



## **REGULAMENTO GERAL XX JEAR**

### **TÍTULO I – DA FINALIDADE**

**ART. 1º** – O XX Jogos Escolares de Arapiraca têm por finalidade, aumentar a participação de atividades esportivas em todas as instituições de ensino pública e privada do município de Arapiraca, e promover ampla mobilização da juventude estudantil arapiraquense em torno do esporte escolar.

### **TÍTULO II – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**ART. 2º** – O XX Jogos Escolares de Arapiraca, manifestação esportiva educacional, promovido pela Prefeitura Municipal de Arapiraca, através da Secretaria Municipal de Educação e Esporte, regular-se-ão, genericamente pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste regulamento.

### **TÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA**

**ART. 3º** – Ao educar o jovem através da prática desportiva escolar estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico, estes direcionados para a construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e fair-play. Através das atividades desportivas, crianças e jovens constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

### **TÍTULO IV – DOS OBJETIVOS**

**ART. 4º** – São objetivos dos XX Jogos Escolares de Arapiraca, previstos neste regulamento:

- I** – Promover a integração socioesportiva entre alunos das redes de ensino de nosso município e as pessoas que as integram;
- II** – Propiciar o desenvolvimento integral do cidadão arapiraquense como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para o pleno exercício da cidadania;
- III** – Estimular o desenvolvimento técnico esportivo dos alunos participantes do evento;
- IV** – Interagir com os segmentos afins que compõe a rede escolar de nosso município;
- V** – Congregar e aprimorar os talentos desportivos de nossa comunidade.



**VI - Oportunizar a participação de atletas em competição com nível técnico mais elevado.**

### **TÍTULO V – DA ADMINISTRAÇÃO E DA ORGANIZAÇÃO**

**ART. 5º – O XX Jogos Escolares de Arapiraca, será administrado pela Secretaria Municipal de Educação e Esporte, através da Superintendência de Esportes.**

**ART. 6º – São poderes do XX Jogos Escolares de Arapiraca, as seguintes comissões:**

**I – Comissão de Honra:**

- Rogério Teófilo – Prefeito de Arapiraca e Presidente da Comissão de Honra;
- Janeo Melanias dos Santos – Secretário Municipal de Educação e Esporte;

**II – Comissão Organizadora: Superintendência de Esporte**

- Luís Carlos Barbosa Silva
- Bartholomeu Arruda Cedrim Júnior
- Ruddy Silva Barbosa
- Robertson da Silva Gomes
- Ilka Danielly Tavares Valeriano
- Gilvandererson Bruno Barros Souza

**III – Comissão Disciplinar – Esta comissão será composta por: 1 representante da Secretaria Municipal de Educação e Esporte, 1 representante da Rede Municipal de Ensino, 1 representante da Rede Estadual de Ensino, 1 representante da Rede Privada de Ensino, 1 representante da Rede Federal de Ensino, e a mesma será presidida pelo Coordenador Geral do XX Jogos Escolares, Luís Carlos Barbosa Silva.**

– Caberá a Comissão Disciplinar do XX Jogos Escolares de Arapiraca, para aplicação imediata e em procedimento sumário, de sanções disciplinares decorrentes de infrações cometidas antes, durante e após as disputas, e constantes das súmulas ou relatórios dos árbitros e/ ou coordenadores.

– A comissão disciplinar somente poderá se reunir para decidir quando estiverem presentes, no mínimo 2 (dois) de seus membros;

– A comissão disciplinar reger-se-á por este regulamento, e pelas regras oficiais de cada modalidade e legislação desportiva em vigor;

– Na hipótese de não haver especificação de penalidades, a comissão disciplinar tem amplos poderes para aplicar as seguintes sanções disciplinares:

**I – Advertência oral;**



- II – Censura escrita;
- III – Suspensão do JEAR 2018 e/ou dos anos subsequentes;
- IV – Exclusão do JEAR 2018 e/ou dos anos subsequentes;
- V – Suspensão em futuras competições promovidas pela Secretaria Municipal de Educação e Esporte de Arapiraca nos anos subsequentes.

**§ 1º – Nas categorias FRALDINHA, PENINHA e MIRIM em caso de expulsão (futsal, futebol de campo) ou desqualificação (handebol) não será apresentado o cartão vermelho, o (a) atleta será substituído e permanecerá no banco de reserva, e cumprirá suspensão de um jogo.**

**§ 2º –** Qualquer atleta, membro da comissão técnica, relacionado em súmula e citado em relatório de ocorrências elaboradas pelos árbitros ou delegados da partida, deverá ser penalizado de acordo com as medidas disciplinares automáticas, e os relatórios encaminhados à Comissão Disciplinar.

**§ 3º – O atleta e/ou Professor de Educação Física, Dirigente ou Técnico de equipe. expulso de acordo com as regras e regulamento específico da modalidade, estará automaticamente suspenso por 01(um jogo), independente de posterior julgamento pela Comissão Disciplinar.**

**§ 4º – O atleta e/ou Professor de Educação Física e Assistente Técnico** que cometer irregularidade grosseira, e ou atitude antidesportiva, para com adversário ou árbitros, estando dentro ou fora do jogo, sofrerá suspensão de 01 (um) jogo.

**§ 5º –** Ofensas morais de um **atleta e/ou Professor de Educação Física e Assistente Técnico** ao adversário, à equipe de arbitragem, ou a qualquer membro das Comissões **do XX Jogos Escolares de Arapiraca** sujeitará o infrator a uma suspensão automática de 02 (dois) jogos ou da competição, sem prejuízo de um posterior julgamento pela Comissão Disciplinar.

