

JOGOS REGIONAIS

REGULAMENTO GERAL

DOM SILVÉRIO-2026

DAS COMPETIÇÕES ESPORTIVAS

I – Denominação, Finalidade, Participantes e Inscrições:

Artigo 1º. A 1ª Edição do Jogos Intermunicipais 2026 tem por finalidades difundir a prática dos esportes coletivos nos municípios da Região do Médio Piracicaba, bem como garantir a integração intermunicipal das microrregiões e cidades vizinhas.

Artigo 2º. As competições esportivas serão realizadas em 12 (doze) modalidades esportivas:

- Futsal Masculino (Módulo I e II)
- Futsal Feminino (Módulo I e II)
- Handebol Feminino (Módulo I e II)
- Handebol Masculino (Módulo I e II)
- Vôlei Misto Adulto
- Xadrez (Escolar)
- Taekwondo Feminino (Todas Categorias)
- Taekwondo Masculino (Todas Categorias)
- Peteca Masculino (Adulto)
- Futevôlei Masculino (Adulto)
- Jiu-Jitsu Masculino (Criança Adulto e Master)
- Jiu-Jitsu Feminino (Criança Adulto e Master)
- Queimada (Escolar Feminino)
- Queimada (Escolar Masculino)
- Fut7 40+
- Jogos Eletrônicos (Ea Fc 26)
- CrossFit

Parágrafo Único. As atividades serão realizadas em 05 (cinco) finais de semana:

- 1ª semana (Dias 07 e 08 de novembro);
- 2ª semana (Dias 13 e 14 de novembro).
- 3ª semana (Dias 21 e 22 de novembro).
- 4ª semana (Dia 28 e 29 de novembro)
- 5ª semana (Dias 5 e 6 de dezembro)
- 6ª semana (Dia 12 de dezembro)

Artigo 3º. A Comissão Organizadora do Jogos Intermunicipais 2026 detém todos os direitos relacionados à competição e a Equipe Técnica é responsável pela elaboração do Regulamento, Tabelas, montagem de equipamentos, arbitragem e produção local das disputas.

§ 1º. A Comissão Organizadora é composta pelos representantes municipais

§ 2º. A Equipe Técnica será composta por profissionais de empresa especializada em eventos esportivos.

Artigo 4º. As competições esportivas, das modalidades coletivas de quadra, serão disputadas no ano de 2026 na Cidade-Sede de Dom Silvério/MG, por equipes de municípios convidados pela Prefeitura Municipal De Dom Silvério.

Artigo 5º. As inscrições de equipes, atletas e comissão técnica serão gratuitas e realizadas através do link para a inserção de dados e documentos de cada equipe/modalidade, será disponibilizado individualmente para cada o representante municipal.

§ 1º. Cada equipe devera inscrever o seguinte quantitativo de atletas:

- Futsal (Mínimo: 8 atletas; Máximo: 12 atletas);
- Handebol (Mínimo: 10 atletas; Máximo: 14 atletas);
- Queimada (Mínimo: 6 atletas; Máximo: 7 atletas);
- Voleibol (Mínimo: 6 atletas; Máximo: 12 atletas);
- Xadrez (Mínimo Por categoria: 4 atletas; Máximo Por categoria: 15 atletas);
- Taekwondo (Máximo: 170 Atletas)
- Jiu-Jitsu (Máximo: 100 Atletas)
- Jogos Eletrônicos (Mínimo: 2 atletas; Máximo: 16 atletas);
- Fut7 (Mínimo: 10 atletas; Máximo: 12 atletas)
- Futevôlei (Mínimo: 4 duplas; Máximo: 8 duplas)
- Peteca (Mínimo: 4 duplas; Máximo: 16 duplas)
- CrossFit ((Mínimo: 4 duplas; Máximo: 30 duplas)

§ 3º. As informações e documentos dos atletas inscritos, informados pelo Link, são dotadas de boa-fé, por terem sidos inseridos pelo representante da equipe. No entanto, comprovada irregularidade de atleta (idade/Vínculo do Município), o atleta e a equipe na qual jogar estarão eliminados da atuação edição dos Jogos Regionais e suspensos por 01 (um) ano.

§ 4º. Ao confirmar a inscrição, o responsável pela equipe autoriza e concorda com a cessão de imagem e som de voz de todos os inscritos em áudios, fotos ou vídeos para rádios, cartazes, jornais, revistas ou internet, para fins de promoção do evento ou divulgação de seus resultados, sem qualquer ônus.

Artigo 6º. As equipes somente poderão inscrever atletas que possuam vínculo com o município, sendo para as categorias escolares o documento com foto/identidade.

Artigo 7º. A competição será disposta da seguinte forma:

II – Categorias, Cronograma e Sistema de Disputa

INFORMAÇÕES PARA INSCRIÇÃO DE ATLETAS EM CADA MODALIDADE		
MODALIDADE	**ANO DE NASCIMENTO**	**DOCUMENTO OBRIGATÓRO**
FUTSAL FEM. MÓDULO I	2012,2013,2014 e 2015	Carteira de identidade
FUTSAL FEM. MÓDULO II	2009, 2010 e 2011	Carteira de identidade
FUTSAL MASC. MÓDULO I	2012,2013,2014 e 2015	Carteira de identidade
FUTSAL MASC. MÓDULO II	2009, 2010 e 2011	Carteira de identidade
HANDEBOL FEM. MÓDULO I	2012,2013,2014 e 2015	Carteira de identidade
HANDEBOL FEM. MÓDULO II	2009, 2010 e 2011	Carteira de identidade
HANDEBOL MASC. MÓDULO I	2012,2013,2014 e 2015	Carteira de identidade
HANDEBOL MASC. MÓDULO II	2009, 2010 e 2011	Carteira de identidade
XADREZ SUB 09 MÓDULO 00	2017,2018 e 2019	Carteira de identidade
XADREZ SUB 11 MÓDULO 0	2015 e 2016	Carteira de identidade
XADREZ MÓDULO I	2012,2013 e 2014	Carteira de identidade
XADREZ MÓDULO II	2009,2010 e 2011	Carteira de identidade
QUEIMADA INFANTIL	7,8 e 9 Anos	Carteira de identidade
QUEIMADA INFANTIL	10,11 e 12 anos	Carteira de identidade
VOLEIBOL MASC. ADULTO	Até 2008	Documento de identificação com foto
TAEKWONDO	Todas Categorias	Carteira de identidade ou Documento de identificação com foto
JIU-JITSU	Todas Categorias	Carteira de identidade ou Documento de identificação com foto
PETECA	Até 2008	Documento de identificação com foto

JOGOS ELETRÔNICOS	Livre	Documento de identificação com foto
Fut7 40+	Até 1986	Documento de identificação com foto
Futvôlei	Até 2011	Documento de identificação com foto
CrossFit	Até 2009	Documento de identificação com foto

§ Único. Os regulamentos específicos de cada modalidade estão distribuídos nos Anexos I a VIII e são parte integrante deste.

Artigo 8º. A competição será realizada conforme seguinte cronograma:

SEMANA	DIA	HORÁRIO
1ª	Sábado, 07/11	08h
	Domingo, 08/11	08h
2ª	Sexta-Feira, 13/11	18h
	Sábado, 14/11	18h
3ª	Sábado, 20 e 21/11	08h
	Domingo, 22/11	08h
4ª	Sábado, 28/11	18h
	Domingo, 29/11	08h
5ª	Sábado, 05/12	08h
	Domingo, 06/12	08h
6ª	Sábado, 12/12	08h

Os horários podem sofrer alterações visando melhor execução dos jogos

Artigo 9º. O Cronograma Completo será divulgado no Mapa de Execução das Modalidades;

III – Premiações e Disposições Gerais

Artigo 10. As premiações serão entregues após o término final de cada modalidade na respectiva quadra.

Artigo 11. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por acidentes ocorridos com participantes durante o evento, cabendo a cada equipe acompanhar os incidentes de integrantes da sua delegação.

Artigo 12. Todos os participantes são considerados conhecedores do regulamento e as decisões tomadas pela Comissão Organizadora e/ou Equipe Técnica serão de caráter irrevogável.

Artigo 13. Caberá à Prefeitura oferecer, via município-sede e/ou empresa de eventos esportivos: secretaria esportiva, bolas e equipamentos de jogo, arbitragem.

Artigo 14. Caberá à Cidade-Sede oferecer quadras de jogo com a infraestrutura básica (traves, postes, tabelas, redes, grades de proteção, pintura, marcações, dentre outros.), insumos de hidratação (bebedouros com água potável refrigerada), bem como equipe de apoio para manter a limpeza, higiene e segurança em cada praça desportiva.

Artigo 15. Caberá a cada Município participante indicar o Representante do Município e o Chefe de Delegação.

Artigo 16. O tempo limite para início de cada partida será de 15 (quinze) minutos do horário previsto em tabela. Caso uma das equipes não compareça no prazo estabelecido, será atribuído W.O em desfavor da(s) equipe(s) infratora(s), sendo seus resultados anteriores desconsiderados e a mesma eliminada da competição, bem como suspensa de participação da próxima edição do JOGOS REGIONAIS DE DOM SILVÉRIO. Os atletas inscritos também estarão suspensos pelo mesmo período.

> **§ Único.** Em caso de comparecimento com número insuficiente de atletas ou caso fortuito/força maior que impediram a presença da equipe e realização da partida, a mesma e seus atletas não serão suspensos de participação da próxima edição.

Artigo 17. Após o fechamento da súmula pelo anotador/apontador/secretário, o técnico da equipe poderá solicitar vista para tirar fotocópia da mesma.

Artigo 18. Qualquer tipo de agressão física ou moral, ocasionadas por integrante de equipe ou coletivamente por uma ou mais equipes, terá como punição imediata a exclusão do torneio atual, sem prejuízo de outras sanções aplicadas pela Junta Disciplinar ou mesmo pela Justiça Comum.

Artigo 19. A equipe que fizer uso irregular de atleta em partida, por não cumprir suspensão ou atuar por um segundo município ou posterior, incorrerá em pena prevista no art. 214 do CBJD.

Artigo 20. Casos omissos neste regulamento e julgamentos disciplinares serão definidos em Junta formada pela Comissão de Representantes da Equipe Técnica

ANEXO IV – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. Todos os atletas deverão apresentar documento oficial com foto para estar apto na partida.

2. A equipe deverá ter um técnico, maior de 18 anos, para acompanhar o time na partida.

3. A equipe será constituída de 5 (cinco) atletas titulares e podendo ainda ter 7 (Sete) reservas.

4. Módulos e naipes:

Módulo I (feminino/masculino) – Nascidos em 2012, 2013 , 2014 e 2015
Módulo II (feminino/masculino) – Nascidos em 2009, 2010 e 2011.

