



**REGULAMENTO
GERAL POR
MODALIDADES
JETASC**



SUMÁRIO

1.	REGULAMENTO DO LANCE LIVRE	pag. 2 - 3
2.	REGULAMENTO DA BOCHA	pag. 4 - 5
3.	REGULAMENTO DO BOLÃO	pag. 5 - 6
4.	REGULAMENTO DO CABO DE GUERRA	pag. 6 – 7
5.	REGULAMENTO DA CANASTRA	pag. 7 - 10
6.	REGULAMENTO DO DOMINÓ	pag. 10 – 12
7.	REGULAMENTO FUTEBOL DE SALÃO (FUTSAL)	pag. 12 - 14
8.	REGULAMENTO GENERAL	pag. 14 - 16
9.	REGULAMENTO DO JOGO DO PNEU	pag. 16 - 17
10.	REGULAMENTO DA COBRANÇA DE PÊNALTIS	pag. 17 - 18
11.	BOCHA - QUARENTA E OITO (48)	pag. 18 - 20
12.	REGULAMENTO FUTEBOL SUÍÇO LIVRE	pag. 20 - 23
13.	REGULAMENTO FUTEBOL SUÍÇO VETERANO	pag. 24 - 27
14.	REGULAMENTO TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO	pag. 28 -30
15.	REGULAMENTO DO TIRO	pag. 28 - 29
16.	REGULAMENTO DE TRUCO	pag. 30 - 31
17.	REGULAMENTO DE VOLEI DE PRAIA MASCULINO E FEMININO (DUPLAS)	pag.31 - 35

1. REGULAMENTO DO LANCE LIVRE

Art.1º. A competição de cobrança de LANCE LIVRE obedecerá às regras da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB), no que diz respeito às regras do Lance Livre e o que dispuser este regulamento.

Art.2º. A disputa será individual, sendo realizada nos naipes masculino e feminino.



Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade por naipes.

Art.4º - Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o seu início. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após, a competição seguirá normalmente.

Parágrafo 1º. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Parágrafo 2º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele estará eliminado da competição.

Parágrafo 3º. Um atleta não participando de uma série, poderá participar das séries seguintes, desde que, justifique sua ausência ao coordenador da modalidade, e por ela seja aceita a justificativa.

Art.5º. Cada atleta terá direito a 10 (dez) séries de 05 (cinco) arremessos sucessivos e alternados por equipes. Para que haja um núcleo vencedor, somar-se-á o total de pontos efetuados nas dez séries executadas.

Parágrafo 1º. Em caso de empate, os núcleos empatados terão direito a tantas séries extras, quanto forem necessárias, de 05 arremessos, até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 2º. A ordem das equipes, para a realização das séries, será definida por sorteio.

Art.6º. No momento do arremesso, o(a) competidor(a) não poderá pisar ou ultrapassar a linha de lance livre, sob pena de não validar o arremesso.

Art.7º. Ao competidor(a) será permitido executar o arremesso de qualquer forma, desde que observadas a ordem do árbitro e o local pré-estabelecido para o arremesso (linha de lance livre).

Art.8º. O executor não poderá sofrer nenhum tipo de interferência física, de seus adversários, sob pena do atleta infrator ser excluído da competição.

Parágrafo Único. Entende-se interferência física como qualquer contato físico com o executor ou gestos efetuados “à frente” ou “na frente” do mesmo.

Art.9º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.



2. REGULAMENTO DA BOCHA

Art.1º. A competição de Bocha será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este regulamento.

Art.2º. Para as disputas será adotado o sistema “Rafa”.

Art. 3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. A modalidade em disputa será livre, ou seja, no naipe masculino, feminino ou mista.

Art.5º. A modalidade será disputada em duplas, podendo ser inscritos 03 atletas, sendo um o reserva.

Art.6º. A competição será realizada em canchas de areia.

Art.7º. As competições serão realizadas em 01 (uma) partida, sendo que, sagrar-se-á vencedora, a equipe que completar primeiro 12 pontos.

Art.8º. Será obrigatório o uso de sapatilhas ou tênis, sem travas.

Art.9º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para a competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos para a primeira partida do dia. Após, caracterizar-se-á o WO.

Parágrafo Único. Para o restante das partidas, o tempo de tolerância será de apenas 03 minutos.

Art.10º. Em caso de WO, o resultado será 1 x 0, com parcial de 12 x 0.

Parágrafo único - A equipe presente deverá apresentar-se em condições legais para o jogo.

Art.11º. Na cancha só será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Art.12º. O sistema de disputa será definido em congresso técnico.

Parágrafo Único. Havendo o sistema de disputa por “Chaves” e, quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, os critérios de desempate serão os seguintes:



- a) Duas equipes: Confronto direto
- b) Três ou mais equipes: Maior nº de pontos obtidos na etapa ou fase, entre as equipes empatadas, em que ocorrer o empate; Menor nº de pontos sofridos na etapa ou fase, entre as equipes empatadas, em que ocorrer o empate; Sorteio.

Art.13º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

3. REGULAMENTO DO BOLÃO

Art.1º. A competição de Bolão 23 será realizada de acordo com as regras da Federação Catarinense de Bocha e Bolão e o que dispuser este regulamento.

Art.2º. Cada equipe deverá inscrever 03 (três) atletas, somente no naipe masculino.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. O sistema de disputa será de todos contra todos, por somatória de pinos.

Parágrafo 1º. Cada atleta realizará três séries de 10 bolas em cada pista, sendo duas séries no sábado e uma no domingo.

Parágrafo 2º. Para efeito da somatória geral de pinos, as equipes que possuem 03 jogadores deverão descartar a pior somatória efetuada por um de seus atletas, somando apenas as duas melhores, as equipes que possuem apenas 02 atletas deverão efetuar a somatória não havendo descarte.

Parágrafo 3º. Antes da competição, no horário pré-estabelecido pela coordenação, os atletas terão direito a uma série de cinco pinos em cada pista, como adaptação.

Parágrafo 4º. Em caso de empate, os núcleos empatados terão direito a tantas séries extras, quanto forem necessárias, de 05 bolas em cada pista, até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 5º. A ordem das equipes, para a realização das séries, será definida por sorteio.

Art.5º. As equipes deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos para a primeira rodada do dia. Após a competição seguirá normalmente.

Parágrafo 1º. Dado o início da competição, se uma equipe não estiver presente no momento da realização de sua série, a mesma perderá a referida série, podendo participar da série seguinte.



Parágrafo 2º. Se um atleta de qualquer equipe não estiver presente no momento da realização de sua série, o mesmo perderá a referida série, podendo participar da série seguinte, porém, seus companheiros poderão executar a referida série normalmente.

Art.6º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele estará eliminado da competição, podendo, no entanto, a equipe continuar na mesma.

Art.7º. Somente poderão permanecer nas pistas os atletas e técnico de cada equipe, sendo que os mesmos não poderão fumar e fazer uso de bebida alcoólica enquanto estiverem dentro das pistas.

Art.8º. Cada equipe poderá jogar com suas próprias bolas.

Art.9º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

4. REGULAMENTO DO CABO DE GUERRA

Art.1º. A competição do Cabo de Guerra obedecerá ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. Cada equipe será formada por (8) oito atletas, somente no naipe masculino.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. A forma de disputa será em eliminatória simples, sendo definido os confrontos iniciais, por sorteio, no congresso técnico.

Art.5º. A equipe deverá apresentar-se para o embate com oito componentes.

Parágrafo 1º. Para os embates seguintes, o núcleo poderá substituir seus atletas, desde que seja observado o número regulamentar de oito componentes.

Art.6º. Para vencer um embate, uma equipe deverá puxar a corda e, por consequência, a equipe adversária, por um espaço de 3 metros, o qual será determinado por um lenço que estará preso à corda.

