



## **REGULAMENTO GERAL**

### **VI JOGOS MUNICIPAIS DOS IDOSOS DE VITÓRIA-ES 2018**

#### **CAPÍTULO I**

##### **DOS OBJETIVOS**

**Artigo 1º** - O VI JOGOS MUNICIPAIS DOS IDOSOS DE VITÓRIA-ES é um evento planejado, elaborado e organizado com os seguintes objetivos:

- Incentivar a formulação de políticas públicas que propiciem através das diversas atividades a integração, socialização, elevação da autoestima e, portanto melhor qualidade de vida do idoso;

- Possibilitar a integração e a troca de experiência entre os Municípios que desenvolvem programas para a pessoa idosa.

#### **CAPÍTULO II**

##### **DA PARTICIPAÇÃO**

**Artigo 2º** - Poderão participar do VI JOGOS MUNICIPAIS DOS IDOSOS DE VITÓRIA-ES O cidadão idoso residente em Vitória e municípios convidados.

**Artigo 3º** - São condições fundamentais para que o idoso participe do evento:

- a) Ter 60 (sessenta) anos completos ou a serem completados no ano de 2018, ou idade superior;

- b) No dia do evento, o participante deve apresentar um documento original público que o identifique através de fotografia (R.G; Carteira de Trabalho; Passaporte; Carteira de Habilitação com foto; Conselhos Regionais, Registro Nacional de Estrangeiro –RNE).

OBS: No VI JOGOS MUNICIPAIS DOS IDOSOS DE VITÓRIA-ES, somente serão realizadas as modalidades e ou provas, onde o número de inscritos seja superior ou igual a 02 (dois).

**Parágrafo Único:** Cada atleta poderá participar em mais de uma modalidade. Já o número de atletas por modalidade não pode exceder em:



| Modalidade                        | Nº de Inscrições              | Total por modalidade |
|-----------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Atletismo/ Corrida                | Ilimitado                     | Ilimitado            |
| Natação                           | Ilimitado                     | Ilimitado            |
| Voleibol Adaptado<br>(fem e masc) | 10 femin./10 masc.            | 20                   |
| Buraco                            | 02 duplas por município       | 04                   |
| Dominó                            | 02 duplas por município       | 04                   |
| Dama                              | 02 jogadores por<br>município | 04                   |

### DA INSCRIÇÃO

**Artigo 4º** - As inscrições poderão ser realizadas até 10 (dez) dias antes do evento, através do e-mail ou presencialmente mediante o preenchimento da Ficha de Inscrição. A Ficha de Inscrição será enviada por e-mail de cada Município, ou, poderá ser retirada pessoalmente na PMV/ SEMESP, localizada no Centro Esportivo Tancredo de Almeida Neves (Tancredão) de 2ª a 6ª feira de 12:00h as 18:00h.

#### Contatos Coordenação:

**Telefone: (27)33826433/ 33221846**

**Email: copavitoria@gmail.com**

### DAS MODALIDADES

**Artigo 5º** - Serão disputadas as seguintes modalidades: Atletismo, Buraco, Dama, Dominó, Voleibol adaptado, Natação.

**Parágrafo primeiro** - Serão permitidas inclusões ou substituições de atletas, após a entrega das relações nominais e durante a competição.

**Parágrafo segundo** – **Atestado médico datado até 06 (seis) meses antes do início dos Jogos, com assinatura, carimbo e CRM do médico.**



## **CATEGORIAS**

Nas modalidades de **Atletismo e Natação** as inscrições devem ser feitas por categorias que seguem abaixo:

Categoria A: 60 a 64 anos (nascidos em 1957 a 1953)

Categoria B: 65 a 69 anos (nascidos em 1952 a 1948)

Categoria C: 70 a 74 anos (nascidos em 1947 a 1943)

Categoria D: 75 a 79 anos (nascidos em 1942 a 1938)

Categoria E: 80 anos em diante.

As demais modalidades terão categoria única a partir de 60 anos.

