**Secretaria de Estado do Turismo, Cultura e Esporte**

**Fundação Catarinense de Esporte – FESPORTE**

**Gerência de Esporte de Participação – GEPAR**

J A S T I

C

**7º JOGOS ABERTOS DA TERCEIRA IDADE**

**DE SANTA CATARINA**

**REGULAMENTO TÉCNICO**

**2014**

Site: www.fesporte.sc.gov.br

E-mail: [jasti@fesporte.sc.gov.br](mailto:jasti@fesporte.sc.gov.br)

**SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO**

**Art. 1.** As provas e jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

**Art. 2.** As organizações das competições e os sistemas de disputa dos **JASTI** serão feitos de acordo com o número de municípios inscritos por modalidade, prova e categoria.

Parágrafo único - Para que ocorram os jogos, em todos os e naipes, é necessária a inscrição de, no mínimo 3 (três) municípios em cada modalidades.

**Art. 3.** A programação dos jogos, datas e horários dos jogos e provas será fixada pela Coordenação do evento e publicada em boletim oficial, havendo uma tolerância máxima de 15 minutos do tempo estabelecido na tabela. Passada essa tolerância, a equipe ou atleta faltoso perderá por WO seja qual for à modalidade em disputa. O placar será de acordo com a regra oficial da modalidade.

**Art. 4.** As modalidades de Bocha, Bolão, Canastra, Dominó e Truco obedecerão aos seguintes critérios:

**Até 5 Equipes: Turno Único**

**De 6 a 8 Equipes**

**a) 1a fase** - duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave;

**b) 2a fase ou semifinal** -1o - chave A X 2o - chave B

-1o - chave B X 2o - chave A

**c) 3a fase ou final** - Perdedor da fase semifinal (3o e 4o lugares)

- Vencedores da fase semifinal (1o e 2o lugares)

**De 9 a 12 Equipes**

**a) 1a fase -** três chaves (A,B e C), classificando-se duas equipes de cada chave.

**b) 2a fase –** eliminatória simples

**Acima de 13 Equipes**

**a) 1a fase**: disputado em chaves formadas por sorteio no congresso técnico.

**b) 2a fase –** eliminatória simples

**Art. 5.** A Coordenação Geral é responsável pela programação e poderá transferir os jogos e

competições, não necessitando, para tanto, da aprovação dos municípios participantes.

**BOCHA RAFA VOLLO**

**Art. 6.** A modalidade de Bocha nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será realizada em cancha de areia ou carpe.

**Art. 7.** Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 8.** A bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de trio.

§ 1.A forma de disputa será definida em Congresso Técnico para a etapa Microrregional.

§ 2. A forma de disputa para etapa estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro colocado de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

**Art. 4.** Antes do início de cada jogo, todos os jogadores deverão assinar a súmula e o responsável de cada equipe deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

**Art. 5.** Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

**Art. 6.** Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

**Parágrafo único -** A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

**Art. 7.** Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória: 02

Derrota: 01

Ausência: zero

**Art. 8.** As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

**Parágrafo único -** Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1. Entre duas equipes: confronto direto;

2. Entre três ou mais equipes:

a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

b) saldo de pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;

c) soma dos pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

**Art. 10.** A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

**Art. 9.** As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

**Art. 10.** O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

**Art. 11.** Para as competições das etapas microrregionais e etapa estadual, o uniforme é optativo entre o do Município (CME, DME, FME) e o oficial, que é calça branca, tênis brancos, meias e cintos brancos e camisa do Município (como forma de identificar a equipe).

Parágrafo único **-** Será permitido o uso de bermudas como uniforme do município ou SDR.

**BOLÃO 23**

**DAS PISTAS, BOLAS E PINOS**

**Art. 12.** As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais internacionais para o esporte de bolão, e pelo que dispuser este regulamento:

**I.** Os ginásios deverão conter quatro pistas iguais e niveladas;

**a)** Excepcionalmente nas etapas microrregionais, a competição poderá ser realizada em duas pistas.

**II.** As bolas poderão ser de qualquer material, com diâmetro máximo de até 23cm e peso máximo de 11 kg, podendo ser de dois ou três furos;

**III.** Os pinos poderão ser de madeira de lei ou plástico, sendo que os pinos nos 1 a 9 deverão ter 40cm de comprimento, e o número 5 (REI), 43 centímetros e deverão ter o mesmo peso.

