

**Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esporte
Fundação Catarinense de Esporte – FESPORTE
Gerência de Esporte de Participação – GEPAR**

J A S T I

12º JOGOS ABERTOS DA TERCEIRA IDADE DE SANTA CATARINA

REGULAMENTO TÉCNICO

2019

Site: www.fesporte.sc.gov.br
e-mail: jasti@fesporte.sc.gov.br
fesporte.jasti@gmail.com

SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 1º As provas e jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Art. 2º As organizações das competições e os sistemas de disputa dos **JASTI** serão feitos de acordo com o número de municípios inscritos por modalidade, prova e categoria.

Parágrafo único - Para que ocorram os jogos, em todos os e naipes, é necessária a **inscrição** de, no mínimo 3 (três) municípios em cada modalidade.

Art. 3º A programação dos jogos, datas e horários dos jogos e provas será fixada pela Coordenação do evento e publicada em boletim oficial, havendo uma tolerância máxima de 15 minutos do tempo estabelecido na tabela. Passada essa tolerância, a equipe ou atleta faltoso perderá por WO seja qual for à modalidade em disputa. O placar será de acordo com a regra oficial da modalidade.

Art. 4º As modalidades de Bocha, Bolão, Canastra, Dominó e Truco obedecerão aos seguintes critérios:

Até 5 Equipes: Turno Único

De 6 a 8 Equipes

- a) 1a fase - duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave;
- b) 2a fase ou semifinal - 1o - chave A X 2o - chave B
- 1o - chave B X 2o - chave A
- c) 3a fase ou final - Perdedor da fase semifinal (3o e 4o lugares)
- Vencedores da fase semifinal (1o e 2o lugares)

De 9 a 12 Equipes

- a) 1a fase - três chaves (A, B e C), classificando-se duas equipes de cada chave.
- b) 2a fase – eliminatória simples

Acima de 13 Equipes

- a) 1a fase: disputado em chaves formadas por sorteio no congresso técnico.
- b) 2a fase – eliminatória simples

Art. 5º A Coordenação Geral é responsável pela programação e poderá transferir os jogos e competições, não necessitando, para tanto, da aprovação dos municípios participantes.

BOCHA RAFA VOLLO

Art. 6º A modalidade de Bocha nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será realizada em cancha de areia ou carpe.

Art. 7º Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 8º A modalidade de bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de trio.

§ 1 A forma de disputa será definida em Congresso Técnico para a etapa Microrregional.

§ 2 A forma de disputa para etapa estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro colocado de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 9º As equipes serão formadas por 3 (três) jogadores titulares e 2 (dois) reservas, com direito a **1 (uma) substituição por partida**, em qualquer momento do jogo.

Parágrafo único. O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

Art. 10. Antes do início de cada jogo, todos os jogadores deverão assinar a súmula e o responsável de cada equipe deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

Art. 11. Na pista, somente será permitida a presença de atletas titulares, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 12. Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

Parágrafo único. A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

Art. 13. Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

vitória 2 pontos;
derrota 1 ponto;
ausência 0 ponto.

Art. 14. As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

Parágrafo único. Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1. Entre duas equipes: confronto direto;
2. Entre três ou mais equipes:
 - a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - b) saldo de pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - c) soma dos pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - d) sorteio.

Art. 15. As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Art. 16. O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Art. 17. Para as competições das etapas microrregionais e etapa estadual, o uniforme é optativo entre o do Município (CME, DME, FME) e o oficial, que é calça branca, tênis brancos, meias e cintos brancos e camisa do Município (como forma de identificar a equipe).

Parágrafo único - Será permitido o uso de bermudas como uniforme do município ou ADR.

BOLÃO 23

DAS PISTAS, BOLAS E PINOS

Art. 18. As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais internacionais para o esporte de bolão, e pelo que dispuser este regulamento:

I. Os ginásios deverão conter quatro pistas iguais e niveladas;

a) Excepcionalmente nas etapas microrregionais, a competição poderá ser realizada em duas pistas.

