

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

JASTI 2015

FASE MUNICIPAL



*CANASTRA - DOMINÓ - TRUCO - BOCHA RAFFA - DANÇA LIVRE
DANÇAS POPULARES - DANÇA DE SALÃO*

REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

ITAPOÁ - SC

2015

CAPÍTULO I

DAS FINALIDADES

Art. 1º Os Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina – **JASTI – Fase Municipal**, 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.

CAPÍTULO II

DAS COMPETIÇÕES

Art. 2º a competição será realizada nos dias 25 e 26 de março de 2015, nas dependências da cancha de bocha “Zé Speck” no bairro Saí Mirim, sendo que para este dia a Secretaria de Esporte e Lazer disponibilizará transporte (ônibus) com saída dos bairros Barra do Saí e Pontal do Norte a partir das 7:00 da manhã, com horário de retorno previsto para as 16:30 nos dois dias e também a alimentação (almoço e café da tarde).

Art. 3º Constarão do programa dos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina – **JASTI – Fase Municipal**, as seguintes modalidades: Bocha, Canastra, Dominó, Truco, Dança livre, danças populares e Dança de Salão.

§ 1º Far-se-ão competições desportivas, separadamente, por modalidade e naípe:

I – masculino: bocha, Canastra, Dominó, Truco;

II – feminino: bocha, Canastra, Dominó, Truco;

III – livre: Dança livre, danças populares;

IV – casal: Dança de Salão.

BOCHA - CANASTRA - DOMINÓ - TRUCO - DANÇA DE SALÃO
DANÇA POPULAR

**CAPÍTULO III
DA PARTICIPAÇÃO**

Art. 4º Todo e qualquer atleta com idade acima de 60 anos (nascido até o ano de 1955), munícipe Itapoense poderá participar da fase municipal do JASTI, mediante ao preenchimento da ficha de inscrição, não sendo necessário estar associado a uma entidade ou instituição específica.

Art. 5º. Somente poderão participar das competições os atletas que preencherem a ficha de inscrição e entregarem a mesma **até as 12:00 do dia 23 de março de 2015**, nas dependências da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, ou então aos pontos pré estipulados pela comissão organizadora.

Art. 6º – se faz necessário a apresentação de atestado médico convencional, contendo a modalidade em que o atleta irá participar, com assinatura, carimbo e CRM do médico, datado até 90 (noventa) dias antes do início do evento,

Seção I

DA PARTICIPAÇÃO DO ATLETA, TÉCNICO E DIRIGENTE

Art. 7º. São condições fundamentais para que os atletas, técnicos e dirigentes participem dos jogos:

I – estar devidamente inscrito no Evento, dentro dos prazos estabelecidos.

II – apresentar documento original, com foto, expedido por órgão oficial de identificação. (Carteira de Identidade; Carteira de trabalho; Passaporte; Carteira de Habilitação com foto).

Parágrafo único. Em caso de extravio do documento oficial, o atleta inscrito somente poderá competir se apresentar o boletim de ocorrência policial datado com até 07 dias de antecedência do evento e contar com autorização do Coordenador-Geral.

Art. 8º. Poderão participar dos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina atletas nascidos até o ano de 1955.

Art. 9º. Não serão limitadas as inscrições e/ou participações de atletas em relação ao numero de modalidades. Apenas deverão ser respeitadas os horários da programação (em anexo)

§ 1º O atleta com inscrição por duas ou mais representações (duplas ou grupos) no mesmo evento, terá sua inscrição suspensa.

CAPÍTULO IV DA PREMIAÇÃO

Art. 10º A secretaria Municipal de Esporte e Lazer premiará, com medalhas, os classificados em primeiro, segundo e terceiro lugares, por naípe, em todas as modalidades e naípe.

Art. 11º. O cerimonial de premiação de entrega das medalhas será efetuado no próprio local da competição, com os atletas devidamente uniformizados, após término de cada modalidade.