5. Os jogos serão realizados em data, local e horários divulgados no Boletim Zero e suas alterações.

6. Os jogos serão realizados de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), pelo que dispuser este regulamento e também em conformidade com as deliberações da Reunião Técnica a ser realizada conforme calendário constante deste Regulamento.

7. As partidas serão disputadas em dois períodos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles, sendo: 2 (dois) tempos corridos de 15 minutos cada (sem parar o cronômetro), sendo o último minuto de cada tempo cronometrado (parando o cronômetro) no modulo I; no Módulo II sendo: 2 (dois) tempos corridos de 20 minutos cada (sem parar o cronômetro).

7.1. Cada equipe terá direito de solicitar um pedido de tempo por período.

8. Será livre o número de substituições entre os atletas inscritos.

9. Nas fases eliminatórias, quando partida terminar empatada, ao término do tempo regulamentar, será realizada uma série de 5 (cinco) cobranças alternadas de tiros livres da marca do pênalti, executadas por diferentes jogadores. Persistindo ainda o empate, serão cobrados tiros livres alternados, até que uma das equipes estabeleça a vantagem no placar, sendo imediatamente considerada vencedora do jogo.

10. A bola de jogo será similar à oficial da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS).

11. Os árbitros definidos pela Comissão Técnica serão responsáveis pela direção dos jogos.

12. Até 15 (quinze) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local do jogo. O responsável pela equipe deverá se identificar perante ao delegado da partida munido da relação nominal de seus atletas e dos respectivos documentos de identidade.

13. Cada equipe deverá apresentar-se para o jogo devidamente uniformizada (camisas numeradas idênticas, short e meião de mesma cor predominante, caneleiras e tênis adequado). Não será permitido

jogar com Chuteira Society, sendo responsabilidade dos árbitros fiscalizar tal situação. Caso haja coincidência de uniformes entre as equipes, a equipe à esquerda da tabela poderá usar coletes.

13.1. A falta de qualquer item obrigatório do uniforme, inclusive a caneleira, implicará que o árbitro não permita que o atleta participe do jogo, até que regularize a situação.

13.2. No banco de reservas só poderão ficar atletas inscritos na partida, o técnico e assistentes, que também estarão sujeitos às penalidades das regras.

14. Não haverá aquecimento inicial, devendo cada equipe realizar aquecimento prévio em outros locais.

15. Será suspenso automaticamente da partida seguinte que sua equipe disputar, o atleta ou técnico que receber cartão vermelho durante ou após a partida.

15.1. A aplicação da suspensão será automática, independentemente do resultado do julgamento a que for submetido o atleta, no âmbito da Junta Disciplinar.

16. Sistema eliminatório direto:

Semifinais e Final

Disputa de 3º Lugar

17. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO V – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

1. Todos os atletas deverão apresentar documento oficial com foto para estar apto na partida.

2. A equipe deverá ter um técnico, maior de 18 anos, para acompanhar o time na partida.

3. A equipe será constituída de 7 (sete) atletas titulares e podendo ainda ter 7 (Sete) reservas.

4. Módulos e naipes:

Módulo I (feminino/masculino) – Nascidos em 2012, 2013 , 2014 e 2015
Módulo II (feminino/masculino) – Nascidos em 2009, 2010 e 2011.

5. Os jogos serão realizados em data, local e horários divulgados no Boletim Zero e suas alterações.

6. Os jogos serão realizados de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Handebol (CBH), pelo que dispuser este regulamento e também em conformidade com as deliberações da Reunião Técnica a ser realizada conforme calendário constante deste Regulamento.

7. As equipes serão agrupadas a partir de sorteio conforme sistema de disputa previsto.

8. No módulo I, os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada (sem parar o cronômetro), com intervalo de 5 (Cinco) minutos.

   No módulo II, os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos cada, (sem parar o cronômetro), com intervalo de 5 (cinco) minutos entre os tempos.

   8.1. Cada equipe terá direito de solicitar um pedido de tempo por período (cronômetro parado).

9. Será livre o número de substituições entre os atletas inscritos.

10. Quando partida terminar empatada, ao término do tempo regulamentar, será realizada por série de 5 (cinco) tiros de 7 metros, executadas por diferentes jogadores, até que se alcance a diferença de um gol de diferença.

11. A bola de jogo será similar à oficial da Confederação Brasileira de Futsal (CBH).

12. Os árbitros definidos pela Comissão Técnica serão responsáveis pela direção dos jogos.

13. Até 15 (quinze) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local do jogo. O responsável pela equipe deverá se identificar perante ao delegado da partida munido da relação nominal de seus atletas e dos respectivos documentos de identidade.

14. Cada equipe deverá apresentar-se para o jogo devidamente uniformizada (camisas numeradas idênticas, short e meias de mesma cor predominante e tênis adequado). Caso haja coincidência de

uniformes entre as equipes, a equipe à esquerda da tabela poderá usar coletes.

14.1. A falta de qualquer item obrigatório do uniforme implicará que o árbitro não permita que o atleta participe do jogo, até que regularize a situação.

14.2. No banco de reservas só poderão ficar atletas inscritos na partida, o técnico e assistentes, que também estarão sujeitos às penalidades das regras.

15. Não haverá aquecimento inicial, devendo cada equipe realizar aquecimento prévio em outros locais.

16. Não haverá suspensão automática da partida seguinte que sua equipe disputar, o atleta ou técnico que receber cartão vermelho durante ou após a partida, mas tão somente no caso de aplicação de cartão azul e relatório lavrado, no qual haverá julgamento do atleta, no âmbito da Junta Disciplinar.