Parágrafo 1º. No início do embate, o lenço estará amarrado à corda, centralizado acima da linha central, traçada no chão, equidistante a 3 metros de cada linha lateral, também marcadas no chão.



Parágrafo 2º. Para efeito do cômputo da metragem, será observado o deslocamento do lenço e não da equipe, sendo que, a equipe que conseguir deslocar o lenço, ultrapassando a marca lateral dos 3 metros, será considerada vencedora.

Art.7º. O início da disputa obedecerá à sinalização do árbitro.

Art.8º. Os atletas não poderão enrolar a corda nas mãos, braços ou ao redor do corpo, salvo o atleta da ponta da corda.

Art.9º. Uma equipe, após iniciar a disputa, não poderá soltar a corda, com a intenção de derrubar os adversários. A penalização será a perda da “puxada” em questão.

Art.10º. É vedado o uso de luvas ou similar.

Art.11º. É proibido a utilização de qualquer tipo de apoio extra, realizados por pessoas que não sejam os participantes do embate, e/ou objetos presos ou não, localizados perto das equipes.

Art.12º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

5. REGULAMENTO DA CANASTRA

Art.1º. A competição de canastra obedecerá às regras e instruções previstas neste regulamento.

Art.2º. A modalidade será disputada no naipe masculino e feminino, sendo que cada Núcleo poderá inscrever somente uma dupla em cada naipe.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente no naipe masculino e duas dependentes no naipe feminino.

Art.4º. O sistema de disputa será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número total de equipes participantes.

Art.5º. O jogo será disputado em uma partida de 3.000 pontos, sendo utilizados 02 mortos.



Parágrafo único - Se as equipes empatarem em 3000 pontos ou mais, realiza-se tantas rodadas extras quanto forem necessárias, até que se aponte um vencedor.

Art.6º. Após a metade do jogo, ou seja, nos 1500 pontos, a dupla somente poderá baixar o jogo com, no mínimo, 75 pontos (obrigada). Em caso de erro, a dupla deverá recolher o jogo e como penalidade só poderá baixar o jogo com 90 pontos. Repetida a irregularidade, a dupla somente poderá baixar batendo o jogo.

Art.7º. Serão distribuídas 11 cartas para cada competidor e para os mortos.

Art.8º. Para iniciar a disputa, a distribuição das cartas será feita por quem tirar a carta de maior valor, sendo o “Ás” a maior carta. As cartas serão dadas no sentido anti-horário e a primeira carta a ser distribuída será para o jogador saidor. A ordem de distribuição das cartas também obedecerá o sentido anti-horário, ou seja, o saidor desta partida será o próximo a distribuir as cartas e assim sucessivamente.

Art.9º. O valor das cartas serão os seguintes:

Coringões (joquer ou pinguim): 20 pontos

Às: 15 pontos

02-08-09-10-J-Q-K: 10 pontos

03-04-05-06-07: 05 pontos

Art.10º. O valor dos jogos serão os seguintes:

a) Canastra limpa: 200 pontos

b) Canastra suja: 100 pontos

c) Canastra de coringas: 500 pontos

d) Batida final: 100 pontos

Parágrafo Único. Não haverá pontuação para a pegada do morto.

Art.11º. Para a contagem dos pontos, será adotado o seguinte critério: Um componente de cada dupla realizará a contagem de uma das duplas. O mesmo acontecerá com a contagem dos pontos da outra dupla.

Art.12º. Para o jogo, serão usados dois tipos de coringas: os coringuinhas (cartas nº 2) e os coringões (joquer ou pingüim).

Art.13º. A canastra para ser considerada limpa, deve estar com todas as suas cartas em sua legítima posição ou que nela se coloque somente um coringão (joquer ou pingüim).

Parágrafo 1º. Será permitido o uso de somente 01 coringa em cada jogo, a não ser que o coringuinha (a carta nº 2) esteja em seu lugar de origem (o 2 seja do mesmo naipe e ocupe



o seu lugar correto, na sequência das cartas). Neste caso abre-se a possibilidade da utilização de mais um coringa, independente se coringinha ou coringão.

Parágrafo 2º. As canastras sujas poderão tornar-se limpas no decorrer do jogo, desde que o coringinha (carta nº 2) seja do mesmo naipe e ocupe seu lugar correto na sequência das cartas (seja utilizado em sua posição de origem).

Art.14º. Uma equipe não poderá pegar os dois mortos.

Parágrafo Único. Para pegar o morto pode-se bater com descarte e sem canastra. Se bater sem descarte, ou seja, bater com todas as cartas, o jogador pegará o morto e continuará jogando (baixando as cartas do morto).

Art.15º. A dupla será penalizada em 100 pontos referente ao morto nos casos:

Ter pegado o morto, mas não ter tido oportunidade de descartar o mesmo, sendo que, neste caso, as cartas provenientes do referido morto não serão descontadas da pontuação.

Não ter conseguido pegar o morto.

Se terminar as cartas de compra e uma dupla não tiver pegado o morto, então este irá para a mesa fazer parte das cartas vivas e a dupla será penalizada com os referidos pontos acima citados.

Art.16º. Somente serão permitidas trincas de “Ás” e “coringas”.

Art.17º. O lixo poderá ser pego livremente, pelo jogador que estiver na sua vez de jogar.

Art.18º. O jogador que ficar com uma só carta na mão, ou seja, pica-pau, não poderá juntar as cartas do lixo. Esta situação deverá ser anunciada aos demais jogadores.

Art.19º. O jogador que for baixar carta(s) no jogo, que não aquele responsável pela organização das mesmas, deverá comunicar, em tom audível, o lugar do mesmo (colocação da carta no jogo da dupla).

Art.20º. A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando as cartas do lixo, salvo o exposto no artigo 19º (situação do pica-pau).

Art.21º. Para o bate final é necessário ter, pelo menos, uma canastra limpa ou suja. (NÃO SERÁ PERMITIDA A BATIDA SEM CANASTRA) Caso alguém bata a mão sem canastra, será penalizado em 200 pontos. A dupla infratora ainda assim poderá bater o jogo, desde que consiga fazer sua canastra, porém a penalização será mantida.

Art.22º. Quando de um bate final, as cartas que sobraram na mão, de todos os jogadores, serão descontadas de seus jogos ou placar.



Art.23º. Quando terminar as cartas de compra e não tendo mais a possibilidade de utilizar os mortos como cartas de compra, o jogo será encerrado (não havendo batida final), passando-se em seguida à contagem dos pontos. Neste caso, as cartas que sobraram na mão irão para o lixo.

Art.24º. O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa ou na mão sobre a mesa.

Art.25º. Os pontos provenientes de penalizações deverão ser debitados da equipe infratora (eles serão descontados da pontuação da dupla penalizada).

Art.26º. As duplas deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após caracterizar-se-á o WO.

Parágrafo Único. Para o restante das partidas, não haverá tolerância.

Art.27º. Em caso de WO, a equipe presente vencerá a partida pelo placar de 1 X 0, com parcial de 3000 X 0.

Parágrafo Único. A equipe presente deverá apresentar-se para o jogo.

Art.28º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

6. REGULAMENTO DO DOMINÓ

Art.1º. A competição de dominó obedecerá às regras previstas neste regulamento.

Art.2º. As equipes serão formadas por uma dupla, podendo ser masculina, feminina ou mista.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. O sistema de disputa será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número total de duplas participantes.



Art.5º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos, para a primeira rodada do dia. Após caracterizar-se-á o WO.

Parágrafo único - Para o restante das partidas, não haverá tolerância.

Art. 6º. A partida será disputada em 150 pontos nas fases classificatórias e a melhor de 3 partidas de 100 pontos na final (vencer 2 partidas).

Art.7º. Para efeito de pontuação, registram-se os pontos da equipe perdedora da rodada, computando-os para os vencedores da rodada. A equipe que chegar primeiro aos 150 ou 100 pontos (dependendo da fase da competição) será declarada vencedora da partida.