CAPÍTULO V DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

Art. 12º. Ficará a critério da Coordenação Técnica dos jogos a elaboração da programação (datas, locais e horários) das competições na etapa municipal.

CAPÍTULO VI DA COMPOSIÇÃO DA DELEGAÇÃO MUNICIPAL

Art. 12º. Para efeito de composição da delegação que representará o município na fase microrregional serão adotados os seguintes critérios.

BOLHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

MODALIDADE	ATLETAS TITULARES	ATLETAS RESERVAS	TOTAL MASCULINO	TOTAL FEMININO
BOCHA RAFFA	DUPLA CAMPEÃ	DUPLA VICE CAMPEÃ + 1 ATLETA POR INDICAÇÃO TECNICA.	5 ATLETAS	5 ATLETAS
CANSTRA	DUPLA CAMPEÃ	+ 1 ATLETA POR INDICAÇÃO TECNICA.	3 ATLETAS	3 ATLETAS
DOMINÓ	DUPLA CAMPEÃ	+ 1 ATLETA POR INDICAÇÃO TECNICA.	3 ATLETAS	3 ATLETAS
TRUCO	DUPLA CAMPEÃ	+ 1 ATLETA POR INDICAÇÃO TECNICA.	3 ATLETAS	3 ATLETAS
DANÇA DE SALÃO "A"	CASAL CAMPEÃO	CASAL VICE CAMPEÃO	2 ATLETAS	2 ATLETAS
DANÇA DE SALÃO "B"	CASAL CAMPEÃO	CASAL VICE CAMPEÃO	2 ATLETAS	2 ATLETAS
DANÇA LIVRE	6 MINIMO 20 MAXIMO GRUPO CAMPEÃO	-	-	-
DANÇAS POPULARES	6 MINIMO 20 MAXIMO GRUPO CAMPEÃO	-	-	-

CAPÍTULO VII
DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art.13 Os casos omissos este regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.



BOCHA - CANSTRA - DOMINÓ - TRUCO - DANÇA DE SALÃO
DANÇA COREOGRAFADA

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

REGULAMENTO TÉCNICO

SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 1. As provas e jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 2. As organizações das competições e os sistemas de disputa dos **JASTI – Fase Municipal** serão feitos de acordo com o número de equipes inscritas por modalidade, prova e categoria.

Parágrafo único - Para que ocorram os jogos, em todos os e naipes, é necessária a inscrição de, no mínimo 2 (duas) equipes em cada modalidades.

Art. 3. A programação dos jogos, datas e horários dos jogos e provas será fixada pela Coordenação do evento e publicada em boletim oficial, havendo uma tolerância máxima de 15 minutos do tempo estabelecido na tabela. Passada essa tolerância, a equipe ou atleta faltoso perderá por WO seja qual for à modalidade em disputa. O placar será de acordo com a regra oficial da modalidade.

Art. 4. As modalidades de Bocha*, Canastra, Dominó e Truco obedecerão aos seguintes critérios:

Até 5 Equipes: Turno Único

De 6 a 8 Equipes

a) 1a fase - duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave;

b) 2a fase ou semifinal - 1o - chave A X 2o - chave B

- 1o - chave B X 2o - chave A

c) 3a fase ou final - Perdedor da fase semifinal (3o e 4o lugares)

- Vencedores da fase semifinal (1o e 2o lugares)

De 9 a 12 Equipes

a) 1a fase - três chaves (A,B e C), classificando-se duas equipes de cada chave.

b) 2a fase – eliminatória simples

Acima de 13 Equipes * ESPECIFICO PARA A BOCHA

a) 1a fase: eliminatória dupla

BOCHA RAFA VOLLO

Art. 5. A modalidade de Bocha nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina **JASTI – Fase Municipal** será realizada em cancha de areia.

Art. 6. Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 7. A bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de dupla

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se os dois primeiros colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 8. Antes do início de cada jogo, todos os jogadores deverão assinar a súmula e o responsável de cada equipe deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

Art. 9. Na pista, somente será permitida a presença de atletas, 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.

