# Regulamento Técnico

JOGOS DA FENAE 2018 SÃO PAULO

FENAE APCEF

# REGULAMENTO TÉCNICO

## REGULAMENTO TÉCNICO DO ATLETISMO MASCULINO E FEMININO

**Art. 1º** Os torneios de atletismo (masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Associação Internacional das Federações de Atletismo (IAAF), adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo (CBAT), e pelo que dispuser este Regulamento.

**Parágrafo Único -** Serão disputadas as seguintes provas:

Provas e Categorias:

Masculino e Feminino 100 metros rasos

Masculino e Feminino 200 metros rasos

Masculino e Feminino 400 metros rasos

Masculino e Feminino 1500 metros rasos

Masculino e Feminino Revezamento 4 x 100 metros rasos

Masculino e Feminino Salto em distância

Masculino e Feminino Corrida rústica 5.000 metros e 10.000 metros por faixa etária:

1ª categoria: nascidos a partir de 01/01/1988

2ª categoria: nascidos entre 01/01/78 a 31/12/87

3ª categoria: nascidos entre 01/01/68 a 31/12/77

4ª categoria: nascidos até 31/12/1967

**Art.2º** Na prova Revezamento 4x100m deverá ser incluído, no mínimo, dois atletas nascidos até o dia 31 de dezembro de 1978.

**Art. 3º** Os atletas que disputam as provas deverão comparecer à pista antecipadamente e largarão no horário previsto pelo programa-horário: Campo: 15 minutos e Pista: 10 minutos. As provas 100, 200, 400 e 4x100 metros masculino e feminino serão corridas semifinal e final, demais provas final por tempo. Na provas de campo, os atletas terão direito a 6 tentativas, sendo 3 classificatória e 3 final.

**§ 1º** - Nas provas em que não houver confirmação de inscrições suficientes para se compor séries semifinais, as mesmas serão realizadas finais no horário da final, nos horários prevista no programa-horário.

**§ 2º** - O tamanho do prego permitido na sapatilha é de 5 mm.

**Art. 4º** Após a efetivação das provas, caberá ao árbitro geral apresentar, à Comissão Técnica, a súmula da competição constando o tempo obtido por todos os participantes, assim como suas respectivas classificações e o resultado geral da competição.

**Art. 5º** A premiação na fase final será efetuada da seguinte forma:

- Troféu por equipe (masculino e feminino separadamente);

- Medalhas individuais para os 3 primeiros colocados de cada prova.

**Parágrafo único -** Será declarada vencedora a equipe que obtiver maior número de pontos, de acordo com a pontuação conferida conforme Art. 15 § 1º do Regulamento Geral, item modalidades individuais.

**Art. 6º** Em caso de empate na contagem de pontos para a definição da equipe vencedora, serão considerados os critérios abaixo:

a) Maior número de classificações em 1º lugar

b) Maior número de classificações em 2º lugar

c) Maior número de classificações em 3º lugar

d) Maior número de classificações em 4º lugar

e) Maior número de classificações em 5º lugar

f) Sorteio

**Art. 7º** A data da corrida rústica, o percurso e as ruas abrangidas serão definidos pela Comissão Técnica. Os 5 Km ou 10 Km deverão ser cumpridos pelos atletas de ambas as categorias, conforme o percurso respectivamente escolhido no ato da inscrição.

**Art. 8º** As categorias da competição serão subdividias, da seguinte forma:

**5km**

Categoria A: Masculino

nascidos a partir de 01/01/1988

Categoria B: Masculino

nascidos entre 01/01/1978 e 31/12/1987

Categoria C: Masculino

nascidos entre 01/01/1968 e 31/12/1977

Categoria D: Masculino

nascidos até 31/12/1967

Categoria E: Feminino

nascidos a partir de 01/01/1988

Categoria F: Feminino

nascidos entre 01/01/1978 e 31/12/1987

Categoria G: Feminino

nascidos entre 01/01/1968 e 31/12/1977

Categoria H: Feminino

nascidos até 31/12/1967

**10km**

Categoria I: Masculino

nascidos a partir de 01/01/1988

Categoria J: Masculino

nascidos entre 01/01/1978 e 31/12/1987

Categoria K: Masculino

nascidos entre 01/01/1968 e 31/12/1977

Categoria L: Masculino

nascidos até 31/12/1967

Categoria M: Feminino

nascidos a partir de 01/01/1988

Categoria N: Feminino

nascidos entre 01/01/1978 e 31/12/1987

Categoria O: Feminino

nascidos entre 01/01/1968 e 31/12/1977

Categoria P: Feminino

nascidos até 31/12/1967

**Art. 9º** O número de peito, recebido pelo atleta, deverá, obrigatoriamente, ser afixado na parte frontal da camiseta durante toda a corrida. O atleta deverá usar o número de peito sem rasuras ou cortes, e não deverá ser retirado até que seja ultrapassado o funil de chegada, estando sujeito à desclassificação.

a) Não será permitida a participação na prova de atletas sem o número de peito.

b) Não será permitida a troca de número de peito com outro atleta.