Art.8º. Para início da primeira queda, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída a quem escolher a maior pedra. Nas demais quedas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído na queda anterior, sendo este o último a comprar e, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita.

Art.9º. As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, dispostas na mesa de jogo.

Art.10º. Em um fecha, a dupla que tiver a maior soma de pontos na mão, será considerada perdedora daquela rodada (queda). Verificando-se empate na contagem de pontos, proveniente de um fecha, seja obrigatório ou não, perderá a dupla que fechou. Fecha quem joga a última pedra.

Art.11º. Somente será permitido que os jogadores levantam-se da mesa após o encerramento de uma queda.

Art.12º. O jogador que tocar qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a mesma não servir em ambas as pontas, o que será comprovado pelo fiscal. Esta infração acarretará penalidade de 05 pontos à dupla infratora.

Art.13º. Atitudes, falas, gestos ou sinais que caracterizam vantagens e comprovados pelo fiscal, acarretarão em penalização de 20 pontos à dupla infratora.

Art.14º. Passar com pedra na mão, ignorando tê-la, voluntaria ou involuntariamente, será penalizada a dupla com 40 pontos. Caracteriza-se a passagem com a pedra na mão quando o jogador diz: passei, não tenho, jogue, bate na mesa, aponta para o adversário ou faz qualquer outro gesto que caracterize a passagem.



Art.15º. Cometer gato, a dupla será penalizada em 40 pontos. Caracteriza-se gato pela colocação indevida de uma pedra na mesa. Uma vez destacada a pedra virada e tendo os adversários vistos a pedra, está caracterizada o gato. Se a pedra servir em uma das pontas, não se caracteriza o gato.

Art.16º. Derrubar uma ou mais pedras, a dupla responsável pela ação será penalizada com 10 pontos.

Art.17º. Todos os pontos provenientes de penalidades serão acrescidos em favor da equipe que não cometeu as infrações.

Art.18º. Em caso de WO, a equipe presente será considerada vencedora pelo placar de 1 X 0, com parcial de 150 x 0 ou 2 X 0 na final (placar 100 X 00 em cada partida)

Parágrafo único - A equipe presente deverá apresentar-se em condições legais para o jogo

Art.19º - Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD (Comissão Disciplinar Desportiva) e/ou CCO (Comissão Central Organizadora), de acordo com a natureza dos fatos.

7. REGULAMENTO FUTEBOL DE SALÃO (FUTSAL)

Art.1º. A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS) e pelo que dispuser este regulamento.

Art.2º. A modalidade será disputada somente no naipe masculino, sendo que o núcleo poderá inscrever no máximo, 10 atletas.

Art. 3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. O sistema de disputa bem como o tempo de jogo, será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número de equipes participantes.

Art.5º. As equipes serão divididas em chaves (de acordo com o número de participantes). Para efeito de classificação será adotada a seguinte pontuação:

- a) Vitória: 03 pontos
- c) Empate: 01 ponto
- d) Derrota: 00 ponto

Parágrafo 1º. Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, empregará-se os seguintes critérios de desempate:

Entre duas equipes:

- 1º. Confronto direto;
- 2º. Maior nº de vitórias;
- 3º. Menor nº de gols sofridos;
- 4º. Maior nº de gols marcados;
- 5º. Saldo de gols
- 6º. Sorteio

Entre três ou mais equipes:

- 1º. Maior nº de vitórias;
- 2º. Menor nº de gols sofridos;
- 3º. Maior nº de gols marcados;
- 4º. Saldo de gols.
- 5º. Sorteio.

Parágrafo 2º. Em caso de empate nas partidas em que se precise apontar um vencedor (semifinal e final), adotar-se-á os seguintes critérios:

- a) Uma prorrogação de 5 minutos com “morte súbita”;
- b) Uma série de 3 penalidades máximas, batidas alternadamente e por diferentes jogadores da mesma equipe.
- c) Cobrança de 1 x 1 penalidade, podendo ser cobrada pelo mesmo jogador, até que haja um vencedor.

Parágrafo 3º. Somente poderão participar das cobranças de pênalti, os jogadores que terminaram o tempo regulamentar de jogo em quadra.

Parágrafo 4º. Entre o tempo regulamentar de jogo e a prorrogação, estabelece-se um intervalo de 5 minutos.

Art.6º. Regulamento disciplinar:

Cartão amarelo – advertência: 02 cartões amarelos recebidos pelo mesmo atleta no transcorrer das competições: suspensão automática por um jogo;

Cartão Vermelho – expulsão: O atleta ficará automaticamente fora do próximo jogo, estando sujeito ainda, às normas disciplinares da competição.

Parágrafo 1º. Os cartões assinalados aos jogadores e comissão técnica em uma fase não serão anulados (zerados) para a(s) fase(s) seguinte(s).

Parágrafo 2º. É de responsabilidade de cada equipe fazer o controle do número de cartões recebidos pelos seus jogadores. A equipe que participar do jogo com jogadores enquadrados no Art. 6º perderá os pontos.

Art.7º. Em caso de WO, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0, além dos 3 pontos.

Parágrafo único - A equipe presente deverá apresentar-se em quadra, em condições legais de jogo.



Art.8º. A equipe deverá apresentar-se para o jogo uniformizada, sendo que a numeração das camisas será livre.

Parágrafo Único. Em caso de coincidência de uniforme, a coordenação providenciará coletes ou uniforme numerados para a realização do jogo.

Art.9º. As equipes deverão estar no local dos jogos, no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos, para a primeira partida do dia. Após este tempo, caracterizar-se-á o W O.

Parágrafo Único. Para o restante das partidas não haverá tolerância.

Art.10º. O uso de caneleiras é obrigatório.

Art.11º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, conforme a natureza dos fatos.

8. REGULAMENTO GENERAL

Art.1º. A competição do General obedecerá ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. A disputa será individual, sendo livre (masculino ou feminino).

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. A anotação e conferência da súmula do jogo serão feitas pelos atletas participantes, com a supervisão do coordenador da modalidade.

Art.5º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após caracterizar-se-á o WO.

Parágrafo Único. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Art.6º. O sistema de disputa será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número total de equipes participantes.

Art.7º. Os confrontos serão realizados em uma melhor de 3 partidas.

Parágrafo único - Em um confronto que ocorrer um empate, na melhor de 3 partidas (1 vitória e 1 empate para cada atleta ou 3 empates), o desempate será a soma das duas partidas anteriores. Persistindo o empate, cada jogador fará uma jogada com as 5 pedras.

Aquele que fizer a maior pontuação, seguindo as regras do jogo, será o vencedor. Persistindo o empate na jogada, serão feitas outras tantas até que haja alguma diferença de pontos e um vencedor.

Art.8º. Cada jogador terá 3 chances (tentativas) para marcar os pontos ou jogada desejada.

Art.9º. O jogo é jogado com 5 dados, onde todos deverão estar dentro do copo para iniciar a primeira das 3 tentativas. Porém, no decorrer delas, a quantidade de dados recolocados no copo, dependerá do tipo de jogada que o competidor tentará.

Art.10º. As combinações dos dados, resultando em um jogo, serão as seguintes:
Sequência ou seguida (de mão ou ao final das 3 tentativas): Dados virando em sequência numérica: 1 – 2 – 3 – 4 e 5 ou 2 – 3 – 4 – 5 e 6.

Full ou Fula (de mão ou ao final das 3 tentativas): Os 5 dados deverão apresentar somente 2 números. Ex.: dois dados viram o nº 4 e três dados viram o nº 6.

Quadra (de mão ou ao final das 3 tentativas): 4 dados viram o mesmo nº e o 5º vira um nº diferente. Ex.: quatro viram o nº 5 e um vira o nº 3.