Art. 10. 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.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

Art. 11. Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória: 03

Derrota: 00

Art. 12. As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição. Para casos onde exceda o número de 13 equipes serão cronometrados os jogos em no máximo 40 minutos, onde será declarado o vencedor a equipe que estiver em vantagem no placar. Caso esteja acontecendo uma rodada de lançamentos ao final do tempo limite, esta deverá ainda ser levada em consideração para efeitos de contagem de pontos.

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.

Art. 13. A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

Art. 14. As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Art. 15. O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

BOLHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

CANASTRA

Art. 16. A modalidade de Canastra nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regido por este regulamento e suas especificações.

Art. 17. A forma de disputa

§1. JASTI – Fase Municipal:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 18. Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;

derrota 0 ponto;

§2. Ocorrendo empate na classificação, 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.

Art. 19. 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.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

Parágrafo Único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 20. 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 seqüência.

Parágrafo Único - Não poderá ser mostrada a ultima 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.

Art. 21. Distribuídas as 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.

Art. 22. 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 seqüência 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.

Art. 23. Após a lixada, deverá sempre permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Art. 24. 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.

Art. 25. Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

Art. 26. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

Art. 27. 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.

Art. 28. 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.

Art. 29. 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.

Art. 30. 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

Art. 31. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

DOMINÓ

Art. 32. A modalidade de Dominó nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina **JASTI – Fase Municipal** será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 33. A forma de disputa

§1. Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 34. 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.

Art. 35. 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.

Art. 36. 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.

Art. 37. Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 38. A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 39. Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 40. 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.

Art. 41. Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

§1. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória: 3 pontos;

Derrota: 0 ponto;

§2. Ocorrendo empate na classificação, em turno e 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 em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) Sorteio.

Art. 42. Joga-se com qualquer número de “dobles” ou pedras do mesmo naipe.

Art. 43. 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.

DANÇA LIVRE

Art. 44. A modalidade de Dança Livre nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 45. Compreende Dança Livre as montagens coreográficas que envolvam uma ou mais técnicas de dança e expressão. Podendo assim, a obra explorar linguagens de dança moderna, dança contemporânea, jazz, balé, danças urbanas, entre outras, excluindo desta modalidade as Danças Populares e Folclóricas na qual possuem modalidade própria na competição.

BOLHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

Art. 46. Cada Município para a fase Microrregional e a SDR para a fase Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 47. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer.

Art. 48. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos. Parágrafo único: No dia posterior as apresentações, será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 49. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos. Quanto a montagem e desmontagem do cenário, quando utilizado, o grupo terá no máximo 2 (dois) minutos incluindo a entrada e saída dos dançarinos no palco.

§1. O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música ou de acorde musical e travado no último movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhando ou não de música ou acorde musical.

§2. A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo do descumprimento deste artigo.

Art. 50. Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I - Criatividade - trabalho inovador relacionado ao tema proposto e que se desenvolva dentro da proposta;

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos: -

- Pesquisa na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo. .

BOSHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

- PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ
- Explorar do espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da música e tragam dinâmica e volume na obra;
 - Buscar variações nas formações dos dançarinos. Trabalhar duplas, trios, subgrupos e grupos podem enriquecer a proposta coreográfica e trazer mais dinâmica a obra;
 - Limpeza e harmonia da coreográfica e na movimentação dos dançarinos;
 - Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado a proposta;
 - Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica.
 - Perceber se o aluno-bailarino possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
 - Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com o Tema da coreografia e faixa etária.
 - Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 51. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 52. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou pen drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

Parágrafo Único - Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 53. O Coreógrafo não poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino.

Parágrafo Único - O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

BOSHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

Art. 54. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§1. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogo, materiais pontiagudos ou cortantes e armas de fogo, que possam colocar em dúvida ou risco os participantes.

§2. Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 55. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia, e a ordem de apresentação das coreografias será definida pela classificação por SDR do ano anterior na ordem inversa.