**Art. 10** Será desclassificado o atleta que:

a) Não cumprir rigorosamente o percurso;

b) Dificultar a ação de outros concorrentes;

c) Chegar sem o número de identificação;

d) Apresentar durante a corrida conduta anti- desportiva;

e) Pegar carona de autos, bicicletas e similares;

f) Trocar o número de identificação e chip antes, durante ou depois da corrida;

g) Encobrir o número e/ou o nome dos patrocinadores;

h) Escapar da saída da prova, antes do seu início oficial.

**Art. 11** A cronometragem oficial da prova será realizada através de chip eletrônico, que serão entregues no dia da corrida com uma hora de antecedência e deverão ser devolvidos, obrigatoriamente, ao final da prova.

**Art. 12** O atleta deverá correr sempre na pista bloqueada para a corrida, no percurso determinado pela organização para sua maior segurança.

**Art. 13** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica.

**Art. 14** Após as inscrições dos atletas nas respectivas provas, não será aceita a substituição de atletas na modalidade ATLETISMO.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO BASQUETEBOL MASCULINO

**Art. 1º** O torneio de basquetebol masculino será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Basquetebol (FIBA), adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), e pelo que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** Todos os jogos serão disputados em quatro períodos de 10 minutos cada um, cronometrados, com intervalos de 2 (dois) minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeiro tempo), entre o terceiro e o quarto períodos (segundo tempo) e antes de cada período extra. Haverá um intervalo de meio-tempo de 10 (dez) minutos.

**Art. 3º** O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver em quadra com 5 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 20x0.

**Art. 4º** O atleta expulso de uma partida cumprirá suspensão automática de uma partida, independentemente da fase.

**Art. 5º** Caso uma partida termine empatada, haverá prorrogação de 5 minutos. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação de 5 minutos, e assim sucessivamente.

**Art. 6º** Serão considerados os seguintes critérios de desempate para efeito de classificação, pela ordem:

a) Empate entre duas equipes:

1 - Confronto direto.

b) Empate entre três ou mais equipes:

1 - Saldo de pontos;

2 - Maior número de pontos convertidos;

3 - Saldo de pontos average;

4 - Sorteio.

Parágrafo Único -A equipe vencedora receberá 2 pontos e a perdedora 1 ponto. No caso de WO, zero ponto.

Art. 7º O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

Art. 8º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA

**Art. 1º** Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa, o primeiro carteador será definido por sorteio: aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

**Art. 2º** O carteador, após embaralhar as cartas, as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.

**Art. 3º** O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados a parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

**Art. 4º** As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo (bagaço), paralelo ao monte de compras.

**Art. 5º** O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de coloca-la junto das outras na sua mão no lixo (bagaço).

**Art. 6º** Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir, o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo (bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo (bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.

**Art. 7º** A formação dos jogos recebe nomes e obedece regras, que são:

**§ 1º** As sequências Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras. Uma sequência pode começar com um Ás ou terminar com ele. Se começar com o Ás poderão ser incluídos na sequência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com o Ás o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

**§ 2º** As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo naipe da sequência, está poderá ser real (limpa) até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída carta de número 9 ao Rei a sequência somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

**§ 3º** As canastras Grupos de cartas com no mínimo sete cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser: a) simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas está um curinga. b) canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação.

**Art. 8º** Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três cartas de um mesmo valor ou desenho), como jogos a serem baixados à mesa.

**Art. 9º** O jogador parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.

**Art. 10** O jogador que conseguir descer todas as suas cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso, para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usar o morto.

**§ 1º** Caso o jogador já tenha descartado e pegue o morto, assumirá o risco de ter todos os pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo.