II. As bolas poderão ser de qualquer material, com diâmetro máximo de até 23cm e peso máximo de 11 kg, podendo ser de dois ou três furos;

III. Os pinos poderão ser de madeira de lei ou plástico, sendo que os pinos nos 1 a 9 deverão ter 40cm de comprimento, e o número 5 (REI), 43 centímetros e deverão ter o mesmo peso.

IV. As pistas deverão obedecer às seguintes medidas, aprovadas pela CBBB, a saber:

a) 5,60 m - área;

b) 10,40m - curso da bola;

c) 8,50m - pista de curso após a tesoura;

d) 1m - assento dos pinos;

e) 0,25m terminal da pista;

f) 1m - recolhedor de bolas;

g) 26,75m - total;

h) O Atleta que ultrapassar o risco de marcatória com a bola na mão será considerado bola em jogo e será marcado zero ponto, não sendo motivo de advertência.

V) Ao arremessar a bola, o atleta não poderá pisar a faixa de marcatória de 10 cm existente na pista. Após soltar a bola o atleta poderá tocar ou ultrapassar a linha.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 19. As equipes serão formadas por **5 (cinco) jogadores titulares e 1 (um) reserva**, com direito a **uma substituição** por partida, em qualquer momento do jogo.

§1º O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

§2º O substituto lançará imediatamente bolas restantes, valendo a soma dos atletas. Só serão válidos pinos caídos, não valendo os pinos deslocados, haverá bola de experiência em cada pista para cada jogo, sendo a mesma considerada válida se for NOVE.

Art. 20. A equipe terá uma única jogada sendo que competirá um atleta por vez, em cada pista, sendo 05 arremessos para cada um, num total de 20 arremessos para cada atleta, tanto no masculino como no feminino, na modalidade CHEIA, sem viela determinada. São cinco bolas nas pistas 1, 2, 3 e 4.

Art. 21. Para efeito de classificação na etapa microrregional, será considerada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pinos derrubados numa única passada.

Parágrafo único. Na etapa estadual será adotado o seguinte critério para definir o campeão:

1ª Fase - Cada equipe fará sua produção por ordem de sorteio, classificando-se as quatro melhores;

2ª Fase - As quatro equipes da fase anterior farão nova "passada", sendo que a ordem dessa nova passada será a seguinte: 1ª passada - 4º colocado, 2ª passada - 3º colocado, 3ª passada - 2º colocado, 4ª passada - 1º colocado. Será considerada campeã a melhor produção nesta fase.

Art. 22. Ocorrendo empate na classificação, adotar-se-ão os seguintes critérios sucessivamente para desempate o maior número de NOVE, OITO, SETE, SEIS e sorteio.

Art. 23. A FESPORTE com apoio da FCBB irá vistoriar e aprovar as condições técnicas das pistas. Haverá reconhecimento das pistas.

Art. 24. Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

Art. 25. É obrigação dos atletas acatarem e respeitarem as decisões do árbitro, ficando proibido aos atletas protestar com palavras ou gestos que possam interpretar-se como falta de respeito, discutir com o árbitro ou realizar qualquer ato que signifique insubordinação ou ofensa.

Parágrafo único. Se o atleta cometer irregularidades de fatos ou de palavras, no parecer do árbitro, será dada ordem ao capitão/técnico da equipe para que o atleta respeite a advertência. Se essa ordem não for observada, o árbitro determinará a retirada do atleta faltoso, o qual não poderá ser substituído na competição, mantendo-se, todavia, os pontos por ele feitos.

Art. 26. Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

Art. 27. Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

Art. 28. Os bolonistas não poderão ser molestados por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.

Parágrafo único. Ao árbitro-geral cabe fazer cumprir as observações contidas neste item e promover as iniciativas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos.

CANASTRA

Art. 29. A modalidade de Canastra nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regido por este regulamento e suas especificações.

Art. 30. Da formação da equipe:

As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a uma substituição por partida, em qualquer momento do jogo. O atleta substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

Art. 31. Da forma de disputa nas etapas microrregional e estadual

§1º Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2º Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 32. Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;
derrota 1 ponto;
ausência 0 ponto;

§2º Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

c) maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

d) sorteio.

Art. 33. O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2(dois) baralhos completos, com as cartas ÀS, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, VALETE, DAMA e REI.

