



A - REGULAMENTO GERAL

I - DOS OBJETIVOS

Artigo 1º - Os Jogos +60 organizados e realizados pela Prefeitura de Jundiaí, por meio da Unidade de Gestão de Esporte e Lazer (UGEL), com apoio da Escola Superior de Educação Física (ESEF), Assessoria de Políticas Públicas para a Pessoa Idosa e Conselho Municipal dos direitos da Pessoa Idosa (COMDIPI), tem por objetivo valorizar e estimular a prática esportiva como fator de promoção de saúde e bem-estar, aquisição de um estilo de vida ativo e saudável e o convívio social para pessoas com 60 anos ou mais no Município de Jundiaí.

Parágrafo único: exclusivamente nas modalidades Vivência em Beach Tênis e Voleibol adaptado poderão participar atletas a partir de 58 anos (nascidos em 1965 ou antes).

II – DAS CATEGORIAS

Artigo 2º - Serão disputadas modalidades nas seguintes categorias:

a) Atletismo e Natação – Masculino e feminino

01. Categoria “A” – de 60 a 64 anos - (nascidos de 1963 a 1959)
02. Categoria “B” – de 65 a 69 anos - (nascidos de 1958 a 1954)
03. Categoria “C” – de 70 a 74 anos - (nascidos de 1953 a 1949)
04. Categoria “D” – de 75 a 79 anos - (nascidos de 1948 a 1944)
05. Categoria “E” – de 80 a 84 anos - (nascidos de 1943 a 1939)
06. Categoria “F” – de 85 a 89 anos - (nascidos de 1938 a 1934)
07. Categoria “G” – acima de 90 anos (nascidos de 1933 ou antes)

b) Vivência em Beach Tênis e Voleibol Adaptado - Masculino e feminino

01. Categoria única a partir de 58 anos (nascidos em 1965 ou antes)

c) Dança de Salão Misto, Tênis e Tênis de Mesa Masculino e feminino

01. Categoria “A” – de 60 a 69 anos - (nascidos de 1963 a 1954)
02. Categoria “B” – de 70 a 79 anos - (nascidos de 1953 a 1944)
03. Categoria “C” – a partir de 80 anos - (nascidos antes de 1943)

d) Bocha, Buraco, Damas, Dominó, Truco, Xadrez e Vivência em Canoagem

01. Categoria única a partir de 60 anos (nascidos em 1963 ou antes)

III – DO PERIODO DE REALIZAÇÃO, DA ABERTURA E LOCAIS DE COMPETIÇÃO



Artigo 3º - Os Jogos+60 serão realizados entre os dias 30 de setembro a 06 de outubro de 2023.

Artigo 4º - A abertura, competições das modalidades e os jogos acontecerão nos espaços discriminados conforme abaixo:

30/09/2023 – sábado - Abertura e início às 8h

Local: CECE Nicolino de Luca - “Bolão” e ESEF - Anhangabaú

Modalidades: Atletismo, Buraco, Damas, Dominó, Natação, Tênis de Mesa, Truco, Vôlei Adaptado e Xadrez.

30/09/2023 – sábado - início às 13h00

Local: CECE Antônio de Lima – Agapeama

Modalidade: Bocha

02/10/2023 – 2ª feira - início às 8h30

Local: Mundo das Crianças

Modalidades: Tênis de Campo e Vivência em Beach Tênis (Vagas Limitadas)

04/10/2023 – 4ª feira – início 15h

Local: Clube São João – Ponte São João - Jundiaí – SP

15h – Concurso Miss e Mister Melhor Idade 2023

16h30 – Competição de Dança de Salão

17h30 – Baile

06/10/2023 – 6ª feira - início às 9h30

Local: Parque da Cidade - Centro Náutico

Vivência em Canoagem com apoio do grupo Velas do Japi (Vagas limitadas)

IV – CONGRESSO TÉCNICO

Artigo 5º - O Congresso Técnico será realizado antes do início da competição de cada modalidade, com a presença de representantes das entidades e atletas participantes.

