, gestos ou ações que venham a ofender e agredir seus companheiros, adversários, fiscais, membros da Coordenação, Comissão Organizadora e/ou FPRT, e ainda, fatos ou termos que vão contra os princípios da moral e bons costumes, tais como: "truco seu burrão", "joga idiota", "seu palhaço", etc., não serão admitidas em qualquer hipótese. A equipe/jogador que incorrer em tais atitudes/ocorrências perderá os pontos da jogada em que aconteceram tais atitudes/ocorrência. Persistindo o impasse ou nova ocorrência, será eliminado o jogador/dupla da etapa em questão, e ainda, podendo receber posteriormente



outras sanções disciplinares por parte da FPRT.

6.9 Fica expressamente proibida a utilização nos ambientes de jogos de quaisquer tipos de aparelhos sonoros, de percussão ou qualquer outro que produza sons que possam perturbar a ordem e o bem estar dos participantes de cada evento, sob pena de exclusão deste elemento e/ou equipe que fizer uso. Exceção única à aparelhagem de som utilizada pela Federação Paranaense de Truco para a chamada de jogos e condução do evento nas suas necessidades.

6.10 Recomenda-se aos jogadores que para o bom andamento das partidas, não utilizem Aparelho Celular no decorrer das partidas/confrontos.

6.11 As equipes devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo respeito entre os jogadores. Qualquer dúvida, problema ou ocorrência deverá ser encaminhada em primeiro plano a mesa organizadora, posteriormente se necessário ao diretor técnico e esse decidirá se é necessário a presença da Comissão de Ética para dirimir a ocorrência;

6.12 Havendo parada para almoço/jantar a Coordenação definirá uma “escala”, conforme o andamento das partidas/chaves, devendo os representantes das equipes assinarem o “horário de saída e retorno” da sua equipe, sob pena de (no caso de atraso ou ausência) de receber W x O em uma ou mais mesas de jogo.

6.13 Expressamente proibido jogo que envolva dinheiro/apostas dentro da área de jogos, ficando as duplas envolvidas sujeitas à perda de pontos.

6.14 Duração da partida de no máximo 1h30min.

6.14.1 Após 1h15min, a coordenação avisará o tempo a cada cinco minutos, e cada trucada terá tempo de decisão de 30 segundos – o mesmo se aplica ao retruco. Após 30 segundos e não havendo decisão, quem trucou ou retruco ganhará os pontos em disputa no caso 3 pontos na trucada e 6 na retrucada.

6.14.2 Após 1h30min. E não havendo um vencedor as duplas serão segregadas (colocadas de lado), para terminarem a partida.

6.14.3 Caso a federação faça a chamada de jogo e se passe os 5 minutos da tolerância para o início da nova rodada e as duplas ainda estejam em jogo as mesmas levarão W x O. Pois as equipes não poderão fazer substituição mesmo que possuam coringa ou dupla reserva.

6.14.4 Porém caso a partida ultrapasse o tempo, mas os atletas envolvidos cheguem a mesa dentro da tolerância dos 5 minutos da próxima rodada os mesmos poderão iniciar normalmente.

6.14.5 Quem se sentir prejudicado com relação ao tempo, deve fazer anotação no verso da súmula para averiguação por parte da comissão técnica.

6.15 Todo o atleta regularmente inscrito tem a ciência de que sua imagem e seu nome podem ser usados pela FPRT e outros parceiros para os fins de divulgação e registro de eventos. Ou seja, cientes da liberação do uso de imagem. Caso o atleta discordo do termo deve solicitar formalmente por escrito sua recusa.

## **7. SÚMULA E BARALHO**

7.1 Os pontos deverão ser devidamente anotados na Súmula de Jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.

7.2 A marcação dos quadrados deve ser completa, incluindo o ponto número 12, pois só assim o sistema consegue registrar o resultado. Sempre com caneta preta ou azul.

7.3 Terminada a partida, a dupla/equipe vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de Coordenação.

7.4 No caso de haver rasura na Súmula, a mesma deverá ser refeita completamente.

7.5 Os baralhos a serem utilizados nas disputas do Campeonato serão exclusivamente os fornecidos pela organização.

## **8. PUNIÇÕES DE INFRAÇÕES**

8.1 Dar cartas a mais ou a menos; Deixar cair o baralho ou parte do mesmo; Tombar a carta na mesa: Punição 1ª ocorrência passa o baralho, demais ocorrências perde o ponto e passa o baralho.

8.2 Pegar cartas da mesa para jogar novamente; Folear, rabiar o baralho por qualquer método; Marcar cartas com unha, sombreamento, pressão/canoa ou qualquer método: Punição: Perda da perna em disputa.

## **9. POSTURA DO BOM JOGADOR**

9.1 O comportamento e as atitudes dos jogadores quando das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas, gritar diretamente no ouvido do adversário.