**§ 6º –** Agressão física (vias de fato) de um **atleta e/ou Professor de Educação Física e Assistente Técnico** dentro ou fora do local de competição, o sujeitará a eliminação do jogo ou da competição, sem prejuízo da aplicação de outras sanções disciplinares pela Comissão Disciplinar.

**§ 7º –** A equipe que utilizar de meios ilícitos para participar do evento, inscrevendo atletas irregulares com data de nascimento adulterada, que não pertença a unidade escolar em que



esteja incluso ou outras irregularidades que venham contra o que estabelece o regulamento ou o que esteja omissivo ao mesmo, serão eliminados do evento e a critério da comissão organizadora os infratores poderão responder judicialmente (lembrando que, falsificação de documentos é crime).

**OBS.:** A aplicação das penas entrará em vigor de imediato.

### **PARAGRAFO ÚNICO**

– O(a) diretor(a) ou representante legal de cada instituição de ensino, e os professores das respectivas equipes, serão responsáveis por todos os atos que transgridam a prática sadia da atividade esportiva, ou qualquer dano causado a terceiros ou aos locais de disputas de jogos por membro de sua equipe ou torcida, no decorrer do XX JEAR.

**ART. 7º** – É competência da Comissão Organizadora:

- Elaborar e confeccionar o Regulamento Geral, bem como as diretrizes gerais de planejamento e execução do XX Jogos Escolares de Arapiraca;
- Manter contatos e negociações permanentes com os participantes e os coordenadores de modalidades;
- Supervisionar o plano de execução do evento;
- Inspeccionar os locais e instalações a serem utilizados durante os XX Jogos Escolares de Arapiraca;
- Desempenhar outras atribuições necessárias ao bom andamento dos jogos;
- Reunir-se quando necessário para tomada de medidas referentes ao evento;
- Coordenar o cerimonial de abertura e encerramento dos jogos;
- Propor nomes dos membros que deverão compor a Comissão Disciplinar;
- Elaborar o plano de aplicação dos recursos do evento;
- Confeccionar e entregar boletins e comunicados oficiais do evento.

### **TÍTULO VI – DAS MODALIDADES**

**ART. 8º** – As modalidades a serem disputadas nos XX Jogos Escolares de Arapiraca:

Modalidades	Masculino	Feminino	Atletas inscritos	
			Mínimo	Máximo
ATLETISMO	X	X		20
BASQUETE	X	X	08	12



FUTEBOL DE CAMPO	X	X	14	20
FUTSAL	X	X	08	14
HANDEBOL	X	X	08	16
NATAÇÃO	X	X	-	LIVRE
QUEIMADO	X	X	10	20
VOLEIBOL	X	X	08	12
XADREZ	X	X	LIVRE	LIVRE

**Obs.: No XX JEAR, será ofertada a modalidade Tênis de Mesa, e as inscrições poderão ser feitas no local de realização das disputas, na qual o número de inscritos será LIVRE.**

### **TÍTULO VII – DAS CATEGORIAS**

**ART. 9º** – As categorias que integrarão o XX Jogos Escolares de Arapiraca são as seguintes:

<b>Categoria</b>	<b>Idade</b>	<b>Nascidos em</b>
FRALDINHA	07 e 08 anos	2011 e 2010
PENINHA	09 e 10 anos	2009 e 2008
MIRIM	11 e 12 anos	2007 e 2006
INFANTIL	13 e 14 anos	2005 e 2004
INFANTO	15 e 16 anos	2003 e 2002
JUVENIL	17 e 18 anos	2001 e 2000
JÚNIOR	19 e 20 anos	1999 e 1998

**Obs.:** Para melhor execução na modalidade Queimado, será permitido unificar as categorias: fraldinha e peninha, mirim e infantil, infante e juvenil.

### **TÍTULO VIII – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES**

**ART. 10º** – Poderão participar do XX Jogos Escolares de Arapiraca, as unidades escolares pertencentes as Redes: Municipal, Estadual, Federal e Privada do Município de Arapiraca, cujos alunos estejam matriculados e com frequência regular de no mínimo três meses na maioria das disciplinas, conforme calendário de cada Unidade Escolar. Excetua-se os casos excepcionais, por exemplo: transferência escolar, no entanto, mesmo nesse caso poderá haver julgamento por parte da comissão disciplinar do XX JEAR.

**ART. 11º** – As inscrições procederão da seguinte maneira:



– Cada atleta poderá participar de 2 (duas) modalidades coletivas mais **VOLEIBOL E BASQUETE** (Opcionais), já para as modalidades individuais as inscrições serão livres, porém na mesma categoria.

**I** – Uma Unidade Escolar não poderá disputar uma modalidade esportiva com mais de 01 (uma) equipe na mesma categoria e sexo.

**II** – O atleta inscrito em uma categoria, não poderá disputar a mesma modalidade em categorias diferentes.

**III** – Para que uma Unidade Escolar possa se inscrever e participar **dos XX Jogos Escolares de Arapiraca** é indispensável o seguinte:

– Realizar a pré-inscrição, informando através de ofício as equipes (por modalidade e categoria) que participarão do XX JEAR, no período de 01/05/18 a 11/06/18;

– Efetivar a inscrição, entregando toda a documentação exigida, no período de 15/08/18 à 22/08/18;

– Realizar a entrega de documentação pendente, fazer substituição de atleta e complementação de atletas nas equipes, no período de 23/08 a 24/08.

– Congresso Técnico, dia 27/08/2018.

