



# JOGOS DO SESI

**CADERNO DE REGULAMENTO**

**O ESPORTE  
MELHORA  
O RESULTADO  
DE PESSOAS  
E INDÚSTRIAS**

***FIESC* — *SESI***

## CALENDÁRIO SESI ESPORTE 2016

<b>MÊS</b>	<b>DATA</b>	<b>ATIVIDADE</b>	<b>LOCAL</b>
<b>Março</b>	19 e 20	<b>JOGOS DO SESI - Etapa Estadual de Verão</b> (Futebol, Vôlei de Praia Trio, Futevôlei e Pesca)	Praia de Enseada em São Francisco do Sul.
<b>Setembro</b>	25	CORRIDA DE AVENTURA	Florianópolis
<b>Outubro</b>	22 e 23	<b>JOGOS DO SESI – Fase Regional</b> ( Futsal Livre M/F, Sete Máster e Livre, Voleibol M/F)	Criciúma, Lages, Caçador e Joinville
<b>Novembro</b>	19 e 20	<b>JOGOS DO SESI - Fase Estadual</b> (Atletismo M/F, Basquetebol M, Futsal Livre M/F, Natação M/F, Sete Máster e Livre, Tênis de Mesa M/F e Voleibol M/F)	Blumenau
		Tênis Masc. e Fem.	Brusque

## ÍNDICE

<b>TÍTULO I – DO REGULAMENTO GERAL.....</b>	<b>6</b>
JUSTIFICATIVA.....	6
OBJETIVOS.....	6
DAS FASES DE REALIZAÇÃO.....	7
DA INSCRIÇÃO.....	7
DA IDENTIFICAÇÃO.....	10
DAS DATAS E DOS HORÁRIOS.....	10
DA DIREÇÃO E ORGANIZAÇÃO.....	12
DAS PENALIDADES E DO JULGAMENTO.....	12
DAS MODALIDADES.....	13
DAS PREMIAÇÕES.....	15
DISPOSIÇÕES GERAIS.....	16
<b>TÍTULO II – DO REGULAMENTO TÉCNICO.....</b>	<b>18</b>
DOS JOGOS.....	18
DAS PROVAS E MODALIDADES.....	18
Atletismo.....	18
Basquetebol.....	20
Bocha.....	21
Bolão.....	22
Canastra.....	22
Dominó.....	25
Futebol de Campo.....	26

Futebol Sete.....	28
Futsal.....	31
Futebol de Praia.....	33
Futevolei.....	36
Handebol.....	39
Natação.....	41
Pesca.....	42
Tênis.....	45
Tênis de Mesa.....	47
Truco.....	48
Vôlei de Areia Trio.....	50
Voleibol.....	51
Xadrez.....	52

## EVENTOS, MODALIDADES E FASES DE REALIZAÇÃO

EVENTO	MODALIDADE	Local	Regional	Estadual
<b>JOGOS DO SESI</b>	Atletismo masc.	X		Livre
	Atletismo fem.	X		Livre
	Basquetebol masc.	X		Livre
	Futebol Sete masc.	X	1	1
	Futebol Sete Master	X	1	1
	Futsal Livre masc.	X	1	1
	Futsal fem.	X	1	1
	Natação masc.	X		Livre
	Natação fem.	X		Livre
	Tênis de Mesa masc.	X		3
	Tênis de Mesa fem.	X		3
	Tênis masc.			Livre
	Tênis fem.			Livre
	Voleibol masc.	X	1	1
	Voleibol fem.	X	1	1
<b>JOGOS DO SESI Etapa de Verão</b>	Futebol de Areia M/F	X		1
	Vôlei de Areia Trio M/F	X		Livre
	Futevôlei	X		3
	Pesca Livre	X		Livre
<b>CORRIDAS</b>	Corrida Rústica	X		Livre
	Corrida de Aventura	X		Livre

# TÍTULO I

## DO REGULAMENTO GERAL

### JUSTIFICATIVA

**Art. 1º** - A progressiva redução das exigências no nível da atividade física e a crescente complexidade nos procedimentos das ações profissionais geram desequilíbrios que podem ser minimizados por meio do lazer, especialmente o lazer físico-esportivo. Nesse sentido, a prática esportiva também contribui para a redução do estresse, fator relevante nas doenças psicossomáticas, com ênfase nas manifestações cardiovasculares, problema preocupante tendo em vista a elevada ocorrência e o significativo índice de crescimento.

As atividades do SESI ESPORTE justificam-se, portanto, pelo incentivo que prestam à prática esportiva entre os usuários e pela geração de estímulo às Empresas/Associações na promoção das referidas atividades, assim como na participação nelas. Pela abrangência e pelo nível de participação, a contribuição para a imagem institucional deve ser igualmente considerada.

### OBJETIVOS

**Art. 2º** - A realização das atividades do SESI ESPORTE propõe-se a atingir os seguintes objetivos:

- Proporcionar atividades de Lazer Esportivo adequadas à clientela, incluindo ações que favoreçam a melhoria da Qualidade de Vida e a promoção da saúde dos usuários.
- Estimular o espírito de *Fair-Play* (Jogo Limpo) entre atletas, dirigentes, empresas e organizadores.
- Promover o Bem-Estar e a Saúde conforme o preceito do Lazer Ativo.
- Promover uma atividade voltada para a conscientização e o fortalecimento de valores nos participantes.

## DAS FASES DE REALIZAÇÃO

**Art. 3º** - O programa SESI Esporte em Santa Catarina está dividido nos seguintes produtos, com as respectivas fases de realização:

EVENTOS	FASES
Jogos do SESI	Local Regional Estadual
Jogos do SESI – Etapa de Verão	Estadual
Corrida de Aventura	Estadual
Corrida Rústica	Estadual

§ 1º - Com exceção dos Jogos do SESI, fica a critério de cada unidade a realização da fase LOCAL nos demais produtos.

**Art. 4º** - A fase LOCAL será desenvolvida de acordo com os critérios de cada unidade.

**Art. 5º** - A fase REGIONAL obedecerá à seguinte estruturação:

**REGIÃO SUL** - UOS: Orleans, Criciúma, Tubarão e São José.

**REGIÃO DO VALE** - UOS: Brusque, Itajaí, Rio do Sul, Lages, Blumenau e Pomerode.

**REGIÃO OESTE** - UOS: Concórdia, Chapecó, Joaçaba, Caçador, Videira e Porto União/Xanxerê.

**REGIÃO NORTE** - UOS: Joinville, Jaraguá do Sul, São Bento do Sul, Rio Negrinho, Mafra e Canoinhas.

## DA INSCRIÇÃO

**Art. 6º** – As empresas da indústria são, por meio dos seus trabalhadores, os participantes legítimos dos Jogos do SESI.

§ 1º – A indústria, habilitada a participar das competições dos Jogos do SESI, deverá ser Pessoa Jurídica (Empresa) contribuinte do Serviço Social da Indústria (SESI) e/ou possuir atividade industrial, conforme o respectivo Código e Descrição da Atividade Econômica **PRINCIPAL** (CNAE Principal).

§ 2º – A Pessoa Jurídica, não contribuinte do Serviço Social da Indústria (SESI) e/ou que não possua a **Atividade Econômica Principal** como industrial, não poderá participar das competições dos Jogos do SESI.

**Art. 7º** – Podem participar das competições dos Jogos SESI, **os trabalhadores formalmente registrados sob o mesmo radical (os 8 primeiros dígitos) do número de CNPJ (Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica) na respectiva Pessoa Jurídica da Indústria. Os inscritos deverão estar lotados e exercerem suas atividades profissionais, dentro da área de abrangência da respectiva Unidade Operacional do SESI, conforme especificado no Art. 5º deste regulamento. Em caso de dúvidas, será solicitada documentação comprobatória.**

§ 1º - Para efeito de representatividade, Pomerode será considerada como Unidade Operacional.

§ 2º - A participação de empresários acontecerá mediante comprovação, pela cópia autenticada do Contrato Social da empresa registrado na Junta Comercial do Estado, cujo número deverá constar no Formulário de Inscrição dos jogos, no campo reservado à Carteira Profissional. A autenticação será válida somente durante o ano vigente.

§ 3º - Todas as fases do Programa SESI Esporte serão integradas pelas empresas nos esportes coletivos e pelos atletas classificados nas modalidades individuais, conforme especificação das modalidades.

§ 4º - Para as fases Regionais e Estaduais, em caso de desistência do primeiro classificado, ficará indicado, automaticamente, o melhor classificado subsequente, comprometendo-se ele, por escrito, a providenciar toda a documentação necessária em 24 horas (dias úteis). Não sendo possível, será convidada uma equipe da Unidade ou Região Sede, que tenha participado da Fase anterior, seguindo a ordem de classificação da modalidade. Caso não seja(m) completada(s) a(s) vaga(s) disponível(eis), será realizado sorteio entre as demais interessadas. Caso ainda não complete, fica a critério do SESI o preenchimento da(s) vaga(s) em aberto.

§ 5º - Para a fase Regional, caso haja desistência ou vagas disponíveis, caberá à Coordenação do evento definir pelo complemento para otimização das chaves.

§ 6º - O trabalhador que tem mais de um vínculo empregatício deverá optar por apenas uma das empresas, no que se refere a sua participação, em todas as modalidades do Calendário anual do SESI Esporte. Essa opção se dará a partir da sua primeira participação em uma das modalidades no corrente ano, inclusive em Unidades Regionais do SESI distintas. Somente poderá inverter esta opção, no próximo ano ou caso venha a se desligar da empresa que já tenha participado.

§ 7º - Nas modalidades individuais, a vaga pertence à empresa e ao atleta simultaneamente.

**Art. 8º** - Para que a inscrição seja aceita, além de outras exigências, será observado: o REGISTRO PROFISSIONAL VIGENTE do trabalhador na empresa inscrita, no mínimo 91 (noventa e um) dias antes da primeira participação do trabalhador em jogos da fase REGIONAL ou ESTADUAL, exceto para o Sesi Surf e SESI Aventura que será de 60 (sessenta dias).

§ 1º - Será permitida a participação de Atletas Confederados, desde que estejam registrados na empresa no mínimo 180 (cento e oitenta) dias antes da realização dos jogos da fase Regional ou Estadual. Entende-se como Confederado o atleta que tenha participado de competições oficiais da respectiva Confederação nos últimos 12 (doze) meses.

§ 2º - Não poderão participar, na condição de trabalhadores, os atletas que estejam prestando serviços na condição de estagiários.



§ 3º - O trabalhador, quando estiver prestando Serviço Militar, só poderá participar na condição de atleta se constar na folha do FGTS.

§ 4º - Somente poderão participar trabalhadores com 16 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente.