**IV.** As pistas deverão obedecer às seguintes medidas, aprovadas pela CBBB, a saber:

**a)** 5,60 m - área;

**b)** 10,40m – curso da bola;

**c)** 8,50m - pista de curso após a tesoura;

**d)** 1m - assento dos pinos;

**e)** 0,25m terminal da pista;

**f)** 1m – recolhedor de bolas;

**g)** 26,75m - total;

**h)** O Atleta que ultrapassar o risco de marcatória com a bola na mão será considerado bola em jogo e será marcado zero ponto, não sendo motivo de advertência.

**V)** Ao arremessar a bola o atleta não poderá pisar a faixa de marcatória de 10 cm existente na pista. Após soltar a bola o atleta poderá tocar ou ultrapassar a linha.

**DAS EQUIPES E JOGOS**

**Art. 13.** As equipes serão formadas por 4 (quatro) jogadores titulares e 2 (dois) reservas, com direito a **uma substituição** por partida, em qualquer momento do jogo.

§1. O atleta titular substituido não pode retornar ao jogo na mesma partida.

§2. O substituto lançará imediatamente bolas restantes, valendo a soma dos atletas. Só serão válidos pinos caídos, não valendo os pinos deslocados, haverá bola de experiência em cada pista para cada jogo, sendo a mesma considerada válida se for NOVE.

**Art. 14.** A equipe terá uma única jogada sendo que competirá um atleta por vez, em cada pista, sendo 05 arremessos para cada um, num total de 20 arremessos para cada atleta, tanto no masculino como no feminino, na modalidade CHEIA, sem viela determinada. São cinco bolas nas pistas 1, 2, 3 e 4.

**Art. 15.** Para efeito de classificação na etapa microrregional, será considerada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pinos derrubados numa única passada.

**Parágrafo Único -** na etapa estadual será adotado o seguinte critério para definir o campeão:

1ª Fase – Cada equipe fará sua produção por ordem de sorteio, classificando-se as quatro melhores;

2ª Fase – As quatro equipes da fase anterior farão nova “passada”, sendo que a ordem dessa nova passada será a seguinte: 1ª passada - 4º colocado, 2ª passada - 3º colocado, 3ª passada - 2º colocado, 4ª passada - 1º colocado. Será considerada campeã a melhor produção nesta fase.

**Art. 16.** Ocorrendo empate na classificação, adotar-se-ão os seguintes critérios sucessivamente para desempate o maior número de NOVE, OITO, SETE, SEIS e sorteio.

**Art. 17**. A FESPORTE com apoio da FCBB irá vistoriar e aprovar as condições técnicas das pistas. Haverá reconhecimento das pistas.

**Art. 18.** Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

**Art. 19**. É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões do árbitro, ficando proibido aos atletas protestar com palavras ou gestos que possam interpretar-se como falta de respeito, discutir com o árbitro ou realizar qualquer ato que signifique insubordinação ou ofensa.

**Parágrafo único -** Se o atleta cometer irregularidades de fatos ou de palavras, no parecer do árbitro, será dada ordem ao capitão/técnico da equipe para que o atleta respeite a advertência. Se essa ordem não for observada, o árbitro determinará a retirada do atleta faltoso, o qual não poderá ser substituído na competição, mantendo-se, todavia, os pontos por ele feitos.

**Art. 20**. Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

**Art. 21.** Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

**Art. 22.** Os bolonistas não poderão ser molestados por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.

**Parágrafo único -** Ao árbitro-geral cabe fazer cumprir as observações contidas neste item e promover as iniciativas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos.

**CANASTRA**

**Art. 23.** A modalidade de Canastra nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será

regido por este regulamento e suas especificações.

**Art. 24.** A forma de disputa

§1.Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

**Art. 25**. Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória ............................... 2 pontos;

derrota ............................. 0 ponto;

§2. Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

c) maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

**Art. 26.** O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2(dois) baralhos completos, com as cartas ÀS, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, VALETE, DAMA e REI.

Parágrafo Único**.** Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

**Art. 27.** Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11(onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em seqüência.

**Parágrafo Único -** Não poderá ser mostrada a ultima carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

**Art. 28.** Distribuídas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo Único. Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

**Art. 29.** Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em seqüência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

**Art. 30**. Após a lixada, deverá sempre permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

**Art. 31.** O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla (s) que não o pegou.

**Art. 32.** Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

**Art. 33**. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

**Art. 34.** Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

**Art. 35.** Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

**Art. 36.** Para a contagem dos pontos:

10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;

200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);

100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);

100 (cem) pontos – batida final;

100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;

100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

**Art. 37.** Não será permitida interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo Único. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, perda de 50 pontos;
3. Comprar 2 vezes seguidas, perda de 50 pontos, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, perda de 50 pontos, recolhe-se as cartas e continua o jogo

**Art. 38**. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

**DOMINÓ**

**Art. 39**. A modalidade de Dominó nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

**Art. 40.** A forma de disputa

§1. Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

**Art. 41**. As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28(vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

**Art. 42.** Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo Único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

**Art. 43**. Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o saidor da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador saidor da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

**Art. 44**. Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

**Art. 45.** A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

**Art. 46.** Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

**Art. 47**. Caso haja um “fecha”, contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

**Parágrafo único** -Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

**Art. 48**. Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória: 2 pontos;

Derrota: 1 ponto;

Ausência: 0 ponto.