V - DAS MODALIDADES

Artigo 6º - Serão disputadas as seguintes modalidades:

- 1) Atletismo – Masculino e Feminino
- 2) Bocha – Masculino e Feminino - duplas
- 3) Buraco – Masculino e Feminino – duplas
- 4) Damas – Masculino e Feminino
- 5) Dança de Salão – Misto - duplas
- 6) Dominó – Masculino e Feminino – duplas
- 7) Natação – Masculino e Feminino
- 8) Tênis de Campo – Masculino e Feminino
- 9) Tênis de Mesa – Masculino e Feminino
- 10) Truco - as duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas
- 11) Voleibol Adaptado – Masculino e Feminino



- 12) Xadrez – Masculino e Feminino
- 13) Vivência em Beach Tênis – Masculino e Feminino
- 14) Vivência em Canoagem - Masculino e Feminino

VI – DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 7º - Os Jogos+60 estão abertos para a participação de pessoas com 60 anos ou mais, nascidas em 1963 ou antes, representantes de instituições ou atletas avulsos.

Artigo 8º - No caso de instituições, não há limite de participantes, podendo haver mais do que um atleta, dupla ou equipe por modalidade.

Parágrafo Primeiro – Para efetivar sua participação todos os atletas deverão fazer sua inscrição de forma online com aceitação dos termos e regulamento.

Parágrafo Segundo – O atleta poderá participar em apenas **1 (uma) modalidade por dia de competição**, seja individual ou coletiva.

Parágrafo Terceiro – Os órgãos promotores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas antes, durante ou depois de qualquer competição, cabendo aos participantes ou entidades representadas providências quanto às condições físicas/clínicas do atleta para a prática da respectiva modalidade.

Artigo 9º - Os atletas participantes dos Jogos+60, poderão ser convidados a participar das equipes representativas da cidade de Jundiaí nos Jogos da Melhor Idade (JOMI).

Artigo 10º - São condições fundamentais para que um atleta participe dos Jogos+60:

- a) Ter nascido em 1963 ou antes.
- b) Estar devidamente inscrito no evento.

Parágrafo único: exclusivamente nas modalidades: Vivência em Beach Tênis e Voleibol adaptado poderão participar atletas a partir de 58 anos (nascidos em 1965 ou antes).

VII - DAS INSCRIÇÕES

Artigo 11º – Os participantes deverão fazer sua inscrição de forma online pelo link: https://bit.ly/InscriçõesJogosMais60_2023 de **12 a 24 de setembro de 2023**.

Artigo 12º – Maiores informações, orientações e procedimentos serão encontrados no site: www.esporte.jundiai.sp.gov.br

Artigo 13º – Os atletas deverão apresentar um dos seguintes documentos no dia e início da competição:





- a) **Atleta** – C.N.H., Cédula de Identidade (RG) emitida pela Secretaria da Segurança Pública, Carteira de Identidade das Forças Armadas e Cadastro de Pessoa Física (CPF), quando não constar no RG.
- b) **Atleta Estrangeiro** – RNE (Registro Nacional de Estrangeiro).
- c) **Técnico, auxiliar técnico, preparador físico** – CREF (Conselho Regional de Educação Física).

Art. 14º - No ato da inscrição para o evento, ao concordar com o regulamento assinalando a opção apresentada no sistema on-line, o (a) participante aceita todos os termos do regulamento e assume total responsabilidade pelos dados fornecidos e pela participação no evento.

Art. 15º - O (a) inscrito (a) declara ainda para os devidos fins, que as informações prestadas são verdadeiras e que está apto (a) clinicamente para participar do evento, de livre e espontânea vontade, e, está ciente de que a Prefeitura de Jundiaí e a Comissão Organizadora do evento não se responsabilizam por prejuízos ou danos causados ao participante inscrito (a) no evento: **JOGOS +60 2023**.

Art. 16º - A Prefeitura de Jundiaí e Comissão Organizadora não tem responsabilidade sobre o atendimento médico dos participantes, despesas médicas em casos de internação ou lesões geradas pela prática da atividade no evento. Porém, em caso de danos físicos, acidentes, ou ameaça de qualquer natureza à saúde em caso de necessidade será chamado atendimento de emergência para a remoção destes aos hospitais da rede pública de saúde.