**Art. 9º** - A empresa deverá solicitar sua inscrição à UOS responsável na área de abrangência em que estiver sediada, em formulário padrão que será fornecido pelo SESI, com todos os campos devidamente preenchidos, assinado pelo representante legal devidamente identificado e contendo os seguintes dados: nome completo do atleta; data de nascimento; NIT (PIS); data de admissão na empresa; carimbo de CNPJ da empresa. O formulário será considerado como uma declaração da empresa.

§ 1º - No ato da inscrição, a empresa deverá apresentar à Unidade Operacional:

a) O extrato individual da conta do FGTS (original ou cópia autenticada) ou relação coletiva do FGTS, em que conste o nome do trabalhador e apresente comprovação de recolhimento de no máximo 60 (sessenta) dias antes do evento. Esse documento será anexado à ficha de inscrição e enviado à unidade sede dos jogos. Quando o trabalhador não puder comprovar o recolhimento do FGTS por estar em Auxílio Doença no período solicitado, o mesmo deverá apresentar documento que comprove o seu afastamento da empresa.

**b) Este parágrafo não se aplica ao SESI Pesca e Corrida de Aventura.**

§ 2º - Nas fases REGIONAL e ESTADUAL, as inscrições serão por modalidade.

§ 3º - Nas fases REGIONAL e ESTADUAL, caso uma empresa classifique mais de uma equipe ou mais de um atleta em uma mesma modalidade, ela deverá enviar fichas de inscrição separadas para cada equipe / atleta.

§ 4º - Na fase LOCAL, a critério da UOS, as inscrições poderão ser coletivas.

§ 5º - Nas fases REGIONAL e ESTADUAL, o trabalhador poderá participar como atleta em apenas uma modalidade por evento, com exceção das modalidades de atletismo e natação que serão livres. Nos Jogos do SESI Etapa de Verão, o atleta poderá participar de no máximo duas modalidades. Nesse caso, o cumprimento de horário é de inteira responsabilidade do(s) atleta(s).

§ 6º - Para os Jogos do SESI Etapa de Verão e os Jogos do SESI Regional, a relação nominal deverá ser entregue e protocolada na Unidade Sesiana representada até 2 (dois) dias úteis antes da realização do Congresso Técnico, ou de forma que atenda aos parágrafos 4º e 5º do art. 7º. Para outros eventos, seguir as instruções específicas.

§ 7º - Poderá ocorrer substituição na ficha de inscrição até 24 horas antes do início do evento, que será oficializada pela entrega da Ficha e FGTS. Após este período, somente em forma de remanejamento; ou seja, se o atleta estiver inscrito na etapa do evento, ele poderá ser transferido para outra modalidade e/ou equipe, desde que a empresa não tenha iniciado a sua participação na modalidade de origem.

§ 8º - A não observância deste artigo poderá inviabilizar a inscrição da empresa.

## DA IDENTIFICAÇÃO

**Art. 10º** - O atleta será identificado por meio da Carteira de Beneficiário, com foto atualizada, expedida pela Unidade Sesiana representada, ou por um dos seguintes documentos de identificação: Carteira de Identidade, Passaporte, Carteira de EMFA, Carteiras de Conselhos Regionais (CREF, CRM, OAB etc.), CNH (novo modelo com foto) e CTPS.

PARÁGRAFO ÚNICO - Sempre que houver necessidade de comprovação de idade, por exemplo, para categoria sênior, somente serão aceitos documentos com fotos que efetivamente comprovem a idade dos participantes.

**Art. 11º** - As empresas, individualmente, por meio de Unidades Operacionais, por ocasião do Congresso Técnico, deverão apresentar para a Unidade promotora a relação nominal dos seus representantes, atletas e dirigentes, conforme previsto no artigo 9º.

§ 1º - As equipes presentes no Congresso Técnico poderão solicitar ao promotor, cópia da relação dos atletas das equipes adversárias.

§ 2º - Somente terão condições de jogo e/ou acesso à área de jogo, os atletas e dirigentes indicados na ficha de inscrição e identificados de acordo com o art. 10º do presente Regulamento, podendo compor a equipe a qualquer momento do jogo.

**Art. 12º** - Para os Jogos do SESI, os Congressos Técnicos deverão ser realizados no mínimo 4 (quatro) dias antes do início do evento.

## DAS DATAS E DOS HORÁRIOS

**Art. 13º** - A realização do evento nas respectivas fases seguirá o cronograma expedido pelo SESI DR ou Unidade Promotora do evento.

**Art. 14º** - As promoções das fases Regional e Estadual deverão ser realizadas no máximo em 3 (três) dias, em fins de semana. Os horários e as datas de realização da fase LOCAL serão decididos pela UOS, juntamente com o Conselho de Esporte e Lazer.

**Art. 15º** - Não será realizado Congresso Técnico dos Jogos do Sesi Fase Estadual para as modalidades que foram disputadas na Fase Regional, sendo que a tabela para as modalidades seguirá o seguinte critério para a composição da primeira rodada, exceto para o Bolão e Jogos de Mesa.

- Campeão do ano anterior X quarto colocado do ano anterior.
- Vice-campeão do ano anterior X terceiro colocado do ano anterior.
- Bolão: Sorteio antes do início da primeira passada.
- Jogos de Mesa: Serão formadas duas chaves de quatro, sendo que, em cada chave teremos dois primeiros e dois segundos colocados das etapas regionais, definidos através de sorteio realizado pela unidade sede. Os classificados de uma mesma etapa regional deverão estar em chaves separadas.
- Xadrez: Congresso Técnico antes do início da competição.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso a equipe campeã do ano anterior não esteja classificada para esta fase, ocupará a sua posição na tabela, automaticamente, a empresa classificada como campeã da mesma fase Regional de que a atual campeã participa. Esse dispositivo é válido para todas as quatro equipes.

## DA DIREÇÃO E ORGANIZAÇÃO

**Art. 16º** - A promoção, em qualquer das fases, será supervisionada pelo Departamento Regional do SESI. Caberá à Unidade Promotora do evento adotar todas as providências para o normal desenvolvimento da promoção, seguindo as orientações dos Procedimentos Operacionais da ISO 9001/2000.

**Art. 17º** - As UOS deverão, obrigatoriamente, organizar o Conselho de Julgamento, que exercerá suas atividades conforme prescrito nos respectivos Regulamentos das fases Regional e Estadual, sob a presidência do(a) Diretor UOS, ou por alguém designado por ele(a).

## DAS PENALIDADES E DO JULGAMENTO

**Art. 18º** - Todos os participantes ligados direta ou indiretamente aos eventos do programa SESI Esporte estarão sujeitos a julgamento à luz do Regulamento do Conselho de Julgamento e Código de Justiça Desportiva, documento oficial do SESI.

§ 1º - Os fatos, se ocorrerem, deverão ser informados oficialmente ao responsável pela empresa, imediatamente após sua ocorrência.

§ 2º - Serão responsáveis por relatar e informar todos os fatos ocorridos aos Árbitros os Coordenadores de Modalidades, o Coordenador Técnico e o Coordenador Geral.

§ 3º - O atleta e/ou dirigente técnico expulso ou punido pela primeira instância ou pelo CJ, na fase regional, deverá cumprir as devidas penalidades na Fase estadual.

4º - O dirigente técnico e/ou atleta expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, 1 jogo de suspensão, devendo ser o próximo de sua equipe, conforme programação definida pela Organização, independente de ser WO, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.

**Art. 19º** - Para a apreciação dos fatos, será instalado o Conselho de Julgamento, constituído nos termos previstos no Regulamento do Conselho de Julgamento e Código de Justiça Desportiva, e a ele caberá apreciar e julgar os protestos, sendo suas decisões irrecorríveis.

§ 1º - As unidades poderão criar, ainda, a Junta Disciplinar, que atuará em caráter de primeira instância na análise dos protestos e de fatos relacionados à competição. Será composta pelos técnicos da área de lazer.

§ 2º - Todo protesto, relatório de arbitragem, de dirigente, ato de indisciplina ou ocorrência relativa ao evento será previamente analisado por essa Junta, que decidirá sobre possíveis penas ou encaminhamentos. Dependendo da gravidade e/ou complexidade do fato, a Junta

Disciplinar poderá encaminhar diretamente para a apreciação do Conselho de Julgamento, não emitindo desta forma qualquer pena.

§ 3º - Caberá recurso sobre essas decisões da Junta Disciplinar após a sua publicação em boletim, sendo esses recursos analisados pelo Conselho de Julgamento.

**Art. 20º** - No caso de uma partida não se realizar, por desistência após o sorteio dos jogos, ou por não comparecimento de uma ou de ambas as equipes/empresas, ela será considerada WO, ficando a(s) infratora(s) desclassificada(s) da modalidade no referido evento, e sujeita(s) a julgamento posterior pelo ato. O mesmo valerá para provas de outras modalidades.

§ 1º - O atraso superior a 15 (quinze) minutos será considerado WO, não sendo permitido acordo entre as equipes para que a partida seja realizada depois de terminado esse prazo.

§ 2º - Para as modalidades em que o Congresso Técnico for realizado na hora de início dos jogos, haverá tolerância de 15 (quinze) minutos para efetuar o sorteio, sendo obrigatória a presença do atleta nesse ato.

§ 3º - Nas modalidades em que o sistema de disputa for rodízio, ocorrendo o WO, todos os envolvidos na fase serão considerados vencedores pelo escore mínimo da respectiva modalidade, exceto para a modalidade de xadrez, que segue regulamentação própria. Os cartões e as punições aplicados durante as partidas realizadas não serão cancelados.

§ 4º - Caso haja uma desistência formal e antecipada por uma das equipes, o adversário poderá ser dispensado de entrar em quadra para homologação do WO, desde que seja comunicado oficialmente pela Coordenação do Evento.

§ 5º - Fica o(a) infrator(a) sujeito(a) à multa de até 1 (um) salário mínimo vigente, sendo estabelecida pelo Conselho de Julgamento da competição a aplicação dessa punição, conforme prevê o Código de Justiça Desportiva.

**Art. 21º** - Para as modalidades coletivas, o uniforme não dará direito de protesto se o árbitro der condições de jogo.

§ 1º - Nas fases Regionais e Estaduais, se os uniformes de duas equipes forem semelhantes, a troca será decidida por sorteio.

§ 2º - Fica facultado às equipes participantes dos Jogos de Mesa o uso de uniforme representativo da empresa.

**Art. 22º** - Nas fases Regionais e Estaduais, os protestos devem ser formulados por escrito, no máximo 30 (trinta) minutos após o encerramento do jogo ou da prova que os originaram, e deverão ser entregues à Coordenação do Evento ou da Modalidade.

§ 1º - Qualquer protesto somente será aceito se acompanhado de recibo de depósito no valor correspondente a 1 (um) salário mínimo vigente, que ficará em definitivo com a Entidade, caso o protesto não seja acolhido.

§ 2º - No recibo de entrega constarão a natureza e a hora do recebimento.