General (de mão ou ao final das 3 tentativas): Os 5 dados viram o mesmo nº.

Art.11º. A pontuação da jogada será a seguinte:

JOGO	DE MÃO	SIMPLES
1. Sequência ou seguida	25 pontos	20 pontos
2. Full ou Fula	35 pontos	30 pontos
3. Quadra	45 pontos	40 pontos
4. General	55 pontos	50 pontos

Art.12º. Jogo de mão significa que o participante conquistou uma das 4 jogadas (sequência, fula, quadra ou General), na primeira das 3 tentativas. Isso dará a ele os pontos de bonificação constada na tabela de pontuação.

Parágrafo único - Se o jogador optar por ficar com esta pontuação, ele não terá direito às outras duas tentativas da jogada.

Art.13º. Jogo simples significa que o participante conquistou uma das 4 jogadas (sequência, fula, quadra ou general) utilizando 2 ou 3 tentativas. Neste caso não há pontos de bonificação.

Art.14º. Na tentativa da realização de um dos 4 jogos pré-estabelecido (sequência, fula, quadra ou general), o competidor terá liberdade para fazer quaisquer combinações com os dados, desde que, na primeira tentativa, os 5 dados estejam dentro do copo.



Art.15º. Em caso de, após 3 tentativas, um participante não conseguir realizar nenhum jogo, o mesmo poderá optar por marcar pontos no espaço destinado a cada nº do dado. Este nº será multiplicado pelo nº de dados virados com o mesmo valor. Ex.: 3 dados virados com o nº 6, então marca-se 18 pontos no 6 (seis).

Art.16º. Não sendo alcançada a jogada pretendida, ou mesmo por opção, o participante poderá “queimar” um jogo ou o espaço correspondente à um nº do dado. Depois de queimado, o mesmo não poderá mais ser utilizado.

Art.17º. Em caso de WO, o competidor presente vencerá o confronto pelo placar de 2 X 0, com parciais de 292 X 0 em cada partida (na melhor de 3)

Parágrafo único - O competidor presente deverá apresentar-se em condições legais, para o jogo.

Art.18º. Cada jogador terá direito a apenas uma combinação de jogo (sequência, fula, quadra e quina ou general)

Art.19º. Quando alguma pedra sair do caneco na virada ou ao término da virada ficar sobreposta (uma sobre a outra) a jogada será repetida

Art.20º. Se, no andamento de uma disputa, um atleta não puder mais continuar a mesma, ele estará desclassificado da competição.

Art.21º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

9. REGULAMENTO DO JOGO DO PNEU

Art.1º. A competição do Jogo do Pneu obedecerá ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. As disputas serão individuais, livre, ou seja, masculino ou feminino.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o seu início. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após, a competição seguirá normalmente.

Parágrafo 1º. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Parágrafo 2º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele estará eliminado da competição.



Parágrafo 3º. Um atleta não participando de uma série, poderá participar das séries seguintes, desde que justifique sua ausência ao coordenador da modalidade, e por ela seja aceita a justificativa.

Art.5º. Cada atleta terá direito a 10 (dez) séries de 05 (cinco) chutes sucessivos e alternados por núcleo. Para que haja um núcleo vencedor, somar-se-á o total de pontos efetuados nas dez séries executadas.

Parágrafo 1º. Em caso de empate, os núcleos empatados terão direito a tantas séries extras quanto forem necessárias, de 05 chutes, até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 2º. A ordem das equipes, para a realização das séries, será definida por sorteio.

Art.6º. A bola deverá ultrapassar totalmente o espaço por dentro do pneu, para ser validado o ponto ou gol.

Art.7º. A marca de onde será realizado o chute estará a uma distância de sete metros do pneu.

Art.8º. O executor não poderá sofrer nenhum tipo de interferência física, de seus adversários, sob pena do atleta infrator ser excluído da competição.

Parágrafo Único. Entende-se interferência física como qualquer contato físico com o executor ou gestos efetuados “à frente” ou “na frente” do mesmo.

Art.9º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

10. REGULAMENTO DA COBRANÇA DE PÊNALTIS

Art.1º. A competição de cobrança de pênaltis obedecerá às regras da CBF, no que diz respeito às cobranças de penalidades máximas e ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. A disputa será realizada apenas no naipe MASCULINO.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. Cada núcleo poderá inscrever somente um atleta.

Parágrafo único - O mesmo atleta atuará como batedor e goleiro, portanto, as disputas acontecerão de maneira individual



Art.5º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após caracterizar-se-á o WO

Parágrafo 1º. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Parágrafo 2º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele perderá a disputa.

Art.6º. O atleta inscrito poderá jogar descalço ou com calçado apropriado, não sendo permitido o uso de chuteira de trava.

Art.7º - O sistema de disputa será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número de participantes.

Art.8º. Cada atleta terá direito a 05 cobranças alternadas. Terminada empatada a série, cada participante terá direito a mais uma cobrança, até que haja um vencedor.

Art.9º. A troca de posição (goleiro e chutador) deverá ocorrer o mais rápido possível.

Art.10º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

11. BOCHA - QUARENTA E OITO (48)

Art.1º. A competição do Quarenta e Oito (48) obedecerá ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. A disputa será individual, sendo realizada no naipe masculino

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o seu início. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após, a competição seguirá normalmente.

Parágrafo 1º. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Parágrafo 2º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele estará eliminado da competição.



Parágrafo 3º. Um atleta não participando de uma série, poderá participar das séries seguintes, desde que, justifique sua ausência ao coordenador da modalidade, e por ela seja aceita a justificativa.

Art.5º. Cada atleta terá direito a 10 (dez) séries de 04 (quatro) bochas sucessivas e alternadas por equipes. Para que haja um núcleo vencedor, somar-se-á o total de pontos efetuados nas dez séries executadas.

Parágrafo 1º. Em caso de empate, os núcleos empatados terão direito a tantas séries extras quanto forem necessárias, de 04 bochas, até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 2º. A ordem das equipes, para a realização das séries, será definida por sorteio.

Art.6º. O executor não poderá sofrer nenhum tipo de interferência física, de seus adversários, sob pena do atleta infrator ser excluído da competição.

Parágrafo Único. Entende-se interferência física como qualquer contato físico com o executor ou gestos efetuados “à frente” ou “na frente” do mesmo.

Art.7º. O Balim será colocado no centro do cepo, enquanto que os quatro bochas serão colocadas em forma de cruz, ou seja, uma bocha na frente, uma bocha atrás e uma bocha de cada lado do balim.

Art.8º. Para a soma de pontos, o valor de cada bocha será o seguinte:

- a) Balim: 12 pontos
- b) Demais bochas: 5 pontos.

Art.9º. A distância da linha de arremesso da bocha será de 10 metros contados a partir do cepo, sendo que, o atleta poderá pisar na linha, não podendo ultrapassá-la completamente, sob pena de anulação da bocha.

Art.10º. Em cada arremesso válido, serão computados os pontos das bochas derrubadas do cepo, reorganizando as mesmas para um novo arremesso.

Art.11º. Para o arremesso ter validade, a bocha arremessada deverá, obrigatoriamente, tocar diretamente no balim, bochas do cepo ou tocar na parte superior do cepo, não sendo válidos os arremessos cuja bocha arremessada tocar o solo antes do cepo.

Art.12º. Os arremessos poderão ser feitos com o atleta em movimento ou parado, no entanto, deve-se observar a linha demarcatória, sendo que a mesma não poderá ser ultrapassada.



Art.13º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

12. REGULAMENTO FUTEBOL SUÍÇO LIVRE

Art.1º. A modalidade de Futebol Suíço será regida pelo que dispuser este regulamento.

Art.2º. A modalidade será disputada somente no naipe masculino, sendo que o núcleo poderá inscrever no máximo, 10 atletas.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. O sistema de disputa bem como o tempo de jogo será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número de participantes.

