

## **CANASTRA**

A modalidade de CANASTRA será disputada de forma MISTA, sendo permitida a inscrição de até 2 (duas) duplas mistas:

- a) Cada curso poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida da fase em disputa.
- b) Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.
- c) O jogo será decidido em única partida de 3.000 (três mil) pontos; havendo empate ao final, joga-se uma rodada (ou quantas forem necessárias), mantendo-se a mesma sequência de jogo.
- d) A distribuição das cartas, assim como o jogo, serão no sentido anti-horário, pelo jogador que tirar a carta de maior valor; para as próximas rodadas, o baralho deverá ser embaralhado pelo saidor anterior. A distribuição das cartas deverá ser uma a uma.
- e) A primeira carta a ser distribuída será a do jogador saidor.
- f) Dados a serem observados na contagem dos pontos:
  - 1 - Canastra
    - Limpa= 300 (trezentos) pontos;
    - Suja= 200 (duzentos) pontos;
    - Coringa= 500 (quinhentos) pontos
  - 2 - Valor de cada carta= 10 (dez) pontos
  - 3 - Batida= 100 (cem) pontos
  - 4 - Morto perdido= 100 (cem) pontos.
- g) Somente será permitido trinca de “ÁS”, “QUATRO” e “FIGURAS” ( REI).
- h) Os jogos serão disputados com dois mortos, sendo que cada equipe poderá pegar apenas um; quando uma ou as duas equipes não pegarem o morto, serão penalizadas com a perda de 100 (cem) pontos.
- i) Para pegar o morto, pode-se bater com descarte e sem canastra.
- j) Para o bate final, é necessário ter pelo menos uma canastra.
- k) A dupla perderá 100 (cem) pontos, referentes ao morto, no caso de já terem pegado, mas sem oportunidade de descarte, inclusive no caso de acabarem as cartas de compra do jogo, pois o morto não voltará para a mesa como carta de compra.

- l) O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo.
- m) A canastra poderá ser limpa a qualquer momento do jogo, bastando, para isso, que se coloquem todas as suas cartas em suas legítimas posições.
- n) A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando das cartas vivas (mesa) ou das mortas (lixo), salvo o exposto na letra "l". Para pegar as cartas mortas (lixo) será necessário ter duas cartas do Naipes ou uma carta e um coringa, formando uma trinca com a carta do lixo.
- o) O jogador que realizar um descarte deverá comunicar, em tom audível, o lugar desse descarte.
- p) O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou simplesmente sobre a mesa.
- q) Quando terminarem as cartas vivas (mesa), o jogo será encerrado após o descarte do jogador que comprou a última carta viva (mesa), passando-se, em seguida, à contagem de pontos, sendo que as cartas em posse dos jogadores deverão ser descontadas.
- r) A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária.
- s) Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, sendo que ele poderá ser colocado em qualquer posição; porém, quando estiver no seu próprio lugar (lugar do dois no mesmo naipe), não será considerado coringa.
- t) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:
- Duas equipes: - Confronto direto.
  - Três ou mais equipes: - Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate. - Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate. - Persistindo, o sorteio definirá a classificação.
- u) Penalidades:
- 1) No caso de uma equipe não baixar jogo, e a outra bater o jogo, a dupla será penalizada com 300 (trezentos) pontos.
  - 2) Após a metade do jogo, ou seja, com 1.500 (mil e quinhentos) pontos, a dupla somente poderá baixar jogo com 80 (oitenta) pontos em cartas.

3) Em caso de haver irregularidade no item 2, a dupla deverá recolher o jogo e, como penalidade, só poderá baixar o jogo com 100 (cem) pontos em cartas. 4) Em caso de alguma equipe baixar jogo irregular na mesa, será punida com 100 (cem) pontos, exceto para o item 2.

5) Ocorrendo irregularidade no “Bate Final”, a mesa será encerrada e o infrator, punido com 100 (cem) pontos, sem poder contar os pontos baixados de seu jogo, contando-se, porém, os pontos de seus adversários.

6) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, se comprovados pelo fiscal, acarretam penalização de 50 (cinquenta) pontos.

7) Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 200 pontos.

8) Os pontos provenientes de penalidades do item 4, 5 e 6 terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 3.000 (três mil) pontos, ela será declarada vencedora.

9) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica, juntamente com a CCO dos JUICS 2016. O Regulamento é passível de mudança, caso seja decidido em Congresso Técnico.

## **DOMINÓ**

A modalidade de DOMINÓ será disputada de forma MISTA, sendo permitida a inscrição de até 2 (duas) duplas por curso.

a) Cada curso poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida da fase em disputa.

b) Um jogo será disputado em 1 (uma) partida vencedora de 200 (duzentos) pontos. A pontuação de cada queda, será a soma de pontos das pedras que restaram nas mãos da dupla perdedora da mesma, creditada para a equipe vencedora.

c) Para cada início de partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída para quem tiver o double seis. Nas demais quedas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído da queda anterior, sendo este o último jogador a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.

d) As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma fileira.

e) Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe.

f) Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de uma fecha, seja obrigatória ou não, perderá a dupla que fechou.

g) Somente será permitido que os atletas se levantem da mesa após autorização pelo fiscal da partida.

### ▪ Penalidades:

1) O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será, então, comprovado pelo fiscal, sendo penalizado com 5 (cinco) pontos.

2) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, se comprovados pelo fiscal, acarretam penalidade de 20 (vinte) pontos.

3) O jogador que passar com pedra na mão, ignorando tê-la, será penalizado com 40 (quarenta) pontos, sendo a queda considerada finda.

4) “Gato” caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa. O jogador será penalizado com 30 (trinta) pontos.

5) Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras: a dupla será penalizada com 10 (dez) pontos.

6) Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 200 (duzentos) pontos, ela será declarada vencedora.

7) Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 40 pontos

8) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada imediatamente da competição.

h) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

- Duas equipes: - Confronto direto.

- Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Persistindo, o sorteio define a classificação.

Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica, juntamente com a CCO dos JUICS 2016. O Regulamento é passível de mudança, caso seja decidido em Congresso Técnico.

## **VOLEIBOL**

A modalidade de VOLEIBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e pelo que dispuser este Regulamento.

a) A equipe poderá inscrever no mínimo (8) oito e no máximo 12 (doze) atletas, sendo que os mesmos 12 (doze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes da 1ª partida da fase em disputa.

b) As partidas serão disputadas em 2 (dois) *sets* de 25 (vinte e cinco) pontos. No caso de necessidade de um terceiro *set*, este será de 15 (quinze) pontos, sendo que todos os *sets* serão em *tiebreak*.

c) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

- Duas equipes: - Confronto direto.

- Três ou mais equipes:

- Saldo de sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate

- Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de sets em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nos sets de todas as partidas (sempre na etapa ou fase em que ocorreu o empate).

- Persistindo empate, haverá sorteio.

Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica, juntamente com a CCO dos JUICS 2016. O Regulamento é passível de mudança, caso seja decidido em Congresso Técnico.

## **XADREZ**

01 - Na disputa desta modalidade, serão observadas as regras aprovadas pela Federação Internacional de Xadrez, exceto quanto ao disposto neste regulamento.

02 - Será disputada individualmente, permitindo somente a inscrição de 01 (um) atleta.]

03 - O sistema de empareiramento será o Sistema Suíço.

04 - O controle de tempo será de 21 min para cada enxadrista jogar toda a partida.

05 - Ao faltarem 5 (cinco) minutos para acabar o tempo limite, observar-se-á a partir desse tempo o regulamento de FIDE para o Xadrez relâmpago.

06 - Serão contados, para efeito de classificação um ponto por vitória e meio por empate.

07 - No caso de empate serão observados os seguinte critérios:

a) milésimos totais; b) medianos; c) sonneborn-berg; d) confronto direto; e) melhor desempenho com as pretas no total de partidas; f) sorteio.

08 - O empareiramento de acordo com o sistema suíço.

8.1 - Tabela Schuring quando o número de atletas for menor de 7 (sete).

8.2 - Se o número for superior a 7 (sete), será pelo sistema suíço, método Harness, 5 rodadas.

09 - Antes do início da primeira rodada será realizado o sorteio das pedras.

10 - É obrigatório o uso de relógio de xadrez e anotação das partidas pelos enxadristas.

11 - É de responsabilidade de cada atleta portar a caneta para proceder o registro em planilha.

Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica, juntamente com a CCO dos JUICS 2016. O Regulamento é passível de mudança, caso seja decidido em Congresso Técnico.