§ 3º - A equipe que formula o protesto é responsável pela apresentação das provas perante o Conselho de Julgamento.

**Art. 23º** - As partidas suspensas no seu decorrer, por qualquer motivo, e que não possam ser reiniciadas em uma hora, deverão seguir as seguintes determinações:

- a) Caso já tenha sido jogado 2/3 da partida, o resultado será aceito como final;
- b) Caso não tenha sido jogado 2/3, da partida, sua continuidade será, sempre que possível, antes da rodada subsequente da competição, prevalecendo o resultado e o tempo anteriormente decorrido, sendo que as punições registradas na súmula serão mantidas.

§ 1º - No reinício de uma partida, obrigatoriamente, os atletas deverão ser os mesmos presentes em campo/quadra na hora da paralisação, inclusive os reservas.

§ 2º - A equipe que causar o término de uma partida, seja por número insuficiente de jogadores, seja por expulsões e/ou contusões simuladas, será considerada perdedora, independentemente do resultado/placar no momento do término da partida.

a) A equipe adversária será considerada vencedora mantendo-se o resultado/placar do jogo no momento do término da partida.

b) Caso o resultado/placar beneficie a equipe que ocasionou o término da partida, serão atribuídos ao adversário os pontos do jogo com o placar mínimo, de acordo com cada modalidade e estarão sujeitos a julgamento.

**Art. 24º** - Quando a partida for encerrada antes do período regulamentar em razão da falta de garantias, de conflitos ou distúrbios graves na área de jogo/prova, ou falta de energia elétrica provocada, será adotado o seguinte procedimento, além de outras penas aplicáveis pela Junta de Justiça Desportiva: perda de pontos pelo placar mínimo da modalidade, se a equipe causadora estiver vencendo ou empatando o jogo. Se o resultado for adverso à equipe causadora, ele será mantido.

**Art. 25º** - É de responsabilidade da Unidade Promotora na qual ocorreu a punição, comunicar as irregularidades e penalidades que envolveram atletas e /ou equipes.

PARÁGRAFO ÚNICO - Na fase Local, os critérios serão adotados pelas Unidades.

## DAS MODALIDADES

**Art. 26º** - As modalidades que integrarão o SESI ESPORTE na fase Regional ou Estadual, bem como o número de integrantes de cada delegação/UOS, serão os seguintes:

### JOGOS DO SESI – Fase Regional e Estadual

MODALIDADES	NÚMERO DE EQUIPES INSCRITAS	NÚMERO DE ATLETAS POR EQUIPE	NÚMERO DE PESSOAS POR DELEGAÇÃO
-------------	-----------------------------	------------------------------	---------------------------------

Atletismo masc.*	Livre	Livre	*****
Atletismo fem.*	Livre	Livre	*****
Basquetebol masc.*	A definir	14	16
Futsal fem.	1	12	14
Futsal Livre masc.	1	12	14
Futebol Sete masc.	1	15	17
Futebol Sete Master	1	15	17
Natação masc.*	Livre	Livre	*****
Natação fem.*	Livre	Livre	*****
Tênis de Mesa masc. *	3	1	
Tênis de Mesa fem. *	3	1	
Tênis masc. *	Livre	1	1
Tênis fem. *	Livre	1	1
Voleibol masc.	1	12	14
Voleibol fem.	1	12	14

\* Não serão realizadas na Fase Regional.

## JOGOS DO SESI - Etapa de Verão – Fase Estadual

MODALIDADES	NÚMERO DE EQUIPES INSCRITAS	NÚMERO DE ATLETAS POR EQUIPE	NÚMERO DE PESSOAS POR DELEGAÇÃO
Vôlei de Areia Trio masc.	Livre	5	*****
Vôlei de Areia Trio fem.	Livre	5	*****
Futebol de Areia masc.	A definir	12	14
Futebol de Areia fem.	Livre	12	14
Futevôlei	A definir	4	*****
Pesca	Livre	5	

## Corridas – Fase Estadual

MODALIDADES	NÚMERO DE EQUIPES INSCRITAS	NÚMERO DE ATLETAS POR EQUIPE
Corrida de Aventura Livre	Livre	5
Corrida de Rua masc.	Livre	1
Corrida de Rua fem.	Livre	1

### DA PREMIAÇÃO

**Art. 27º** - A premiação para as competições esportivas do SESI Esporte será a seguinte:

#### JOGOS DO SESI

- a) TROFÉUS para o 1º e 2º lugar
- b) MEDALHAS para o 1º, 2º e 3º lugar

Obs: Nas fases estaduais serão premiados com troféus até o 3º lugar. Nas Fases municipais premiar as modalidades individuais e em dupla apenas com medalhas.

#### PESCA

a) TROFÉU INDIVIDUAL PARA:

- Maior peixe
- Maior número de peixes por equipe (desempate = peixe mais pesado)
- Equipe com melhor uniforme
- História de Pescador

b) TROFÉUS E MEDALHAS PARA AS EQUIPES CLASSIFICADAS:

- Até o 5º lugar, 1 (um) troféu para a equipe e 5 (cinco) medalhas para os pescadores

c) TROFÉU:

- Do 6º ao 10º lugar, 1 (um) troféu para a equipe

#### CORRIDA DE AVENTURA

TROFÉUS E MEDALHAS PARA AS EQUIPES CLASSIFICADAS:

- Até o 5º lugar, 1 (um) troféu para a equipe e 5 (cinco) medalhas.

#### CORRIDA DE RUA

- Até o 5º lugar, 1 (um) TROFÉU.

- MEDALHAS de participação a todos os que terminarem o percurso.

## **DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 28º** - Em todas as partidas de esportes coletivos, as equipes deverão apresentar ao mesário uma bola em condições ideais de jogo.

**Art. 29º** - As tabelas, as modalidades e os quadros de horários informados pelo SESI, relativos ao evento, farão parte integrante deste Regulamento.

**Art. 30º** - Os Atletas Inscritos, Técnicos e Dirigentes que participarem dos eventos do SESI ESPORTE serão considerados conhecedores das leis esportivas, das regras e dos regulamentos, e se submeterão, sem reserva alguma, a todas as consequências que deles possam emanar.

Parágrafo Único – Todos os participantes do Programa Sesi Esporte autorizam a veiculação das suas imagens em qualquer tipo de mídia e peças promocionais para divulgação institucional do Sesi.

**Art. 31º** - A arbitragem, em todas as fases, será indicada pela Unidade Operacional promotora do evento.

**Art. 32º** - O SESI, em hipótese alguma, se responsabilizará por danos pessoais causados a terceiros, perdas salariais ou vantagens profissionais decorrentes da participação. A responsabilidade do deslocamento até o local do evento é de inteira responsabilidade da empresa participante.

**Art. 33º** - O árbitro é a autoridade competente para decidir, no campo, a suspensão ou o encerramento das partidas.

**Art. 34º** - O adiamento dos jogos ou das provas ou a suspensão da competição é atribuição do Departamento Regional do SESI, que exercerá seu poder por intermédio do Diretor da sede do evento.

PARÁGRAFO ÚNICO - Na ausência do Diretor Regional, é de inteira responsabilidade do profissional de lazer vinculado à UOS sede do evento a tomada de decisão.

**Art. 35º** - A CONTAGEM DE PONTOS POR MODALIDADE será a seguinte:



## PONTUAÇÃO

MODALIDADES	VITÓRIA	EMPATE	DERROTA
Basquetebol	2		1
Bocha	2		1
Canastra	2		1
Dominó	2		1
Futebol de Campo	3	1	0
Futebol de Praia	3	1	0
Futebol Sete	3	1	0
Futevôlei	2		1
Futsal	3	1	0
Handebol	3	2	1
Tênis de Mesa	2		1
Truco	2		1
Voleibol	2		1
Vôlei de Areia	2		1

**Art. 36º** - As empresas/equipes firmam, no ato de sua inscrição, a concordância com as determinações expressas neste REGULAMENTO.

**Art. 37º** - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do evento.

## TÍTULO II

### DO REGULAMENTO TÉCNICO

#### DOS JOGOS

**Art. 38º** - Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais, pelo que dispuser este Regulamento e pelo que for aprovado no Congresso Técnico de cada evento.

§ 1º - As decisões do Congresso Técnico não poderão contrariar os dispositivos previstos nas Regras Oficiais e neste Regulamento. Havendo conflito, o Regulamento prevalecerá sobre os demais.

§ 2º - No caso de empate entre “Três ou mais equipes”, devem ser seguidos os critérios de desempate “entre si”, sempre envolvendo todas as equipes empatadas em pontos, até que se conheçam os classificados. Não sendo possível ainda definir os classificados, deve-se seguir os demais critérios previstos para cada modalidade.

#### DAS PROVAS E MODALIDADES

**Art. 39º** - Na fase Local, a critério da Coordenação do evento e do Conselho Sesiano de Esporte e Lazer, as modalidades serão regulamentadas de acordo com as condições e conveniências locais. Na fase Regional e Estadual, será observado o que dispuser este Regulamento.

#### ATLETISMO

**Art. 40º** - A modalidade de ATLETISMO será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

- a) Na confirmação das provas, o atleta, obrigatoriamente, deverá apresentar documentos oficiais de identificação.
- b) Para os revezamentos, os integrantes serão, necessariamente, funcionários de uma única empresa, com a mesma razão social.
- c) Cada atleta poderá participar de 2 (duas) provas, mais o revezamento.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o atleta exceda o limite de participação nas provas, os resultados obtidos com as provas excedentes serão anulados, a partir do limite e em sequência de realização.

- d) O atleta somente poderá participar na Categoria, correspondente a sua idade, exceto para o Revezamento Categoria 16+, onde a equipe poderá ser composta por atletas de qualquer idade, a partir dos 16 anos.

e) Serão realizadas as seguintes provas na modalidade de Atletismo:

FEMININO 16+	FEMININO 30+	MASCULINO 16+	MASCULINO 30+
100 metros rasos	100 metros rasos	100 metros rasos	100 metros rasos
200 metros rasos	200 metros rasos	200 metros rasos	200 metros rasos
400 metros rasos	400 metros rasos	800 metros rasos	800 metros rasos
1.500 metros rasos	1.500 metros rasos	3.000 metros rasos	3.000 metros rasos
Salto em altura	Salto em altura	Salto em altura	Salto em altura
Salto em distância	Salto em distância	Salto em distância	Salto em distância
Arremesso do peso	Arremesso do peso	Arremesso do peso	Arremesso do peso
Revez. 4 X 100 m	Revez. 4 X 100 m	Revez. 4 X 100 m	Revez. 4 X 100 m

f) Será adotada a seguinte pontuação para a obtenção da classificação geral por categoria:

1º Lugar: 13 pontos

2º Lugar: 8 pontos

3º Lugar: 5 pontos

4º Lugar: 3 pontos

5º Lugar: 2 pontos

6º Lugar: 1 ponto

§ 1º - Nas provas de revezamento, os pontos não serão creditados em dobro.