Art. 17º - Ao efetuar a inscrição no evento, o (a) participante cede à Prefeitura de Jundiaí e Comissão Organizadora, em caráter definitivo, a título gratuito e por prazo indeterminado, todos os direitos de utilização do nome, imagem e voz (“MATERIAIS”) dos (as) participantes obtidos no evento, para uso em peças informativas, promocionais ou publicitárias (“OBRAS”) relativos ao evento, em vídeos, fotografias, mídia impressa, envio de e-mail, internet e outros meios de divulgação, sem limitação de prazo, dentro e fora do território nacional, para utilização em meios digitais, tais como sites de Internet e redes sociais. Em decorrência desta cessão, a (o) participante desde já renuncia a qualquer renda proveniente da utilização dos materiais pela Prefeitura de Jundiaí e comissão organizadora nos termos deste artigo, não havendo ônus de qualquer tipo para a Prefeitura de Jundiaí e Comissão Organizadora.

VIII - DOS JOGOS E COMPETIÇÕES

Artigo 18º – Não haverá tolerância de tempo para o início das competições.

Artigo 19º – Os atletas ou equipe que abandonarem as disputas em qualquer modalidade, categoria e sexo serão desclassificados e consideradas desistentes (W.O)

Parágrafo Primeiro: Nas modalidades de Bocha, Buraco, Damas, Dominó, Truco, Voleibol Adaptado e Xadrez, a organização do evento fornecerá os materiais necessários para as disputas.



Parágrafo Segundo: Configuram abandono as seguintes situações:

- a) Deixar de comparecer depois de inscrito;
- b) Não comparecer na competição programada nas respectivas modalidades e no horário previsto.
- c) Desistir oficialmente da competição entre uma fase e outra;
- d) Comparecer ao local das competições e se recusar a jogar ou competir;
- e) Não completar a prova.

IX – SISTEMA DE DISPUTA:

Artigo 20º – Nos Jogos+60 o sistema de disputa das modalidades será de acordo com o número de inscritos, sendo regulamentada no Congresso Técnico antes do início das competições.

Parágrafo Primeiro – Nas modalidades de Atletismo e Natação a classificação será pelos menores tempos obtidos nas provas.

Parágrafo Segundo – serão realizadas tantas séries quanto necessárias

X – ARBITRAGEM

Artigo 21º – A arbitragem será de responsabilidade da Unidade de Esporte e Lazer (UGEL).

XI - DA JUSTIÇA DESPORTIVA

Artigo 22º – O atleta, técnico, assistente técnico e dirigente expulso ou desqualificado pelo árbitro será imediatamente eliminado da competição.

Artigo 23º - A Justiça Desportiva será exercida pela Comissão Disciplinar Especial designada pela UGEL, adotando-se o Código de Justiça Desportiva da Coordenadoria de Esporte e Lazer.

XII - DOS UNIFORMES E PUBLICIDADE

Artigo 24º – As roupas e equipamentos dos atletas devem ser adequados às respectivas modalidades, cabendo à Organização vetar a participação se entender que não estão de acordo.

Parágrafo Único – Os atletas poderão usar uniformes representativos de suas respectivas instituições.

Artigo 25º – Será permitida a inscrição de nomes ou logomarcas de patrocinadores, sendo vedado patrocínio que se relacione com: **propaganda política, fumo, álcool ou produtos incompatíveis com a prática desportiva.**



Parágrafo Único – A publicidade de qualquer gênero só poderá ser realizada mediante autorização expressa da UGEL.

Artigo 26º – A qualquer membro da Comissão Técnica fica proibido o uso de chinelo e sandália quando estiverem dirigindo ou representando suas equipes, exceto na Natação.

XIII - DA PREMIAÇÃO

Artigo 27º - O Cerimonial de Abertura será organizada pela UGEL no dia 30/09/2023, no CECE Nicolino de Luca “Bolão”, com início às 8h00.

Artigo 28º – A UGEL oferecerá premiação aos 1º, 2º e 3º colocados na classificação por modalidade, categoria e/ou sexo.

Parágrafo Único – Durante o Cerimonial de Premiação os atletas deverão estar devidamente trajados, caso contrário estarão impedidos de participar.

B - REGULAMENTO TÉCNICO

XIV – MODALIDADES

1 - ATLETISMO

Artigo 29º- Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé”, poderão correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raias.

Artigo 30º - O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada, sendo permitida até duas saídas falsas.

Artigo 31º- As provas serão as seguintes:

Feminino:

Categoria A	1.500 mts
Categoria B	1.200 mts
Categoria C	1.000 mts
Categoria D	800 mts
Categoria E	500 mts
Categoria F	500 mts
Categoria G	500 mts

Masculino:

Categoria A	2.000 mts
Categoria B	1.500 mts
Categoria C	1.200 mts



Categoria D	1.000 mts
Categoria E	700 mts
Categoria F	500 mts
Categoria G	500 mts

Artigo 32º - As provas de atletismo serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo.