**Art. 11** Quando um jogador de uma dupla que já tenha feito uma canastra real - conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla, ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos. Da contagem de pontos

**Art. 12** Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

a) Batida (após a compra do morto) = 100 pontos b) Canastra real (cada uma) = 200 pontos c) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos

**§ 1º** Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação: Ás (cada) = 15 pontos; 8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 pontos; 3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos; 2 (cada) = 10 pontos

**§ 2º** As cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

**§ 3º** Se uma dupla não conseguir pegar o morto, deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

**Art. 13** A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.

**§ 1º** Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

**§ 2º** Persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior número de pontos na rodada.

**Art. 14** Fica instituída a figura do Vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1.500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

**§ 1º** Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando Vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior, a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

a) 150 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos

b) 300 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos

c) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

**Art. 15** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 16** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL SOCIETY

**Art. 1º** O torneio de futebol society, categorias livre (qualquer idade) e máster (atletas nascidos até 31/12/1976), será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol Association (FIFA) para a prática do Futebol, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente Regulamento.

**§ 1º** No futebol society máster só será permitida a participação dos atletas nascidos até 31/12/1976.

**Art. 2º** Não há impedimentos.

**Art. 3º** A barreira é feita com a distância de 7 metros.

**Art. 4º** A cobrança de lateral é feita com as mãos, enquanto que o tiro de meta deverá ser cobrado com o pé.

**Art. 5º** As partidas terão a duração de 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 minutos, com intervalo de 10 minutos entre os dois períodos.

**Art. 6º** Os times são de 9 jogadores, um dos quais é o goleiro.

**Art. 7º** Todos os atletas deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada durante o transcorrer da partida.

**Parágrafo Primeiro -** A súmula poderá ter, no máximo, assinatura de 17 atletas.

**Parágrafo Segundo -** Não haverá limites para substituições, podendo o atleta que for substituído retornar ao jogo.

**Art. 8º** O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver em campo com 6 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 1x0.

**Art. 9º** Se, durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe foi inferior a 6, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

**Art. 10** A equipe vencedora receberá 3 pontos e a perdedora zero ponto. Em caso de empate, cada equipe receberá 1 ponto.

**Art. 11** Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1x0.

**Art. 12** As faltas de campo serão punidas das seguintes formas:

a) Cartão amarelo - O jogador fica afastado do jogo por 5 minutos, sem direito a substituição.

b) Cartão vermelho - O jogador é expulso da partida e não pode ser substituído.

**§ 1º** O retomo do atleta advertido com cartão amarelo só se efetuará com a autorização da mesa, que ficará encarregada de cronometrar os 5 minutos.

**Art. 13** O atleta expulso de uma partida terá que cumprir suspensão automática de uma partida, independentemente da fase.

**Art. 14** O uniforme é o mesmo do Futebol Association, sendo que o goleiro pode jogar de agasalho completo (macacão), de cor diferente do uniforme dos demais jogadores e da arbitragem. O calçado é a chuteira apropriado para futebol society ou chuteira com travas de borracha, não podendo ser utilizado pelo jogador chuteira com travas de alumínio ou qualquer tipo de material metálico ou jogar descalço. O uso da caneleira é opcional.

**Art. 15** A bola será a mesma do futebol de campo oficial, sendo a sua marca determinada pela Coordenação Técnica.

**Art. 16** Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes na fase classificatória, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

a) Maior número de vitórias

b) Maior saldo de gols;

c) Confronto direto;

d) Gols pró;

e) Menor número de cartões (vermelhos e amarelos)

f) Sorteio

**§ 1º** Havendo empate entre mais de duas equipes, o item "c" não será considerado;

**§ 2º** Para efeito do critério de desempate do item "e" será respeitada a seguinte tabela: 1 cartão vermelho equivale a 3 cartões amarelos.

**Art. 17** Na categoria livre, após a fase classificatória, em caso de empate no tempo normal, haverá prorrogação de 20 minutos em 2 períodos de 10 minutos cada um, sem intervalo para descanso. Persistindo o empate, a decisão será por pênaltis, cobrando-se uma série de 5 pênaltis, alternadamente por atletas de equipes diferentes, e persistindo o empate, serão batidos, alternadamente, tantos pênaltis quantos forem necessários para indicar o vencedor.

**Art. 18** Na categoria máster, após a fase classificatória, em caso de empate no tempo normal, não haverá prorrogação. Assim, a decisão será por pênaltis, cobrando-se uma série de 5 pênaltis, alternadamente por atletas de equipes diferentes, e persistindo o empate, serão batidos, alternadamente, tantos pênaltis quantos forem necessários para indicar o vencedor.

**Art. 19** Os chaveamentos dos torneios livre e máster serão definidos de acordo com os sorteios efetuados pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 20** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

# REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTSAL

**Art. 1º** O torneio de futsal, masculino e feminino, será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol Association (FIFA), adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), e pelo que disputar este Regulamento.