## **CAPÍTULO III**

### **DA REALIZAÇÃO E RESPONSABILIDADE**

#### **ENCARGOS DO MUNICÍPIO:**

- Providenciar a limpeza, reposição de material nos locais de competição e no Comitê Organizador;
- Dispor veículos para a locomoção dos componentes do Comitê Organizador aos locais de competição, durante os Jogos;
- Fornecer material de expediente;
- Em conjunto com os Supervisores de Modalidade, providenciar uma equipe para colocação, com antecedência, de redes, placares, traves e outros para a realização da modalidade;
- Coordenar a confecção e a instalação no local de competição, de todo o material de publicidade e divulgação dos jogos;
- Providenciar responsáveis para cada modalidade;
- Propiciar ambiente festivo, de conforto, de solidariedade e de bom relacionamento entre os participantes, de modo a despertar, em cada um, o sentimento que o importante é participar, independente do resultado obtido;
- Responsabilizar-se pelo material esportivo, premiação para a realização do Festival;
- Deliberar sobre as disposições deste Regulamento, bem como decidir sobre os casos omissos ao Comitê Organizador;
- Execução da parte técnica.



### **ENCARGOS DOS ATLETAS:**

- Providenciar vestuário adequado para a competição (Uniforme obrigatório);
- Transportar-se por conta e risco até o local dos jogos;
- É vedado danificar as instalações das competições, aqui incluídas as áreas verdes, preservando as condições de higiene e limpeza.
- Aqueles que forem participar, possuírem e puderem colaborar, levar para o evento materiais esportivos que possam ser utilizados nos Jogos, tais como: dama, dominó e baralho.
- Visando a sustentabilidade, cada atleta será responsável por levar o seu copo ou squeeze nos JOGOS.

## **CAPÍTULO IV**

### **ARBITRAGEM**

**Artigo 6º** – A arbitragem de toda a competição será de responsabilidade da organização do evento.

## **CAPÍTULO V**

### **DA PREMIAÇÃO**

**Artigo 7º** – No VI JOGOS MUNICIPAIS DOS IDOSOS DE VITÓRIA-ES, os atletas que obtiverem a 1º colocação receberão medalha de ouro, 2ª colocação receberão medalha de prata e a 3ª colocação receberão medalha de bronze.

## **CAPÍTULO VI**

### **DA CLASSIFICAÇÃO**

**Artigo 8º** – Nas modalidades de Atletismo e Natação os atletas serão classificados pelos melhores tempos, definindo 1º, 2º e 3º lugares.

## **CAPÍTULO VII**

### **UNIFORME**

**Artigo 9º** – Para todas as modalidades:



a) Aos técnicos fica proibido o uso de chinelo ou sandália nos locais de competição ou quando estiverem comandando ou representando suas equipes.

b) No patrocínio fica vedada a inscrição que se relacione com propaganda políticas, bebidas alcoólicas, fumo ou outros produtos incompatíveis com a prática desportiva.

## **CAPÍTULO VIII**

### **DISPOSIÇÕES GERAIS**

a) O atleta deverá se apresentar 30 (trinta) minutos antes do início da competição à mesa controladora, munida de documento de identificação para conferência.

b) Haverá tolerância de 15 minutos somente para o primeiro jogo de cada turno. O atleta ausente receberá W.O.

c) Cada atleta deverá ser responsável por si e seus atos perante a Organização e a Arbitragem.

d) O sistema de sorteio, com a finalidade de elaborar tabelas de jogos ou determinar baterias das modalidades será de responsabilidade exclusiva da Coordenação.

e) A instância máxima para representações será a Equipe da Secretaria Municipal de Esportes e Lazer da PMV.

Parágrafo Único – O descumprimento deste artigo acarretará o impedimento da participação no que couber.

**Artigo 10º** – O Comitê Organizador se reserva o direito de alterar os horários da programação, se necessário for para o bom andamento do Festival.

**Artigo 11º** – O Comitê Organizador da PMV/ SEMESP será a instância máxima para a solução de casos atinentes a este regulamento, cabendo a estes as decisões sobre as representações impetradas.