Parágrafo Único – As séries serão divididas de acordo com o número de participantes e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Artigo 33º - Será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

Artigo 34º – Os dirigentes e torcidas permanecerão na área externa do local de realização das provas.

2 – BOCHA

Artigo 35º - As bolas serão contadas com 2, 4, 6 e 8 pontos, cada bola valendo 2 pontos.

Artigo 36º - Os jogos serão disputados individualmente considerando-se vencedor quem primeiro obtiver 18 (dezoito) pontos, em partida única.

Artigo 37º – O jogador que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o Bolim e jogará o ponto primeiro.

Artigo 38º - As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Artigo 39º - O árbitro de ponto só autorizará o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pelo perdedor da jogada.

Artigo 40º - Os jogadores deverão:

- Assinar a súmula no local destinado antes do início do jogo;
- Participar do sorteio para escolha das bolas;
- Solicitar ao árbitro a medição dos pontos.

Artigo 41º - As partidas de Bocha serão dirigidas por 1 (um) árbitro, que pode ser um dos próprios participantes do torneio, desde que conhecedor das regras.

Parágrafo único: Antes do início das partidas, haverá um congresso técnico com os participantes. Dependendo do número de atletas inscritos, poderá ser votada a mudança de sistema de jogo, podendo ser adotados sistema “melhor de 3 partidas”, “sistema de grupos” ou ainda jogos em duplas.

Artigo 42º - Caso haja mudança, os critérios de desempate, quando o sistema utilizado for por grupos:



- a) Entre 2 atletas (equipes) será decidido pelo confronto direto;
- b) Entre 3 atletas (equipes) ou mais:
 1. A decisão será pelo maior saldo de pontos obtidos nas partidas realizadas;
 2. Persistindo o empate a decisão será pelo maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 3. Persistindo o empate a decisão será pelo menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre as empatadas;
 4. Persistindo ainda o empate entre algumas dessas equipes a decisão será por sorteio.

3 - BURACO

Artigo 43º – A dupla deverá atingir 1.000 (mil) pontos por partida, não havendo vulnerável, sendo considerada vencedora a dupla que primeiro ganhar duas partidas. A “dada” de cartas seguirá a posição inicial.

Artigo 44º - Regras Básicas:

- a) O objetivo é formar jogos com 7 (sete) cartas, denominados canastras, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral. O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos, com as cartas Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama e rei;
- b) O carteador distribuirá 11 (onze) cartas a cada participante do jogo e o cortador dividirá “os mortos” compostos de 11 (onze) cartas cada, reservadas ao lado;
- c) Distribuídas as cartas, o primeiro (da esquerda para a direita), inicia o jogo comprando uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa;
- d) Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte. Sempre que comprar a mesa deverá pegar todas as cartas que nela estiverem e deixar uma ou descartar uma que está na mão que não interessa, logo após a jogada (a compra da carta). Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou carta que for de seu interesse, isto é, tirar da mão e colocar na mesa jogos com, no mínimo, 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

Artigo 45º - No jogo propriamente dito os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas da mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

- a) O primeiro jogador que terminar as cartas da mão, se bater direto, sem descarte, pega o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes na mesa ou faz novos jogos; se bater indireto, com descarte, aguarde sua vez para jogar o morto;
- b) Após o jogador descarregar o morto e acabar suas cartas na mão, ele próprio ou o companheiro poderá encerrar a partida desde que tenha



uma canastra real ou uma canastra simples. Ao término da partida serão contados os pontos obtidos nos jogos da mesa e os pontos perdidos, que são as cartas que sobraram na mão de cada jogador.

- c) As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos.
- d) Se o jogador bater indireto e pegar o morto seu companheiro poderá encerrar a partida e pagará cem pontos do morto não descartado;
- e) O jogador com uma carta na mão não poderá, em hipótese alguma, trocar a carta da mão por uma carta que estiver na mesa, mesmo que seja uma carta colocada, para comprar o morto. Esta regra não se aplica à batida final;
- f) Cada rodada não poderá ultrapassar a 1 hora e 30 minutos. Ao término desse prazo, os jogadores subsequentes terão direito a jogar, após a jogada a rodada será paralisada para a contagem final.