Art. 56. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 57. - A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os grupos participantes, podendo haver exceções de acordo com os equipamentos disponíveis pela coordenação geral do evento.

Art. 58. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:

Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar;

Troféu destaques para o melhor dançarino masculino e feminino.

Troféu coreógrafo destaque;

Troféu melhor figurino;

DANÇAS POPULARES

Art. 59. A modalidade de Dança Populares e Folclóricas nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 60. Compreende **DANÇAS POPULARES** - Danças inerentes a culturas populares, aos diferentes povos e manifestações culturais. Incluem nessa categoria as Danças Tradicionais, Danças Folclóricas tradicionais, de projeção e de Imigração. Por exemplo: Tarantella, Dança Cigana, Dança do Ventre, Polca, Flamenco, entre outras.

Art. 61. Cada Município para a fase Microrregional e a SDR para a fase Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 62. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer e fomentar a manifestação e divulgação das danças populares.

Art. 63. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos. Parágrafo único: No dia posterior as apresentações, será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 64. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos com 2 (dois) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

§1. O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de musica ou de acorde musical e travado no ultimo movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhando ou não de musica ou acorde musical.

§2. A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo de descumprimento deste artigo.

Art. 65. Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I – Pesquisa da proposta – apresentação de uma pesquisa de movimentação coreográfica dentro da proposta e escolha da dança

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

- Criatividade na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo.
- Exploração do espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da e da proposta
- Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica. Limpeza e harmonia da coreografia e na movimentação dos dançarinos;

- PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ
- Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado a proposta;
 - Perceber se o aluno-bailarino possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
 - Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com o enredo da coreografia e faixa etária.
 - Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 66. A medida do local oficial das apresentações “palco” deverá ser de no mínimo 10X8 metros, sem contar com as “coxias”.

Art. 67. O local oficial para a realização das apresentações estará disponível para a “passagem de palco” dos grupos, respeitando os horários estipulados pela coordenação e o limite técnico de 10 minutos por coreografia.

Art. 68. A passagem de palco, assim como a ordem da mesma, será organizada pela Coordenação Geral.

Art. 69. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 70. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou pen drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco. Parágrafo Único - Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 71. O Coreógrafo não poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino. Parágrafo Único - O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 72. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§1. Não será permitida a utilização de animais vivos, fogos, materiais pontiagudos ou cortantes e armas de fogo, que possa colocar em dúvida ou risco os participantes.

DANÇA COREOGRAFADA

§2. Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1 (um) ponto na nota final.

Art. 73. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia, e a ordem de apresentação das coreografias será definida por sorteio.

Art. 74. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 75. A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os grupos participantes, podendo haver exceções de acordo com os equipamentos disponíveis pela coordenação geral do evento.

Art. 76. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue: Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar; Troféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar; Troféu destaques para o melhor dançarino masculino e feminino. Troféu coreógrafo destaque; Troféu melhor figurino;

DANÇA DE SALÃO

Art. 77. A modalidade de Dança de Salão nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 78. Entende-se neste regulamento a **DANÇA DE SALÃO** como Danças populares dançadas por casais e caracterizadas por diversos ritmos, onde, em rondas, as Duplas (um dançarino e uma dançarina) apresentarão três ritmos distintos: VALSA, BOLERO e VANERÃO.

Art. 79. Cada SDR poderá inscrever um casal titular e um casal reserva na categoria "A" – entre 60 e 69 anos (nascidos entre 1946 e 1955), e um casal titular e um casal reserva na categoria "B" - a partir de 70 anos (nascidos até 1945).

§ 1. Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

§ 2. Na a categoria "A", será permitido que um dos componentes do casal possua idade superior a 69 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente à referida categoria.

§ 3. O Casal reserva irá se apresentar quando por algum motivo técnico ou pessoal o casal titular não possa representar sua Regional.