17. Sistema Eliminatório direto:

- Semifinais e Final

- Disputa 3º Lugar

18. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO VI – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA

1. Todos as atletas deverão apresentar declaração escolar para estar apto na partida.

2. A equipe deverá ter um técnico, maior de 18 anos, para acompanhar o time na partida. Sendo uma jogadora na função, obrigatório presença e inscrição em súmula de 1 (um) auxiliar.

3. A equipe será constituída de 8 (Oito) atletas titulares e 2 (Dois) Reservas.

4. Os jogos serão realizados em data, local e horários divulgados no Boletim Zero e suas alterações.

5. O uniforme dos jogadores deverá ser composto por camisas de malha ou regata idênticas, bermudas/calças e tênis

6. Os jogos serão realizados em quadra com dimensões da quadra oficial de voleibol (18m x 9m). Cada equipe ocupará uma meia quadra. A bola utilizada será de Borracha nº 10 (Iniciação Infantil).

7. Do jogo:

7.1. Cada partida será disputada em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos. Em caso de persistir o empate de queimadas após o fim do segundo tempo, será realizada prorrogação com bola de ouro (a primeira equipe a queimar será declarada vencedora).

7.2. Os capitães das equipes deverão iniciar a partida no fundo da quadra. Em cada um dos tempos uma das capitãs inicia a saída de bola, que deverá ser sorteada no início da partida. A capitã, enquanto no fundo da quadra não poderá queimar adversárias.

7.3. Atletas que sejam queimadas deverão se dirigir ao fundo de quadra, onde somente poderão repor a bola para a área de disputa, não podendo queimar adversárias.

7.4. Uma jogadora será queimada ou advertida com cartão amarelo quando a bola atacada atingir qualquer parte do seu corpo e em seguida tocar o solo ou nas seguintes infrações:

7.4.1. Uma atleta que ao se defender ou tentar manter a posse da bola saia da sua meia quadra, por qualquer um dos lados, ultrapassando completamente com um dos pés ou quando caída, com as mãos.

7.4.2. Uma atleta que ao atacar invada a meia quadra adversária, pela linha divisória, ultrapassando completamente com um dos pés ou quando caída, com as mãos.

7.5. Caso a bola, em posse de uma equipe, saia completamente pelas laterais (direita ou esquerda), a posse de bola passa ser da equipe adversaria, iniciando pelo fundo de quadra.

8. Cada equipe terá direito a um pedido tempo de duração de um minuto em toda a partida (tempo regular), não podendo ser acionado na prorrogação.

9. Em todos os jogos serão concedidos pelo árbitro 2 (dois) minutos de intervalo entre os tempos regulares e 1 (um) minuto para a prorrogação, quando necessária.

10. Na quadra, somente será permitida a presença dos árbitros, atletas, técnicos e seus assistentes.

11. Não haverá aquecimento antes das partidas.

12. Haverá suspensão automática da partida seguinte que sua equipe disputar, a atleta ou técnico que receber cartão vermelho durante ou após a partida. Advertências poderão ser aplicadas pelo árbitro principal em caso de uso de palavras de baixo calão, ofensas, insultos ou agressões por atletas ou membros da comissão técnica, bem como reclamação ostensiva contra as decisões da arbitragem.

13. Melhor de 3 partidas:

    1º - Equipe que vencer 2 jogos, vence a competição

14. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO VII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. Todos os atletas deverão apresentar documento oficial com foto para estar apto na partida.

2. A equipe deverá ter um técnico, maior de 18 anos, para acompanhar o time na partida.

3. A equipe será constituída de 6 (seis) atletas titulares e podendo ainda ter 6 (Seis) reservas.

4. Os jogos serão realizados em data, local e horários divulgados no Boletim Zero e suas alterações.

5. O uniforme dos jogadores deverá ser calção com cor predominante igual, camisas de malha ou regata idênticas e tênis. Sendo que as camisas dos jogadores deverão ser numeradas, inclusive as dos reservas.

5.1. Pode-se usar boné, unicamente em caso de quadra descoberta.

5.2. As meias e os tênis poderão ser de cores diferentes.

6. Os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets ganhos, sendo os dois primeiros de 25 pontos e o terceiro (tie-break), se necessário, de 15 pontos.

7. Nos dois primeiros sets, ocorrendo empate em 24 pontos, a disputa do set continuará até que uma das equipes alcance a diferença de 2 (dois) pontos.

8. Havendo necessidade de disputa do 3º set (tie-break) e ocorrendo empate em 14 pontos, a disputa do set continuará até que uma das equipes alcance a diferença de 2 (dois) pontos.

9. Cada equipe terá direito a dois tempos de um minuto em cada set, em todos os jogos serão concedidos pelo árbitro 5 (cinco) minutos entre os sets.

10. Na quadra, somente será permitida a presença dos árbitros, atletas, técnicos e seus assistentes.

11. Haverá aquecimento inicial de 10 (dez) minutos, determinado e controlado pela arbitragem.

12. Não haverá suspensão automática da partida seguinte que sua equipe disputar, o atleta ou técnico que receber cartão vermelho durante ou após a partida, mas tão somente se houver julgamento a que for submetido o participante, no âmbito da Junta Disciplinar.