**Artigo 12º** – O Comitê Organizador será responsável por resolver quaisquer questões que não estiverem expressas nesse regulamento



## **CAPÍTULO IX**

### **REGULAMENTO TÉCNICO DAS MODALIDADES**

## **ATLETISMO**

**Artigo 13º** – Os atletas iniciarão a prova na posição “em pé”;

**Artigo 14º** – O atleta poderá correr ou andar e, após a largada, ocupar qualquer uma das raias;

**Artigo 15º** – O atleta deverá iniciar a corrida ou caminhada após o tiro de largada. Caso ele se precipite, saindo antes do tiro, a arbitragem interromperá a prova e anunciará uma nova largada;

Parágrafo Único – O competidor poderá cometer esse erro 2 (duas) vezes, sendo que na terceira vez, será desclassificado.

**Artigo 16º** – As provas serão divididas em 4 (quatro) categorias, conforme segue:

Categoria A: 60 a 64 anos (nascidos em 1951 a 1955)

**Masculino – 3000 m**

**Feminino – 2000 m**

Categoria B: 65 a 69 anos (nascidos em 1946 a 1950)

**Masculino – 2000 m**

**Feminino – 1500 m**

Categoria C: 70 a 74 anos (nascidos em 1941 a 1945)

**Masculino – 1000 m**

**Feminino – 1000 m**

Categoria D: 75 anos em diante.

**Masculino – 1000 m**

**Feminino – 1000 m**

Categoria D: 80 anos em diante.

**Masculino – 400 m**

**Feminino – 400 m**



**Artigo 17º** – O atleta que não completar a prova será desistente.

**Artigo 18º** – As provas de atletismo serão realizadas em baterias distintas por categoria e sexo.

Parágrafo único – As baterias serão divididas de acordo com o número de participantes, e cada atleta somente poderá participar na sua respectiva categoria.

**Artigo 19º** – Será feita a cronometragem dos participantes e a classificação final será por tempo.

**Artigo 20º** – Não será permitida a presença de dirigentes e torcida na pista de competição.

## **BURACO**

**Artigo 21º** – A dupla que alcançar 2000 pontos será vencedora e irá para a fase seguinte.

A partir de 1000 pontos a dupla ficará vulnerável.

**Artigo 23º** – Regras Básicas:

a) O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastras e jogos em geral. O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos, com as cartas às, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama e rei.

b) O carteador distribuirá 11 (onze) cartas a cada participante do jogo, sendo que o cortador dividirá “os mortos” compostos de 11 (onze) cartas cada, reservadas ao lado.

c) Distribuídas às cartas, o primeiro (da esquerda para a direita), inicia o jogo comprando uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa.

Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa, ou descartando somente uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada. Sempre que comprar a mesa deverá pegar todas as cartas que nela estiver. Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou carta que for de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa jogos com, no mínimo, 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente. O seu parceiro poderá completar na sua vez de jogar, os jogos já apresentados na mesa.

a) sequência = três ou mais cartas do mesmo naipe dispostos no sentido horizontal: Ex. 3, 4 e 5 de ouro;



b) coringa = a carta 2 (dois) de qualquer naipe vale como coringa, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para abaixar ou completar o jogo à mesa; podendo ser usado dois coringas e uma carta para sequência normal somente na batida final da rodada (não para pegar o morto).

**Artigo 22º** – No jogo propriamente dito, como apresentado acima, os parceiros vão baixando jogos na mesa até acabarem as cartas na mão, batendo para pegar o morto ou terminar a partida, com a contagem de pontos:

a) o primeiro jogador que terminar com as cartas da mão, se bater direto, ou seja, sem descarte, apanha o morto e distribui as cartas nos jogos já existentes ou faz novos jogos baixa na mesa; se bater indireto, ou seja, com descarte, aguarda novamente chegar sua vez para jogar.

b) quando um jogador já descarregou o morto, isto é, acabaram suas cartas na mão, poderá ele próprio ou o companheiro encerrar a partida, desde que seja feita uma canastra real – limpa (sem utilização de coringa ou o coringa no lugar certo). A dupla que encerrou a partida ganhará 100 cem) pontos. Se o jogador bater indireto e pegar o morto seu companheiro poderá encerrar a partida e pagará 100 (cem) pontos do morto não descartado.

c) com uma carta na mão o jogador somente poderá comprar uma única carta da mesa para bater direto e pegar o morto. Não poderá, em hipótese alguma, trocar uma carta da mão por uma carta que estiver na mesa, isto é, caso possua uma carta, e o adversário jogue uma carta colocada (esta regra não se aplica à batida final).

d) fazem-se tantas rodadas quantas forem necessárias para chegar ao vencedor, mesmo que seja necessário ultrapassar o número limite de pontos em caso de empate por pontos).