Parágrafo único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 34. Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11(onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

Parágrafo único. Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

Art. 35. Distribuídas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo único. Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

Art. 36. Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

Art. 37. Após a lixada, deverá permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Parágrafo único. Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

Art. 38. O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla (s) que não o pegou.

Art. 39. O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla (s) que não o pegou.

§1º - O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

§2º - Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

§3º - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

§4º - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes NÃO pegaram os mortos e não houver a batida final, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

Art. 40. Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

Art. 41. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 42. Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Parágrafo único. No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

Art. 43. Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Parágrafo único. Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa (não) pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

Art. 44. Para a contagem dos pontos:

- 10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;
- 200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);
- 100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);
- 100 (cem) pontos – batida final;
- 100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;
- 100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

Parágrafo único. Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhados pelo jogador adversário.

Art. 45. Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 3.000 x 00.

Parágrafo único. Caso a equipe perdedora por WO seja eliminada da competição, todos os seus resultados serão desconsiderados para efeito de apuração e classificação.

Art. 46. Não será permitida interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo único. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, perda de 50 pontos;

3. Comprar 2 vezes seguidas, perda de 50 pontos, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, perda de 50 pontos, recolhe-se as cartas e continua o jogo.

Art. 47. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

DOMINÓ

Art. 48. A modalidade de Dominó nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 49. A forma de disputa

§1º Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2º Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 50. As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28(vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 51. Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

Art. 52. Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o saídor da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador saídor da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

Art. 53. Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 54. A "batida" final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 55. Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 56. Caso haja um "fecha", contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

Parágrafo único - Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Art. 57. Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

§1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória 2 pontos;

derrota 1 ponto;

ausência 0 ponto;

§2º Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

b) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

c) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;

d) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

e) Sorteio.

§3º Em caso de WO a equipe que comparecer será declarado vencedor e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 58. Joga-se com qualquer número de "dobles" ou pedras do mesmo naipe.

Art. 59. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;

2. Cometer "gato" ou mostrar a pedra, perda de 40 pontos;

3. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

MODALIDADE DANÇA

Art. 60. A dança está dividida em três grupos:

1ª Danças Populares

2ª Danças Coreográficas

3ª Danças de Salão

Art. 61. A conferência dos documentos ocorrerá da seguinte maneira:

Apresentar documento de identidade de cada participante e atestado médico com a ficha de inscrição preenchida por modalidade, preferencialmente trazida na hora da passagem de palco para conferência.

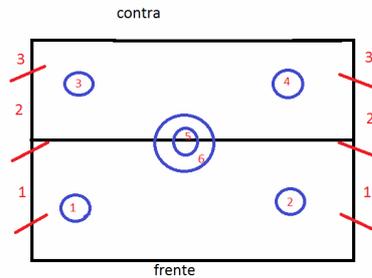
Art. 62. O palco para a Dança Popular e a Dança Coreográfica terá a seguinte estrutura.



§1º A medida do local oficial das apresentações "palco" deverá ser de no mínimo 10 X 8 metros, sem contar com as "coxias".

§2º A Afinação de luz segue os mesmos padrões para as duas categorias.

A base de iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os grupos participantes, podendo haver exceções de acordo com os equipamentos disponíveis pela coordenação geral do evento conforme desenho abaixo.



§3º A marcação de luz do palco será realizada preferencialmente em horário oposto ao da passagem de palco. Todos os horários serão disponibilizados no BOLETIM 1 dos JASTI.

§4º A Dança de Salão quanto á estrutura cênica acontecerá com as 37 mesas e cadeiras dispostas de forma oval de uma extremidade a outra do palco formando um grande salão. A modalidade acontecerá no palco Cênico da estrutura montada.

§5º A passagem de palco será de no máximo 13 minutos para as modalidades de danças populares e coreográficas para todos os grupos.

§6º A passagem de palco da modalidade Dança de salão será feito em dois horários: o primeiro horário para 70 anos ou mais e o segundo horário para 60 com a escolha das três músicas por categoria a serem utilizadas durante a competição no período noturno.

§7º A numeração será fornecida no ensaio técnico para os casais titulares e devolvidos a coordenação após a competição.