13. Sistema Eliminatório Direto:

1º-Semifinais e Final;

2º-Disputa 3° Lugar

14. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO VIII – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEVÔLEI

1. Cada equipe será formada por 2 atletas.
2. Todos os participantes deverão respeitar este regulamento, a arbitragem e os demais competidores.
3. Somente atletas inscritos poderão participar.
4. A organização será responsável pela tabela, horários, arbitragem e decisões administrativas.
5. Cada equipe poderá dar até 3 toques na bola antes de devolvê-la ao adversário.
6. É proibido tocar a bola com as mãos ou os braços.
7. Não será permitido segurar, carregar ou conduzir a bola.
8. A bola que tocar na linha será considerada dentro.
9. A bola que cair fora da quadra será considerada fora.
10. O toque na rede que caracterize infração resultará em ponto para o adversário.
11. A invasão que interferir na jogada será considerada falta.
12. Cada rally resultará em ponto para uma das equipes.
13. O saque deverá ser realizado conforme as orientações da arbitragem.
14. As decisões do árbitro deverão ser respeitadas.
15. Cada set será disputado até 18 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.
16. As partidas serão disputadas em melhor de 3 sets.
17. A equipe que vencer 2 sets será declarada vencedora.
18. O intervalo entre sets será de até 2 minutos.
19. O formato poderá ser alterado pela organização, desde que informado antes do início do torneio.
20. As equipes deverão estar presentes no horário marcado, será concedida tolerância máxima de 10 minutos, após esse prazo, a ausência poderá resultar em derrota por W.O, o abandono injustificado da partida poderá resultar em derrota ou eliminação do torneio.
21. Sobre Penalidades:

    As seguintes infrações estarão sujeitas às penalidades indicadas:

- Advertência verbal: reclamações excessivas ou conduta antidesportiva leve.
- Advertência formal: reincidência em comportamento inadequado.
- Ponto para o adversário: infrações técnicas previstas nas regras do jogo.
- Perda da partida: W.O., abandono injustificado ou irregularidade que justifique a sanção.
- Expulsão**:** ofensas graves, ameaças ou comportamento que comprometa a segurança.
- Eliminação do torneio: agressão, fraude, discriminação grave ou reincidência em infrações graves.
- Suspensão de futuras competições: infrações graves, após apuração pela organização.

    A organização avaliará a gravidade de cada ocorrência antes de aplicar penalidades disciplinares.

22. Sobre Condutas Proibidas:

- Ofender, ameaçar ou agredir atletas, árbitros ou organizadores.
- Praticar racismo, discriminação ou assédio.
- Danificar intencionalmente equipamentos ou instalações.
- Utilizar atletas não inscritos ou informações falsas.
- Manipular resultados ou combinar resultados fraudulentos.
- Desrespeitar deliberadamente as decisões da arbitragem.
- Praticar qualquer conduta que coloque terceiros em risco.

23. Sobre Arbitragem e Protestos:

- O árbitro será responsável por conduzir a partida e aplicar as regras.
- Somente o capitão poderá solicitar esclarecimentos à arbitragem.

- A Comissão Organizadora será responsável por analisar irregularidades e decidir os casos administrativos.

24. Segurança e Condições Climáticas:

- As partidas poderão ser interrompidas em caso de chuva forte, raios ou condições que ofereçam risco aos participantes.
- A organização decidirá sobre a suspensão, o adiamento ou a retomada dos jogos.
- Todos deverão respeitar as orientações de segurança.

25. Os casos não previstos neste regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.
26. A inscrição no torneio implica a aceitação de todas as regras.
27. As decisões administrativas da organização deverão respeitar este regulamento e a legislação aplicável.

ANEXO IX – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO PETECA

1. Cada partida será disputada em dupla, conforme a categoria do torneio.
2. Todos os participantes deverão respeitar este regulamento, a arbitragem e os adversários.
3. Somente atletas inscritos poderão participar.
4. A organização será responsável pela tabela, horários, arbitragem e decisões administrativas.
5. A peteca deverá ser golpeada com uma das mãos ou com qualquer parte da mão, conforme as regras da modalidade.
6. É proibido segurar, carregar ou conduzir a peteca.
7. Cada equipe poderá realizar apenas um golpe para devolver a peteca ao campo adversário.
8. A peteca deverá passar por cima da rede para alcançar o campo adversário.
9. A peteca que cair dentro dos limites da quadra será considerada válida.
10. Sobre o Tempo da Peteca no Ar (Tempo de Ataque):

- Tempo limite: Cada equipe dispõe de no máximo 24 segundos de posse de jogo para passar a peteca para a quadra adversária.
- Início da contagem: O cronômetro começa a rodar no momento em que o atleta executa o golpe de saque ou quando a peteca passa para o seu lado da quadra.
- Infração por excesso: Se a peteca permanecer no ar ou em disputa do mesmo lado por mais de 24 segundos sem ser devolvida, a jogada é interrompida.
- Penalidade: O estouro do tempo de 24 segundos resultará em ponto para a equipe adversária e a perda da posse de saque.