Art.5º. A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por 7 atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

Parágrafo único - Para se iniciar o jogo, cada equipe deverá ter, no mínimo, 5 jogadores sendo que, se uma equipe, no decorrer do jogo, ficar reduzida a menos que 5 atletas (inclusive com o goleiro), seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo.

Art.6º. O número de substituições será livre, sem que haja a necessidade de paralisação do jogo, ficando restrito aos atletas registrados em súmula.

Parágrafo único - Para que uma substituição seja efetuada, o atleta que está em campo deverá sair primeiro, para então entrar seu substituto, pela zona de substituição.

Art.7º. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja feita quando de uma paralisação da partida.

Parágrafo 1º. Quando o goleiro for substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

Apresentar-se ao mesário, que avisará o árbitro.

O substituto entrará em campo, após o consentimento do árbitro, pela zona de substituição.

O substituto deverá esperar o goleiro que está atuando sair, para depois entrar.

Parágrafo 2º. Após o término da prorrogação, para uma disputa de penalidades máximas, a substituição do goleiro não será permitida.



Art.8º. Todos os tiros livres (faltas, penalidades máximas, escanteios) poderão ser cobrados diretos ao gol.

Art.9º. Não há a necessidade de que os tiros livres sejam cobrados com o pé parado, inclusive a penalidade máxima.

Art.10º. A reposição de bola, pelo goleiro, oriunda de uma “bola fora” em linha de fundo, deverá ser sempre com as mãos.

Art.11º. Na reposição de bola pelo goleiro, de uma bola que está “em jogo”, porém em suas mãos, o mesmo não poderá repô-la com os pés, de dentro de sua área de meta (executar um balão). Porém, será permitido ao goleiro sair jogando com os pés, quando de posse de bola (bola em jogo e em suas mãos), desde que a mesma saia de sua área de meta sem estar com bola presa.

Parágrafo Único. A penalização para este caso será um tiro de canto, a ser cobrado pela equipe adversária. Não se anota faltas (individual e/ou coletiva) para esta infração, a não ser que esta infração aconteça repetidas vezes

Art.12º. O goleiro não poderá receber a bola com as mãos, de seus companheiros, a não ser que a bola seja tocada de cabeça ou de forma involuntária. A penalização será um tiro livre direto a ser cobrado na risca frontal da área de meta, no ponto mais próximo onde o goleiro estava.

Parágrafo único - O recuo com os pés para o mesmo será permitido, sem restrições de limite.

Art.13º. Não haverá impedimento.

Art.14º. O lateral será cobrado com a mão e o tiro de canto (escanteio) com o pé.

Art.15º. De um arremesso lateral não poderá ser consignado um gol diretamente, mesmo com a participação do goleiro, em qualquer circunstância, desde que ele esteja dentro de sua área de meta.

Parágrafo Único. Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado um tiro de canto.

Art.16º. Para a cobrança de um tiro de canto (escanteio), o mesmo será validado, se cobrado diretamente ao gol e convertido o mesmo.

Art.17º. Para a cobrança de um tiro livre, todos os atletas adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 5 metros da bola (realização da barreira).

Art.18º. O jogador que cometer 5 faltas em um jogo estará desqualificado do mesmo, não podendo permanecer no banco de reservas. Para esta penalização não há suspensão automática, podendo o atleta participar do próximo jogo sem nenhuma restrição.

Parágrafo único - Quando de uma desqualificação pela 5ª falta individual, o mesário avisará ao árbitro que mostrará ao jogador faltoso um CARTÃO AZUL, devendo o mesmo ser substituído imediatamente.

Art.19º. Após a 6ª falta coletiva (cumulativa), a equipe faltosa sofrerá uma penalização com um “tiro livre direto sem barreira”, a ser cobrado a uma distância de 13 metros do gol, pelo jogador que sofreu a falta, de acordo com o seguinte critério:

Se a falta aconteceu atrás da marca dos 13 metros (marca do TL), cobra-se na marca.

Se a falta aconteceu na frente da marca dos 13 metros (marca do TL), pode-se optar por cobrar a falta na marca do TL ou no local onde aconteceu a mesma.

Parágrafo 1º. Se no momento, o atleta que sofreu a falta estiver impossibilitado de cobrá-la, qualquer outro atleta poderá fazê-la, desde que com a autorização do árbitro.

Parágrafo 2º. As faltas coletivas serão zeradas do primeiro para o segundo tempo, permanecendo, porém, do segundo tempo para a prorrogação.

Parágrafo 3º. Para a cobrança do TL (13 metros), os jogadores deverão estar atrás da “linha da bola”, a uma distância mínima de 5 metros da mesma.

Art.20º - Regulamento disciplinar:

a) Cartão amarelo: 03 amarelos: suspensão automática de um jogo.

b) Cartão vermelho: 01 vermelho: suspensão automática de um jogo e mais análise do fato pela CDD, se houver necessidade.

Parágrafo 1º. Os cartões assinalados aos jogadores e comissão técnica em uma fase não serão anulados (zerados) para a(s) fase(s) seguinte(s).

Parágrafo 2º. É de responsabilidade de cada equipe fazer o controle do número de cartões recebidos pelos seus jogadores. A equipe que participar do jogo com jogadores enquadrados no Art. 20º perderá os pontos.

Parágrafo 3º. O cartão AZUL será usado somente para determinar a desqualificação de um jogador pela 5ª falta individual.

Art.21º. Critério para definir classificação:

a) Vitória: 03 pontos

c) Empate: 01 ponto

d) Derrota: 00 pontos

Parágrafo 1º. Critérios para desempate:

a) Entre duas equipes:

1º. Confronto direto;

2º. Maior nº de vitórias;

- 3º. Menor nº de gols sofridos;
- 4º. Maior nº de gols marcados;
- 5º. Saldo de gols
- 6º. Sorteio

b) Entre 3 ou mais equipes:

- 1º. Maior nº de vitórias;
- 2º. Menor nº de gols sofridos;
- 3º. Maior nº de gols marcados;
- 4º. Saldo de gols.
- 5º. Sorteio.

Parágrafo 2º. Em caso de empate nas partidas em que se precise apontar um vencedor (semifinal e final), adotar-se-á os seguintes critérios:

- a) Uma prorrogação de 5 minutos com “morte súbita”;
- b) Uma série de 3 penalidades máximas, batidas alternadamente e por diferentes jogadores da mesma equipe.
- c) Cobrança de 1 x 1 penalidade, podendo ser cobrada pelo mesmo jogador, até que haja um vencedor.

Parágrafo 3º. Somente poderão participar da prorrogação e das penalidades, os jogadores que terminaram o tempo regulamentar de jogo em quadra.

Parágrafo 4º. Entre o tempo regulamentar de jogo e a prorrogação, estabelece-se um intervalo de 5 minutos.

Art.22º. Em caso de WO, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0, além dos 3 pontos.

Parágrafo Único. A equipe presente deverá apresentar-se em quadra, em condições legais de jogo.

Art.23º. Em caso de desistência atribui-se o placar mínimo necessário para que a equipe que permanecer no campo seja considerada vencedora.

Art.24º. Em caso de coincidência de uniforme, a coordenação providenciará coletes ou uniforme numerados para a realização do jogo.

Art.25º. Não será permitido o uso de calçados com travas (chuteiras de Campo e/ou similares), salvo os calçados específicos para a modalidade.

Art.26º. O uso de caneleiras é obrigatório.

Art.27º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, conforme a natureza dos fatos.

13. REGULAMENTO FUTEBOL SUÍÇO VETERANO

Art.1º. A modalidade de Futebol Suíço será regida pelo que dispuser este regulamento.

Art.2º. A modalidade será disputada somente no naipe masculino, sendo que o núcleo poderá inscrever no máximo, 10 atletas.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. O sistema de disputa bem como o tempo de jogo será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número de participantes.