§ 2º - Caso haja quebra de recorde, a equipe receberá 1 (um) ponto extra na classificação.

§ 3º - Ocorrendo empate em uma prova, a colocação subsequente ao empate deixa de existir., neste caso para efeito de pontuação, soma-se os pontos das colocações em questão e divide-se pelo número de atletas empatados, conferindo estes pontos para todos os atletas. Ex: Caso haja empate no primeiro lugar, haverá dois primeiros e não haverá o segundo colocado. Soma-se 13 + 08 = 21, divide-se por 2 que é = 10,5 para cada atleta.

g) O atletismo será subdividido em 2 (duas) categorias e a premiação será realizada por naipes, ou seja, um troféu geral masculino e um troféu geral feminino:

- CATEGORIA 16+ (MASCULINO E FEMININO)

- CATEGORIA 30+ - Será composta por atletas a partir de 30 anos, completos no ano da competição em questão. (MASCULINO E FEMININO)

h) Critérios para desempate:

- 1) maior número de 1º lugar;
- 2) maior número de 2º lugar;
- 3) maior número de 3º lugar;
- 4) melhor classificação no revezamento;
- 5) maior número de participantes na categoria;
- 6) maior número de recordes
- 7) sorteio.

## **BASQUETEBOL**

**Art. 41º** - A modalidade de BASQUETEBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

a) Cada empresa poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que apenas 14 (catorze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida da fase em disputa.

b) A duração das partidas será decidida durante o Congresso Técnico.

c) O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, cumulativa entre as fases, independentemente da punição que lhe poderá ser imposta pela Junta Disciplinar e/ou Conselho de Julgamento.

d) Quando duas ou mais equipes chegarem ao final do evento em igualdade de pontos, serão adotados os critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Maior número de pontos marcados nos jogos realizados entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Menor número de pontos sofridos nos jogos realizados entre si, na fase em que ocorreu o empate.

- Cesta *average*.

- Saldo de pontos em todas as partidas da etapa ou fase em que ocorreu o empate.
- Persistindo, o sorteio definirá o vencedor.

## **BOCHA**

**Art. 42º** - A modalidade de BOCHA será regida pelas Regras Oficiais da CBBB e pelo disposto neste regulamento.

- a) Caberá à Unidade Sede informar, com antecedência mínima de 60 (sessenta) dias, o tipo de piso das canchas a serem utilizadas; preferencialmente, deverá ser utilizada cancha de areia.
- b) Número de inscritos: 6 (seis) atletas, sendo que apenas 4 (quatro) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes de iniciada a 1ª partida da fase em disputa.
- c) Durante o jogo, por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitida apenas uma substituição.
- d) Será obrigatório o uso de sapatilha sem trava ou calçado tipo tênis com solado liso.
- e) As partidas serão disputadas em trio.
- f) Será considerada vencedora da partida a equipe que completar primeiro 12 (doze) pontos, sendo que cada bola valerá 1 (um) ponto.
- g) As equipes deverão estar uniformizadas com as cores representativas da empresa.
- h) Critérios de desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, em turno ou grupo, serão usados os critérios abaixo.
  - Duas equipes:
    - Confronto direto.
  - Três ou mais equipes:
    - Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
    - Maior número de pontos obtidos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que aconteceu o empate.
    - Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
    - Saldo de pontos em todas as partidas da fase ou etapa em que ocorreu o empate.
    - Soma dos pontos, em todas as partidas da fase ou etapa em que ocorreu o empate.
    - Persistindo, haverá sorteio.

i) Na cancha, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer dentro das linhas demarcatórias por ocasião dos lançamentos.

## **BOLÃO**

**Art. 43º** - A modalidade de BOLÃO será regida pelas Regras Oficiais adotadas pela Federação de Bolão, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

a) Cada equipe poderá inscrever até 10 (dez) atletas, sendo que apenas 6 (seis) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida (passada) da fase ou etapa em disputa.

b) Para uma partida, a equipe será composta de, no máximo, 6 (seis) atletas, sendo que jogam os 5 (cinco) e se computam os pontos dos 4 (quatro) melhores.

Obs: A cada partida (passada), por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitida apenas uma substituição.

c) Cada unidade poderá ser representada por até 2 (duas) equipes, para a fase Regional.

d) Cada atleta fará 5 (cinco) arremessos em cada pista, com direito a uma experiência, quando a primeira bola não derrubar os nove pinos.

e) As partidas que terminarem empatadas serão decididas em favor da equipe que obteve o maior número de 9,8,7,... Persistindo ainda, a decisão será por sorteio.

f) O Sistema de Disputa será o de produção, em 2 (duas) passadas.

g) As bolas deverão ter as dimensões máximas de 23 (vinte e três) centímetros, e o peso é livre.

h) Para a primeira passada, a ordem de jogo será decidida por sorteio; na segunda passada, será pela produção obtida na primeira passada, em ordem crescente.

## **CANASTRA**

**Art. 44º** - A modalidade de CANASTRA será disputada nos naipes masculino e feminino, sendo permitida a inscrição de até 2 (duas) duplas em cada naipe:

a) Cada equipe poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, sendo que apenas 2 (dois) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida da fase em disputa.

b) Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.

c) O jogo será decidido em única partida de 3.000 (três mil) pontos; havendo empate ao final, joga-se uma rodada (ou quantas forem necessárias), mantendo-se a mesma sequência de jogo.

d) A distribuição das cartas, assim como o jogo, serão no sentido anti-horário, pelo jogador que tirar a carta de maior valor; para as próximas rodadas, o baralho deverá ser embaralhado pelo saídor anterior. A distribuição das cartas deverá ser uma a uma.

e) A primeira carta a ser distribuída será a do jogador saídor.

f) Dados a serem observados na contagem dos pontos:

1 - Canastra

- Limpa= 300 (trezentos) pontos
- Suja= 200 (duzentos) pontos
- Coringa= 500 (quinhentos) pontos

2 - Valor de cada carta= 10 (dez) pontos

3 - Batida= 100 (cem) pontos

4 - Morto perdido= 100 (cem) pontos

g) Somente será permitido trinca de “ÁS”, “CORINGAS” e “FIGURAS” (VALETE, DAMA E REI).

h) Os jogos serão disputados com dois mortos, sendo que cada equipe poderá pegar apenas um; quando uma ou as duas equipes não pegarem o morto, serão penalizadas com a perda de 100 (cem) pontos.

i) Para pegar o morto, pode-se bater com descarte e sem canastra.

j) Para o bate final, é necessário ter pelo menos uma canastra.

k) A dupla perderá 100 (cem) pontos, referentes ao morto, no caso de já terem pegado, mas sem oportunidade de descarte, inclusive no caso de acabarem as cartas de compra do jogo, pois o morto não voltará para a mesa como carta de compra.

l) O jogador que ficar com uma só carta (pica-pau) não poderá juntar cartas do lixo.

m) A canastra poderá ser limpa a qualquer momento do jogo, bastando, para isso, que se coloquem todas as suas cartas em suas legítimas posições.

n) A dupla que quiser bater o jogo poderá fazê-lo comprando das cartas vivas (mesa) ou das mortas (lixo), salvo o exposto na letra “l”.

o) O jogador que realizar um descarte deverá comunicar, em tom audível, o lugar desse descarte.

p) O jogador deverá manter as cartas na mão e sobre a mesa, ou simplesmente sobre a mesa.

q) Quando terminarem as cartas vivas (mesa), o jogo será encerrado após o descarte do jogador que comprou a última carta viva (mesa), passando-se, em seguida, à contagem de pontos, sendo que as cartas em posse dos jogadores deverão ser descontadas.

r) A contagem de pontos, após o bate final, poderá ser conferida pela dupla adversária.

s) Será permitido o uso de um coringa em cada jogo, sendo que ele poderá ser colocado em qualquer posição; porém, quando estiver no seu próprio lugar (lugar do dois no mesmo naipe), não será considerado coringa.

t) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Persistindo, o sorteio definirá a classificação.

u) Penalidades:

1) No caso de uma equipe não baixar jogo, e a outra bater o jogo, a dupla será penalizada com 300 (trezentos) pontos.

2) Após a metade do jogo, ou seja, com 1.500 (mil e quinhentos) pontos, a dupla somente poderá baixar jogo com 80 (oitenta) pontos em cartas.

3) Em caso de haver irregularidade no item 2, a dupla deverá recolher o jogo e, como penalidade, só poderá baixar o jogo com 100 (cem) pontos em cartas.

4) Em caso de alguma equipe baixar jogo irregular na mesa, será punida com 100 (cem) pontos, exceto para o item 2.

5) Ocorrendo irregularidade no “Bate Final”, a mesa será encerrada e o infrator, punido com 100 (cem) pontos, sem poder contar os pontos baixados de seu jogo, contando-se, porém, os pontos de seus adversários.

6) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, se comprovados pelo fiscal, acarretam penalização de 50 (cinquenta) pontos.

**7)** Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 200 pontos.

8) Os pontos provenientes de penalidades do item 4, 5 e 6 terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 3.000 (três mil) pontos, ela será declarada vencedora.

9) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.



## DOMINÓ

**Art. 45º** - A modalidade de DOMINÓ será disputada nos naipes masculino e feminino, sendo permitida a inscrição de até 2 (duas) duplas por sexo.

a) Cada equipe poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, sendo que apenas 2 (dois) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida da fase em disputa.

b) Um jogo será disputado em 1 (uma) partida vencedora de 200 (duzentos) pontos no masculino e 150 (cento e cinquenta) pontos no feminino. A pontuação de cada queda, será a soma de pontos das pedras que restaram nas mãos da dupla perdedora da mesma, creditada para a equipe vencedora.

c) Para cada início de partida, as pedras serão embaralhadas pelo fiscal, cabendo a saída para quem tiver o double seis. Nas demais quedas, as pedras serão embaralhadas pelo jogador saído da queda anterior, sendo este o último jogador a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado à sua direita.

d) As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma fileira.

e) Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe.

f) Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de uma fecha, seja obrigatória ou não, perderá a dupla que fechou.

g) Somente será permitido que os atletas se levantem da mesa após autorização pelo fiscal da partida.

### ▪ Penalidades:

1) O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se não servir em nenhuma das pontas, o que será, então, comprovado pelo fiscal, sendo penalizado com 5 (cinco) pontos.

2) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, se comprovados pelo fiscal, acarretam penalidade de 20 (vinte) pontos.

3) O jogador que passar com pedra na mão, ignorando tê-la, será penalizado com 40 (quarenta) pontos, sendo a queda considerada finda.

4) "Gato" caracteriza-se pela colocação indevida de uma pedra na mesa. O jogador será penalizado com 30 (trinta) pontos.