**Art. 2º** As partidas na fase classificatória terão a seguinte duração: Masculino: duração de 40 minutos corridos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada um, com 10 minutos de descanso entre os dois períodos. Feminino: duração de 30 minutos corridos, divididos em dois períodos de 15 minutos cada um, com 10 minutos de descanso entre os dois períodos.

**Art. 3º** Após a fase classificatória, as partidas terão a seguinte duração: Masculino: duração de 40 minutos cronometrados, divididos em dois períodos de 20 minutos cada um, com 10 minutos de descanso entre os dois períodos. Feminino: duração de 30 minutos cronometrados, divididos em dois períodos de 15 minutos cada um, com 10 minutos de descanso entre os dois períodos.

**Art. 4º** O jogo não iniciará se uma das equipes não estiver em quadra com 3 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 1x0.

**Art. 5º** Se durante uma partida o número de jogadores de uma equipe for inferior a 3, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

**Art. 6º** A equipe vencedora receberá 3 pontos e a perdedora zero ponto. Em caso de empate, cada equipe receberá 1 ponto.

**Art. 7º** Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem, nesta ocasião, será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1x0.

**Art. 8º** Todo atleta expulso de uma partida cumprirá suspensão automática na próxima partida, independentemente da fase.

**Art. 9º** Durante o transcurso de uma partida, não haverá limites de substituições, podendo o atleta substituído retornar ao jogo a qualquer tempo.

**Art. 10** Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes na fase classificatória, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

a) Maior número de vitórias

b) Maior saldo de gols;

c) Confronto direto;

d) Gols pró;

e) Menor número de cartões de cartões (vermelhos e amarelos);

f) Sorteio

**§ 1º** Havendo empate entre mais de duas equipes, o item "c" não será considerado;

**§ 2º** Para efeito do critério de desempate do item "e" será respeitada a seguinte tabela: 1 cartão vermelho equivale a 3 cartões amarelos.

**Art. 11** Em se tratando de disputa de jogos eliminatórios, em caso de empate no tempo normal, haverá prorrogação de 10 minutos cronometrados, dividida em 2 períodos de 5 minutos cada um, sem intervalo para descanso. Persistindo o empate, a decisão será por pênaltis, cobrando-se uma série de 5 (cinco) pênaltis, alternadamente, por atletas diferentes, e persistindo o empate serão batidos, alternadamente, tantos pênaltis quantos forem necessários para indicar o vencedor.

**Art. 12** Os atletas só poderão utilizar, para as disputas das partidas, tênis de solado liso.

**Art. 13** As dimensões das quadras de jogos serão definidas de acordo com as possibilidades do local dos jogos.

**Art. 14** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 15** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO DA SINUCA

**Art. 1º** O torneio de sinuca será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS).

**Art. 2º** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 3º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

## REGULAMENTO TÉCNICO DA NATAÇÃO ABSOLUTO E MÁSTER MASCULINO E FEMININO

**Art. 1º** Os torneios de natação absoluto e máster (masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Natação (Fina), adotadas pela Confederação brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), e pelo que dispuser este Regulamento.

**§ 1º** Serão disputadas as seguintes provas nas categorias absoluto e máster:

50 metros livre Masculino e Feminino, 50 metros peito Masculino e Feminino, 50 metros borboleta Masculino e Feminino, 50 metros costas Masculino e Feminino, Revezamento 4 x 50 metros livre Masculino e Feminino, 4x50 metros medley Masculino e Feminino.

**§ 2º** Tanto no masculino como no feminino serão disputadas provas classificatórias, classificando-se para a final os atletas com os 6 melhores tempos.

**§ 3º** Na natação máster só será permitida a participação dos atletas nascidos até 31/12/1978.

**Art. 2º** Após a efetivação das provas, caberá ao árbitro geral apresentar, à Comissão Técnica, a súmula da competição constando o tempo obtido por todos os participantes, assim como suas respectivas classificações e o resultado geral da competição.

**Art.3º** A premiação na fase final será efetuada da seguinte forma:

- Troféu por equipe (masculino e feminino separadamente);
- Medalhas individuais para os 3 primeiros colocados de cada prova.

**§ 1º** Será declarada vencedora a equipe que obtiver maior número de pontos, de acordo com a pontuação conferida conforme Art. 15º § 1º do Regulamento Geral, item modalidades individuais.