Art.5º. A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por 7 atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

Parágrafo único - Para se iniciar o jogo, cada equipe deverá ter, no mínimo, 5 jogadores sendo que, se uma equipe, no decorrer do jogo, ficar reduzida a menos que 5 atletas (inclusive com o goleiro), seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo.

Art.6º. O número de substituições será livre, sem que haja a necessidade de paralisação do jogo, ficando restrito aos atletas registrados em súmula.

Parágrafo único - Para que uma substituição seja efetuada, o atleta que está em campo deverá sair primeiro, para então entrar seu substituto, pela zona de substituição.

Art.7º. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que tal alteração seja feita quando de uma paralisação da partida.

Parágrafo 1º. Quando o goleiro for substituído, deverá ser observado o seguinte procedimento:

Apresentar-se ao mesário, que avisará o árbitro.

O substituto entrará em campo, após o consentimento do árbitro, pela zona de substituição.

O substituto deverá esperar o goleiro que está atuando sair, para depois entrar.

Parágrafo 2º. Após o término da prorrogação, para uma disputa de penalidades máximas, a substituição do goleiro não será permitida.

Art.8º. Todos os tiros livres (faltas, penalidades máximas, escanteios) poderão ser cobrados diretos ao gol.

Art.9º. Não há a necessidade de que os tiros livres sejam cobrados com o pé parado, inclusive a penalidade máxima.

Art.10º. A reposição de bola, pelo goleiro, oriunda de uma “bola fora” em linha de fundo, deverá ser sempre com as mãos.

Art.11º. Na reposição de bola pelo goleiro, de uma bola que está “em jogo”, porém em suas mãos, o mesmo não poderá repô-la com os pés, de dentro de sua área de meta (executar um balão). Porém, será permitido ao goleiro sair jogando com os pés, quando de posse de bola (bola em jogo e em suas mãos), desde que a mesma saia de sua área de meta sem estar com bola presa.

Parágrafo Único. A penalização para este caso será um tiro de canto, a ser cobrado pela equipe adversária. Não se anota faltas (individual e/ou coletiva) para esta infração, a não ser que esta infração aconteça repetidas vezes

Art.12º. O goleiro não poderá receber a bola com as mãos, de seus companheiros, a não ser que a bola seja tocada de cabeça ou de forma involuntária. A penalização será um tiro livre direto a ser cobrado na risca frontal da área de meta, no ponto mais próximo onde o goleiro estava.

Parágrafo único - O recuo com os pés para o mesmo será permitido, sem restrições de limite.

Art.13º. Não haverá impedimento.

Art.14º. O lateral será cobrado com a mão e o tiro de canto (escanteio) com o pé.

Art.15º. De um arremesso lateral não poderá ser consignado um gol diretamente, mesmo com a participação do goleiro, em qualquer circunstância, desde que ele esteja dentro de sua área de meta.

Parágrafo único – Neste caso o árbitro ordenará que seja cobrado um tiro de canto.

Art.16º. Para a cobrança de um tiro de canto (escanteio), o mesmo será validado, se cobrado diretamente ao gol e convertido o mesmo.

Art.17º. Para a cobrança de um tiro livre, todos os atletas adversários deverão encontrar-se a uma distância de pelo menos 5 metros da bola (realização da barreira).

Art.18º. O jogador que cometer 5 faltas em um jogo estará desqualificado do mesmo, não podendo permanecer no banco de reservas. Para esta penalização não há suspensão automática, podendo o atleta participar do próximo jogo sem nenhuma restrição.

Parágrafo Único. Quando de uma desqualificação pela 5ª falta individual, o mesário avisará ao árbitro que mostrará ao jogador faltoso um CARTÃO AZUL, devendo o mesmo ser substituído imediatamente.

Art.19º. Após a 6ª falta coletiva (cumulativa), a equipe faltosa sofrerá uma penalização com um “tiro livre direto sem barreira”, a ser cobrado a uma distância de 13 metros do gol, pelo jogador que sofreu a falta, de acordo com o seguinte critério:

Se a falta aconteceu atrás da marca dos 13 metros (marca do TL), cobra-se na marca.

Se a falta aconteceu na frente da marca dos 13 metros (marca do TL), pode-se optar por cobrar a falta na marca do TL ou no local onde aconteceu a mesma.

Parágrafo 1º. Se no momento, o atleta que sofreu a falta estiver impossibilitado de cobrá-la, qualquer outro atleta poderá fazê-la, desde que com a autorização do árbitro.

Parágrafo 2º. As faltas coletivas serão zeradas do primeiro para o segundo tempo, permanecendo, porém, do segundo tempo para a prorrogação.

Parágrafo 3º. Para a cobrança do TL (13 metros), os jogadores deverão estar atrás da “linha da bola”, a uma distância mínima de 5 metros da mesma.

Art.20º. Regulamento disciplinar:

a) Cartão amarelo: 03 amarelos: suspensão automática de um jogo.

b) Cartão vermelho: 01 vermelho: suspensão automática de um jogo e mais análise do fato pela CDD, se houver necessidade.

Parágrafo 1º. Os cartões assinalados aos jogadores e comissão técnica em uma fase não serão anulados (zerados) para a(s) fase(s) seguinte(s).

Parágrafo 2º. É de responsabilidade de cada equipe fazer o controle do número de cartões recebidos pelos seus jogadores. A equipe que participar do jogo com jogadores enquadrados no Art. 20º perderá os pontos.

Parágrafo 3º. O cartão AZUL será usado somente para determinar a desqualificação de um jogador pela 5ª falta individual.

Art.21º. Critério para definir classificação:

a) Vitória: 03 pontos

c) Empate: 01 ponto

d) Derrota: 00 pontos

Parágrafo 1º. Critérios para desempate:

a) Entre duas equipes:

1º. Confronto direto;

2º. Maior nº de vitórias;

3º. Menor nº de gols sofridos;

4º. Maior nº de gols marcados;

5º. Saldo de gols



6º. Sorteio

b) Entre 3 ou mais equipes:

- 1º. Maior nº de vitórias;
- 2º. Menor nº de gols sofridos;
- 3º. Maior nº de gols marcados;
- 4º. Saldo de gols.
- 5º. Sorteio.

Parágrafo 2º. Em caso de empate nas partidas em que se precise apontar um vencedor (semifinal e final), adotar-se-á os seguintes critérios:

- a) Uma prorrogação de 5 minutos com “morte súbita”;
- b) Uma série de 3 penalidades máximas, batidas alternadamente e por diferentes jogadores da mesma equipe.
- c) Cobrança de 1 x 1 penalidade, podendo ser cobrada pelo mesmo jogador, até que haja um vencedor.

Parágrafo 3º. Somente poderão participar da prorrogação e das penalidades, os jogadores que terminaram o tempo regulamentar de jogo em quadra.

Parágrafo 4º. Entre o tempo regulamentar de jogo e a prorrogação, estabelece-se um intervalo de 5 minutos.

Art.22º. Em caso de WO, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0, além dos 3 pontos.

Parágrafo único - A equipe presente deverá apresentar-se em quadra, em condições legais de jogo.

Art.23º. Em caso de desistência atribui-se o placar mínimo necessário para que a equipe que permanecer no campo seja considerada vencedora.

Art.24º. Em caso de coincidência de uniforme, a coordenação providenciará coletes ou uniforme numerados para a realização do jogo.

Art.25º. Não será permitido o uso de calçados com travas (chuteiras de Campo e/ou similares), salvo os calçados específicos para a modalidade.

Art.26º. O uso de caneleiras é obrigatório.

Art.27º. A participação é permitida para atletas nascidos até o ano 1970.

Art.28 - Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, conforme a natureza dos fatos.

14. REGULAMENTO TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

Art.1º. A competição do Tênis de Mesa obedecerá às regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e o que dispuser este regulamento.