– Realização, de 12/09/18 a 30/09/18

**IV** – Nas categorias infanto-juvenil e juvenil (masculino e feminino) é necessária apresentação de um documento oficial com foto: RG, Carteira Profissional, ou Passaporte sendo obrigatória a apresentação do documento antes dos jogos na mesa de arbitragem.

**V** – A Comissão Organizadora adverte aos responsáveis pelas equipes que os mesmos devem inscrever no máximo dois Assistentes Técnicos (só poderão dirigir as equipes, o técnico ou assistente mencionados nas fichas de inscrições, na qual o assistente **OBRIGATORIAMENTE** deve ser acadêmico cursando a partir do 5º período ou graduado em Educação Física) para que eles venham a substituí-lo em caso de ausência, evitando assim W x O.

**VI** – Para comprovação dos assistentes é necessário à apresentação do comprovante de matrícula no caso do acadêmico e diploma de graduação no caso de professores graduados.



**VII** – Para os professores de Educação Física que tem vínculo com a referida instituição não é necessário comprovação por meio de declaração, subentende-se automaticamente que ele já tem vínculo. No entanto, caso haja necessidade a comissão organizadora poderá solicitar a qualquer momento a comprovação de determinado vínculo.

– A equipe que provocar 1(um) W x O na modalidade/categoria perderá os 3 pontos da partida, e será atribuído o placar de 1x0 para a equipe que comparece ao local do jogo.

– Caso ocorra a reincidência do W x O a equipe será eliminada dos XX Jogos Escolares de Arapiraca, e será atribuído o placar de 1x0 para a equipe que comparece ao local do jogo.

– O Atleta só poderá participar de uma categoria. O mesmo poderá sair de uma categoria inferior para uma superior, não sendo permitido o inverso.

### **TÍTULO IX – DO CERIMONIAL DE ABERTURA**

**ART. 12º** – O XX Jogos Escolares de Arapiraca terá um cerimonial de abertura onde cada instituição inscrita deverá participar das solenidades, que se dará da seguinte maneira:

- Cerimônia de abertura que acontecerá no Ginásio João Paulo II às 9 horas, e obedecerá a seguinte programação:

I – Chamamento e entrada das delegações no Ginásio João Paulo II;

II – Formação da Mesa;

III – Hasteamento das Bandeiras do Brasil, Estado de Alagoas, do Município de Arapiraca ao som do Hino Nacional Brasileiro;

IV – Entrada da Tocha e acendimento da Pira Olímpica;

V – Juramento do Atleta;

IV – Declaração de Abertura do XX Jogos Escolares de Arapiraca pela maior autoridade presente na solenidade;

V – Eleição da Rainha e Princesa do XX Jogos Escolares de Arapiraca;

VI – Apresentações Culturais.

**§ Único** – O Cerimonial de Abertura é considerado atividade oficial dos jogos. Cada delegação deverá se apresentar no Cerimonial de Abertura uniformizada e com no mínimo 10 (dez) representantes, e no máximo 15 (quinze) atletas e/ou responsáveis.

### **TÍTULO X – DA COMPETIÇÃO**

**ART. 13º** – O modelo de competição será de forma independente no que diz respeito às redes privadas e redes públicas (municipal, estadual e federal), sendo este modelo apenas na primeira



fase (classificatória), no entanto na segunda fase (eliminatória) a disputa será entre todas as redes de ensino. Vale ressaltar que esse modelo de competição só acontecerá para as modalidades e categorias que estiverem com três ou mais equipes inscritas, classificando a duas primeiras equipes de cada chave, independentemente da quantidade de equipes, já na segunda fase de caráter eliminatório a competição acontecerá de maneira unificada entre as diversas redes.

**ART. 14º** – As tabelas do XX Jogos Escolares de Arapiraca, serão fixadas nos locais de realização do evento. Vale ressaltar que não haverá alteração na ordem dos jogos, exceto os determinados pela Comissão Organizadora.

**ART. 15º** – As equipes deverão estar no local da partida 30 minutos antes do horário estabelecido na tabela dos jogos para providências de preenchimento de súmulas e apresentação de identificação dos atletas.

**§ Único** – Não haverá tolerância entre uma partida e outra para ser estabelecido o **W x O**, exceto na primeira partida do dia, onde a tolerância será de 15 (quinze) minutos, devendo as partidas que envolvem as escolas da Zona Rural de Arapiraca serem iniciadas sempre a partir das 10 horas.

**ART. 16º** – Caso a equipe não compareça ao local determinado pela comissão organizadora, será declarado vencedor por **W X O** a equipe que estiver presente, concedendo 3 (três) pontos pela vitória e placar de 1x0.

**ART. 17º** – Qualquer partida que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior, será realizada em outro horário posteriormente fixado, desde que nada mais impeça a sua realização normal. Em caso de interrupção da partida, a mesma terá o seu reinício com o resultado e tempo apresentado no momento da paralisação.

**§ Único** – Caso a partida tenha sido realizada em 75% do seu tempo normal, o resultado será mantido, sem que haja a necessidade da realização do restante do tempo.

**ART. 18º** – As formas de disputa do XX Jogos Escolares de Arapiraca acontecerão conforme o número de estabelecimentos e modalidades, confirmados e devidamente inscritos.





## **TÍTULO XI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**ART. 19º** – As comunicações oficiais do XX Jogos Escolares de Arapiraca, serão feitos por intermédio de boletim oficial devidamente assinado pela coordenação do evento.