**Art. 4º** Em caso de empate na contagem de pontos para a definição da equipe vencedora, serão considerados os critérios abaixo:

a) Maior número de classificações em 1º lugar

b) Maior número de classificações em 2º lugar

c) Maior número de classificações em 3º lugar

d) Maior número de classificações em 4º lugar

e) Maior número de classificações em 5º lugar

f) Sorteio

**Art. 5º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

**Art. 6º** A forma de disputa será regulamentada em provas classificatórias e finais, e a programação das provas será decidida na data e local da competição de acordo com a quantidade de equipes participantes.

**Art. 7º** Após a efetivação das provas caberá ao árbitro geral apresentar à Comissão Técnica, a súmula da competição constando o tempo obtido por todos os participantes, assim como suas respectivas classificações e o resultado geral da competição, que também poderão ser acompanhados através do placar eletrônico.

**Art. 8º** Não poderá haver substituição de atleta entre a fase eliminatória e a fase final sob hipótese nenhuma.

**Art. 9º** Após as inscrições dos atletas nas respectivas provas, não será aceita a substituição de atletas na modalidade NATAÇÃO.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

**Art. 1º** Os torneios de tênis de mesa (simples masculino e feminino e duplas mistas) serão realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), adotadas em seu formato simplificado pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), e pelo o que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** Em quaisquer das fases da competição, um jogo será composto de 03 sets vencedores, alternados ou consecutivos.

**Art. 3º** Um set será ganho pelo jogador/dupla que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos perfaçam 10 pontos, quando o vencedor do set será aquele que primeiro alcançar 02 pontos a mais que seu adversário.

**Art. 4º** Os jogadores têm direito a um tempo de repouso entre cada partida de no máximo de 10 minutos.

**Art. 5º** No set decisivo de um jogo, os jogadores/duplas trocarão de lado ao atingirem a contagem de 05 pontos.

**Art. 6º** O atleta/dupla que atua o 1º set num lado é obrigado(a) a atuar no lado contrário no set seguinte. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta/dupla que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

**Art. 7º** Cada atleta/dupla tem direito a 02 saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 02 ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 6 a 6 = 12.

**Art. 8º** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 9º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO VÔLEI DE PRAIA (DUPLAS) MASCULINO E FEMININO

**Art. 1º** Os torneios de vôlei de praia (em duplas masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Volley Ball (FIBV), adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) para voleibol de praia, e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 2º** As partidas serão disputadas em melhor de 3 sets e será declarada vencedora a equipe que vencer 2 sets, sendo os dois primeiros sets jogados em 21 pontos e, em caso de empate, o set decisivo em 15 pontos. Em todos os sets há necessidade de no mínimo 2 pontos de vantagem.

**Art. 3º** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 4º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO TÊNIS (SIMPLES E DUPLAS)

**Art. 1º** Os torneios de tênis (simples masculino e feminino e duplas masculinas e femininas) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Tênis (ITF), adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis (CBT), e pelo que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** Em qualquer das fases da competição, todos os jogos serão realizados em melhor de três sets.

**Parágrafo Único -** Quando houver empate de 6x6 em qualquer um dos sets, haverá disputa do Tie-Break.

**Art. 3º** Na modalidade Tênis Duplas (masculino e feminino), um dos atletas deverá ter nascido até o dia 31 de dezembro de 1978.

**Art. 4º** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 5º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

## REGULAMENTO TÉCNICO DO VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

**Art. 1º** Os torneios de voleibol (masculino e feminino) serão realizados de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Volley Ball (FIVB), adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), em anexo, e pelo que dispuser este Regulamento.

**Art. 2º** Na fase classificatória, todos os jogos serão disputados em 3 sets, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 2 sets. A partir dos jogos eliminatórios, a disputa será em 5 sets, sendo vencedora a equipe que vencer 3 sets.

**Art. 3º** Todo atleta desqualificado de uma partida cumprirá suspensão automática de uma partida.

**Art. 4º** Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes na fase classificatória, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

a) Confronto direto;

b) Sets average;

c) Pontos average;

d) Sorteio.

**§ 1º** Havendo empate entre mais de duas equipes, o item "a" não será considerado

**Art. 5º** O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2018.

**Art. 6º** Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

## REGULAMENTO TÉCNICO DE XADREZ

**Art. 1º** O torneio de xadrez será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

**Art. 2º** A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

## REGULAMENTO TÉCNICO DE DAMAS

**Art.1º** O torneio de damas será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Mundial do Jogo de Damas (FMJD) para as partidas disputadas em tabuleiros de 64 casas, com 12 pedras brancas e 12 pedras pretas, e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

**Art. 2º** A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.