Art.2º. A disputa será individual, dividido em naipe masculino e feminino.

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade, para cada naipe.

Art.4º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após caracterizar-se-á o W O.

Parágrafo Único. Para o restante das partidas, não haverá tolerância.

Art.5º. O sistema de disputa bem como o nº de sets por partida, serão definidos no CONGRESSO TÉCNICO de acordo com o número total de equipes participantes.

Art.6º. A coordenação disponibilizará mesa e bolas para os jogos.

Parágrafo Único. É de responsabilidade do Núcleo providenciar raquete para seu atleta, sendo proibido o uso de raquete de madeira sem borracha.

Art.7º. O uso de uniforme é facultativo, porém a coordenação sugere que o competidor tenha alguma identificação (visível) do Núcleo a que pertence (camiseta do Núcleo, por exemplo).

Art.8º. Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos, a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos. Neste caso, o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

Art.9º. Cada atleta terá direito a dois saques consecutivos durante o set. No empate em 10 X 10, cada atleta executará um saque cada, até finalizar o jogo.

Art.10º. É obrigatório, no saque, mostrar a bola e jogá-la para o alto, para que seu adversário possa visualizar o saque a ser recebido.

Art.11º. Um jogador perde o ponto quando:

- a) Errar o saque
- b) Errar a resposta

- c) Tocar na bola duas vezes consecutivas
- d) A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas
- e) Movimentar a mesa do jogo, quando de uma disputa de bola
- f) Tocar a rede e/ou seus suportes
- g) Sua mão livre tocar a mesa durante a sequência.

Art.12º. No saque, se o mesmo “queimar” a rede, porém a bola toca em cima da mesa do adversário, o saque será repetido até que o mesmo seja válido (pela regra da Confederação Brasileira, não existe a regra que determina que no 3º saque queimado, o adversário conquista o ponto e o direito de sacar).

Parágrafo Único. Se a bola não tocar a mesa adversária, após a queimada, o saque será considerado errado.

Art.13º. Desenvolvimento de um set:

O direito de sacar ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o jogador que começou a sacar no 1º set, começará recebendo no 2º. Haverá troca de lados entre os sets.

Para um set decisivo (desempate), os atletas trocam de lados quando um deles atingir 5 pontos. O saque permanece com o atleta que venceu o ponto anterior.

Num jogo individual, o sacador deve primeiro fazer um bom saque (válido), o recebedor então, fazer uma boa devolução e assim sucessivamente.

Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aquele atleta sacando e recebendo, de acordo com a sequência estabelecida no início do jogo.

Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

Em qualquer das circunstâncias, todos os pontos contados antes da descoberta dos erros devem ser contados.

Um intervalo de um minuto poderá ser solicitado pelo atleta, entre sets sucessivos de um jogo.

O árbitro deverá comunicar o placar imediatamente após a bola estar fora de jogo.

Os atletas terão um tempo de 1 minuto para aquecimento na mesa.

Os atletas poderão checar e familiarizar-se com os equipamentos que eles usarão, antes de iniciada a competição.

Os atletas poderão receber instruções de somente uma pessoa e durante os intervalos entre os sets.

Art.14º. Em caso de WO, o competidor presente vencerá o confronto pelo placar de 2 X 0, com parciais de 11 X 0.



Parágrafo único – O competidor presente deverá apresentar-se em condições legais, para o jogo.

Art.15º. Se, no andamento da prova, um atleta não puder mais continuar uma disputa, ele estará desclassificado da competição.

Art.16º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

15. REGULAMENTO DO TIRO

Art.1º. A competição do Tiro obedecerá ao que dispuser este regulamento.

Art.2º. A competição será realizada individualmente, como modalidade livre (masculino ou feminino).

Art.3º. Será permitida a inscrição de um dependente na modalidade.

Art.4º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o seu início. Haverá um tempo de tolerância, para a primeira rodada do dia, de 10 minutos. Após, a competição seguirá normalmente.

Parágrafo 1º. Para as partidas posteriores, não haverá tolerância.

Parágrafo 2º. Se, no andamento do jogo, um atleta não puder mais continuar na disputa, ele estará eliminado da competição.

Parágrafo 3º. Um atleta não participando de uma série, poderá participar das séries seguintes, desde que, justifique sua ausência ao coordenador da modalidade, e por ela seja aceita a justificativa.

Art.5º. Cada atleta terá direito a 5 (cinco) séries de 05 (cinco) tiros sucessivos e alternados por equipes. Para que haja um núcleo vencedor, somar-se-á o total de pontos efetuados nas cinco séries executadas.

Parágrafo 1º. Em caso de empate, os núcleos empatados terão direito a tantas séries extras quanto forem necessárias, de 05 tiros, até que se aponte um vencedor.

Parágrafo 2º. A ordem das equipes, para a realização das séries, será definida por sorteio.

Art.6º. O executor não poderá sofrer nenhum tipo de interferência física, de seus adversários, sob pena do atleta infrator ser excluído da competição.



Parágrafo Único. Entende-se interferência física como qualquer contato físico com o executor ou gestos efetuados “à frente” ou “na frente” do mesmo.

Art.7º. Quanto a posição para o tiro, será de pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A sustentação da arma se dará com ambas as mãos e o ombro. Um dos cotovelos poderá estar apoiado no quadril.

Art.8º. A arma para competição será de propulsão de mola pressão, que será disponibilizada pela coordenação do evento.

Parágrafo único. Não será permitida a utilização de arma própria.

Art.9º. O Alvo será demarcado com pontuação específica distante 10 metros do atirador.

Art.10º. Cada competidor ao iniciar sua série receberá do coordenador da prova (5) cinco chumbinhos, para realização dos tiros.

Art.11º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

16. REGULAMENTO DE TRUCO

Art.1º. A competição de truco obedecerá às regras e instruções previstas neste regulamento.

Art.2º. As equipes serão formadas por uma dupla, podendo ser masculina, feminina ou mista.

Art.3º. O sistema de disputa será definido no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número total de participantes.

Art.4º. Os competidores deverão estar no local dos jogos no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos para a primeira rodada do dia. Após caracterizar-se-á o WO.

Parágrafo único - Para o restante das partidas, não haverá tolerância.

Art.5º. Características do Jogo:

a) Este jogo distingue-se da maioria dos jogos de cartas por admitir a utilização de sinais entre os parceiros. Os parceiros devem sentar-se em posição alternada.

- b) O truco é jogado com baralho espanhol do qual são retirados os 8 (oito) e 9 (nove) de todos os naipes. É o chamado baralho sujo, com apenas 40 cartas, divididas em manilhas (que valem mais) e cartas simples.
- c) A ordem das cartas no truco, em valor decrescente é 3 (três), 2 (dois), Ás, Rei, Valete (cavalo), Dama, 7 (sete), 6 (seis), 5 (cinco) e 4 (quatro).
- d) As manilhas são variáveis, sendo que no início de cada mão, após distribuídas as cartas aos jogadores, a carta imediatamente posterior será virada e permanecerá aberta (à mostra), fora do jogo. As manilhas serão as cartas imediatamente seguintes.
- e) A ordem de valor dos naipes, nas manilhas, é o seguinte: Paus – Copa – Espada – Ouro. Entre as cartas simples, os naipes têm valores iguais. O “Rei de paus”, por exemplo, tem o mesmo valor que o “Rei de ouro”.

