

## ADENDO DE NOVAS MODALIDADES

### Atletismo

&- Das provas:

- Corrida Pula Saco

&- Será permitido a inscrição de 3 atletas por prova, sendo que o mesmo atleta poderá participar de mais de uma prova.

&- Forma de disputa:

- Provas de pista: eliminatória simples até chegarmos aos vencedores.
- Provas de campo: três tentativas para cada atleta conseguir o melhor resultado.

\*Corrida Pula Saco

- 15m de distância;
- Cada organização deverá disponibilizar os sacos que sejam resistentes e que sirvam para a competição;
- A largada será feita atrás de uma linha delimitadora de partida onde os participantes devem esperar posicionados dentro de sua raia e chegar na linha que delimita a chegada dentro da distância determinada.
- Será o vencedor o primeiro a cruzar a linha de chegada podendo alterar perante a fórmula e quantidade de participantes;

\*Xadrez

- Será através do Sistema Suíço, em 05 rodadas, com tempo de 10 X 10 min, até o número de 30 inscritos. A partir desse número a disputa será em 07 rodadas ou mais dependendo da demanda.
- Dois participantes não se enfrentam mais que uma vez;
- Na rodada 1: o emparelamento dos confrontos é feito através do rating ou de sorteio, caso os jogadores não possuam rating;
- Nas demais rodadas: participantes com pontuações iguais são emparelados;
- Caso não seja possível emparelhar participantes com o mesmo número de pontos o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível;
- Caso necessitem de mais algum detalhe específico serão todos detalhes feitos de acordo com o sistema suíço;

## \* Ping Pong

CBTM - CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA

### REGRA SIMPLIFICADA

A MESA Tem 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

A REDE A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.

A BOLA Deve ser feita de celuloide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

### A RAQUETE

1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.

3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.

4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.

5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

### A PARTIDA

1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

**OBS: (Na referida competição tacinha Sicredi os SETS estão destinados na quantidade de 3 até 11 pontos)**

2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

### O SAQUE

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

4 - Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

#### UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1 - O saque "queimar" a rede.

2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

#### UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

1 - Errar o saque.

2 - Errar a resposta.

3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

6 - Movimentar a mesa de jogo.

7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

#### CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.

Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