Artigo 46º - Contagem dos pontos:

- a) Canastra real ou limpa - sem coringa ou coringa no lugar do número 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 200 pontos;
- b) Canastra simples ou suja - com coringa colocado no lugar de uma carta faltante para a canastra = 100 pontos;
- c) Canastra de 2 (7 coringas) = 1.000 pontos;
- d) Canastra de Ás a Às (coringa no lugar do número 2 (dois), antes de se utilizar a carta 9 = 1.000 pontos;
- e) Batida final = 100 pontos;
- f) Morto perdido = 100 pontos negativos;
- g) Não abaixar nada = 200 pontos negativos;
- h) Embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto.

Parágrafo único - Contagem de pontos das cartas:

- a) Ás = 15 pontos;
- b) 2, 8, 9, 10, valete, dama e rei = 10 pontos;
- c) 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Artigo 47º - A dupla que perder a primeira partida poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca e não acontecer acordo, será feito sorteio. A marcação e contagem de pontos em súmula serão feitos por um jogador escolhido entre eles ou sorteado, e a contagem ou aferição dos pontos, será feita pelos outros jogadores ou pelo supervisor.

Parágrafo único – A dupla que infringir as regras, como incluir carta (número ou naipe) fora da sequência permitida, **com ou sem intenção**, será punida com o bate em favor da equipe adversária. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas) e a equipe infratora será punida com zero ponto.

4 - DAMAS



Artigo 48º- Serão utilizadas as regras da Federação Paulista de Damas.

Parágrafo Primeiro – Cada partida terá a duração de 30 (trinta) minutos para que cada jogador complete seus lances em sistema nocaute.

Parágrafo Segundo – Vencerá aquele que ganhar uma única partida ou melhor de 3 (três) partidas, conforme decisão da comissão organizadora no congresso técnico antes do início da competição.

5 – DANÇA DE SALÃO

Artigo 49º – O casal vencedor será o que obtiver o melhor índice técnico (a maior nota apresentada dentre os critérios de julgamento);

Artigo 50º – Persistindo o empate será realizado sorteio.

Artigo 51º – Na modalidade de dança de salão a disputa obedecerá ao seguinte critério, por categoria:

- a) De acordo com o número de participantes, os casais serão distribuídos por baterias de no máximo 6 (seis) casais.
- b) os casais dançarão 3 (três) ritmos: **Bolero, Samba e Forró**. As músicas serão definidas pela comissão organizadora e terão duração aproximada de 2 (minutos) para cada ritmo.
- c) Os casais serão avaliados nos critérios: Ritmo, Sincronismo, criatividade, expressão, diversificação de passos.
- d) As apresentações serão avaliadas pelos jurados que pontuarão separadamente, de 0 (zero) a 10 (dez) cada item, totalizando no máximo 50 (cinquenta) pontos.

Artigo 52º - Caso o casal inscrito possuir participantes possuir idades e categorias diferentes, terá que competir na categoria de menor idade.

6 - DOMINÓ

Artigo 53º - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

Artigo 54º - Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Artigo 55º - Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

Parágrafo Único - No caso de um dos jogadores sair com 5 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.



Artigo 56º - Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Artigo 57º - A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

Artigo 58º - A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.

Artigo 59º - É expressamente proibido “passar” com pedras na mão. Se o jogador “passar” com a pedra na mão de **maneira intencional ou não**, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.

Artigo 60º - O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

Artigo 61º - O jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém, ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.

Artigo 62º - O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

Artigo 63º - Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.

Parágrafo Único - Serão realizadas melhor de 7 (sete) partidas, vencendo quem obtiver 4 (quatro) vitórias.

7 - NATAÇÃO

Artigo 64º - As distâncias das provas de natação serão as seguintes:

Categoria A	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria B	Masculino e Feminino	50 mts;
Categoria C	Masculino e Feminino	50 mts
Categoria D	Masculino e Feminino	25 mts,
Categoria E	Masculino e Feminino	25 mts,
Categoria F	Masculino e Feminino	25 mts,
Categoria G	Masculino e Feminino	25 mts.

Parágrafo único – A competição será regida pelas regras da FINA e realizada em piscina de 25 metros.

A entidade participante será responsável por seus nadadores durante a competição, as inscrições deverão ser realizadas mediante o preenchimento dos **cartões age-group** (anexo 1) de cada prova, devendo apresentar-se para as provas, munido do cartão devidamente preenchido.