11. A peteca que cair fora dos limites da quadra será considerada fora.
12. Tocar na rede durante a jogada, quando caracterizar infração, resultará em ponto para o adversário.
13. Invadir o campo adversário de forma irregular será considerado falta.
14. A peteca que tocar o corpo do atleta fora das áreas permitidas será considerada falta.
15. A partida será conduzida por um árbitro, responsável por aplicar as regras.
16. Cada partida será disputada em melhor de 3 sets.
17. Cada set será disputado até 12 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.
18. A equipe que vencer 2 sets será declarada vencedora.
19. A organização poderá ajustar a pontuação conforme o número de participantes e o tempo disponível, desde que informe previamente.
20. O intervalo entre sets será de até 2 minutos.
21. O saque será realizado pelo atleta ou pela equipe indicada pela arbitragem.
22. A peteca deverá ser golpeada com a mão, sem ser lançada ou conduzida de maneira irregular.
23. O saque deverá passar por cima da rede e alcançar a área válida do adversário.
24. O saque que cair fora ou não ultrapassar a rede resultará em ponto para o adversário.
25. A ordem de saque deverá ser respeitada nas partidas em duplas, conforme o sistema definido pela organização.
26. Os atletas deverão estar presentes no horário marcado.
27. Será concedida tolerância máxima de 10 minutos.
28. Após esse prazo, a ausência poderá resultar em derrota por W.O.
29. O abandono injustificado da partida poderá resultar em derrota ou eliminação do torneio.
30. Sobre as infrações estarão sujeitas às seguintes penalidades:

- Advertência verbal: reclamações excessivas ou conduta antidesportiva leve.
- Advertência formal: reincidência em comportamento inadequado.
- Ponto para o adversário: infrações técnicas durante a partida.
- Perda da partida: W.O., abandono injustificado ou irregularidade que justifique a sanção.
- Expulsão: ofensas graves, ameaças ou comportamento que comprometa a segurança.
- Eliminação do torneio: agressão, fraude, discriminação grave ou reincidência em infrações graves.
- Suspensão de futuras competições: infrações graves, após apuração pela organização.

31. Sobre Condutas Proibidas:

- Ofender, ameaçar ou agredir atletas, árbitros ou organizadores.
- Praticar racismo, discriminação ou assédio.
- Danificar intencionalmente equipamentos ou instalações.
- Utilizar atletas não inscritos ou informações falsas.
- Manipular resultados ou combinar resultados fraudulentos.
- Desrespeitar deliberadamente a arbitragem.
- Praticar qualquer conduta que coloque terceiros em risco.

32. Sobre Arbitragem E Protestos:

- O árbitro será responsável por conduzir a partida e aplicar as regras.
- Somente o capitão poderá solicitar esclarecimentos, no caso de partidas em duplas.
- Protestos deverão ser apresentados à organização em até 10 minutos após o término da partida.
- As reclamações deverão ser feitas de maneira respeitosa.
- A Comissão Organizadora será responsável por analisar irregularidades e decidir os casos administrativos.

33. Os casos não previstos neste regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora. A inscrição no torneio implica a aceitação de todas as regras. As decisões administrativas deverão respeitar este regulamento e a legislação aplicável.

ANEXO X – REGULAMENTO ESPECÍFICO DO EA GAMES

1.Todos os atletas deverão apresentar documento oficial com foto para estar apto na partida.

2. Cada equipe será representada por 1 (um) jogador, devidamente uniformizado (camisa com mangas, bermuda/calça e tênis fechado).

3. As inscrições serão realizada através do link, será disponível até preencherem as vagas disponiveis.

4. Os jogos serão realizados em data, local e horários divulgados, As equipes serão agrupadas conforme sistema de sorteio e agrupadas em sistema eliminatórios

5. A competição de FIFA obedecerá às Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL), observando-se as adaptações deste Regulamento.

5.1. A competição será disputada no videogame PlayStation 5;

5.2. A competição será disputada por times de livre escolhas dos participantes. A alteração dos times não será permitida após o início da competição. Não será permitido a escolha de seleções, dreamteams ou ícons.

a) Tempo de partida: 10 minutos (5 minutos para cada lado).

b) Definições de volume: Padrão.

5.3. Uso de tática defensiva padrão pode ser tanto automático quando manual.

5.4. Só é permitido mexer o goleiro para fazer defesas, não podendo selecionar apenas o goleiro deixando a IA controlar o time durante a partida.

5.5. O participante poderá realizar até 3 (três) paradas com 5 (cinco) substituições durante os jogos. Somente realizado quando estiver com a posse de bola e o jogo paralisado em cobranças de faltas, tiro de meta, lateral, escanteio, etc. O tempo máximo para substituição é de 1 minuto.

5.6. É proibido paralisar (pausar) o jogo em qualquer ocasião. Caso o jogador o faça propositalmente, visando atrapalhar o adversário, o mesmo receberá uma advertência. Caso persista, poderá ser desclassificado da competição.

5.7. Os participantes terão 2 (dois) minutos antes da partida para alterar as formações, escalações iniciais da sua equipe e tática personalizada.

5.8. Os participantes poderão utilizar táticas usando setas do controle, não sendo permitido mudar o potencial do time. Caso seja detectado, o atleta será eliminado da competição.

5.9. A escolha do estádio é livre, pelo participante posicionado à esquerda da tabela.

5.10. Serão disponibilizados controles para uso nas partidas, caso quiser o participante pode levar o controle, porém sem glitches ou boosters.

5.11. O participante deve se apresentar em condição para a partida até 5 minutos após o horário marcado na tabela, será considerado perdedor da partida por W x O.

5.12. Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento, sem o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da

área do torneio. Não será permitido dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e afins ao adversário. Essa conduta pode ser penalizada com a desclassificação automática do participante (perda por WxO), sem direito a recurso.

6. No decorrer de uma partida, só será permitido ao jogador se levantar e se retirar do local do jogo, após autorização do árbitro e por motivo relevante. O jogador que contrariar esse dispositivo perderá automaticamente a partida por abandono do local e por W x O.

7. Em caso de eliminação por WxO, serão atribuídos placares de 3 a 0 zero nas partidas não realizadas, sendo mantidos os resultados anteriores. A equipe perdedora estará suspensa da próxima edição.