§2. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

c) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) Sorteio.

**Art. 49.** Joga-se com qualquer número de “dobles” ou pedras do mesmo naipe.

**Art. 50**. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;
2. Cometer "gato" ou mostrar a pedra, perda de 40 pontos;
3. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

**DANÇA COREOGRÁFICA**

**Art. 51**. A modalidade de Dança Coreográfica nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

**Art. 52**. Cada Município para a fase Microrregional e a SDR para a fase Estadual deverá inscrever no mínimo 8 (oito) participantes e no máximo (16) dezesseis, sendo que as equipes podem ser formada pelo naipe masculino e feminino.

**Art. 53**. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer.

**Art. 54**. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10(dez) em cada item, totalizando 50 (cinqüenta) pontos.

§1. No dia posterior a apresentação, será realizado uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

**Art. 55**. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3(três) e no máximo 5(cinco) minutos com 3(três) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

§1. O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de musica ou de acorde musical e travado no ultimo movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhando ou não de musica ou acorde musical.

§2. A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo de descumprimento deste artigo.

**Art. 56**. O município participante deverá levar em conta, na criação e montagem da sua coreografia os critérios que serão avaliados pelos jurados:

**COREOGRAFIA** – Variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo (professor que criou a coreografia). Deverá apresentar variações na escolha de elementos corporais, em diferentes níveis (alto, médio e baixo), diferentes formas de deslocamento formando desenhos no espaço, movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da musica, variação de trabalho de subgrupos e grupo todo, desenvolvendo a dinâmica da coreografia apresentada. Tudo que se apresentar de forma diferente da conhecida e convencional, que pode ser: movimentos originais, formações originais, inicio ou termino de forma original (inesperado), combinações de movimentos que surpreendam ou tenha muita complexidade. A coreografia é para dançar e não para interpretação da musica (teatro).

**SINCRONISMO** – Deverá dar noção de conjunto, onde todos os integrantes do grupo devendo executar os movimentos simultaneamente sob marcação rítmica, mesmo que seja em subgrupos, e que durante os deslocamentos e formações denotem harmonia geral.

**RITMO** - os movimentos corporais executados deverão coincidir com a marcação rítmica.

Deverão caracterizar-se as variações rítmicas (lento, moderado e rápido), estar em perfeita harmonia com a coreografia e seus movimentos.

**UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO** - O espaço terá **12 metros (largura) x 8 metros (profundidade)**, explorando-o das mais variadas formas, com desenhos marcados no espaço e suas variações, onde prevalecerão à dinâmica da movimentação dos integrantes do grupo, com modificações de trajetórias, direções e planos.

**VISUAL** - caracteriza-se por vestimenta, maquiagem específica, bem como alegorias de mão ou de cabeça e cenário que denote algum efeito ou impacto na apresentação, por movimentos, formações, pose inicial, pose final e outros, que valorizem a apresentação e não prejudique o visual estético.

**CENÁRIO** - Somente serão permitidos cenários com sustentação própria, desde que sejam colocados no momento da apresentação e retirados após a mesma. A penalização será de 1 ponto no caso do não cumprimento desta determinação.

**Art. 57.** O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco). A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou pen drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

**Parágrafo Único -** Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

**Art. 58**. O Coreografo **não** poderá orientar seus componentes, não podendo fazer parte da apresentação.

**Parágrafo Único** - O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

**Art. 59**. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes, especificamente de metal (facas, espadas e similares) e armas de fogo (mesmo que seja de brinquedo), que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

**Parágrafo Único** - Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

**Art. 60**. A apresentação dos grupos acontecerá em dois dias, sendo o primeiro dia eliminatória para todos os grupos inscritos, classificando-se para o segundo dia de apresentação as 10 (dez) melhores coreografias para a disputa final.

**Art. 61.** A ordem de apresentação das coreografias será definida pela classificação por SDR do ano anterior na ordem inversa.

**Art. 62.** Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

**Art.63.** Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:

Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféu destaques para o melhor dançarino masculino e feminino.

Troféu coreógrafo destaque;

Troféu melhor figurino;

Troféu grupo simpatia.