Artigo 65º – As provas de Natação serão nos estilos **Livre e Costas** para ambos os sexos e categorias.

Parágrafo único – O atleta poderá participar em até dois estilos, somente na sua categoria;

Artigo 66º - As provas de natação serão realizadas em séries distintas por categoria e sexo (anexo 2).

Parágrafo Primeiro – As séries serão divididas de acordo com o número de participantes e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

Parágrafo Segundo – A saída ficará a critério do atleta de dentro ou fora da piscina, em cima ou ao lado do bloco de saída.

Artigo 67º - A classificação final dos atletas será feita pelos menores tempos obtidos nas séries realizadas.

Parágrafo Único - O atleta deverá iniciar o estilo após a partida. Caso ele se precipite, saindo antes, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova partida, sendo permitidas duas saídas falsas.

8 - TÊNIS

Artigo 68º – Será disputa individual, por ambos os sexos, observadas as regras oficiais e o Código de Conduta da Federação Paulista de Tênis.

Artigo 69º – As partidas serão em 1 (um) set profissional e disputa individual, em eliminatória simples.

Parágrafo Primeiro – Set Profissional – É a partida disputada em melhor de 14 (quatorze) games, vencendo a partida o jogador que alcançar 8 (oito) games, com diferença de 2 (dois) games. Em caso de empate em 7 (sete) a 7 (sete) termina em 9 (nove) games e em caso de empate em 8(oito) a 8(oito) será jogado um Tie Break de 7 (sete) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

Parágrafo Segundo – Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Parágrafo Terceiro – A Organização do evento fornecerá as bolas.

Parágrafo Quarto – O Bate bola para aquecimento será de no máximo 5 (cinco) minutos.

9 - TÊNIS DE MESA

Artigo 70º - Os jogos obedecerão às regras oficiais da FPTM, com as observações contidas neste regulamento.



Artigo 71º - Na 1ª fase (grupos) serão disputados jogos em melhor de três sets de 11 (onze) pontos ou um set de 21 (vinte e um) pontos, **dependendo do número de inscritos**. Na 2ª fase (Eliminatória) melhor de 3 ou 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.

Artigo 72º - Cada jogador deverá trazer sua raquete.

Artigo 73º - A raquete deverá obrigatoriamente ser emborrachada de acordo com o estilo a ser escolhido pelo jogador.

Artigo 74º - Será utilizada a bola esférica com um diâmetro de 40 mm. A organização do evento fornecerá as bolas

Artigo 75º - Uma bola tendo sido sacada ou retornada deve ser batida de forma que ela passe sobre ou em torno da rede e seus acessórios e toque o campo oponente, mesmo que ela tenha tocado na rede ou seus acessórios.

Artigo 76º - Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque, o recebedor deve então fazer um bom retorno e assim sucessivamente sacador e recebedor alternadamente devem fazer bons retornos.

Artigo 77º - Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 ou 21 pontos, a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 ou 20 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 (dois) pontos.

Artigo 78º - O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados, deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.

Parágrafo Primeiro - Quando um atleta tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.

Parágrafo Segundo - Após cada 2 (dois) pontos contados o atleta recebedor se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 ou 20 pontos ou o sistema de aceleração esteja em operação, então a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o final do jogo.

Parágrafo Terceiro - O atleta que sacar primeiro em um set receberá primeiro no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo deve trocar a ordem do recebedor quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Parágrafo Quarto - O atleta que iniciar em um dos lados em um set iniciará no outro lado no próximo set do jogo e em um último set possível de um jogo os atletas trocam de lados quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Artigo 79º - Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.



Parágrafo Primeiro - Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

Parágrafo Segundo - Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

10 – TRUCO

Artigo 80º- Ficarà a cargo do Comitê Dirigente a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Artigo 81º - O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida embaralhará 5 (cinco) vezes o baralho sobre a mesa, deixando-o sobre a mesa para o corte.

Artigo 82º - As cartas serão dadas de 3 (três) em 3 (três), da direita para a esquerda dando a vira na 13ª carta.

Artigo 83º - Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” e ao “cortador” ver a frente ou as costas do baralho e, caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento” e em seguida o baralho passará adiante.

Artigo 84º - Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário. Caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente será “queimada”.

Artigo 85º - 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.