8. Não serão permitidas, no local, manifestações externas a respeito dos jogos (“sapos”), bem como “chacotas”, ofensas ou desrespeito de um jogador em relação ao seu adversário, sob pena de desclassificação e perda por WxO.

9. Para fins de classificação, será adotada a seguinte ordem de mérito (Mata- Mata) em todas as fases:

a) Vitória: Mata- Mata em jogo único (Jogos Ida e Volta a partir das Semifinais; Gol fora não tem peso 2x)

b) empate: Prorrogação, caso persista o empate, Pênaltis;

c) derrota: eliminação

(A partir das semifinais, placar agregado; Caso de empate, Pênaltis)

10. Qualquer dúvida deve ser esclarecida e sanada, no local, pelo árbitro.

11. Os casos porventura omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora

12. Não será feita inscrições na hora do evento

13. Chegar com 15 minutos antes do horário previsto.

ANEXO XI – REGULAMENTO JIU-JITSU E TAEKWONDO

Serão realizadas em formato de festival com Lutas casadas entre os participantes, não havendo chaveamento com objetivo da divulgação das modalidades no municípios ,havendo premiação para todos os participantes.

ANEXO XII – REGULAMENTO CROSSFIT

1. Todos os atletas deverão apresentar documento oficial com foto para estar apto na partida.
2. Nesse Campeonato terá as categorias:

   - Iniciante
   - Rx

3. As equipes serão compostas por 2 atletas, as duplas podem ser masculinas, femininas ou mistas.

4. O evento será realizado dentro da quadra de society, utilizando voltas no circuito para substituir os 8 km oficiais do HYROX.

5. As equipes deverão completar as seguintes estações em ordem:

1 **Corrida:** Voltas na quadra (distância definida pela organização).
2 **Burpees:** Quantidade conforme categoria.
3 **Farmer Carry:** Transporte de pesos.
4 **Afundo: (Walking Lunges):** Com ou sem carga, conforme categoria.
5 **Sled Push Adaptado:** Empurrar trenó ou equipamento adaptado.
6 **Sled Pull Adaptado:** Puxar trenó ou equipamento adaptado.
7 **Wall Balls:** Arremessos na parede.
8 **Corrida Final:** Últimas voltas até cruzar a linha de chegada.

6. Os dois atletas devem concluir todas as estações.
7. Os exercícios podem ser divididos entre a dupla, salvo orientação diferente da organização.
8. A corrida deverá ser realizada pelos dois atletas juntos.
9. A dupla só poderá avançar após concluir totalmente a estação.
10. Vence a equipe que completar todo o percurso no menor tempo, haverá classificação por categoria.
11. Sobre Penalidades e Inflações:

- Repetição obrigatória de movimentos executados incorretamente.

- Atalhos no percurso resultarão em penalização de tempo.

- Atitudes antidesportivas poderão gerar desclassificação.

ANEXO XIII – REGULAMENTO FUTEBOL SOCIETY 40+

1. O evento obedecerá a critérios organizacionais estabelecidos pela Futebol 7 Brasil, respeitando o estatuto e recomendações da Associação Brasileira de Clubes de Futebol 7 e a coordenação técnica dos jogos será feita exclusivamente pela Futebol 7 Brasil ou empresa habilitada pela mesma.

2. As súmulas e/ou relatórios dos árbitros e/ou relatórios do Delegado de Arena, em cada partida, serão consideradas documentos hábeis a título de homologação de resultados, ocorrências técnicas e disciplinares.

3. Organizadora. A comissão organizadora se reserva o direito de alterar data e horários de jogos, sem aviso prévio, devido a problemas de qualquer natureza que venham a acontecer durante o evento.

4. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por acidentes ou incidentes de qualquer natureza que vierem a ocorrer no desenrolar da competição.

5. Durante os jogos é vetada a presença na quadra de jogo, de qualquer pessoa não prevista nas regras do mesmo, exceto representantes da Comissão Organizadora.

6. As inscrições deverão ser feitas em formulários específicos, e sendo feita a realização da comprovação de vínculo com o município e comprovação de idade.

7. As competições serão disputadas nas categorias masculino master (+40 anos), data de nascimento até 1986.

8. Os atletas que não comparecerem e ocasionarem o W.O. em suas equipes serão vetados de participar de competições por 01 ano e a equipe será eliminada automaticamente da competição.

9. Em caso de empate em jogos de eliminatória simples, serão 5 cobranças de pênaltis para cada equipe, caso não tenha ganhador, será cobranças alternadas, até que se conheça o vencedor.

10. Em cada jogo, os horários estipulados pela tabela deverão ser cumpridos rigorosamente, salvo em determinações, O árbitro de cada partida exigirá tal cumprimento, sem a necessidade de conceder qualquer tolerância. Em tal limite deverão estar na quadra em condições legais de jogo. Somente o delegado responsável pela partida poderá permitir atraso/mudança de horário e/ou aplicar o WO.

11. As equipes que não obedecerem ao que dispõe ao regulamento serão consideradas perdedoras por WO e o resultado de todos os seus jogos na competição será considerado de 3 x 0 para o adversário. O time e todos atletas serão eliminados e suspensos por uma temporada, podendo reverter a punição em pagamento de multa.

12. No campeonato os jogos tem dois tempos corridos de 20 minutos, com 5 minutos de intervalo.

13. Não poderá(ão) participar da(s) partida(s) o(s) atleta(s) e comissão(ões) técnica(s) que não estiver(em) portando documento oficial com foto. Ou atletas que não tiverem comprovação de vínculo.