**ART. 20º** – O Professor ou Coordenador de cada estabelecimento será responsável pela representação oficial de seu estabelecimento junto a Comissão Organizadora, pela conduta de seus atletas inscritos, pela comprovação das idades de seus atletas e etc.

**ART. 21º** – Os uniformes deverão ser padronizados, sendo as camisas numeradas e shorts da mesma cor.

**ART. 22º** – Na disputa em que os uniformes estabeleçam alguma confusão (duplicidade de cor, etc.) a equipe que estiver colocada no lado direito da tabela será considerada como visitante de campo, portanto a mesma deverá trocar o uniforme. Caso não tenha outro uniforme, a Comissão Organizadora fornecerá um jogo de coletes.

**ART. 23º** – Os árbitros e seus auxiliares, designados para uma partida, não poderão ser recusados em hipótese alguma pelas equipes participantes.

**ART. 24º** – O Professor ou Assistente Técnico (conforme mencionado no Art. 11º, incisos VI, VII e VIII) responsável por equipe participante do XX Jogos Escolares de Arapiraca só poderão permanecer no banco de reservas se estiverem devidamente vestidos (camisa, bermudas ou calça, tênis com meias) e os mesmos deverão constar nas fichas de inscrições.

**ART. 25º** – O Técnico que for expulso (cartão vermelho), deverá cumprir uma suspensão automática na modalidade/categoria em que foi punido. No caso de reincidência conforme o relatório descrito na súmula o mesmo poderá ser eliminado(a) da competição, lembrando que na partida seguinte só poderá ser substituído(a) no banco pelo seu assistente técnico constante na ficha de inscrição (conforme mencionado no Art. 11º, incisos VI, VII).

**ART. 26º** – As secretarias das unidades escolares inscritas no evento deverão colocar à disposição da Comissão Organizadora a documentação dos alunos inscritos, caso os mesmos venham causar dúvidas.



**ART. 27º** – Caberá à Comissão Organizadora constituída neste regulamento, receber através de documento oficial devidamente assinado, os protestos manifestados pela equipe participante, e o mesmo deverá apresentar provas ou subsídios para comprovação de suas alegações.

**ART. 28º** - O documento de protesto deverá ser expresso de maneira clara e objetiva, assinado pelo(a) diretor(a) da escola e/ou seu representante legal, sendo este encaminhado à Comissão Organizadora em até 12 horas após o término da partida em discussão. O referido protesto deverá ser julgado pela Comissão Disciplinar em até 6 horas após o recebimento do mesmo.

**ART. 29º** – A aplicação do regulamento específico de cada modalidade, será válido desde que não contrarie este regulamento geral.

**ART. 30º** – As unidades escolares participantes do XX Jogos Escolares de Arapiraca, deverão ser conhecedoras das regras esportivas e leis oficiais sobre os desportos, e aceitar na íntegra este regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma às consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

**ART. 31º** – A equipe só poderá participar de uma partida se estiver com seu técnico ou representante legal devidamente inscrito na competição. Não poderá ser realizada a partida sem a presença dos inscritos para preenchimento do banco de reserva.

**ART. 32º** – É terminantemente proibido aos dirigentes, técnicos, atletas, árbitros e demais pessoas diretamente envolvidas com a competição, fumar, ingerir bebidas alcoólicas, ou fazer uso de substâncias psicoativas no local da competição. Os infratores estarão sujeitos a penalidades determinadas pela Comissão Organizadora.

**ART. 33º** – Os técnicos ou responsáveis pelas equipes, deverão entregar na mesa antes do início de cada jogo, os documentos originais de seus atletas e dirigentes, para que possam ser feitas as devidas conferências dos mesmos. A não apresentação dos documentos impedirá a participação do atleta, atendendo o previsto no artigo 11º, inciso V.

**ART. 34º** – Para evitar qualquer acidente, pedimos aos senhores técnicos que orientem os seus atletas no sentido de não usarem correntes, anéis, pulseiras, brincos, etc., durante a realização das partidas.



**ART. 35º** – Qualquer caso omissa a este REGULAMENTO GERAL, a Comissão Organizadora definirá sobre a decisão e informará aos interessados através de boletim informativo, afixado no quadro de avisos localizado no local do evento.



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL DE CAMPO**

**ART. 1º** – A competição será regida pelas Regra Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol, obedecendo as normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – A duração de cada partida será de 2 (dois) tempos de 12 (doze) minutos para as categorias fraldinha, peninha, mirim e infantil, e 3 (três) minutos de intervalo, e nas categorias, infante, juvenil e júnior 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo para descanso de 3 (três) minutos.

**ART. 3º** – O sistema de pontuação nos grupos será:

<b>VITÓRIA</b>	<b>EMPATE</b>	<b>DERROTA</b>	<b>W X O</b>
03 (TRÊS) PONTOS	01 (UM) PONTO PARA CADA EQUIPE	00 (ZERO) PONTO	03 (TRÊS) PONTOS

**ART. 4º** – Os jogos da segunda fase deverão ter um vencedor, portanto se terminarem empatados, serão usados os seguintes critérios:

- a)** – A partir da segunda fase: Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca do pênalti, alternadamente, a serem cobrados pelos alunos que terminaram o jogo relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- b)** - Ainda persistindo o empate, serão cobrados tiros livres diretos a gol quantos forem necessários, executados da marca do pênalti, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor;
- c)** - Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis dos itens “a e b” não serão computados nos critérios de desempates.