Art.6º. O jogo será desenvolvido de acordo com as seguintes instruções:

- a) No truco, o objetivo das duplas é ganhar uma disputa em melhor de 3 partidas.
- b) Uma partida só termina quando uma dupla atinge ou supera os 12 pontos, vencendo-a.
- c) Os pontos são ganhos nas mãos e em cada mão é vencida por quem ganha a melhor de 3 vazas.
- d) Distribuídas 3 cartas para cada jogador, começa a primeira vaza de mão. A vaza é uma rodada em que cada jogador, na sua vez, descarta uma carta.
- e) Aquele que realizar o descarte de maior valor vence a vaza e adquire o direito de iniciar a vaza seguinte.
- f) As cartas usadas nessa vaza são viradas para baixo antes de iniciar-se a vaza seguinte. O jogador que ganhar a mão conquista um certo nº de pontos (um, três, seis, nove ou doze pontos), de acordo com as apostas que foram feitas.
- g) Para evitar que a mão termine com empate (com três vazas ou uma vaza empatada e uma vitória de cada dupla), valem as regras:
- g.1. A dupla que ganhar a primeira vaza e empatar a Segunda já venceu a mão, havendo truco ou não.
- g.2. Empatada a primeira vaza, vence a dupla que ganhar a Segunda, havendo truco ou não.
- g.3. No empate em 1 x 1, carta empatada na terceira vaza, vence a dupla que ganhar a primeira vaza. Nesta situação, se houver trucada na última vaza, com carta vista, o trucador deverá cortá-la.
- g.4. Se as três terminarem empatadas, sem haver truco, ninguém ganha ponto e passa-se o baralho para frente. Porém, havendo truco nesta situação, será vencedora a dupla desafiada (trucada), independente de quem distribui as cartas.
- h) Contagem de pontos:
- h.1. No truco, os pontos são tradicionalmente chamados de tentos.
- h.2. Durante a mão, o jogador lança desafios aos adversários, apostando pontos. As apostas servem para elevar os pontos das mãos em disputa.

h.3. No decorrer de uma vaza, qualquer um dos jogadores pode trucar, isto é, lançar o primeiro desafio ao grito de “truco”. Isto corresponde a uma aposta de 3 pontos. Desafiados, os jogadores da dupla adversária podem aceitar o desafio, recusá-lo ou ainda retrucar, gritando “vale seis” e elevando o valor da mão para 6 pontos.

h.4. O objetivo dos jogadores é valorizar a mão em disputa, cujo valor pode variar de 1 (um) à 12 (doze) pontos, de acordo com as apostas que foram feitas (as apostas serão acrescidas sempre em 3 pontos, até o máximo de 12).

h.5. A dupla com 11 pontos, se jogar e não vencer, perderá 03 (três) pontos. A mão de 11 deverá ser anunciada.

h.6. No empate em 11 pontos, a mão seguinte será na escura, ou seja, somente poderá olhar as cartas o jogador que estiver na vez de jogar. Nesta mão os jogadores das duplas não poderão trocar as cartas.

i) Distribuição de cartas:

i.1. As cartas deverão ser distribuídas por baixo, independentemente do tipo de corte.

i.2. As cartas devem ser distribuídas pela direita, uma de cada vez para cada jogador. Antes da primeira mão de jogo é sorteado um jogador para embaralhar e distribuir as cartas. Ele é chamado de “pé”.

i.3. Na Segunda de mão, ele é substituído pelo jogador imediatamente à sua direita, e assim sucessivamente. O jogador à esquerda do “pé” é o “cortador”. O jogador à sua direita é denominado “mão”, isto é, o primeiro a receber e descartar.

j) Trucando e retrucando:

j.1. Quando uma dupla é desafiada, os dois jogadores poderão trocar suas cartas para conhecimento do jogo e depois devolverem, cabendo a um deles determinar se jogam ou não.

j.2. Se uma dupla não aceitar a aposta, a dupla adversária ganha a mão e o número de pontos em jogo antes da aposta ter sido feita. As cartas não precisam ser mostradas e o baralho passa para o novo “pé”. No entanto, se a dupla adversária aceitar a aposta, o jogador que trucou é obrigado a mostrar a carta. A vaza será ganha pelo jogador que realizar o descarte de maior valor.

j.3. Em caso de haver truco, com carta vista, o desafiante (trucador) será obrigado vencer a vaza e/ou a mão. Na escura, o trucador terá a vantagem.

j.4. Havendo truco ou retruco de seis, nove ou doze e aceito, vale sempre a última aposta.

l) O jogador que ganha a primeira vaza de mão inicia a Segunda vaza. Se ele quiser, poderá utilizar a mão para dissimular seu próprio jogo como, por exemplo, escondendo sua carta no baralho.

m) O carteiro poderá olhar somente 01 (uma) carta de seu parceiro, quando da distribuição das cartas. O cortador terá o direito de tirar e olhar apenas uma carta do corte antes de passá-la ao seu companheiro.

n) Quando o carteiro errar o número de cartas distribuídas a qualquer jogador, ele deverá passar o baralho para o novo pé, perdendo sua vez de dar as cartas, porém não perdendo ponto algum.

o) Quando o carteiro errar o número de cartas e for desafiado pelo adversário, se aceitar o desafio perderá três tentos. Se perguntar quantas cartas, apenas perderá o baralho.

p) Conversa entre jogadores:

p.1. Somente por sinais (mímicas) os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo. Nenhuma palavra poderá ser trocada entre elementos da dupla, incorrendo na perda dos pontos disputados.

p.2. Os sinais não poderão ser dados em forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, batidas morse ou silvos.

p.3. Quando ocorre um “truco”, os jogadores desafiados poderão comunicar-se no sentido da aceitação ou não da jogada.

q) Os jogadores não poderão utilizar objetos que reflitam as cartas, com exceção dos óculos de grau.

Art.7º. No WO, a equipe presente é considerada vencedora pelo placar de 2 x 0, com parciais de 12 x 0 em cada partida (na melhor de 3).

Parágrafo único - A equipe presente deverá apresentar-se em condições legais, para o jogo.

Art.8º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.

17. REGULAMENTO DE VOLEI DE PRAIA MASCULINO E FEMININO (DUPLAS)

Art.1º. A competição de vôlei de praia obedecerá às regras oficiais adotadas para esta modalidade, pela CBV e pelo que dispuser este regulamento.

Art.2º. O núcleo poderá inscrever 02 atletas em cada naipe, masculino e feminino.

Art. 3º. Será permitida a inscrição de um dependente no naipe masculino e duas dependentes no naipe feminino.

Art.4º. O sistema de disputa, o nº de sets e o de pontos será definida no CONGRESSO TÉCNICO, de acordo com o número de equipes participantes.



Art.5º. As duplas deverão estar no local dos jogos, no horário previsto para o início da competição. Haverá um tempo de tolerância de 10 minutos, para a primeira partida do dia. Após este tempo, caracterizar-se-á o W O.

Parágrafo Único. Para o restante das partidas não haverá tolerância de tempo.

Art.6º. O aquecimento deve ser realizado fora de quadra.

Art.7º. As duplas deverão participar devidamente uniformizadas e as camisetas deverão estar numeradas nas costas e, se possível, também na frente.

Art.8º. A altura da rede será definida em congresso técnico.

Art.9º. Critérios para definir classificação:

- a) Vitória: 2 pontos
- b) Derrota: 1 ponto
- c) Ausência ou abandono: 0 ponto

Art.10º - Critérios para desempate:

- a) Entre duas duplas:
 1. confronto direto.
- b) Entre três ou mais duplas:
 1. set average, nas partidas realizadas entre sí.
 2. pontos average, nas partidas realizadas entre sí.
 3. sorteio.

Art.11º. Em caso de “WO”, a dupla presente somará 02 pontos, e o (s) set(s) ganho (s) por 21 x 00.

Parágrafo Único. A dupla presente deverá apresentar-se em quadra, em condições legais de jogo.

Art.12º. Não haverá tempo técnico e cada equipe terá direito a um tempo de 1 minuto em cada set.

Art.13º. Os casos omissos serão resolvidos, em primeira instância, pelo coordenador da modalidade e, em instância superior, pela CDD e/ou CCO, de acordo com a natureza dos fatos.