

JIIDOS 2020

JOGOS DA INTEGRAÇÃO DOS IDOSOS

REGULAMENTO



PREFEITURA DE
GASPAR



REGULAMENTO GERAL

Artigo 1- Das disposições preliminares

- 1.01** Os JIIDOS (Jogos da Integração dos Idosos) são promovidos pela Prefeitura de Gaspar e realizados pela Fundação Municipal de Esportes e Lazer, pela Secretaria Municipal de Assistência Social e Assessoria de Assuntos para a Melhor Idade.
- 1.02** As informações referentes aos JIIDOS podem ser obtidas nos seguintes locais:
- **Centro de Convivência do Idoso**
Rua Frei Canísio, 500, Coloninha
Telefone: 3332-7467 - terceira.idade@gaspar.sc.gov.br
 - **Fundação Municipal de Esportes e Lazer (FMEL)**
Rua Itajaí, 2.300, Sete de Setembro
Telefone: 3332-2679 - claudio@gaspar.sc.gov.br
- 1.03** Os participantes dos JIIDOS são considerados conhecedores da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento e igualmente, dos atos administrativos complementares.
- 1.04** As equipes classificadas em 1º lugar nos JIIDOS tem o direito de representar o município nos JASTI – Jogos Abertos da Terceira Idade (Etapa “Microrregional e Estadual”).
- 1.05** Caso haja desistência do primeiro lugar e havendo tempo para tal, será convidada a equipe classificada em segundo lugar e assim sucessivamente.
- 1.06** A participação nos JASTI está condicionada às determinações da Fesporte.

Artigo 2- Das finalidades

- 2.01** Os JIIDOS têm como finalidades estimular a participação em atividades esportivas, recreativas, visando ampliar as perspectivas de uma qualidade de vida, contribuir para reverter a imagem do idoso em nossa sociedade, conquistando o respeito das demais gerações; sensibilizando a sociedade para novas formas de participação da pessoa idosa; proporcionando canais de comunicação, convívio social, troca de experiências entre essas pessoas e as demais gerações; valorizando e estimulando a prática esportiva, como fator de promoção de saúde e bem estar, resgatando a autoestima para melhor convívio social.

Artigo 3 - Das Competições

- 3.01** Constarão do programa dos JIIDOS as seguintes modalidades: **Bocha, Canastra, Dominó e Truco**, separadamente masculino e feminino.

Artigo 4 - Da participação do atleta, técnico e dirigente

- 4.01** É condição fundamental para a participação estar devidamente inscrito no evento dentro dos prazos estabelecidos neste regulamento
- 4.02 Os participantes deverão residir no município de Gaspar.**
- 4.03** Os documentos de identificação somente deverão ser apresentados caso seja solicitado pela Comissão Organizadora.
- 4.04** É obrigação dos participantes portar os documentos de identificação durante as disputas.
- 4.05** Poderão participar dos JIIDOS atletas nascidos até o ano de 1960 (60 anos).
- 4.06** Cada atleta poderá inscrever-se em 1 (uma) modalidade.
- 4.07** O número máximo de jogadores por modalidade e gênero a ser considerado para efeito de competição e premiação será:

Modalidade	Jogadores titulares	Jogadores reservas
Canastra	2	1
Dominó	2	1
Truco	2	1
Bocha	3	2

Artigo 5 - Do período e local de realização dos jogos

- 5.01** Os JIIDOS serão realizados nos ***dias 19 e 20 de março de 2020*** no Centro de Convivência do Idoso e em demais locais que forem determinados pela comissão organizadora.
- 5.02** Os locais e períodos de realização dos jogos poderão ser alterados.