1. DANÇA POPULARES

Art. 63. A modalidade de Dança Popular e Folclórica dos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 64. Compreende DANÇAS POPULARES - Danças inerentes a culturas populares, aos diferentes povos e manifestações culturais. Incluem nessa categoria as Danças Tradicionais, Danças Folclóricas tradicionais, de projeção e de Imigração. Por exemplo: Tarantella Dança Cigana, Dança do Ventre, Polca, Flamenco, entre outras.

Art. 65. Cada Município para a fase Microrregional e a ADR para a fase Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 66. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer e fomentar a manifestação e divulgação das danças populares.

Art. 67. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos.

Parágrafo único. No dia posterior a apresentação será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 68. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos com 2 (dois) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

§1º O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música ou de acorde musical sendo travado no último movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhando ou não de música ou acorde musical.

§2º A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo de descumprimento deste artigo.

Art. 69 Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I – Pesquisa da proposta – apresentação de uma pesquisa de movimentação coreográfica dentro da proposta da modalidade de dança popular.

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores, adequados a modalidade da dança popular preservando a cultura de cada dança.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

- Criatividade na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo segundo a dança de popular folclórica escolhida.
- Exploração do espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da e da proposta
- Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica. Limpeza e harmonia da coreografia e na movimentação dos dançarinos;
- Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado à proposta popular;
- Perceber se o idoso bailarino possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
- Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com a pesquisa popular folclórica.
- Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando as populares folclóricas e a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 70. O local oficial para a realização das apresentações estará disponível para a "passagem de palco" dos grupos respeitando os horários estipulados pela coordenação e o limite técnico de 10 minutos por coreografia.

Art. 71. A passagem de palco, assim como a ordem da mesma, será organizada pela Coordenação Geral.

Art. 72. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 73. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou Pen Drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

Parágrafo único. Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 74. O Coreógrafo não poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino. Nem tampouco deverá estar nas coxias após o posicionamento dos bailarinos. Exceto para ajuda de trocas de roupas.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 75. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§1º Não será permitida a utilização de animais vivos, fogos, materiais pontiagudos ou cortantes e armas de fogo, que possa colocar em dúvida ou risco os participantes.

§2º Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores, das equipes competidoras, deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 76. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia ou se necessário em dois dias ficando a ordem de apresentação das coreografias definida pela classificação da ADR na Etapa Estadual do ano anterior de forma inversa a sua classificação final.

Art. 77. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 78. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:
Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Trocú para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar.

Parágrafo único. No caso de a coreografia não estar dentro dos critérios estabelecidos conforme artigo 63 deste regulamento, esta poderá participar, mas não receberá notas, nem tampouco concorrerá a premiação instituída neste regulamento.

2. DANÇA COREOGRÁFICA LIVRE

Art. 79. A modalidade de Dança Coreográfica Livre nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 80. Compreende DANÇA COREOGRÁFICA LIVRE as montagens coreográficas que envolvam uma ou mais técnicas de dança e expressão. Podendo assim, a obra explorar linguagens de dança moderna, dança contemporânea, jazz, balé, danças urbanas, entre outras, excluindo desta modalidade as Danças Populares e Folclóricas na qual possuem modalidade própria na competição.

Art. 81. Cada Município para a fase Microrregional e a ADR para a fase Estadual deverá inscrever no mínimo 6 (seis) participantes e no máximo 20 (vinte), sendo que as equipes podem ser formadas por naipes masculinos e femininos.

Art. 82. O objetivo é oportunizar a dança, uma modalidade bastante praticada pelos idosos e buscar integração através de manifestações corporais, artísticas, ampliando a troca de experiências o enriquecimento da cultura corporal através do movimento que causa bem estar e prazer e fomentar a manifestação e divulgação das danças populares.

Art. 83. As apresentações serão avaliadas pelos jurados e serão pontuados de 5 (cinco) a 10 (dez) pontos.

Parágrafo único. No dia posterior a apresentação será realizada uma reunião com os coreógrafos responsáveis pelos grupos para uma conversa avaliativa e entrega das notas.

Art. 84. A duração da apresentação (da pose inicial até a pose final) será de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) minutos com 2 (dois) minutos para montagem e desmontagem do cenário.