Art. 80. Todos os casais receberão um número que deverá ser fixado nas costas do cavalheiro para a identificação do casal durante a dança, e que deverá ser obrigatoriamente entregue após o encerramento da competição a coordenação.

Art. 81. Todos os casais serão avaliados pelos jurados, e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10(dez) pontos. Parágrafo único – Em caso de empate técnico das notas, a decisão caberá a comissão julgadora que deverá desempatar e definir a classificação final.

Art. 82. Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

a) RITMO - os movimentos corporais executados pelo casal deverão coincidir com a marcação rítmica. O casal deverá estar em perfeita consonância com a cadência musical, traduzindo a característica própria do estilo da dança executada.

b) CONDUÇÃO - O casal deverá estar em perfeita harmonia entre si, ter o domínio dos movimentos e das variações executadas.

c) ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE - movimentos corporais e deslocamentos executados com expressão, elegância no estilo.

d) CRIATIVIDADE - Variação de movimentos corporais (figuras). Utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e em suas interligações.

e) EXPRESSÃO - O par deve refletir a expressão facial e corporal COMO UM TODO, de acordo com o CARATER DA MÚSICA na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/descontraído, etc).

f) MOVIMENTAÇÃO - utilização do espaço disponível para a evolução da dança (fluxo e deslocamento do baile).

Art. 83. Todos os casais dançarão três ritmos, a saber, na respectiva ordem: VALSA, BOLERO E VANERÃO. Parágrafo único - cada ritmo terá duração de 90 segundos com um intervalo de 30 segundos de um ritmo para o outro.

Art. 84. A disputa obedecerá aos seguintes critérios:

a) apresentação classificatória: apresentação de rondas de até 6 (seis) casais, classificando os casais que obtiverem as 6 maiores somas de notas, ao final de todas as rondas.

b) Apresentação final: apresentar-se-ão os casais classificados, que dançarão novamente os 3 (três) ritmos com músicas diferentes.

c) As músicas serão escolhidas pela comissão organizadora obedecendo cada ritmo e sendo diferenciadas para a fase classificatória e final. A mesmas serão apresentadas no ensaio (passagem de palco) em horário e dia pré-determinado pela comissão.

Art. 85. Os casais receberão um número de identificação, que será usado pelo cavalheiro, nas costas, e deverão obrigatoriamente ser devolvido após a competição, a título de ser desclassificado pela comissão organizadora se assim desejar.

Art. 86. A quantidade de casais por série ficará a cargo do coordenador da FESPORTE, de acordo com o número de participantes.

Art. 87. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue: Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar; Troféus para os casais classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar; Troféu destaque ao melhor dançarino masculino e feminino.

TRUCO

Art. 88. A forma de disputa

§1. Na etapa Municipal será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 89. Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 90. 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.

Art. 91. 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 seqüência das mesmas.

Art. 92. 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 seqüência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAPOÁ

Art. 93. 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.

Art. 94. 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”.

Art. 95. 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.

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

§2. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Art. 96. 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).

Art. 97. As cartas descartadas, encobertas na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mãos não poderão ser utilizadas.

Art. 98. 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 tres.

Art. 99. O “pé” deverá embaralhar cortes apoiados sobre a mesa, o encarregado será obrigado a dar um corte e entregar as cartas para “pé” que distribuirá as cartas distribuídas.

Art. 100. Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

BOLHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA

Art. 101. Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 102. Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

Art. 103. Os sinais não poderão ser dados 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).

Art. 104. 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.

Art. 105. 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.

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

§2. Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate;

Art. 106. 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.

Art. 107. 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 adversário caso a resposta

seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: "VAMOS JOGAR" ou "NÃO VAMOS JOGAR".

Art. 108. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....3 pontos;

Derrota.....0 ponto;

Art. 109. Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

§1. Ocorrendo empate na classificação, em turno e 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.

Itapoá, 11 de Março de 2015.



BOLHA - CANSTRA - DOMINO - TRUCCO - DANÇA DE SAIAO
DANÇA COREOGRAFADA