5) Mostrar ou derrubar uma ou mais pedras: a dupla será penalizada com 10 (dez) pontos.

6) Todos os pontos provenientes de penalidades terão que ser creditados imediatamente à equipe não infratora. Se, ao creditar os pontos, a equipe atingir 200 (duzentos) pontos, ela será declarada vencedora.

7) Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 40 pontos

8) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.

h) Quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados os seguintes critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto.

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados entre si, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas dos jogos realizados na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Persistindo, o sorteio define a classificação.

## **FUTEBOL DE CAMPO**

**Art. 46º** - A modalidade de FUTEBOL DE CAMPO será regida pelas Regras Oficiais, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

a) Serão permitidas 5 (cinco) substituições.

b) Cada equipe poderá inscrever até 25 (vinte e cinco) atletas, sendo que apenas 20 (vinte) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes da 1ª partida da fase ou etapa em disputa.

c) Será proibido o uso de chuteiras com travas de alumínio.

d) Por ocasião da 10ª falta, o árbitro deverá comunicar o fato às equipes.

e) A partir da 11ª falta cumulativa em cada período, sempre que for sofrida no campo de ataque, será cobrado um tiro livre (sem barreira) pela equipe não infratora, sobre qualquer ponto da linha da grande área. Quando da cobrança dessa falta, os atletas deverão posicionar-se fora da grande área e o goleiro deverá respeitar a distância de 9,15 da bola.

f) As partidas serão divididas em dois períodos de 35 (trinta e cinco) minutos de duração, que poderão sofrer adaptações em função do número de jogos e sistema em disputa.

g) Nas partidas finais, ou havendo necessidade de apontar um vencedor em função do sistema de disputa, a(s) partida(s) que terminar(em) empatada(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 5 (cinco) penalidades máximas cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada, e que estiverem em campo quando do término da partida. Persistindo ainda o empate, a decisão

será por meio da cobrança de 1 (uma) penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobrada(s) na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

h) Não será permitida a participação de atleta profissional.

i) Critérios de desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, em turno ou grupo, serão usados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições (vitórias com placares idênticos nas primeiras partidas da chave ou fase, e igualdade também no Critério Melhor Disciplina), e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01(uma) série de 05(cinco) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01(uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor;

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação

j) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.

k) O dirigente técnico expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, 1 jogo de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.

Obs.: Todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

l) Será obrigatório o uso de caneleiras.

## **FUTEBOL SETE**

**Art. 47º** - A modalidade de FUTEBOL SETE adotará as regras do futebol de campo e o que dispuser este Regulamento.

a) A idade para a categoria Master é de no mínimo 35 anos completos até o dia 31/12 do ano corrente (considerar o ano de nascimento).

b) Cada equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que apenas 15 (quinze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes da 1ª partida da fase ou etapa em disputa.

c) Número de jogadores: 7 (sete), contando com o goleiro; nenhuma partida poderá se iniciar ou ter continuidade com número inferior a 5 (cinco) jogadores em uma equipe.

PARÁGRAFO ÚNICO - Será livre o número de substituições, devendo o atleta substituto informar à mesa o número do substituído e realizar a substituição na área reservada de 4 (quatro) metros; o atleta substituído poderá retornar ao jogo em nova substituição.

d) A equipe, tanto em quadra como no banco, poderá ser completada a qualquer momento do jogo.

e) Para que isso seja possível, todos deverão estar relacionados, em súmula, no início da partida.

f) É proibido o uso de calçado com solado de couro ou pneu, ou chuteira, mesmo que com travas desgastadas.

g) Somente poderão ficar dentro da área do campo os atletas e dirigentes inscritos e credenciados.

h) Arremesso de meta é exclusivo do goleiro e deverá ser feito com as mãos.

i) A reposição de bola do goleiro deverá ser feita com as mãos, não sendo permitido tocar a bola com os pés sem que a mesma tenha tocado o solo (balão). Ocorrendo a irregularidade, a bola deve retornar ao goleiro infrator para uma nova reposição.

j) Não será válido o gol de arremesso (com as mãos) do goleiro.

k) Não haverá impedimento.

l) Os jogos poderão ser dirigidos por um ou dois árbitros.

m) O árbitro utilizará os cartões amarelo e vermelho.

n) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.

o) O dirigente técnico expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, um jogo de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.

Obs.: todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho em uma mesma partida não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

p) O atleta expulso deverá abandonar a área de jogo, não podendo a equipe se recompor novamente.

q) Todas as faltas serão cumulativas e punidas com a cobrança de um tiro livre indireto, não podendo nenhum adversário estar em um raio menor do que 4 (quatro) metros da bola.

1) A partir da 8ª (oitava) falta cumulativa por período, todas as faltas sofridas no campo de ataque, serão penalizadas com a cobrança de um tiro livre, sem barreira e cobrado na marca de 11 (onze) metros, independentemente do local em que tenha ocorrido a falta.

2) Quando da cobrança do tiro livre, sem barreira, todos os atletas, exceções feitas ao goleiro e ao batedor, deverão ficar a uma distância de 4 (quatro) metros atrás da linha da bola.

3) Quando da cobrança do tiro livre, sem barreira, o goleiro deverá estar posicionado sobre a linha de gol (idêntico a regra do pênalti no Futebol de Campo)

r) As partidas serão divididas em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos na categoria Livre, e em dois períodos de 20 (vinte) minutos na categoria Master e feminino, todas com um intervalo máximo de 10 (dez) minutos.

s) Nas partidas finais ou havendo necessidade de se apontar um vencedor em função do sistema de disputa, a(s) partida(s) que terminar(em) empatada(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 3 (três) penalidades máximas, cobradas por diferentes jogadores relacionados em súmula de forma alternada, sendo que o goleiro deverá ser o mesmo que estava atuando no final do jogo. Persistindo ainda o empate, a decisão será feita por meio da cobrança de 1 (uma) penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

t) Será obrigatório o uso de caneleiras.

u) Critérios para desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, em turno ou grupo, serão usados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições (vitórias com placares idênticos nas primeiras partidas da chave ou fase, e igualdade também no Critério Melhor Disciplina), e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01(uma) série de 03(três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01(uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor;

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

- Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

## **FUTSAL**

**Art. 48º** - A modalidade de FUTSAL, resguardado o previsto neste Regulamento, será disputada de acordo com as Regras Oficiais.

a) As partidas serão disputadas em dois períodos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos, com cronometragem oficial.

b) A equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que apenas 12 (doze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.

c) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

- Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições(vitórias com placares idênticos nas primeiras partidas da chave ou fase, e igualdade também no Critério Melhor Disciplina), e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01(uma) série de 03(três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01(uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor;

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

- Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.



- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

d) Nas partidas finais, ou quando houver necessidade de apontar um vencedor, conforme o sistema de disputa, ocorrendo empate no tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 5 (cinco) minutos, sem morte súbita. Se ao final da prorrogação de 5 (cinco) minutos persistir o empate, a(s) partida(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 3 (três) penalidades máximas, cobradas por jogadores diferentes e de forma alternada. Persistindo ainda o empate, a decisão será por meio da cobrança de 1 (uma) penalidade máxima, ou de quantas forem necessárias, cobradas na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor. Poderá efetuar a cobrança qualquer jogador relacionado na súmula do referido jogo.

e) A idade para a categoria Master é de no mínimo 35 anos completos até o dia 31/12 do ano corrente (considerar o ano de nascimento).

f) O atleta punido com dois cartões amarelos ou um vermelho deverá cumprir, automaticamente, uma partida de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento, no caso de expulsão.

g) O dirigente técnico expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, um jogo de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.

Obs.: Todos os cartões amarelos recebidos antecedentes a um cartão vermelho, em uma mesma partida, não serão computados para o controle de cartões cumulativos.

h) Será obrigatório o uso de caneleiras.

## **FUTEBOL DE PRAIA**

**Art. 49º** - A modalidade de FUTEBOL DE PRAIA será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Beach Soccer e pelo que dispuser este Regulamento.

a) A equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que somente 12 (doze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida;

b) Para que se tenha o início da partida, ambas as equipes têm que apresentar, na quadra, um mínimo de 4 (quatro) jogadores.

c) O goleiro não poderá consignar um gol a favor de uma equipe diretamente com as mãos.

d) O goleiro não poderá tocar a bola com as mãos ou com os braços, quando esta tiver sido “atrasada”, inclusive com a cabeça, por um companheiro de equipe, pela segunda vez

consecutiva, sem que tenha sido tocada por um oponente. Por infração a essa regra, a equipe infratora será punida com **1 (um) tiro livre do meio de campo**.

e) Se o goleiro atrasar a reposição de bola em jogo (5 segundos), sua equipe será penalizada com um tiro livre do meio do campo, pela equipe adversária.

f) O goleiro que receber a bola com as mãos não poderá mais tocá-la com os pés. Por infração a esta regra, a equipe infratora será punida com um tiro livre do centro do campo.

g) As equipes serão formadas por cinco jogadores, um dos quais será o goleiro.

h) Não há limites de substituições.

i) A equipe que tiver o seu efetivo reduzido a menos de três jogadores, será declarada perdedora do jogo, independentemente do resultado do jogo no momento da paralisação.

j) Quanto às penalizações, serão adotados os seguintes critérios:

- Cartão Amarelo: advertência.