§1º O cronômetro será acionado a partir do primeiro movimento de qualquer integrante, podendo esse movimento ser acompanhado ou não de música ou de acorde musical sendo travado no último movimento de qualquer integrante do grupo que poderá estar acompanhando ou não de música ou acorde musical.

§2º A equipe perderá na nota final, 0,10 pontos para cada segundo de descumprimento deste artigo.

Art. 85. Os coreógrafos na criação e montagem da sua coreografia deverão observar os seguintes critérios que serão avaliados pelos jurados:

I – Pesquisa da proposta – apresentação de uma pesquisa de movimentação coreográfica dentro da proposta da modalidade de dança popular.

II - Figurino - levar em conta uma série de fatores como época, personagens, local, temática proposta, fator psicológico e tipo físico dos dançarinos, assim como iluminação e cores, adequados a modalidade da dança popular preservando a cultura de cada dança.

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

- Criatividade na composição da movimentação, explorando variações ou combinações de movimentos corporais executados de forma criativa, transmitindo uma mensagem ou contexto idealizado pelo coreógrafo segundo a dança de popular folclórica escolhida.
- Exploração do espaço cênico utilizando diferentes formas de deslocamento e desenhos. Explorar movimentos que acompanham e coincidem com a variação do ritmo da e da proposta
- Buscar dinâmicas rítmicas variadas e coerentes com a marcação rítmica. Limpeza e harmonia da coreografia e na movimentação dos dançarinos;
- Observar se o objeto cênico (caso exista) foi aproveitado na coreografia e se é adequado à proposta popular;
- Perceber se o idoso bailarino possui presença cênica e expressão facial na interpretação coreográfica e de acordo com a temática proposta;
- Observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim. Se a proposta é coerente e esta de acordo com a pesquisa popular folclórica.
- Utilizar as técnicas de dança na composição coreográfica de forma adequada, respeitando as populares folclóricas e a capacidade técnica dos alunos, suas individualidades e a faixa etária do grupo.

Art. 86. O local oficial para a realização das apresentações estará disponível para a "passagem de palco" dos grupos respeitando os horários estipulados pela coordenação e o limite técnico de 10 minutos por coreografia.

Art. 87. A passagem de palco, assim como a ordem da mesma, será organizada pela Coordenação Geral.

Art. 88. O breve resumo (Release) da apresentação deverá conter 04 (quatro) linhas e será entregue no ato da ficha de inscrição que será repassado a organização até o dia e hora programada para o ensaio técnico (passagem de palco).

Art. 89. A música a ser utilizada pelo grupo deverá ser entregue ao técnico de som para gravação em CD ou Pen Drive etiquetado e contendo somente a música da referida coreografia no dia da passagem de palco.

Parágrafo único. Se por algum motivo o Município não participar da passagem de palco no dia marcado pela coordenação geral dos jogos, o mesmo deverá entregar para o técnico de som o CD ou Pen Drive para gravação com duas horas de antecedência do início da primeira apresentação do dia.

Art. 90. O Coreógrafo não poderá orientar seus dançarinos, não podendo fazer parte da apresentação, como bailarino. Nem tampouco deverá estar nas coxias após o posicionamento dos bailarinos. Exceto para ajuda de trocas de roupas.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo acarretará a perda de 1,00 ponto na nota final.

Art. 91. Serão permitidos elementos cênicos simples e práticos, e cenários móveis cuja colocação e retirada ficarão ao encargo do próprio grupo de dança, devendo o grupo responsável retirá-los imediatamente após a sua apresentação.

§1º Não serão permitidos a utilização de animais vivos, fogos, materiais pontiagudos ou cortantes e armas de fogo, que possa colocar em dúvida ou risco os participantes.

§2º Caso sejam utilizados artifícios que possam deixar o piso sem condições para a próxima apresentação, os monitores, das equipes competidoras, deverão providenciar a imediata limpeza. Caso contrário, acarretará na perda de 1,00 ponto na nota final.