Artigo 6 - Das inscrições

- 6.01** As inscrições nos JIIDOS serão aceitas até **às 12h00 do dia 10/03/2020**, sendo efetuadas em modelo próprio da seguinte forma:
- Através da entrega das fichas de Inscrição no Centro de Convivência dos Idosos.
 - Diretamente no formulário específico no site da Prefeitura de Gaspar, no link da Fundação Municipal de Esportes e Lazer: www.gaspar.sc.gov.br.
- 6.02** As fichas de inscrição deverão ser entregues com o número mínimo de jogadores para a disputa dos jogos.
- 6.03** As equipes poderão incluir 1 (um) reserva nas modalidades de **canastra, dominó e truco** até o início do seu primeiro jogo, caso haja vaga na ficha de inscrição.
- 6.04** As equipes poderão incluir até 2 (dois) reservas na modalidade de **bocha** até o início do seu primeiro jogo, caso haja vaga na ficha de inscrição.

Artigo 7 - Do Congresso Técnico

- 7.01** Às 14h30 do dia 12/03/20 nas dependências do Centro de Convivência do Idoso será realizado o **Congresso Técnico dos JIIDOS** que tem por finalidade apresentar as informações gerais e técnicas, esclarecer dúvidas e realizar o sorteio das modalidades.
- 7.02** A participação não é obrigatória e os ausentes concordam com as decisões tomadas pelos presentes.

Artigo 8 - Da premiação

- 8.01** Será ofertada premiação em medalhas as três primeiras colocações por modalidade e gênero.

Artigo 9 - Das disposições gerais e transitórias

- 9.01** As equipes que não comparecerem para a disputa de jogo oficialmente programado serão consideradas perdedoras por WxO, sendo eliminadas da competição apenas na reincidência.
- 9.02** O “WO” ficará caracterizado depois de decorridos 15 (quinze) minutos do horário estabelecido pela organização para o início da partida.
- 9.03** Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos JIIDOS, desde que tenha sido regularmente publicada através da Imprensa Oficial, Editais, Ofícios, Boletins, Resoluções, Notas Oficiais ou demais atos administrativos de comunicação.
- 9.04** Todos os participantes dos JIIDOS, devidamente representado/assistido por quem de direito, na efetivação de sua participação, autoriza, em caráter gratuito irrevogável e irretratável, a Fundação Municipal de Esportes e Lazer e seus parceiros constituídos no presente regulamento, a captar e fixar a sua imagem e voz durante a realização dos jogos, em qualquer suporte existente, ficando estas entidades, desta forma, plenamente capacitado a utilizar a imagem e voz a seu exclusivo critério, a qualquer tempo e em qualquer lugar.
- 9.05** Os casos omissos do presente regulamento serão solucionados pela Coordenação geral.

REGULAMENTO TÉCNICO

1 - Sistema de disputa

- 1.01** Os jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.
- 1.02** As organizações das competições e os sistemas de disputa dos JIIDOS serão feitos de acordo com o número de duplas ou equipes inscritas por modalidade e categoria.
- 1.03** As modalidades de **Bocha, Canastra, Dominó e Truco** obedecerão aos seguintes critérios:
- a) Até 5 equipes/duplas: Turno Único.**
- b) De 6 a 8 Equipes/duplas:**
- b.1) 1ª fase - duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave
- b.2) 2ª fase ou semifinal: 1A x 2B / 1B x 2A
- b.3) Finais: Perdedor das da fase semifinal (3º/4º) - Vencedores da fase semifinal (1º/2º)
- c) De 9 ou mais equipes/duplas:**
- c.1) 1ª fase: chaves de 3 ou 4 equipes/duplas, classificando-se as duas melhores de cada chave para as demais fases.
- c.2) Fases finais: eliminatória simples, evitando que as mesmas equipes/duplas da fase de chaves se enfrentem no primeiro jogo de um da próxima fase.