**ART. 5º** Os uniformes deverão obedecer ao previsto no Art. 21º do Regulamento Geral desta competição.

**ART. 6º** Serão permitidas até 5 (cinco) substituições.

**Obs.:** Nas categorias Fraldinha, Peninha e Mirim essas substituições poderão acontecer de acordo com a quantidade de atletas inscritos em súmula. Uma vez substituído, o atleta não poderá retornar a campo.



**ART. 7º** – Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o aluno/membro da Comissão Técnica que receber:

- a) 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;
- b) 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

**Parágrafo Único:** O participante que em determinado momento do jogo, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo.

**Observações:**

- A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho suprimir o amarelo já recebido no mesmo jogo;
- Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente;
- A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma acumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Sendo assim este aluno deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

**ART. 8º** – O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

**Obs.:** A comissão disciplinar defere que nas categorias Fraldinha, Peninha e Mirim em caso de expulsão não será apresentado o cartão vermelho, o(a) atleta será substituído e permanecerá no banco de reserva, e cumprirá suspensão de um jogo. Essa afirmativa é válida somente para as categorias citadas acima.

**ART. 9º** – A forma de disputa na 1ª fase será de acordo com o constante no Art. 13º do Regulamento Geral (dependendo do número de equipes inscritas), e na segunda fase os classificados se confrontarão no sistema eliminatório.



**ART. 10º** – O critério de desempate adotado na fase classificatória (rodízio) será decidido obedecendo a seguinte ordem:

**I – Empate entre 2 (duas) equipes:**

- a) – Confronto direto;
- b) – Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- c) – Maior número de gols marcados na fase;
- d) – Menor número de gols sofridos;
- e) – Maior número de cartões, o vermelho cobre qualquer quantidade de cartões amarelo;
- f) – Sorteio.

**II – Empate entre 3 (três) ou mais equipes:**

- a) – Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- b) – Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
- c) – Maior número de gols marcados em toda a fase;
- d) – Menor número de gols sofridos na fase;
- e) – Maior número de cartões, o vermelho cobre qualquer quantidade de cartões amarelo;
- f) – Sorteio.

**ART. 11º** – Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do evento.



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL**

**Art. 1º.** A Competição será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão, obedecendo as normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – A duração de cada partida será de 2 (dois) tempos de 12 (doze) minutos para as categorias fraldinha, peninha, mirim e infantil, e 3 (três) minutos de intervalo, e nas categorias, infante, juvenil e júnior 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo para descanso de 3 (três) minutos.

**ART. 3º** – O sistema de pontuação nos grupos será:

<b>VITÓRIA</b>	<b>EMPATE</b>	<b>DERROTA</b>	<b>W X O</b>
3 (TRÊS) PONTOS	01 (UM) PONTO PARA CADA EQUIPE	0 (ZERO) PONTO	3 (TRÊS) PONTOS

**ART. 4º** – Os jogos da segunda fase deverão ter um vencedor, portanto se terminarem empatados, serão usados os seguintes critérios:

- a)** A partir da segunda fase: Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca do pênalti, alternadamente, a serem cobrados pelos alunos que terminaram o jogo relacionado em súmula, exceto os expulsos;
- b)** Ainda persistindo o empate, serão cobrados tiros livres diretos a gol quantos forem necessários, executado da marca do pênalti, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor;
- c)** Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis dos itens “a e b” não serão computados nos critérios de desempates.

**ART. 5º** – Os uniformes deverão obedecer ao previsto no Art. 21º do Regulamento Geral desta competição.

**ART. 6º** – Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o aluno/membro da Comissão Técnica que receber:

- c) 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;



d) 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

**Parágrafo Único: O participante que em determinado momento do jogo, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo.**

**Observações:**

- A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho suprimir o amarelo já recebido no mesmo jogo.
- Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
- Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma acumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim este aluno deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

**ART. 7º** – O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

**Obs.:** A comissão disciplinar defere que nas categorias fraldinha, peninha e mirim, em caso de expulsão não será apresentado o cartão vermelho, o(a) atleta será substituído(a), permanecendo no banco de reserva, e cumprirá suspensão de 01 (um) jogo. Essa afirmativa é válida somente para as categorias citadas acima.

**ART. 8º** – A forma de disputa na 1ª fase será de acordo com o constante no Art. 13º do Regulamento Geral (dependendo do número de equipes inscritas), na segunda fase os classificados se confrontarão no sistema eliminatório.





**ART. 9º** – O critério de desempate adotado na fase classificatória (rodízio), será decidido obedecendo a seguinte ordem:

**I – Empate entre 2 (duas) equipes:**

- a) – Confronto direto;
- b) – Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- c) – Maior número de gols marcados na fase;
- d) – Menor número de gols sofridos;
- e) – Maior número de cartões, o vermelho cobre qualquer quantidade de cartões amarelos
- f) – Sorteio.

**II – Empate entre 3 (três) ou mais equipes:**

- a) – Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- b) – Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
- c) – Maior número de gols marcados em toda a fase;
- d) – Menor número de gols sofridos na fase;
- e) – Maior número de cartões, o vermelho cobre qualquer quantidade de cartões amarelo;
- f) – Sorteio.

**ART. 10º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico de Futsal serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL**

**ART. 1º** – A Competição será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol, obedecendo as normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – A duração de cada partida será de 2 (dois) tempos de 12 (doze) minutos para as categorias fraldinha, peninha, mirim e infantil, e 3 (três) minutos de intervalo, e nas categorias, infante, juvenil e júnior 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo para descanso de 3 (três) minutos.