**Artigo 23º** – Contagem dos pontos:

a) canastra real ou limpa (sem coringa ou coringa no lugar antes de se utilizar à carta 9) = 200 pontos;

b) canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar) = 100 pontos;

c) batida final = 100 pontos;

d) morto perdido = 100 pontos negativos;

e) não abaixar nada = 200 pontos negativos;

f) embaralhar as cartas antes da contagem dos pontos = não marcará nenhum ponto.

Parágrafo primeiro – Contagem de pontos das cartas:

a) Às = 15 pontos;





b) 2, 8, 9, 10, valete, dama e rei = 10 pontos;

c) 3, 4, 5, 6 e 7 = 5 pontos.

Parágrafo segundo – As cartas perdidas na mão após a batida terão valores negativos.

**Artigo 24º** - A dupla que perder a primeira partida, poderá trocar de lugar na segunda; se na terceira partida houver necessidade de troca e não acontecer acordo, será feito sorteio.

A marcação e contagem de pontos em súmula serão feitas por um jogador escolhido entre eles ou sorteado, e a contagem ou aferição dos pontos será feita pelos outros jogadores ou pelo supervisor, se necessário.

Parágrafo primeiro – A dupla que infringir as regras, como incluir carta número ou naipe) fora da sequência permitida, com ou sem intenção, será punida com o bate em favor da equipe adversária. Serão contados os pontos da equipe que sofreu a infração (canastras, pontos de cartas), e a equipe infratora será punida com zero ponto.

Parágrafo segundo – Critérios de desempate:

a) Entre 2 (duas) equipes, será decidido pelo confronto direto;

b) Entre 3 (três) ou mais equipes, a decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;

c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será obtida pelo saldo de pontos das partidas realizadas entre elas;

d) Persistindo, ainda, o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

**Obs: Cada Dupla deverá apresentar, no início da disputa de Buraco, um jogo de baralho (com 104 cartas), lacrado, para utilização nos jogos.**

## DAMA

**Artigo 25º** - A grande diagonal do tabuleiro deve ficar à esquerda de cada jogador.

**Artigo 26º** - O lance inicial cabe sempre às brancas.

**Artigo 27º** -A pedra só anda para frente, uma casa de cada vez.



**Artigo 28º** - A dama anda para frente e para trás, quantas casas quiser.

**Artigo 29º** -A tomada é obrigatória. Não existe "sopro".

**Artigo 30º** - A pedra e a dama tanto tomam para frente como para trás.

**Artigo 31º**-A pedra toma a dama e a dama toma a pedra.

**Artigo 32º** - A pedra e a dama têm o mesmo valor tanto para tomar como para serem tomadas.

**Artigo 33º** - Se o mesmo lance apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de pedras (Lei da Maioria).

**Artigo 34º** - A pedra que durante o lance de tomada de várias pedras, apenas passar por qualquer casa de coroação, não será promovida à dama.

**Artigo 35º** - Pedra tocada é pedra jogada. É obrigatório jogar a pedra tocada.

**Artigo 36º** - Na execução do lance de tomada é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, mas não é permitido tomar a mesma pedra mais que uma vez.

**Artigo 37º** - As pedras tomadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de se completar o lance de captura.

**Artigo 38º** - Ganha a partida o jogador que tomar todas as pedras do adversário ou as deixar sem movimento possível.

**Artigo 39º** - Verificando-se que durante 20 (vinte) lances sucessivos forem feitos apenas movimentos de damas, sem tomadas ou deslocamentos de pedra, a partida será considerada empatada.