- Cartão Vermelho: expulsão (o atleta poderá ser substituído após dois minutos e deverá cumprir um jogo de suspensão).

k) O dirigente técnico expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, um jogo de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.

l) O tempo de jogo será definido em Congresso Técnico, levando-se em consideração o número de equipes e o tempo disponível para a realização do evento.

m) O jogador que sofrer a falta deverá cobrá-la, **exceto se estiver seriamente contundido, o que deverá ser constatado pelo árbitro. Nesta situação caberá ao seu substituto executar a cobrança.**

n) Todos os tiros livres terão cobrança direta, exceto para o lateral e o tiro de meta. Os jogadores terão no máximo 5 (cinco) segundos para cobrar.

o) Na cobrança dos tiros livres ou no reinício de jogo com os pés, a critério do jogador, a bola poderá ser colocada no local da cobrança usando os pés ou a bola para a acomodação da areia no terreno.

p) Quando da cobrança de um tiro livre no campo de defesa do infrator, todos os jogadores deverão estar atrás da linha da bola ou na mesma linha.

q) Nas cobranças dos tiros livres, no campo de ataque do infrator, os jogadores poderão ocupar qualquer parte do campo de jogo, porém o adversário deverá estar no mínimo a 5 (cinco) metros do local da cobrança, e não poderá se interpuser entre o local da cobrança e o seu próprio gol. Após a execução do tiro livre, a bola não poderá ser tocada (exceto pelo goleiro da equipe adversária), quando sua trajetória estiver dentro do ângulo formado pelo local da cobrança e as traves do gol, a não ser que ela tenha tocado o solo.

r) Não poderá ser consignado um gol diretamente na cobrança do tiro de meta.

s) O tiro de canto deverá ser cobrado com os pés. O local de cobrança será dentro do campo a no máximo 1 (um) metro da bandeirola. Um gol poderá ser consignado diretamente por meio de um tiro de canto.

t) O jogo recomeça do ponto em que a bola saiu do campo; os jogadores poderão usar as mãos ou os pés para a reposição da bola em jogo. Quando usarem os pés, no momento em que a bola for colocada no solo ela não poderá mais ser tocada com as mãos. Da cobrança de um lateral não poderá ser consignado um gol. A cobrança deverá ser efetuada em cima ou próximo da linha lateral.

u) Ocorrendo empate, em jogo que necessite apontar um vencedor, haverá cobrança de uma série de 3 (três) tiros livres da marca do pênalti, cobrados por jogadores diferentes e de forma alternada, que estiverem relacionados na súmula. Persistindo ainda o empate, a decisão será por meio da cobrança de um tiro livre da marca do pênalti, ou de quantos forem necessários, cobrados na mesma ordem da série anterior, com os mesmos atletas, até que se conheça o vencedor.

v) Critérios de desempate: ocorrendo empate na classificação, em fase ou etapa, em turno ou em grupo, serão usados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições (vitórias com placares idênticos nas primeiras partidas da chave ou fase, e igualdade também no Critério Melhor Disciplina), e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Penalidades Máximas. Persistindo o empate, haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01 (uma) Penalidade Máxima até que se conheça o vencedor;

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

## FUTEVÔLEI

**Art. 50º** - A modalidade de FUTEVÔLEI será regida pelas regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento:

a) A equipe poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, sendo que apenas 3 (três) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.

b) A equipe poderá realizar apenas 1 (uma) substituição por jogo, sem direito a retorno.

c) A partida será disputada em apenas um Set até dezoito (18) pontos no sistema de tiebreak.

d) A quadra de jogo é retangular, medindo 18x9 m.

e) Se usadas fitas para marcações de quadra, serão de 5 (cinco) até 8 (oito) centímetros de largura; caso sejam de cordas, a espessura será entre 20 (vinte) e 30 (trinta) milímetros de diâmetro.

- f) A quadra possui duas linhas laterais e duas de fundo, situadas dentro das dimensões da quadra. Não existem linhas de centro.
- g) A zona de saque é a área situada atrás da linha de fundo, entre os prolongamentos das linhas laterais, estendendo-se até o final da zona livre.
- h) As antenas são varas flexíveis, medindo 1,80 m de altura e 10 (dez) milímetros de diâmetro.
- i) As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo sobre a mesma.
- j) A altura da rede, tanto para competições de duplas como de quadra, será de 2,15 m. Sua altura será medida no centro da quadra.
- k) O uniforme será composto de camisa de cores padrão e, obrigatoriamente, as duplas deverão ser numeradas, seja nas camisas ou até mesmo no braço, com pincel atômico.
- l) As camisetas serão numeradas.
- m) O aquecimento não deve exceder 5 (cinco) minutos.
- n) A ordem de saque de cada equipe será comunicada ao 2º Árbitro antes do início do jogo.
- o) A jogada começa com o apito do 1º Árbitro, mas a bola só será considerada em jogo a partir da execução do saque.
- p) A jogada termina com o apito do árbitro.
- q) A bola é considerada dentro quando toca o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites.
- r) A bola é considerada fora quando:
- Atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo, sem tocar as linhas limites.
  - Toca um objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo.
  - Toca as antenas, as cordas, os postes ou a própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das antenas.
  - Cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.
- s) Conferência de uma falta:
- Toda falta cometida acarretará 1 (uma) penalidade e a equipe contrária àquela que cometeu a falta vence a jogada.
  - Se duas ou mais faltas forem cometidas, sucessivamente, somente a primeira delas será considerada.
  - No caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente pelas duas equipes, considera-se falta dupla e a jogada será então repetida (volta o saque).

t) Toques na bola:

- Cada equipe tem o direito de tocar a bola no máximo 3 (três) vezes e no mínimo 1 (uma) vez, para retorná-la por cima da rede ao campo adversário.

- Esses toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.

- Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivamente.

u) Contatos Simultâneos:

- Dois jogadores podem tocar a bola em um mesmo momento.

- Quando dois companheiros de equipe tocarem a bola simultaneamente, considerar-se-á como dois toques efetuados pela equipe.

- Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.

v) Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura e/ou outro objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede, interferir na jogada da equipe adversária etc.) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.

w) Características do toque:

- A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, os antebraços e os braços.

- A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes pelo mesmo atleta (dois toques).

x) Falta no toque de bola:

- Quatro toques: Ocorre quando a equipe toca na bola 4 (quatro) vezes antes de devolvê-la ao campo do adversário.

-Toque irregular: Quando a bola toca no braço, no antebraço ou na mão do atleta.

y) Critérios de desempate:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto;

▪ Três ou mais equipes:

- Saldo de sets nas partidas realizadas entre si (sempre na fase ou etapa em que ocorreu o empate);

- Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- Maior saldo de sets de todas as partidas;
- Maior saldo de pontos de todas as partidas;
- Persistindo o empate, haverá sorteio.

## HANDEBOL

**Art. 51º** - A modalidade de HANDEBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

a) O tempo de duração das partidas será definido no Congresso Técnico, de acordo com o sistema de disputa.

b) A equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que apenas 14 (catorze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.

c) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

▪ Duas equipes:

- Confronto direto no jogo realizado no turno ou grupo, na etapa ou fase da promoção em que ocorreu o empate.

- Maior número de vitórias nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas no grupo ou turno, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados nas partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Para a partida decisiva da Chave e/ou modalidade, se duas equipes estiverem em igualdade de condições (vitórias com placares idênticos nas primeiras partidas da chave ou fase, e igualdade também no Critério Melhor Disciplina), e o resultado do confronto acabe em empate, a mesma será decidida em 01 (uma) série de 03 (três) Tiros de 7 metros. Persistindo o empate,

haverá tantas séries quantas forem necessárias de 01(um) Tiro de 7 metros até que se conheça o vencedor;

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

▪ Três ou mais equipes:

- Número de vitórias nas partidas realizadas entre si no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Número de vitórias em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Defesa menos vazada em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Saldo de gols em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Maior número de gols marcados em todas as partidas realizadas no turno ou grupo, na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

- Melhor disciplina: cartão vermelho, menos 3 (três) pontos; cartão amarelo, menos 1 (um) ponto.

- Persistindo ainda o empate, o sorteio definirá a classificação.

d) Nas partidas finais, ou quando houver necessidade de apontar um vencedor, conforme o sistema de disputa, ocorrendo empate no tempo regulamentar, haverá no máximo 2 (duas) prorrogações de 5 (cinco) minutos cada. Persistindo ainda a necessidade, a(s) partida(s) será(ão) decidida(s) por meio de uma série de 5 (cinco) Tiros de 7 metros, cobradas pelo mesmo atleta. Persistindo ainda o empate, a decisão será por meio da cobrança de 1 (um) Tiro de 7 metros, ou de quantas forem necessárias, cobradas alternadamente, por atletas diferentes.

e) O atleta que receber Cartão Vermelho direto (que não seja pela terceira exclusão), deverá cumprir uma partida automática de suspensão e estará sujeito a julgamento.

f) O dirigente técnico expulso de uma partida deverá cumprir, automaticamente, um jogo de suspensão, podendo vir a sofrer outras sanções por parte do Conselho de Julgamento.



## NATAÇÃO

**Art. 52º** - A modalidade de NATAÇÃO será disputada de acordo com as Regras Oficiais e o disposto no presente Regulamento.

a) Na confirmação das provas, o atleta, obrigatoriamente, deverá apresentar documentos oficiais de identificação.

b) Para os revezamentos, os integrantes serão necessariamente funcionários de uma única empresa, com a mesma razão social.

c) Cada atleta poderá participar de 2 (duas) provas individuais, mais o 200 metros e revezamento Absoluto.

PARÁGRAFO ÚNICO - Caso o atleta exceda o limite de participação nas provas, os resultados obtidos com as provas excedentes serão anulados, a partir do limite e em sequência de realização.

d) A natação será subdividida em 3 (três) categorias e a premiação será realizada por naipe, ou seja, um troféu geral masculino e um troféu geral feminino.

i. A categoria 16+ será composta por atletas de até 29 anos, completos no ano da competição em questão.

ii. A categoria 30+ será composta por atletas de até 39 anos, completos no ano da competição em questão.

iii. A categoria 40+ será composta por atletas acima de 40 anos, completos no ano da competição em questão.

§ 1º - O atleta somente poderá participar na Categoria, correspondente a sua idade, exceto para o Revezamento que será absoluto, ou seja, poderá ser composto por atletas de qualquer idade, a partir dos 16 anos.

e) Serão realizadas as seguintes provas na modalidade de natação:

FEMININO e MASCULINO
50 metros livre (16+, 30+, 40+)
50 metros peito (16+, 30+, 40+)
50 metros costas (16+, 30+, 40+)
50 metros borboleta (16+, 30+, 40+)
Revezamento 4 X 50 metros livre (Absoluto)
200 metros livre (16+, 30+, 40+)

f) Será adotada a seguinte pontuação para a obtenção da classificação geral por categoria:

1º Lugar: 13 pontos

2º Lugar: 8 pontos

3º Lugar: 5 pontos

4º Lugar: 3 pontos

5º Lugar: 2 pontos

6º Lugar: 1 ponto

§ 1º - Nas provas de revezamento, os pontos não serão creditados em dobro.

§ 2º - Caso haja quebra de recorde, a equipe receberá 1 (um) ponto extra na classificação.

§ 3º - Ocorrendo empate em uma prova, a colocação subsequente ao empate deixa de existir., neste caso para efeito de pontuação, soma-se os pontos das colocações em questão e divide-se pelo número de atletas empatados, conferindo estes pontos para todos os atletas. Ex: Caso haja empate no primeiro lugar, haverá dois primeiros e não haverá o segundo colocado. Soma-se 13 + 08 = 21, divide-se por 2 que é = 10,5 para cada atleta.

g) Critérios de desempate:

1) maior número de 1º lugar;

2) maior número de 2º lugar;

3) maior número de 3º lugar;

4) maior número de pontos nas provas de revezamento;

5) maior número de participantes no naipe;

6) maior número de recordes;

6) sorteio.

## **PESCA**

**Art. 53º** - A modalidade de PESCA será regida pelas seguintes disposições:

a) A Pesca Estadual será disputada por equipes formadas por 4 (quatro) pescadores(as) e 1 (um) fiscal, somente na CATEGORIA MISTA (as equipes podem ser formadas só por homens, só por mulheres ou mistas).