**ART. 3º** – O sistema de pontuação nos grupos será:

<b>VITÓRIA</b>	<b>EMPATE</b>	<b>DERROTA</b>	<b>W X O</b>
3 (TRÊS) PONTOS	1 (UM) PONTO PARA CADA EQUIPE	0 (ZERO) PONTO	03 (TRÊS) PONTOS

**ART. 4º** – Os uniformes deverão obedecer ao previsto no Art. 21º do Regulamento Geral desta competição.

**ART. 5º** – Os jogos, a partir da segunda fase, deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. Caso isso ocorra, o desempate será da seguinte maneira:

- a) Prorrogação com 01 (um) tempo de 05 (cinco) minutos;
- b) Persistindo o empate, cobrança de 07 metros – 03 (três) para cada equipe com atletas diferentes em cobranças alternadas; cada equipe nomeia 03 (três) alunos/atletas. Não é necessário que as equipes predeterminem a sequência de seus alunos/atletas;
- c) Persistindo o empate, permanecem as cobranças até que haja um vencedor.

**Obs.:**

- Os alunos/atletas desqualificados e excluídos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo, não poderão participar das cobranças de tiros de 07 (sete) metros;
- Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos/atletas eleitos para participar;
- Os alunos/atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.



**ART. 6º** – Não é permitido utilizar objetos que possam ser perigosos para os jogadores. Isto inclui, por exemplo, proteção para a cabeça, máscara no rosto, braceletes, pulseiras, relógios, anéis, piercings, colares ou gargantilhas, brincos, óculos sem tiras de sustentação ou com armação sólida, ou qualquer outro objeto que possa ser perigoso.

**ART. 7º** – Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade/naipe, o aluno/membro da Comissão Técnica que for desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

**Parágrafo Único** – Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

**ART. 8º** – Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em números de pontos, o desempate será feito da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

**I – Entre 02 (duas) equipes:**

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- d) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- e) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Sorteio.

**II – Entre 03 (três) equipes:**

- a) Maior número de vitórias;
- b) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- c) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- d) Menor número de gols contra, em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase; e
- g) Sorteio.

**ART. 9º** – A forma de disputa na 1ª fase será de acordo com o constante no Art. 13º do Regulamento Geral (dependendo do número de equipes inscritas), na segunda fase os classificados se confrontarão no sistema eliminatório.



**ART. 10º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico de Handebol serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.



### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL**

**ART. 1º** – A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol, obedecendo às normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – Para uma partida, a equipe pode ser composta por até 12 (doze) jogadores. Somente aqueles relacionados na súmula poderão entrar nas áreas de competição e de controle, além de participar do aquecimento oficial e da partida. Um dos jogadores, exceto o Líbero, é o capitão da equipe e será indicado na súmula do jogo.

**ART. 3º** – Vencerá um set a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15;...). Vencerá a partida a equipe que vencer dois sets. No caso de um empate em sets por 1 x 1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

**ART. 4º** – A equipe que se recusar a jogar após ser convidada para tal, será declarada ausente, desistindo da partida, que terá como resultado a derrota por 2 x 0 em sets, parciais de 15 x 0 em cada set. A equipe que, injustificadamente, não se apresentar ao local, hora e data marcados para a partida será declarada ausente. A partida terá como resultado a derrota por 2 x 0 em sets, parciais de 15 x 0 em cada set. A equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

**ART. 5º** – Cada equipe sempre apresentará seis jogadores em quadra. A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores em quadra. Esta ordem será mantida durante todo o set. Antes do início de cada set, o técnico deve gravar a formação inicial de sua equipe na papeleta de formação, assiná-la e entregá-la ao segundo árbitro ou ao apontador. Os jogadores que não constarem na papeleta de formação inicial de um set (excetuando-se os Líberos), serão os reservas para aquele set. Após a papeleta de formação inicial ser entregue ao segundo árbitro ou apontador, qualquer alteração na formação da equipe em quadra deverá ser efetuada através de uma substituição regular.



**ART. 6º** – Divergências entre o posicionamento dos jogadores em quadra e a papeleta de ordem inicial serão solucionadas da seguinte forma: Caso a divergência seja identificada antes do início do set, a posição dos jogadores deve ser retificada de acordo com a papeleta de formação inicial. A equipe em questão não será sancionada; se a divergência entre a posição dos jogadores e a papeleta de formação inicial é verificada após o início do set, o posicionamento da equipe faltosa deve ser retificado; A sanção para a equipe faltosa é ceder o saque para a equipe adversária, que ganhará um ponto, e direito ao saque.

**ART. 7º** – No momento em que a bola for golpeada pelo sacador, cada jogador, exceto o sacador, deverá estar posicionado dentro de sua quadra, conforme a ordem de rotação. As posições dos jogadores em quadra são numeradas da seguinte forma: Três jogadores ao longo da extensão da rede formam a linha de frente e ocupam as posições 4, 3 e 2; os três restantes formam a linha de trás, ocupando as posições 5, 6 e 1. Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, os jogadores avançam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 avança para a posição 1 para sacar, jogador da posição 1 retorna para a posição 6, e assim por diante. Considera-se bola “dentro” quando esta toca o solo da quadra de jogo, incluindo as linhas de delimitação da mesma.

**ART. 8º** – Uma equipe terá direito a, no máximo, três toques (além do bloqueio) para enviar a bola ao adversário. Se mais de três toques forem utilizados, a equipe comete a falta “QUATRO TOQUES”. A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo. O primeiro saque do 1º set, bem como o do set decisivo (o 3º set) é executado pela equipe determinada no sorteio. É proibido bloquear o saque adversário.