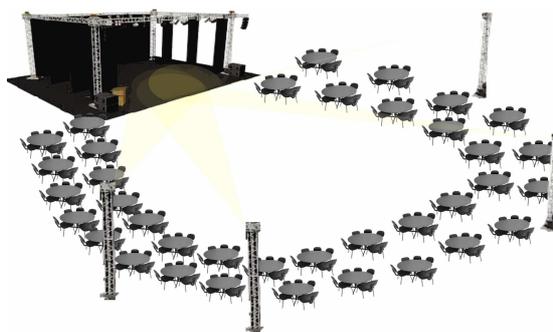
Art. 92. A apresentação dos grupos acontecerá em um único dia ou se necessário em dois dias ficando a ordem de apresentação das coreografias definida pela classificação da ADR na Etapa Estadual do ano anterior de forma inversa a sua classificação final.

Art. 93. Um representante de cada grupo deverá permanecer junto do sistema de som e luz durante a passagem de palco e também quando da apresentação oficial.

Art. 94. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:
Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Trocféu para os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar.

Parágrafo único. No caso de a coreografia não estar dentro dos critérios estabelecidos conforme artigo 79 deste regulamento, esta poderá participar, mas não receberá notas, nem tampouco concorrerá a premiação instituída neste regulamento.

3. DANÇA DE SALÃO



Art. 95. A modalidade de Dança de Salão nos Jogos Abertos da Terceira Idade de Santa Catarina será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 96. Entende-se neste regulamento a DANÇA DE SALÃO como Danças populares dançadas por casais e caracterizadas por diversos ritmos, onde, em rondas, as Duplas (um dançarino e uma dançarina) apresentarão três ritmos distintos: VALSA, BOLERO e VANERÃO.

Art. 97. Cada ADR poderá inscrever um casal titular e um casal reserva na categoria "A" – entre 60 e 69 anos (nascidos entre 1950 e 1959), e um casal titular e outro casal reserva na categoria "B" - a partir de 70 anos (nascidos até 1949).

§ 1º Cada componente do casal poderá participar de uma única categoria.

§ 2º Na a categoria "A", será permitido que um dos componentes do casal possua idade superior a 69 anos, no entanto o outro componente, obrigatoriamente deverá possuir a idade correspondente à referida categoria.

§ 3º O Casal reserva irá se apresentar quando por algum motivo técnico ou pessoal o casal titular não possa representar sua Regional.

Art. 98. Todos os casais receberão um número que deverá ser fixado nas costas do cavalheiro para a identificação do casal durante a dança, e que deverá ser obrigatoriamente entregue após o encerramento da competição a coordenação.

Art. 99. Todos os casais serão avaliados pelos jurados, e receberão pontuação de 5 (cinco) a 10(dez) pontos

Parágrafo único. Em caso de empate técnico das notas, a decisão caberá a comissão julgadora que deverá desempatar e definir a classificação final.

Art. 100. Os casais serão avaliados pelos seguintes critérios:

- a) RITMO - os movimentos corporais executados pelo casal deverão coincidir com a marcação rítmica. O casal deverá estar em perfeita consonância com a cadência musical, traduzindo a característica própria do estilo da dança executada.
- b) CONDUÇÃO - O casal deverá estar em perfeita harmonia entre si, ter o domínio dos movimentos e das variações executadas.
- c) ELEGÂNCIA/LEVEZA/GRACIOSIDADE - movimentos corporais e deslocamentos executados com expressão, elegância no estilo.
- d) CRIATIVIDADE - Variação de movimentos corporais (figuras). Utilizar combinações de movimentos que surpreendam ou tenha complexidade, e ainda demonstre risco e precisão em sua execução e em suas interligações.
- e) EXPRESSÃO - O par deve refletir a expressão facial e corporal COMO UM TODO, de acordo com o CARATER DA MÚSICA na sua totalidade (alegre/elegante/sedutor/ descontraído, etc).
- f) MOVIMENTAÇÃO - utilização do espaço disponível para a evolução da dança.

Art. 101. Todos os casais dançarão três ritmos, a saber, na respectiva ordem: VALSA, BOLERO E VANERÃO.

Parágrafo único. Cada ritmo terá duração 90 segundos com um intervalo de 30 segundos de um ritmo para o outro.