**DANÇA DE SALÃO**

**Art. 64**. A modalidade de Dança de Salão nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

**Art. 65.** Cada SDR poderá inscrever um casal titular e um casal reserva na categoria “A” – entre 60 e 69 anos (nascidos entre 1945 e 1954), e um casal titular e outro casal reserva na categoria “B” - a partir de 70 anos (nascidos até 1944).

§ 1.Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

§ 2. Na a **categoria “A”,** será permitido que um dos componentes do casal possua idade superior a 69 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente à referida categoria.

**Art. 66.** Todos os casais receberão um número que deverá ser fixado nas costas do cavalheiro para a identificação do casal durante a dança, e que deverá ser obrigatoriamente entregue após o encerramento da competição a coordenação.

**Art. 67**. Todos os casais serão avaliados pelos jurados, e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10(dez) em cada item,totalizando 50 pontos.

**Art. 68**. Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

**a) RITMO** - os movimentos corporais executados pelo casal deverão coincidir com a marcação rítmica, o casal deverá estar em perfeita consonância com a cadência da musica executada traduzindo a característica própria do estilo da dança executada.

**b) CONDUÇÃO -** O casal deverá estar em perfeita harmonia entre si e com o tempo dos movimentos executados sob marcação rítmica, ter o domínio dos movimentos e estar em harmonia geral com as variações executadas.

**c) ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE** - movimentos corporais e deslocamentos executados com delicadeza de expressão, elegância no estilo e distinção de maneiras (condução / postura) interadas com a dinâmica dos movimentos.

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

**e) EXPRESSÃO -** O par deve refletir a expressão facial e corporal **COMO UM TODO,** de acordo com o **CARATER DA MÚSICA** na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/ descontraído, etc).

**f) DIVERSIFICAÇÃO DE PASSOS** - utilização de maior número de variações de passos diferenciados.

**g) MOVIMENTAÇÃO** - utilização do espaço disponível para a evolução da dança.

**Art. 69**. Todos os casais titulares dançarão três ritmos, a saber: VALSA, BOLERO E VANERÃO.

**Parágrafo único** - cada ritmo terá duração de no máximo 2 (dois) minutos com um intervalo de 30 segundos de um ritmo para o outro.

**Art. 70**. A disputa obedecerá aos seguintes critérios:

a) apresentação classificatória: apresentação de séries de ate 6 (seis) casais, classificando os casais que obtiverem maior soma de notas, ao final de todas as séries.

b) Apresentação final: apresentar-se-ão os casais classificados, que dançarão novamente os 3 (três) ritmos com músicas diferentes, classificando-se de primeiro a sexto lugar.

c) As músicas serão escolhidas pela comissão organizadora obedecendo cada ritmo e sendo diferenciadas para a fase classificatória e final. A mesmas serão apresentadas no ensaio (passagem de palco) em horário e dia pré-determinado pela comissão.

**Art. 71**. Se houver empate de notas na classificação final, os casais nessa situação dançarão um novo ritmo, que será o tango, com atribuição da notas de 0 (zero) a 10 (dez).

**Art. 72**. A quantidade de casais por série ficará a cargo do coordenador da FESPORTE, de acordo com o número de participantes.

**Art. 73.** Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:

Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféus para os casais classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféu destaque ao melhor dançarino masculino e feminino.

**TRUCO**

**Art. 74.** A forma de disputa

§1.Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

**Art. 75.** Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

**Art. 76.** Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: Paus, Copas, Espadas e Ouro.

**Art. 77.** O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a seqüência das mesmas.

**Art. 78.** As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti – horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a seqüência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

**Art. 79.** Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao “cortador” se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o "pé" fará o corte e dará as cartas automaticamente.

**Art. 80.** Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

**Art. 81.** Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

§1. Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.

§2. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

**Art. 82.** Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

**Art. 83.** As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

**Art.84.** Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de tres.

**Art. 85.** O "pé" deverá embaralhar cortes apoiados sobre a mesa, o encarregado será obrigado a dar um corte e entregar as cartas para “pé” que distribuirá as cartas distribuídas.

**Art. 86.** Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

**Art. 87.** Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo**.**

**Art. 88.** Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

**Art. 89.** Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidas Morse ou silvos. Isso ocorrendo acarretara na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

**Art. 90.** Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

**Art. 91.** Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

§1. Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

§2. Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

**Art. 92.** Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

**Art. 93.** Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu adversário caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

**Art. 94**. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória................................2 pontos;

Derrota...............................1 ponto;

Ausência.............................0 ponto.

**Art. 95.** Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

§1. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

c) Sorteio.

**Art. 96.** A SDR na sua fase Microrregional poderá classificar até duas equipes (1º e 2º lugares) dos naipes masculino e feminino para participar da fase Estadual como seus representantes.

Florianópolis, fevereiro de 2014.