**Artigo 40º** - Cada partida terá duração de 30 minutos para que cada jogador complete sua partida em sistem nocaute.

**Artigo 41º** – O jogador deverar obrigatoriamente movimentar a pedra em até 30 (trinta) segundos.



**Parágrafo único – Cada participante deverá trazer o seu relógio para a partida, sendo obrigatório o uso do mesmo.**

**Artigo 42º - Sistema de Disputa**

a) Sistema "SCHURING", quando o número de participantes confirmados no congresso específico for até 08 (oito) damistas;

b) Sistema "SUIÇO", quando o número de participantes confirmados no Congresso específico for superior a 08 (oito), sendo em 05 (cinco) rodadas quando o número de confirmados for de 09 (nove) a 12 (doze); 06 (seis) rodas quando o número de confirmados for de 13 (treze) ou 14 (quartoze) e em 07 (sete) rodas quando o número de confirmados for acima de 14 (quartoze) damistas.

**Artigo 43º** - No sistema Suiço, aos jogadores que não forem empareceirados (bye) em qualquer rodada serão atribuídos 50% (cinquenta por cento) dos pontos em disputa, com exceção da primeira rodada, onde serão atribuídos 100% (cem por cento) dos pontos.

**Artigo 44º** - O critério de pontuação para cada partida disputada será de: 03 (três) para a vitória; 01 (um) para o empate; 0,5 (meio ponto) para a derrota e 00 (zero) para WO.

**Artigo 45º** - Os critérios de desempate serão os seguintes:

- Sistema "SCHURING"

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Sonnenborn-Berger;
- d) Sorteio.

- Sistema "SUIÇO"

- a) Escore acumulado;



- b) Escore acumulado corrigido;
- c) Milésimos totais menos o pior;
- d) Milésimos Totais;
- e) Milésimos medianos;
- f) Sorteio.

## DOMINÓ

**Artigo 46º** - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças.

**Artigo 47º** - As pedras depois de misturadas (embaralhadas) serão distribuídas sete para cada um dos jogadores, que em seguida, iniciarão o jogo.

**Artigo 48º** - Nenhum jogador poderá marcar o dominó, nem iniciar com as pedras na mão.

**Parágrafo único** - No caso de um dos jogadores sair com 5 (cinco) dobres, poderá voltar a misturar as pedras e proceder de acordo com o artigo anterior.

**Artigo 49º** - Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

**Artigo 50º** - A primeira partida será iniciada pelo jogador de posse do dobre de sena. As demais partidas pelo jogador seguinte (obedecendo ao sentido horário), com o dobre que tiver em mãos. Caso não tenha dobre perderá a vez para o jogador seguinte, sempre no sentido horário.

**Artigo 51º** - É expressamente proibido "passar" com pedras na mão. Se o jogador "passar" com a pedra na mão, isto é, com pedra que sirva para uma das pontas, os Árbitros declararão perdedora da partida a dupla a que pertencer o jogador, a qualquer momento da descoberta dentro da mesma.

**Parágrafo único** - A pedra sem pontos (dobre de zero) sempre tem valor zero.



**Artigo 52º** - O jogador deverá jogar com todas as peças sobre a mesa.

**Artigo 53º** - O Jogador que simplesmente pegar a pedra para jogar, terá esta considerada como jogada, salvo se não couber em nenhuma das pontas, devendo, porém ficar exposta sobre a mesa para ser jogada na primeira oportunidade em que couber.

**Artigo 54º** - O jogador que tumultuar o jogo antes, durante ou após a partida, será automaticamente desclassificado.

**Artigo 55º** - Fechando-se o jogo vencerá a partida a dupla que somar o menor número de pontos.

**Artigo 56º** – O jogador deverá obrigatoriamente movimentar a pedra em até 30 (trinta) segundos.

**Parágrafo primeiro** - O jogo só poderá ser fechado se o jogador que o fizer, mantiver 2 (duas) pedras na mão.

**Parágrafo segundo** - Serão disputadas em melhor de cinco, ou seja, três vitórias.

**Parágrafo terceiro** - critérios de Desempate:

- a) Entre 2 (duas) equipes, será decidido pelo confronto direto;
- b) Entre 3 (três) ou mais equipes, a decisão será pelo sistema de saldo de partidas obtidas entre as empatadas;
- c) Persistindo, ainda, o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.

