



Regras para os Jogos 65 anos TCDF

Xadrez

Formato da Competição A competição é disputada em um sistema **eliminatório** simples, onde o jogador que vencer a partida avança. Apenas a **final** será jogada em uma **melhor de 3** partidas.

Pontuação

- Vitória: 1 ponto.
- Empate: 0,5 ponto.
- Derrota: 0 ponto.

Desistência Se um jogador desistir, seus resultados só valem se ele tiver participado de mais de 50% da competição. Caso contrário, todos os adversários que jogaram contra ele ganham o ponto.

Damas

Formato da Competição A competição é em **eliminatória simples**, com um sistema de partida única. Apenas a **final** será disputada em uma **melhor de 3 partidas**.

Tempo Cada jogador tem no máximo 25 minutos para fazer todos os seus lances.

Tabuleiro e peças O jogo é em um tabuleiro de 64 casas. A grande diagonal escura deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. Um sorteio define quem começa com as peças brancas.

Captura A captura é obrigatória. Se houver mais de uma opção de captura, é obrigatório capturar o maior número de peças (Lei da Maioria). A pedra não vira dama se apenas passar pela casa de coroação durante um movimento de captura.

Dominó Duplas

Formato da Competição A competição será disputada em formato **eliminatório**, com partidas únicas. Apenas a **final** será jogada em uma **melhor de 3**.

Início da Partida A primeira rodada começa com o jogador que tiver a pedra "doble de sena" (o 6-6). Nas rodadas seguintes, a saída é do jogador à direita do que iniciou a rodada anterior.

Movimento e Pedras Não segure as pedras na mão! Elas devem ficar na mesa. Se for preciso, os jogadores podem ser solicitados a mostrar quantas pedras têm. A pedra que você for jogar deve ser colocada na mesa. Se a pedra não couber em nenhuma das pontas, você perde a vez. Se um jogador passar a vez (dizer "passe") quando ainda tem uma pedra que poderia jogar, a dupla perde a rodada.

Comunicação e Conduta É permitido conversar com seu parceiro apenas nos intervalos entre as rodadas. Conversar ou fazer sinais durante a rodada resulta em um aviso. Na reincidência, a dupla perde a rodada. Se um jogador não tiver uma pedra para jogar, ele deve dizer "passe".

Fim da Rodada A rodada termina quando um jogador joga sua última pedra. Mesmo que você tenha uma jogada vencedora, jogue uma pedra por vez e espere os adversários passarem a vez antes de finalizar. Não fazer isso resulta na perda da rodada. Se o jogo for "fechado" (quando nenhuma das duplas pode jogar), a rodada é vencida pela dupla que tiver o menor número de pontos nas pedras que sobraram. Se houver empate, a dupla que fechou o jogo perde a rodada. Mesmo que você termine o jogo com um "doble" ou em ambas as pontas, sua dupla ganha apenas um ponto na rodada.

Tênis de Mesa

A competição de tênis de mesa será disputada em um formato eliminatório. As partidas são únicas, com a exceção da final, que será jogada no formato melhor de 3.

Formato da Partida: As partidas são disputadas no sistema único de 11 pontos. Para vencer um set, o jogador precisa ter uma vantagem de dois pontos. Por exemplo, se a pontuação estiver 10-10, o jogo continua até que um dos jogadores chegue a 12-10, 13-11, e assim por diante.

Fase Eliminatória Os atletas se enfrentam em partidas únicas. O vencedor de cada partida avança para a próxima fase.

A Grande Final Apenas a final será disputada em uma melhor de 3. Ou seja, quem vencer 2 sets primeiro ganha a partida.

Empate (Tie-break) Se a partida for para um terceiro set decisivo, ele também será jogado até os 11 pontos, com a regra de 2 pontos de vantagem para a vitória.

Pebolim

Formato da Competição A competição será disputada em formato **eliminatório**, com partidas únicas de 5 pontos. Apenas a **final** será jogada em uma **melhor de 3**, com a dupla que vencer 2 sets sendo a campeã.