- b) Cada pescador deverá apresentar a documentação exigida para o supervisor das equipes ou conforme for solicitado pelo árbitro geral ou membros da Comissão Organizadora.
- c) A duração será de 3h30 (três horas e trinta minutos) de pescaria. O início e o término serão sinalizados por meio de tiros de foguetes.
- d) A largura dos boxes será de 45 (quarenta e cinco) metros para cada equipe. Será obrigação da Comissão Organizadora delimitar esses espaços.
- e) No caso de uma equipe faltar, o box que lhe pertence não poderá ser ocupado pelas equipes vizinhas.
- f) Não será permitido aos pescadores invadirem o box da equipe vizinha. Caso isso ocorra (no momento de lançamento ou em função de maré ou vento), o pescador deverá recolher seu equipamento de pesca e recolocá-lo na água, dentro de suas delimitações.
- g) Os pescadores que portarem a carteira do IBAMA/MINISTÉRIO DA PESCA poderão utilizar:
- Até 3 (três) anzóis por linha.
  - Molinete ou carretilha.
- h) Os pescadores que não portarem a carteira do IBAMA/MINISTÉRIO DA PESCA poderão utilizar somente:
- Linha de mão com 1 (um) anzol.
- i) Fica proibido a todos os pescadores:
- Pescar com mais de uma linha na água por componente.
  - Utilizar mais anzóis do que o permitido.
  - Jogar lixo no mar e na praia.
  - Ingerir excessivamente bebida alcoólica, caracterizando embriaguez.
- j) No caso de não cumprimento da letra "i", a equipe poderá sofrer as seguintes sanções:
- Advertência.
  - Perda de 50 (cinquenta) pontos.
  - Eliminação da competição.
- k) Somente poderão ser utilizadas iscas naturais mortas.
- l) É obrigatória a todos os participantes, durante a realização da competição, a utilização de uniforme padronizado da equipe (pelo menos as camisetas deverão ser iguais).
- m) Poderá haver substituição dos componentes das equipes antes de se iniciar o sorteio dos boxes, após ser comprovada a situação regular do substituto (apresentando a Carteira Profissional).

n) Em caso de falta de um ou mais de seus integrantes, as equipes poderão ser completadas até o final da pescaria, porém o número de caniços na água deverá ser o mesmo do número de integrantes da equipe.

o) A organização fará a entrega de 1 (um) kit pesca: 1 (um) saco de lixo, 1 (um) pacote para colocar os peixes, 1 (uma) régua de 15 (quinze) cm, 1 (uma) caneta, 1 (uma) prancheta, 1 (uma) súmula para o fiscal.

p) O evento será dirigido por um Árbitro Geral, que contará com o auxílio dos supervisores e dos fiscais de cada equipe. A Organização terá o auxílio de um supervisor para cada 10 equipes, que terá a seguinte função:

- Verificar a documentação de cada integrante.

- Avisar à Organização qualquer problema que venha a ocorrer.

- Ser um elo entre as equipes e a Organização.

- Preencher o cadastro dos pescadores, inclusive com sugestões para que possamos melhorar ainda mais a organização deste evento.

q) Função do Fiscal da equipe: fiscalizar de acordo com o Regulamento e controlar as peças capturadas da equipe que estiver sob a sua responsabilidade, além de informar ao supervisor do SESI qualquer problema que venha a ocorrer. O Fiscal da equipe deverá anotar o nome completo dos integrantes da equipe sob sua fiscalização.

r) Poderá haver troca de pescador com o Fiscal.

s) As equipes poderão ter quantos caniços desejarem iscados, porém só 4 (quatro) poderão permanecer na água, desde que se cumpra a exigência da letra "g".

t) Sorteio dos boxes: ao chegar à barraca da Organização, na praia, um dos integrantes da equipe faz o sorteio do seu box e, na papeleta de sorteio, encontra-se o número do box e o número da equipe que terá de fiscalizar.

u) A pesagem dos peixes e a contagem dos pontos serão feitas por pessoas bastante experientes em promoções dessa natureza. Os peixes, após a pesagem, ficam com a Organização e serão doados para entidades filantrópicas; porém, cada equipe poderá levar 2 (dois) peixes. Os peixes deverão ser apresentados limpos (sem areia) para a Comissão de Pesagem.

v) O critério de pontuação adotado pelo SESI de Pesca Estadual prevê para cada peça válida 1 (um) ponto, computando-se mais 5 (cinco) pontos para cada 100 (cem) gramas ou fração do peso total.

w) Para poder fazer qualquer reclamação ou recontagem de pontos com a Comissão Organizadora, a equipe deverá portar o recibo de pesagem fornecido pela Organização.

x) Todos os peixes capturados com mais de 15 (quinze) centímetros serão válidos, com exceção do gravevê, pampinho, palombeta e escrivão, que serão livres. Não contarão pontos quelônios (tartarugas) e crustáceos (siris). A peça capturada com menos de 15 (quinze) centímetros,

considerada não válida, deverá ser devolvida imediatamente à água. Os peixes, que por sua toxicidade ou periculosidade reconhecida pelo IBAMA/MINISTÉRIO DA PESCA, como: “baiacus” (exceção do baiacu-arara – *Lagocephalus laevigatus*), os mangangás (*Scorpaena plumieri*), as marias-da-toca (*Gobiidae*) e os macacos (*Bleniidae*) e assemelhados, não devem ser considerados peixes válidos.

y) **IMPORTANTE:** no término da pescaria, as equipes deverão entregar a plaqueta de numeração do box, juntamente com os peixes para a pesagem. A equipe que não levar a plaqueta até a barraca de pesagem não terá seus peixes pesados. Quem deverá levar o peixe e a plaqueta até a barraca de pesagem é o Fiscal e o Capitão da equipe.

z) Em caso de empate na contagem geral dos pontos, serão observados:

- Maior peso no total da equipe.
- Maior número de peixes da equipe.
- Maior peixe (peso).
- Sorteio.

Em caso de empate na categoria Maior Número de Peixes por equipe, o desempate dar-se-á pelo peixe mais pesado.

Obs.: As peças não válidas devem ser devolvidas à água por seu captor desde que tenham condição clara de sobrevivência.

## **TÊNIS**

**Art. 54º** - A modalidade de TÊNIS será regida pelas Regras Oficiais, obedecendo, entretanto, às seguintes normas:

a) A modalidade de Tênis será disputada nos naipes masculino e feminino, nas seguintes categorias:

### **MASCULINO - Categorias por idade**

Até 29 anos - Participam atletas de qualquer idade.

30 - 34 anos - Participam atletas a partir de 30 anos completos até 31 de dezembro do ano corrente da competição.

35 - 39 anos - Participam atletas a partir de 35 anos completos até 31 de dezembro do ano corrente da competição.

40 - 44 anos - Participam atletas a partir de 40 anos completos até 31 de dezembro do ano corrente da competição.

Acima de 45 anos - Participam atletas a partir de 45 anos completos até 31 de dezembro do ano corrente da competição.

## MASCULINO - Categorias Abertas

Categoria A - Participam atletas de qualquer idade.

Categoria B - Participam atletas a partir de 35 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da competição.

Categoria C - Participam atletas a partir de 45 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da competição.

## FEMININO

Categoria A - Participam atletas de qualquer idade.

Categoria B - Participam atletas a partir de 35 anos completos até o dia 31 de dezembro do ano corrente da competição.

PARÁGRAFO ÚNICO - Somente para a categoria “feminino” será permitida a participação de dependentes (esposa e/ou filha) acima de 16 anos.

b) Todas as partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) séries, sendo que as duas primeiras serão decididas em set com sistema de *tiebreak* até 7 (sete) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos, e o terceiro será disputado em 1 (um) *tiebreak* até 10 (dez) pontos, com diferença de 2 (dois) pontos.

PARÁGRAFO ÚNICO - Em condições adversas, de clima, por exemplo, ou que necessite viabilizar o bom andamento da competição, o Árbitro Geral poderá substituir o sistema de disputa para *set* profissional. Os jogos passarão a ser disputados em até 8 (oito) *games*, em que se deve vencer a partida com uma diferença de 2 (dois) *games* de vantagem. Havendo empate em 7 (sete) *games*, termina-se em 9 (nove). Caso ocorra um novo empate em 8 (oito) *games*, deverá ser jogado um *tiebreak*.

c) Será adotado o “*Game Fast*” em todos os *games*. Se o *game* chegar à igualdade em 40, o recebedor determinará o lado em que prefere receber o saque, e este será o saque definitivo; quem fizer o ponto, vence o *game* em questão.

d) O SESI adotará o uso do “*alternate*” na ocorrência de WO. O tenista que não comparecer poderá ser substituído por outro não inscrito, desde que o interessado esteja pré-inscrito ou presente, na confirmação dos atletas, a Carteira de Trabalho comprovando o seu vínculo a uma empresa contribuinte.

- Critério de desempate: No caso de empate na disputa de *round robin* (um contra todos), prevalecerá o ganhador do encontro direto entre ambos. No caso de empate entre 3 (três) ou mais tenistas, será aplicada a seguinte ordem de desempate: maior saldo de partidas ganhas, saldo de *sets* e saldo de *games*. Resultando ainda empate entre 2 (dois) tenistas, voltará a prevalecer o ganhador do encontro direto. Mantido o empate entre 3 (três) ou mais atletas, o Árbitro Geral procederá ao sorteio.

e) Após a confirmação de participação, o atleta que cometer WO será eliminado da competição, devendo pagar a taxa de inscrição de 50,00 reais para retornar ao próximo evento do Master SESI de Tênis.

## TÊNIS DE MESA

**Art. 55º** - A modalidade de TÊNIS DE MESA será realizada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e pelo que dispuser este Regulamento.

a) Cada UOS poderá ser representada por até 3 (três) atletas por sexo, não sendo permitida a inscrição de reserva.

b) Os jogos serão disputados em 3 (três) *sets* vencedores de 11 (onze) pontos cada.

c) Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes:

- Dois atletas:

- Confronto direto.

- Três ou mais atletas:

- Saldo de *sets* nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Maior número de *sets* ganhos nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de *sets* em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

d) Os jogos serão disputados individualmente.

e) As equipes deverão comparecer munidas de raquetes.

f) Em caso de WO, será considerado, para efeito de saldo de pontos, o placar simbólico de 3x0 em favor da equipe/atleta que compareceu, com parciais de 11x0 para cada *set*.

## TRUCO

**Art. 56º** - A modalidade de Truco será disputada em duplas, de forma livre (homens, mulheres ou misto) e de acordo com a regulamentação abaixo.