**Obs.:** Cada município deverá apresentar, no início da disputa de Dominó, um jogo de Dominó, lacrado, para utilização nos jogos.



## NATAÇÃO

**Artigo 57º** - Os atletas serão divididos por categoria e gênero, nas seguintes provas:

50 metros nado livre - Categoria A: 60 a 64 anos

50 metros nado livre - Categoria B: 65 a 69 anos

25 metros nado livre - Categoria C: 70 a 74 anos

25 metros nado livre - Categoria D: 75 anos ou mais

**Artigo 58º**- As provas de natação serão realizadas em séries distintas conforme a categoria e o gênero, e o número de participantes.

**Parágrafo primeiro** – Dependendo do número de participantes em cada categoria, as séries poderão ser realizadas, com o intuito de agilizar a competição.

**Parágrafo segundo** – A classificação final dos atletas respeitará a ordem crescente dos tempos obtidos em cada prova.

**Artigo 59º**- O atleta que não completar a prova será desclassificado.

**Parágrafo primeiro** – O atleta que encostar na borda, na raia, ou no chão antes de completar o percurso será desclassificado.

**Parágrafo segundo** – O atleta não poderá trocar de estilo durante o percurso.

**Parágrafo terceiro** – Os atletas da categoria A e B realizam a partida fora da piscina. Já os atletas da categoria C e D realizam a partida de dentro da piscina. É importante informar que cada atleta poderá cometer até 2(dois) erros de saída(queima). Na terceira vez, o atleta será desclassificado.



## VOLEIBOL ADAPTADO

**Artigo 60º** – A quadra e a bola terão as mesmas especificações do Voleibol Oficial. **Cada equipe será responsável por levar suas bolas de aquecimento, cedendo 01 para o jogo.**

**Artigo 61º** – Na quadra os jogadores são dispostos de maneira igual ao do jogo oficial.

- a) Todos os atletas de uma mesma equipe devem usar uniformes;
- b) As camisas devem ser numeradas (silcadas ou bordadas) na frente e nas costas, com a numeração de 1 a 18 (o correto é 1, 2, 3, etc. E não 01, 02, 03, etc.). O atleta com numeração inadequada ficará fora da quadra de jogo;
- c) Os shorts ou bermudas devem ser idênticos, porém, não há necessidade de serem numerados;
- d) No caso dos shorts ou bermudas possuírem numeração, terá que ser o mesmo número das camisas;
- e) As meias devem estar visíveis, não sendo permitidas meias do tipo sapatilhas;
- f) Não será aceito nenhum tipo de adaptação no solado dos calçados;
- g) A utilização de quaisquer objetos que ofereçam riscos como: brincos, pulseiras, óculos, relógios, etc., serão de inteira responsabilidade de cada atleta.

**Artigo 62º** – Não será permitida a utilização de líbero.

**Artigo 63º** – Cada equipe deverá ter, obrigatoriamente, a presença mínima de 9 (nove) jogadores no início da partida e no máximo 10.

**Parágrafo primeiro** – No primeiro set, não haverá substituição de atleta. Salvo a possibilidade em caso de contusão;



**Parágrafo segundo** – No segundo set deverá jogar, obrigatoriamente, o set inteiro, no mínimo 3 (três) jogadores que não jogaram no primeiro set. A participação no terceiro set se houver, será livre.

**Parágrafo terceiro** – Caso haja algum acidente com os jogadores que entraram no segundo set e não jogaram no primeiro set, a substituição só poderá ser feita com os reservas que não participaram no primeiro set.

**Parágrafo quarto** – Caso a equipe não tenha mais atletas que ainda não participaram da partida, deve-se respeitar a substituição excepcional.

**Artigo 64º** – A equipe que iniciar ou ficar incompleta no 2º set perderá o mesmo, acrescentando-se quantos pontos e sets forem necessários para que o adversário seja considerado vencedor. A equipe incompleta permanecerá com os pontos obtidos até então.

**Artigo 65º** – Altura da rede:

- a) 2,43 metros para o masculino
- b) 2,24 metros para o feminino

**Artigo 66º** – Duração dos jogos: Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem. Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesseis a dezesseis) terminará nº 17º (décimo sétimo) ponto.