Das partidas Em cada set será disputados, em princípio, cinco gols. Em caso de empate em quatro gols, a partida vai ao limite de seis gols, ainda que haja empate nos cinco gols.

Das equipes O Pebolim será disputado em provas de Duplas. Durante o jogo, somente serão permitidas substituições em caso de lesões. Cada dupla poderá pedir no máximo um tempo de até um minuto por set, não cumulativo. O pedido pode ser feito após um gol ou quando o time detiver a posse da bola.

Flexão de Braço

Formato da Competição A prova é disputada em um sistema **eliminatório** onde o atleta com o maior número de repetições avança.

Posição inicial (Masculino) O atleta deve se apoiar nas mãos e nos pés, mantendo o corpo em linha reta ("prancha"). As mãos devem estar abertas no chão, na largura dos ombros.

Posição inicial (Feminino) A atleta deve se apoiar nas mãos, nos joelhos e nos pés, mantendo o corpo em linha reta, dos joelhos aos ombros. As mãos devem estar abertas no chão, na largura dos ombros.

Execução

- Em um movimento contínuo, o competidor abaixa o tronco flexionando os cotovelos até que eles fiquem alinhados com as costas ou passem dessa linha.
- Depois, ele estende os braços para voltar à posição inicial.
- Cada movimento completo conta como uma repetição. O movimento deve ser dinâmico, sem pausas para descanso.

Proibições É proibido receber ajuda física, apoiar o corpo no chão ou interromper o movimento. Se o competidor violar essas regras, o teste é encerrado.

Pular Corda

Formato da Competição A competição será disputada em um sistema **eliminatório** de partidas únicas. O atleta ou a dupla que obtiver o maior número de pulos sem errar avança.

Contagem A contagem começa quando a corda faz o primeiro giro completo sobre a cabeça e passa pelos pés. A contagem para quando a pessoa tropeça na corda ou para de pular.

Desempate Em caso de empate, uma rodada extra é realizada.

Embaixadinha

Formato da Competição A competição é individual, em um sistema **eliminatório** de partidas únicas. O atleta com o maior número de toques na bola avança

Contagem Cada toque na bola conta como um ponto. A contagem para quando a bola toca o chão ou é segurada com as mãos.

Partes do corpo É permitido usar pés, joelhos, coxas e cabeça. Usar as mãos ou braços resulta na perda da rodada.

Área de jogo O competidor deve permanecer dentro de uma área pré-determinada. Sair dessa área pode resultar em desqualificação ou parada da contagem.

Desempate Se houver empate, uma rodada extra pode ser realizada.

Cabo de Guerra (Misto)

Formato da Competição A competição será disputada em formato **eliminatório**, com partidas únicas. Apenas a **final** será jogada em uma **melhor de 3**.

Partida Cada partida é única. A equipe que vencer a rodada avança para a próxima fase. A corda deve ter 18 metros e ser marcada no centro e a 2 metros do centro em ambos os lados.

Vitória Uma equipe vence se puxar a marca do time adversário para além da linha central ou se o adversário cometer uma falta.

Faltas

- Cair ou usar partes do corpo que não sejam os pés como apoio.
- Soltar a corda com as duas mãos durante a disputa.
- Sentar-se durante a partida.
- Prejudicar a fiscalização da prova.

Tempo: As partidas têm duração máxima de 2 minutos. Se nenhuma equipe vencer até o fim do tempo, a que puxou mais a corda ganha.

Início da partida: As equipes devem posicionar a marca central da corda sobre a linha central no chão. Elas podem tensionar a corda, mas sem força excessiva, e o sinal de início é dado por um apito. Puxar a corda antes do apito (“queimar”) resulta em um cartão amarelo. Na reincidência, a equipe perde um atleta.

Outras regras

- Não é permitido dar nós na corda.
- É proibido amarrar a corda na cintura ou nas mãos.