- a) A equipe poderá inscrever até 4 (quatro) atletas, sendo que apenas 2 (dois) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.
- b) O baralho usado será do tipo ESPANHOL.
- c) O jogo será disputado em melhor de 3 (três) partidas de até 12 (doze) pontos.
- d) A saída do jogo caberá ao atleta que virar a carta maior.
- e) Se, na distribuição das cartas, venha a virar uma carta sobre a mesa, a jogada será anulada, havendo nova distribuição de cartas pelo mesmo carteiro.
- f) O jogo será desenvolvido pelo método “tombo da última carta”.
- g) É permitido o desfiamento das cartas na mão (ao embaralhar).
- h) As cartas devem ser dadas em sequência, no sentido anti-horário, uma a uma, até 3 (três) para cada jogador, e o tombo na décima terceira carta (virada).
- i) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos (somente corte seco); se cortadas as cartas, estas deverão ser distribuídas por baixo.
- j) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo.
- k) O cortador poderá ver a 1ª carta antes de passá-la para o companheiro.
- l) O carteiro poderá ver uma das cartas antes de passá-la ao companheiro.
- m) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente.
- n) Na primeira “vaza”, ninguém pode encobrir cartas.
- o) Havendo empate nas 3 (três) vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto; passa-se o maço para frente.
- p) Em caso de empate na primeira vaza (havendo trucada ou não), a jogada poderá ser decidida até a terceira vaza, observando-se o seguinte:
  - A Dupla que truca ou retruca “carta exposta”, perde em caso de empate.
  - A Dupla que truca ou retruca no “escuro”, joga pelo empate.
- q) Nas vazas decisivas (2ª e 3ª vaza) quem truca ou retruca carta exposta perde em caso de empate. O mesmo não se aplica à 1ª vaza.
- r) Na “última vaza”, joga pelo empate quem “matou” a primeira vaza, respeitando-se o disposto na letra “q”.



- s) Nenhum jogador poderá ver a “boca” do baralho ou carta de cima.
- t) A dupla com 11 (onze) pontos poderá olhar suas cartas mutuamente, para decidir se vai ou não para o jogo. A dupla adversária também poderá olhar suas cartas mutuamente.
- u) A dupla com 11 (onze) pontos, se jogar e não vencer, perderá 3 (três) pontos.
- v) Não serão permitidas “delongas” durante o jogo, isto é, “namorar” o baralho.
- w) Não será permitido conversar durante a partida usando palavras ou frases que caracterizem vantagem para a dupla, tais como: “mata a primeira”, “joga a mais alta”, “não tenho nada”, “vou para lá” etc., sendo permitidos sinais (não verbais). Ocorrendo a infração, a dupla perderá 1 (um) ponto se não houver trucada, ou 3 (três), 6 (seis), 9 (nove) ou 12 (doze), se houver o “truco” ou o “retruco”.
- x) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do Coordenador da Modalidade.
- y) Quando as duas duplas estiverem em “mão de 11”, será decidido na “escurinha”.
- z)- Durante a escurinha não será permitido olhar a carta do companheiro em nenhum momento do jogo.
- aa) Durante a escurinha o jogador só poderá ver suas cartas quando for sua vez de jogar.
- bb) Quando as duas equipes estiverem em mão de 11 (onze) e um dos componentes olhar a carta do companheiro ou sua própria carta antes de ser a sua vez de jogar, perderá a partida.
- cc) Em qualquer momento da mão de 11 (onze), se um dos jogadores de qualquer das duplas trucar o jogo, perderá a partida.
- bb) Em caso de atitudes antidesportivas ou de indisciplina, a dupla poderá ser desclassificada.
- dd) Ocorrendo empate em qualquer fase ou etapa, os critérios adotados serão os seguintes:
- Duas equipes:
    - Confronto direto.
  - Três ou mais equipes:
    - Saldo de partidas nos jogos realizados entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
    - Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
    - Saldo de partidas em todos os jogos realizados na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
    - Saldo de pontos em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.
    - Sorteio.
- ee) Não é permitido o uso de celular ou equipamentos eletrônicos, sem a permissão do árbitro. Os celulares deverão permanecer desligados ou no modo silencioso. Pena de 05 pontos
- ff) Qualquer situação não prevista no Regulamento Técnico desta modalidade deverá ser decidida no Congresso Técnico.

## VÔLEI DE AREIA TRIO

**Art. 57º** - Na modalidade de VÔLEI DE AREIA TRIO serão adotadas as regras do Vôlei de Areia 4X4, com as alterações especificadas abaixo:

- a) A equipe poderá inscrever até 5 (cinco) atletas, sendo que apenas 4 (quatro) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes do início da 1ª partida.
- b) São permitidas 4 (quatro) substituições livres por equipe a cada *set*, isto é, o(a) reserva poderá substituir qualquer jogador(a) em campo.
- c) A partida é disputada em um único *set* de 21 (vinte e um) pontos em sistema *tiebreak*;
- d) Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo de 40 (quarenta) segundos;
- e) O capitão poderá solicitar ao árbitro o pedido de tempo para sua equipe;
- f) A troca de lado ocorrerá a cada 7 (sete) pontos disputados;
- g) O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol de quadra e diferente do voleibol em duplas).
- h) O bloqueio ofensivo só será permitido no terceiro toque.
- i) Não é considerado falta se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultem em uma bola presa.
- j) Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta, direcionando a bola com os dedos.
- k) Não há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.
- l) Não há linha central. Pode-se entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que isso não interfira no jogo do adversário.
- m) Será mantida a ordem de saque, não havendo posições fixas em campo;
- n) Não será permitida a “largada” (como no vôlei de quadra, amortecendo a bola com a ponta dos dedos), nem tampouco receber o saque de “toque”, em hipótese nenhuma.
- o) Critérios de desempate:
  - Duas equipes:
    - Confronto direto.

- Três ou mais equipes:

- Saldo de sets nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de sets em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos de todas as partidas (sempre na fase ou etapa em que ocorreu o empate).

- Persistindo o empate, haverá sorteio.

## **VOLEIBOL**

**Art. 58º** - A modalidade de VOLEIBOL será disputada de acordo com as Regras Oficiais e pelo que dispuser este Regulamento.

a) A equipe poderá inscrever até 20 (vinte) atletas, sendo que somente 12 (doze) poderão participar do evento, os quais deverão ser identificados antes da 1ª partida da fase em disputa.

b) As partidas serão disputadas em 2 (dois) sets de 25 (vinte e cinco) pontos. No caso de necessidade de um terceiro set, este será de 15 (quinze) pontos, sendo que todos os sets serão em *tiebreak*.

c) Critérios de desempate: quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição em igualdade de pontos, serão adotados os seguintes critérios:

- Duas equipes:

- Confronto direto.

- Três ou mais equipes:

- Saldo de sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nos sets nas partidas realizadas entre si na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de sets em todas as partidas realizadas na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

- Saldo de pontos nos sets de todas as partidas (sempre na etapa ou fase em que ocorreu o empate).

- Persistindo empate, haverá sorteio.

## XADREZ

**Art. 59º** - A modalidade de XADREZ será realizada de acordo com as regras internacionais da FIDE para xadrez rápido, e pelo que dispuser o presente Regulamento.

a) Cada UOS poderá ser representada por até 3 (três) atletas, não sendo permitida a inscrição de reserva.

b) A forma de disputa será em função do número de enxadristas que se apresentarem no Congresso Técnico para disputarem o torneio, a ser realizado em até 2 (dois) dias.

c) Se o número for menor que nove, será adotado o Sistema Schuring. Se for igual ou superior a nove, será adotado o Sistema Suíço de empareiramento; nesse caso, em 5 (cinco) rodadas.

d) Para o Sistema Suíço, a lista de chamada ou classificação para o empareiramento inicial será obtida pela ordem, de acordo com os seguintes critérios:

1) Jogador campeão da fase Local do respectivo ano, observando-se o que segue:

Maior pontuação, sendo considerado, pela ordem, o rating:

- FIDE.

- Confederação Brasileira de Xadrez - CBX.

- Federação Catarinense de Xadrez - FCX.

- Xadrez Postal Brasileiro.

2) Idem para o vice-campeão do Local do respectivo ano.

3) Idem para o terceiro colocado do Local do respectivo ano.

e) No Sistema Suíço, no caso de o jogador abandonar o torneio após a primeira rodada, os resultados jogados serão mantidos e válidos, independentemente do número de rodadas jogadas pelo desistente, ficando o enxadrista passível de outras punições por parte da Junta de Justiça.

f) Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão, pela ordem:

- Confronto direto (somente desempate entre 2 enxadristas)

- Milésimos medianos .

- Milésimos totais.

- Sonnenborn-Berger.

- Uma partida *blitz* 6x5, com sorteio da cor das peças, em que as brancas jogam com 6 (seis) minutos e as negras com 5 (cinco) minutos; e que, em caso de empate, a vitória será dada ao condutor das negras.

g) No Sistema Schuring, no caso de o jogador se retirar após iniciado o torneio, os resultados jogados só serão válidos caso o desistente tenha participado de mais de 50% do torneio; caso contrário, todos os seus adversários ganharão o ponto.

h) Os critérios de desempate no Sistema Schuring serão, pela ordem:

- Confronto direto (somente desempate entre 2 enxadristas)
- Sonnenborn-Berger.
- Eliminação do score contra o jogador de menor pontuação.
- Uma partida *blitz* 6x5, com sorteio da cor das peças, em que as brancas jogam com 6 (seis) minutos e as negras, com 5 (cinco) minutos; e que, em caso de empate, a vitória será dada às negras.

i) O tempo de jogo para cada jogador será de no mínimo 21 (vinte e um) minutos e no máximo 30 (trinta) minutos, Sistema Nocaute. Tempos menores poderão ser adotados, para atender aos interesses da Organização e dos participantes.

j) Cada jogador terá que comparecer e jogar a partida até no máximo o tempo estabelecido menos 5 (cinco) minutos, devendo seu relógio ser acionado e, caso se esgote este prazo, o jogador ausente perderá por WO. No caso de estar em uso o Sistema Suíço, este jogador será empareceado para a rodada seguinte, se apresentar justificativa plausível ao árbitro.

k) A contagem dos pontos será sempre individual: vitória = 1 (um) ponto; empate = 0,5 (meio) ponto e derrota = 0 (zero) ponto.

l) É obrigatório o uso do relógio de xadrez.

m) Para dirimir dúvidas durante o torneio e para ratificar interpretações e decisões da arbitragem, poderá ser formada uma Comissão composta por 5 (cinco) membros, sendo 3 (três) escolhidos entre os próprios jogadores, preferencialmente entre aqueles conhecedores das regras enxadrísticas atualizadas, mais o Árbitro Geral e o Coordenador da Modalidade do SESI. A decisão técnica dessa comissão será irrecorrível.

n) Por ocasião do Congresso Técnico da modalidade, este apenas definirá o horário de realização das rodadas da competição, cabendo ao árbitro passar os horários para o CCO.