**Artigo 67º** – O saque poderá ser arremessado ou golpeado com uma das mãos por baixo ou lateralmente, utilizando toda a zona de saque, podendo a bola tocar a rede.

Obs. O saque poderá ser efetuado a 1 (um) metro dentro de quadra, somente para o feminino.

**Artigo 68º** – A cada interrupção e perda de saque por uma equipe, a reposição da bola em jogo pela outra equipe deverá ser precedida por um rodízio dos jogadores no sentido horário.

**Artigo 69º** – São consideradas infrações:





- a) Quando o mesmo jogador der 2 (dois) toques consecutivos;
- b) Quando o jogador tocar a rede mesmo que esteja sem a bola ou fora da jogada;
- c) Quando a bola tocar as antenas da rede será considerada bola fora;
- d) Será considerada invasão por baixo da rede quando o jogador atrapalhar o adversário ou passar com o corpo inteiro à outra quadra, com ou sem a posse de bola;
- e) Será considerada invasão por cima da rede quando, ao golpear a bola, o jogador ultrapassar com sua mão para a quadra adversária.

**Artigo 70º** – Será permitido bloqueio desde que o atleta esteja sempre com os pés no chão, e esse toque no bloqueio não será contado, tendo a equipe receptora ainda mais três toques para repor a bola para a quadra adversária.

Obs.: Caso aconteça o bloqueio e a bola ultrapasse e caia na quadra adversária, será considerado ponto para a equipe que efetuou o bloqueio.

**Artigo 71º** – O jogador substituído poderá retornar ao jogo no lugar de seu substituto, por apenas uma vez em cada set, salvo as substituições excepcionais.

**Artigo 72º** – Será considerado toque quando o jogador receber ou passar a bola, tocar, segurar, encaixar com uma, ou as duas mãos, ou a bola tocar qualquer parte de seu corpo;

**Parágrafo primeiro:** Cada equipe deverá dar no mínimo 2 (dois) toques e no máximo 3 (três) toques.

**Parágrafo segundo:** Após o 2º (segundo) toque da mesma equipe, a bola poderá ser passada para o outro lado da quadra, sendo tocada, arremessada, empurrada ou jogada com uma ou ambas as mãos, sem impulsão ou salto; sem enterrar (estando o jogo na zona de ataque).



**Parágrafo terceiro:** Quando 2 (dois) jogadores segurarem juntas a bola, será considerado um toque de cada um.

**Artigo 73º** – Recepção (para saque, ataque e passes). Não será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver parado (estabilizado) na quadra em condições de segurar a bola. Somente será permitido o “pipocar” quando o atleta estiver “tentando” recuperar a bola definitivamente.

**Parágrafo primeiro** – Após recepcionar a bola definitivamente (segurá-la em definitivo), será permitido ao atleta de defesa (localizados nas posições 1, 5 e 6) apenas 1 (um) passo com o domínio da mesma, e para o atleta de ataque (posições 2,3 e 4) dois passos com o domínio da mesma.

**Artigo 74º** – Cada equipe terá o direito a um pedido de descanso de 1 (um) minuto em cada set.

**Artigo 75º** – Entre um set e outro o tempo de intervalo será 3 (três) minutos. Não haverá tempo técnico.

**Artigo 76º** – Penalidades:

Advertência Verbal ou cartão amarelo: Sinal com a mão (sem consequências (sem consequência; apenas para prevenir);

Penalidade/ Cartão Vermelho : perda do rally e o ponto vai para o adversário;

Expulsão/ Desqualificação: Cartão amarelo e vermelho juntos (não joga o resto do set ou jogo e deve deixar a área de controle da partida);

**Parágrafo único:** Critérios de desempate:

- a) Entre 2 (duas) equipes, será decidido pelo confronto direto;
- b) Entre 3 (três) equipes ou mais equipes, a decisão será pelo sistema de saldo de “sets” nas partidas realizadas entre elas.
- c) Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre elas;
- d) Persistindo, ainda, o empate entre algumas dessas equipes, a decisão será por sorteio.