14. O participante que receber um cartão vermelho, estará suspenso automaticamente da partida seguinte de sua equipe, sujeito a pena maior em casos de indisciplina.

15. O integrante da equipe que agredir fisicamente um adversário, árbitro ou integrante da comissão organizadora responderá judicialmente e estará eliminado por 1 ano ou tempo indeterminado da competição, de acordo com a gravidade do fato.

16. Todas as partidas serão dirigidas de acordo com o livro de regras oficiais da Federação Internacional de Futebol 7 (FIF7), com árbitros devidamente credenciados pela Comissão Organizadora.

17. Os casos omissos ao regulamento serão decididos exclusivamente pela Comissão Organizadora e Comissão Disciplinar.

ANEXO XIV – REGULAMENTO XADREZ

1. A competição de xadrez dos Jogos Regionais de Dom Silvério/2026 será regida pela FIDE e por suas diretrizes gerais – FIDE Handbook, onde houver aplicabilidade, com seus efeitos por meio da Organização deste Torneio, sobrepostos pelas disposições do presente Regulamento.

2. A competição de xadrez dos Jogos Regionais de Dom Silvério/2026 será dividida em 4 (quatro) categorias e cada uma delas nos gêneros feminino e masculino:

- Sub 09 (Módulo 00) aos nascidos exclusivamente nos anos de 2017, 2018 e 2019;
- Sub 11 (Módulo 0) aos nascidos exclusivamente nos anos de 2015, 2016;
- Sub 14 (Módulo 1) aos nascidos exclusivamente nos anos de 2012, 2013 e 2014;
- Sub 17 (Módulo 2) aos nascidos exclusivamente nos anos de 2009, 2010 e 2011.

3. - A competição de xadrez ocorrerá no dia 05 de dezembro de 2026, de 08 as 12 horas.

4. Para a participação deste torneio, cada município poderá participar com o número máximo de 16 (dezesseis) atletas, sendo 4 atletas por categoria (2 masculino e 2 feminino), e com 1 (um) técnico para cada equipe.

5. Para este torneio, serão premiados os 4 (quatro) primeiros colocados de cada categoria nos gêneros masculino e feminino

6. . A cidade-sede deste torneio, poderá participar com número máximo de 4 (quatro) atletas por categoria e gênero

7. A Reunião Técnica da modalidade será realizada antes do início da competição.

8. Até 30 minutos antes da hora prevista para o início da competição, o atleta deverá se apresentar documentado para a habilitação.

9. Para as categorias e gêneros que apresentarem número igual ou inferior a 6 atletas habilitados, será adotado o Sistema Round-Robin. Para aqueles que apresentarem mais de 6 atletas, até 38, será adotado o Sistema Suíço em 5 rodadas e, para número acima de 38 atletas, haverá 6 rodadas.

10. O tempo de reflexão para cada jogador será de 10 minutos, Knockout.

11. Os critérios de desempate a serem adotados serão diferenciados de acordo com o sistema de emparceiramento.

12. Para o Sistema Round-Robin, serão aplicados os critérios de desempate na seguinte ordem: (a) Sonneborn-Berger; (b) Número de Vitórias e (c) Sorteio.
    Para o Sistema Suíço, serão aplicados os critérios de desempate na seguinte ordem:
    (a) Buchholz Cut-1; (b) Buchhols; (c) Sonneborn-Berger e (d) Sorteio.

13. Os árbitros nomeados pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

14. – Faltando 5 (cinco) minutos para o início de cada rodada, apenas os atletas indicados no emparceiramento e pessoas autorizadas pela arbitragem poderão permanecer na área de jogo. Os demais deverão se retirar deste espaço e não poderão retornar durante a rodada em curso.

15. A tolerância ao atraso do atleta será de 10 (dez) minutos, cronometrados a partir da autorização do árbitro ao início de qualquer rodada.

16. Parágrafo único – O relógio do atleta ausente será acionado e, em caso de comparecimento no período de tolerância, jogará a partida com o tempo remanescente. Caso contrário, será considerado perdedor do respectivo jogo.

17. O atleta poderá se ausentar a uma única rodada ao longo da competição e, caso não apresente justificativa ao árbitro antes da realização do emparceiramento da rodada seguinte, será excluído da competição.

18. Parágrafo único – O atleta que precisar abandonar a competição ou solicitar sua ausência para uma única e determinada rodada, deverá apresentar justificativa formal ao árbitro, por meio de seu responsável.

19. O atleta, com partida em curso, que estiver em desacordo com qualquer uma das disposições gerais do Art. 8º deste Regulamento perderá o ponto da partida, mas não deverá ser eliminado da competição.

20. Será vedado o uso de celular ou de qualquer outro aparelho eletrônico na área de jogo. O atleta perderá a partida caso seu aparelho esteja ligado ou caso emita sinais sonoros ou luminosos.

21. Recurso contra decisão de arbitragem deverá ser entregue à Comissão Organizadora, redigido e assinado pelo representante do atleta, no prazo máximo de 2 (duas) horas após o término da rodada/prova.

22. Os participantes do Torneio de xadrez dos Jogos Municipais de Dom Silvério/2026 não poderão alegar desconhecimento deste Regulamento Específico, estando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

23. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral e pela Coordenação-Geral, desde que as resoluções finais não contrariem o Regulamento Específico, o Fide Laws of Chess e o Regulamento Geral.