9.2 Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco



ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos.

**10. CRITÉRIOS DE DESEMPATE (ÍNDICE TÉCNICO)**

10.1 No caso de as chaves não serem compostas todas com o mesmo número de participantes, será utilizado o percentual de vitórias, considerando-se os pontos possíveis para cada caso, valendo também para a classificação das duplas em cada evento.

10.2 Critérios:

10.1.1 Número de Vitórias;

10.1.2 Número de Pontos;

10.1.3 Confronto Direto (duas equipes);

10.1.4 Saldo dos Pontos do resultado das partidas entre as duplas;

10.1.5 Saldo dos Pontinhos;

10.1.6 Sorteio (Carta maior do truco);

11. Para efeito de classificação geral será obedecida a seguinte pontuação:

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

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**VOLEIBOL**

- Os jogos serão regidos pelas Regras Internacionais da modalidade, com exceção do número de sets.
- Os jogos serão realizados em melhor de 02 sets vencedores.
- 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.
- O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
  - Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
  - Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Sorteio.
  - Observação: Quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e continuarem 2 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item 1.
- O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
  - Jogos com dois sets vencedores, conforme segue:
    - Resultado do jogo 2 x 0 (sets): 3 pontos vencedor e 0 ponto perdedor;
    - Resultado do jogo 2 x 1 (sets): 2 pontos vencedor e 1 ponto perdedor;
  - Sequência de critério para classificação no grupo:
    - Maior número de vitórias no grupo;
    - Maior número de pontos no grupo.
    - Em caso de empate nos dois critérios acima da classificação da modalidade, utilizar-se-á os critérios estabelecidos no item 6.
- O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
  - Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
  - Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
  - Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a



- equipe que obtiver o maior coeficiente);
- 6.5 Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- 6.6 Sorteio.  
Observação: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item 6.1.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

## VÔLEI DE PRAIA

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

## XADREZ

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

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

6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

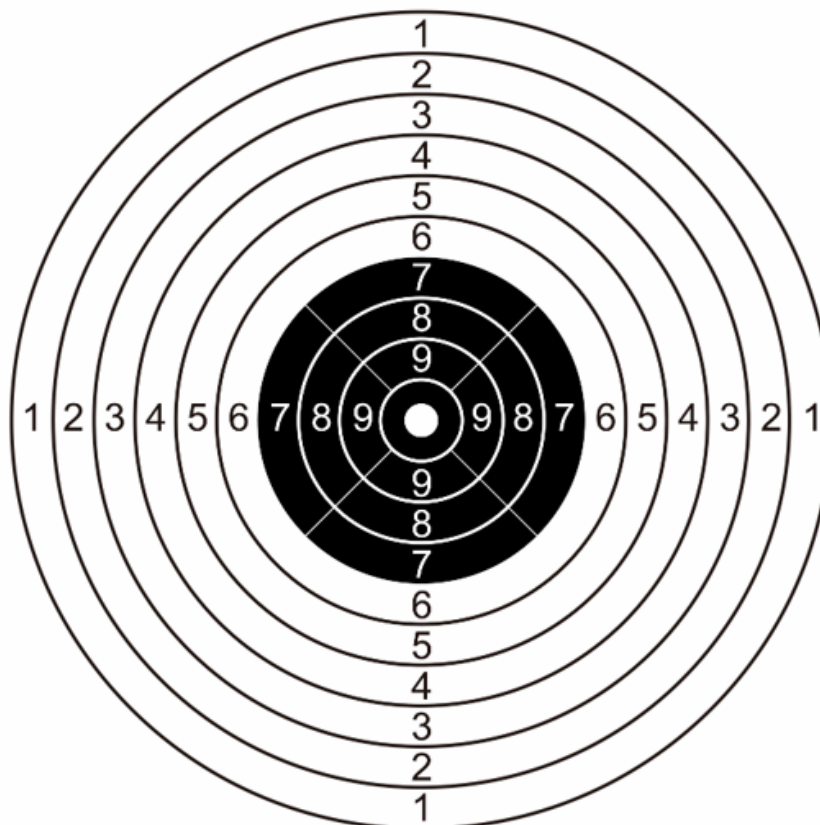
**OBSERVAÇÃO FINAL - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica, embasados pelo REGULAMENTO DOS JOGOS ABERTOS DO PARANÁ/2026. Caso seja necessário classificar equipes por critério técnico, serão utilizados os regulamentos técnicos dos Japs como base/critério.**

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



**JOGOS ABERTOS DE TOLEDO 2025**

NOME DO ATIRADOR:
EQUIPE:



PONTUAÇÃO:
------------

ASS. COORDENADOR DA COMPETIÇÃO	ASS. DO ATIRADOR

Toledo, 10 de junho de 2026

**Coordenação e Organização**  
Secretaria de Esportes e Lazer