**ART. 9º** – Cada equipe tem direito a, no máximo, dois pedidos de tempo em cada set, com duração de 30 segundos cada. O intervalo entre os sets terá duração de dois minutos. Após cada set, as equipes trocam de quadra, exceto no set decisivo. No set decisivo não é necessário mudar de quadra quando uma equipe atingir 8 pontos.

**ART. 10º** – Cada equipe tem o direito de designar dentre os jogadores constantes na súmula, até dois jogadores especialistas em defesa: os Liberos. Todos os Liberos devem estar registrados na súmula antes da partida nas linhas especiais reservadas para isto. Somente um Líbero poderá estar em quadra em qualquer momento do jogo. Os jogadores Liberos devem usar um uniforme que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe, devendo assim o uniforme contrastar, claramente, com o resto da equipe. O Líbero poderá efetuar a troca com qualquer jogador que ocupe uma posição da linha de trás. Ele/ela



tem atuação restrita às posições da linha de trás e não poderá completar um golpe de ataque, de qualquer parte da quadra ou da zona livre, se, no momento do contato com a bola, esta esteja totalmente acima do bordo superior da rede. Ele/ela não poderá sacar, bloquear ou tentar bloquear. Trocas com o Líbero não contam como substituições.

**ART. 11º** – Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:

- a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
- b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
- c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
- d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.

**ART. 12º** – Em caso de empate no número de pontos entre 02 (duas) equipes, para efeito de classificação, o critério de desempate será o seguinte:

- a. Confronto direto entre as equipes empatadas.

**ART. 13º** – Em caso de empate entre 03 (três) equipes ou mais, para efeito de classificação, o critério de desempate será o seguinte:

- a. Set average (considerando 2 casas após a vírgula);
- b. Ponto average (considerando 2 casas após a vírgula);
- c. Maior número de pontos marcados;
- d. Sorteio.

**ART 14º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico de Voleibol serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.

**OBS. 1º – Set Average: É o critério de desempate entre duas equipes. Dividem-se os sets pró pelo contra, quem alcançar melhor média é a equipe classificada.**

**OBS. 2º – Pontos Average: É o critério de desempate entre duas equipes. Dividem-se os pontos pró pelos contras, que alcançar melhor média é a equipe classificada.**

**Referência:** <http://semprevolei.blogspot.com.br/2007/04/expreses-tnicas-e-grias.html>



### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO QUEIMADO**

**ART. 1º** – A Competição de Queimado deverá obedecer às normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – O Queimado é oferecido à comunidade estudantil como prática lúdica e educativa, que ajudará no desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor do aluno, evidenciando a importância de competir com integridade, lealdade e espírito de companheirismo.

**ART. 3º** – As equipes serão compostas em quadra por no máximo 10 (dez) alunos (as), e no mínimo 08 (oito) alunos (as).

**ART. 4º** – O Queimado será jogado por duas equipes de cada vez.

**ART. 5º** – Caso a equipe no início do jogo tenha o número inferior a 08 (oito) atletas, será considerada perdedora da partida por W x O.

**ART. 6º** - A equipe que perder a partida de W x O, perderá os pontos da partida e em caso de reincidência será eliminada da competição.

**Art. 7º** – A equipe que vencer a partida por W x O, ganhará os pontos da partida e terá saldo de 3 (três) pontos.

**ART. 8º** – O objetivo de cada equipe será queimar os (as) atletas adversários (as). Será considerado queimado, o (a) atleta que for tocado (a) pela bola arremessada pela equipe adversária e esta cair no chão.

**ART. 9º** – A posse inicial da bola será decidida através de sorteio. A bola entra em jogo quando a equipe estiver de posse da mesma e arremessa contra a equipe adversária tentando queimar.

**ART. 10º** – Será vencedora a equipe que conseguir num tempo máximo de **10 (dez) minutos**, queimar o maior número de adversários, ou eliminar todos(as) os adversários(as), ocasionando o fim da partida.

**ART. 11º** – Se a bola tocar em um adversário e o outro segurar será salvo.





**ART. 12º** – Se a bola tocar em um atleta o outro (da mesma equipe) tentar salvar e a bola cair, será queimado o 2º (segundo) em que a bola tocou.

**ART. 13º** – O (a) atleta que para evitar ser queimado (a) invadir o campo adversário, estará automaticamente queimado (a).

**ART. 14º** – O (a) atleta que estiver com a posse de bola e passar da linha central, lateral e de fundo, perderá a posse de bola.

**ART. 15º** – Todo (a) atleta queimado (a), não poderá ser substituído (a) e deverá passar para a área de queimado (a) com a posse de bola, arremessando-a obrigatoriamente.

**ART. 16º** – A bola que ultrapassar a linha final de fundo ou lateral será de posse dos (as) atletas que estiverem na área denominada “queimadas (os)”.

**ART. 17º** – As equipes só poderão trocar passes entre os membros da equipe por apenas 20 (vinte) segundos, ultrapassando esse tempo, será reversão.

**ART. 18º** – O sistema de pontuação será:

<b>VITÓRIA</b>	<b>EMPATE</b>	<b>DERROTA</b>	<b>W X O</b>
3 (TRÊS) PONTOS	1 (UM) PONTO PARA CADA EQUIPE	0 (ZERO) PONTO	03 (TRÊS) PONTOS

**ART. 19º** – As equipes deverão participar das competições com roupas ou uniformes de cor padronizada. Sendo possível a utilização dos coletes.

**ART. 20º** - Haverá uma zona de substituição demarcada na quadra de jogo, que deve ser respeitada. Caso o aluno entre ou saia da quadra de jogo de maneira incorreta será considerado queimado.