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

Parágrafo Segundo - Se isto ocorrer **na mão de 11 (onze)**, serão 3 (três) os “tentos” perdidos.

Artigo 86º - 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 do “vira” (13ª carta).

Artigo 87º - As cartas descartadas encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Artigo 88º - A dupla que ganhar o tento na 1ª (primeira) mão joga pelo empate na 3ª (terceira) mão.



Artigo 89º - Somente após uma partida um jogador poderá trocar de lugar com o parceiro.

Artigo 90º - O encarregado do corte deverá embaralhar em 5 (cinco) cortes apoiados sobre a mesa e será obrigado a dar um corte ao entregar as cartas para o jogador que será o “pé” do baralho.

Artigo 91º - Os cortes serão dados com as 40 (quarenta) cartas divididas em 2 (dois) montes apoiados sobre a mesa.

Artigo 92º - Quando o corte for seco, o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Artigo 93º - O “pé” do baralho, após o corte, poderá dar as cartas por cima ou por baixo.

Artigo 94º - Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Artigo 95º - Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Artigo 96º - Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidos Morse ou silvos.

Artigo 97º - 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.

Parágrafo Único – Caberá ao Árbitro da mesa desclassificar a dupla que desrespeitar aos artigos anteriores.

Artigo 98º - Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na 2ª (segunda), mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa valendo, pois, essa carta maior na jogada.

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

Parágrafo Segundo - Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

Parágrafo Terceiro - Quem “truca” ou “retruca” no escuro, joga pelo empate.

Artigo 99º - Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (onze) para uma das duplas, não haverá empate. 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.



Parágrafo Único - Serão realizadas melhor de 3 (três) partidas, vencendo quem obtiver 2 (duas) vitórias.

Artigo 100º - Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam ou não, cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “vamos jogar” ou “não vamos jogar”.

11 – VOLEIBOL ADAPTADO

Artigo 101º - Serão realizados jogos embasados no formato do Voleibol Adaptado, seguindo as regras da CBVA (Confederação Brasileira de Voleibol Adaptado), salvo as exceções previstas neste regulamento.

Artigo 102º - Os participantes do Voleibol Adaptado serão divididos em equipes compostas por no mínimo 6 (seis) atletas, nos nipes feminino e masculino. As regras da competição, a divisão e a montagem das equipes, o sistema de disputa, a montagem de tabelas de jogos, a pontuação e a classificação final ficarão sob responsabilidade da coordenação da modalidade, e serão divulgados no Congresso Específico da modalidade no dia e início da competição, dependendo do número de inscritos.

Artigo 103º - Para os jogos do sexo feminino será demarcada uma linha de saque, paralela à linha de fundo, a uma distância de 1 (um) metro para dentro da quadra.

Parágrafo Único – Poderão ser formadas equipes mistas de acordo com os inscritos, a critério da comissão organizadora.

12 - XADREZ

Artigo 104º - O ritmo de jogo da partida será de 30 (trinta) minutos para cada jogador, obedecendo às regras de xadrez rápido da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

Artigo 105º – O jogador que não comparecer no horário estipulado, perderá a partida.

Artigo 106º - Salvo o que dispõe o presente Regulamento, a competição obedecerá às regras da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).

13 – VIVÊNCIA EM BEACH TÊNIS

Artigo 107º - Nos Jogos +60 2023 será oferecida uma vivência em Beach Tênis. Os participantes que se inscreverem poderão vivenciar a modalidade no Mundo da Cidade.

Artigo 108º - Os equipamentos necessários para a prática serão disponibilizados pela organização: raquetes e bolinhas.

Artigo 109º - A vivência terá vagas limitadas e terá duração de 1h30.



14 – VIVÊNCIA EM CANOAGEM

Artigo 110º - Nos Jogos +60 2023 será oferecida uma vivência em canoagem com apoio do projeto Velas do Japi. Os participantes que se inscreverem poderão vivenciar a modalidade no Clube Náutico do Parque da Cidade.

Artigo 111º - Todos os equipamentos necessários serão disponibilizados pela organização: caiaque, remo e colete salva vidas.

Artigo 112º - Os critérios de segurança náutica serão obedecidos: colocação de coletes e regras da remada.

Artigo 113º - A vivência se iniciará com uma dinâmica de alongamento com remos, seguida de uma remada de 30 a 40 minutos por turma.

XV - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 114º - Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pelos representantes da UGEL