2 - Bocha Rafa Vollo

- 2.01** A modalidade de Bocha será realizada em cancha de areia.
- 2.02** Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.
- 2.03** A modalidade de bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de trio.
- 2.04** As equipes serão formadas por 3 (três) jogadores titulares e 2 (dois) reservas, com direito a 2 (duas) substituição por partida, em qualquer momento do jogo.
- Parágrafo único** - O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.
- 2.05** Antes do início de cada jogo, o capitão deverá assinar a súmula e o responsável de cada equipe deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle.
- 2.06** Na pista, somente será permitida a presença de atletas titulares, 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.

- 2.07** 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.

- 2.08** Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:
Vitória: 2 pontos
Derrota: 1 ponto
Ausência: 0 ponto

- 2.09** 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.

- 2.10** A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará o ponto primeiro.

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

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

- 2.13** Para as competições o uniforme é optativo entre os participantes, porém serão observados calçados de solado reto.

- 2.14** Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

3 - Canastra

- 3.01** A modalidade de Canastra será regida por este regulamento e suas especificações.

- 3.02 Da formação da equipe:** As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a uma substituição por partida, em qualquer momento do jogo. O atleta substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

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

- 3.04** Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:
 Vitória: 2 pontos
 Derrota: 1 ponto
 Ausência: 0 ponto

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) 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.

- 3.05** 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.

- 3.06** 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 sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

Parágrafo Único - Não poderá ser mostrada a última 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.

- 3.07** Distribuídas às 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.

- 3.08** 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 sequência 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.

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

Parágrafo Único - Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

- 3.10** 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.

Parágrafo 1º - O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

Parágrafo 2º - Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

Parágrafo 3º - Caso em que as cartas do baralho central terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

Parágrafo 4º - Caso em que as cartas do baralho central terminarem e as 2 (duas) equipes **NÃO PEGARAM OS MORTOS E NÃO HOUVER A BATIDA FINAL**, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

- 3.11** Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

- 3.12** Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

- 3.13** 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.

Parágrafo único - No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

- 3.14** 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.

Parágrafo único - Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa (não) pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

- 3.15 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.

Parágrafo Único - Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhado pelo jogador adversário.

- 3.16** Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 3.000 x 00.

3.17 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.

3.18 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

4 - Dominó

4.01 A modalidade de Dominó será regida por este regulamento e suas especificações.

4.02 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.

4.03 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.

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

4.05 Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

4.06 A "batida" final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

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

4.08 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.

4.10 Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

4.11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória: 2 pontos
Derrota: 1 ponto
Ausência: 0 ponto

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) 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.

4.12 Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 2 x 0.

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

4.14 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.

4.15 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

5 - Truco

5.01 A modalidade de Dominó será regida por este regulamento e suas especificações.

5.02 Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

5.03 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.

5.04 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 sequência das mesmas.

5.05 É permitido ao MÃO no momento do corte, pode olhar uma carta de seu companheiro, e conseqüentemente ao PÉ (quem distribui as cartas) também tem o direito de olhar uma carta de seu companheiro.

5.06 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 sequência do baralho no valor das cartas é a seguinte (maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

5.07 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.
- 5.08** 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”.
- 5.09** 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.
- 5.10** Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.
- 5.11** Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.
- 5.12** 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).
- 5.13** A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mão não poderá ser utilizada.
- 5.14** 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 três.
- 5.15** O “pé” deverá embaralhar as cartas com as mãos apoiadas sobre a mesa. O adversário deverá pegar o baralho e corta-lo, retirando uma carta para seu companheiro e entregá-lo para que o PÉ possa fazer a distribuição das mesmas aos jogadores.
- 5.16** Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.
- 5.17** Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.
- 5.18** Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.
- 5.19** Os sinais não poderão ser dadas na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, “batidas Morse ou silvos”. Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).
- 5.20** 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.
- 5.21** 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.

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

Parágrafo 2º - Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

5.22 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.

5.23 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 companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Parágrafo único - Na mão de onze (no escuro), após a distribuição das cartas apenas o MÃO (vez de jogar) poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

5.24 Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória: 2 pontos

Derrota: 1 ponto

Ausência: 0 ponto

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 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.

5.25 Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 2 x 0.

5.26 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.