**ART. 21º** – Critério de desempate:

- Saldo de atletas queimados (atletas queimados das equipes adversárias menos os atletas queimados de sua equipe);
- Maior nº de atletas queimados das equipes adversárias;
- Menor nº de atletas queimados de sua equipe;
- Sorteio.



**ART. 22º** – Especificamente nesta modalidade poderão ser unificadas as seguintes categorias: fraldinha e peninha; mirim e infantil; e infante e juvenil.

**ART. 23º** – A forma de disputa da modalidade será definida a depender do número de equipes inscritas, e definida no congresso técnico.

**ART. 24º** – A bola utilizada nas partidas de queimado será a bola de voleibol.

**ART. 25º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico de Queimado serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.



### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO**

**ART. 1º** – A Competição de Natação será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos, obedecendo às normas estabelecidas pelo Regulamento Geral e adaptadas à nossa realidade.

**ART. 2º** – Todas as provas individuais devem ser separadas por sexo.

**ART. 3º** – O competidor nadando o percurso sozinho deve nadar a distância total para se classificar.

**ART. 4º** – O nadador deve permanecer e terminar a prova na mesma raia onde começou.

**ART. 5º** – Em todas as provas, o nadador deve fazer contato físico com a borda de virada ou de chegada. A virada deve ser feita contra a borda da piscina e não é permitido andar ou tomar impulso no fundo da piscina.

**ART. 6º** – Não é permitido puxar a raia.

**ART. 7º** – Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma, será motivo de desclassificação do nadador infrator.

**ART. 8º** – Qualquer nadador que entre na piscina durante a realização de uma prova em que não esteja inscrito antes que todos os nadadores tenham completado sua prova, deve ser desclassificado da próxima prova em que estiver inscrito.

**ART. 9º** – Os casos não previstos neste Regulamento Específico de Natação serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE**

**ART. 1º** – Cada equipe deve ter apenas 5 (cinco) jogadores em quadra;

**ART. 2º** – O jogo consistirá de 2 (dois) períodos de 10 (dez) minutos cada;

**ART. 3º** – Haverá os intervalos de jogo de 2 (dois) minutos entre o primeiro e segundo período;

**ART. 4º** – Se o placar do jogo estiver empatado ao final do segundo período, o jogo continuará com quantos períodos extras de 5 minutos forem necessários para desfazer o empate;

**ART. 5º** – Durante a partida, a bola é jogada somente com a(s) mão(s) e pode ser passada, lançada, tapeada, rolada ou driblada em qualquer direção, sujeita às restrições destas regras;

**ART. 6º** – O jogador que estiver de posse da bola só pode mover-se com ela se estiver batendo-a no chão. É permitido até no máximo dois passos com a bola em mãos, e se ultrapassar este limite a posse de bola é dada ao time adversário;

**ART. 7º** – Se o jogador passar mais de 5 (cinco) segundos com a bola é considerada falta e a bola é passada para o time adversário;

**ART. 8º** – Quando há muito contato físico entre dois jogadores é considerada falta pessoal, e depois de seis faltas o jogador que provocou os contatos físicos é expulso;

**ART. 9º** – Ao falar mal o juiz ou outro jogador, o mesmo está cometendo uma falta técnica, e após duas faltas desta, o jogador é expulso;

**ART. 10º** – Cada time tem apenas 24 (vinte e quatro) segundos para arremessar a bola na cesta e tentar marcar o ponto. Caso ultrapasse este tempo ainda com a bola em mãos, e sem tentar arremesso, o time oponente ganha a posse de bola;

**ART. 11º** – Após uma falta ou lateral, o time tem até 5 (cinco) segundos para recolocar a bola em jogo, caso contrário a posse de bola será transferida para o outro time;



**ART. 12º** – Um jogador não poderá correr com a bola, **deliberadamente** chutá-la ou bloqueá-la com qualquer parte das pernas ou golpeá-la com o punho. Entretanto, ter contato ou tocar a bola com qualquer parte da perna, **acidentalmente**, não é uma violação;

**ART. 13º** – Um jogador que tenha cometido suas 5 (cinco) faltas ou tenha sido desqualificado, deverá ser substituído imediatamente (dentro de, aproximadamente, 30 segundos);

**ART. 14º** – Uma equipe perde um jogo por número insuficiente de jogadores se durante a partida a equipe ficar com menos que 2 (dois) jogadores na quadra de jogo, prontos para jogar;

**ART. 15º** – A **bola** está fora da quadra quando ela toca:

- Um jogador ou qualquer outra pessoa que está fora da quadra;
- O piso ou qualquer outro objeto em cima, sobre ou fora da linha limítrofe;
- O suporte da tabela, a parte posterior da tabela ou qualquer objeto acima da quadra de jogo.

**ART. 16º** – Um jogador **não** deverá permanecer na área restritiva dos adversários por mais de 3 (três) segundos consecutivos, enquanto sua equipe está com o controle de uma bola viva na quadra de ataque e o cronômetro de jogo está ligado.



## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA**

### **ART. 1º - A PARTIDA**

I - Constitui-se de 3 (três) sets de 11 (onze) pontos. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

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

III - Na partida quando houver necessidade de desempate (1 a 1), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

### **ART. 2º - VESTIMENTA**

I - Camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

### **ART 3º - A FORMA DE DISPUTA**

I - Será definida após o quantitativo de inscritos no dia da competição.

**ART. 4º - As categorias ocorrerão em ambos os sexos e serão:**

Sub 14 – nascidos até 2004;

Sub 20 – nascidos até 1999.