Art. 102. A disputa obedecerá aos seguintes critérios:

- a) apresentação classificatória: apresentação de rondas de ate 6 (seis) casais, classificando os casais que obtiverem as 6 maiores somas de notas, ao final de todas as rondas.

b) Apresentação final: apresentar-se-ão os casais classificados, que dançarão novamente os 3 (três) ritmos com músicas diferentes.

c) As músicas serão escolhidas pela comissão organizadora obedecendo cada ritmo e sendo diferenciadas para a fase classificatória e final. A mesmas serão apresentadas no ensaio (passagem de palco) em horário e dia pré-determinado pela comissão.

Art. 103. Os casais receberão um número de identificação, que será usado pelo cavalheiro, nas costas, e deverão obrigatoriamente ser devolvido após a competição, a título de ser desclassificado pela comissão organizadora se assim desejar.

Art. 104. A quantidade de casais por série ficará a cargo do coordenador da FESPORTE, de acordo com o número de participantes.

Art. 105. Para a etapa Estadual a premiação obedecerá ao que segue:
Medalhas para os dançarinos de primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféus para os casais classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar;
Troféu destaque ao melhor dançarino masculino e feminino.

TRUCO

Art. 106. A forma de disputa

§1º Na etapa microrregional ficará a critério do Integrador Esportivo.

§2º Na etapa Estadual será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

Art. 107. Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 108. Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: Paus, Copas, Espadas e Ouro.

Art. 109. O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a sequencia das mesmas.

Art. 110. É permitido à MÃO no momento do corte, pode olhar uma carta de seu companheiro, e conseqüentemente ao PÉ – quem distribui as cartas – também tem o direito de olhar uma carta de seu companheiro.

Art. 111. As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti – horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a sequencia do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

Art. 112. Não será permitido, em hipótese alguma, ao "pé" ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o "tento", sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao "cortador" se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o "pé" fará o corte e dará as cartas automaticamente.

Art. 113. Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será "queimada".

Art. 114. Perderá a vez de dar as cartas, o "pé" que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o "tento" e a vez, se para si ou seu parceiro.

§1º Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o "tento".

§2º Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os "tentos" perdidos.

Art. 115. Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da "vira" (13ª carta).

Art. 116. A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mão não poderá ser utilizada.

Art. 117. Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de três.

Art. 118. O "pé" deverá embaralhar as cartas com as mãos apoiadas sobre a mesa. O adversário deverá pegar o baralho e cortá-lo, retirando uma carta para seu companheiro e entregá-lo para que o PÉ possa fazer a distribuição das mesmas aos jogadores.

Art. 119. Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 120. Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 121. Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do "tento".

Art. 122. Os sinais não poderão ser dadas na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, "batidas Morse ou silvos". Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

Art. 123. Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Art. 124. Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com "trucada", podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

§1º Em caso de empate nas 3 (três), sem "trucada", ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

§2º Quem "truca" ou "retruca" em carta exposta, perde em caso de empate.

Art. 125. Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) "tentos". Se uma das duplas estiver com 11 (onze) "tentos", e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) "tentos". Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Art. 126. Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

Parágrafo único. Na mão de onze – no escuro -, após a distribuição das cartas apenas a MÃO – vez de jogar – poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

Art. 127. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....2 pontos;
Derrota.....1 ponto;
Ausência.....0 ponto.

Art. 128. Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

Parágrafo único. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

c) Sorteio.

3 – Em caso de WO a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 129. A ADR na sua fase Microrregional poderá classificar até duas equipes (1º e 2º lugares) dos naipes masculinas e femininas para participar da fase Estadual como seus representantes.

HANDEBOL

Art. 130. Estas regras se baseiam nas regras oficiais da IHF, sendo que serão descritas as regras gerais. Outras questões em comum serão suprimidas, evidenciando as situações pertinentes às adaptações ao jogo da 3ª. Idade.

Art. 131. A quadra de jogo é um retângulo com de 40 metros de comprimento e 20 metros de largura.

A - Consiste em duas áreas de gol e duas áreas de jogo.

B - Os lados maiores são chamados de linhas laterais e os lados menores são chamados de linhas de gol (entre os postes da baliza) ou linhas de fundo (em ambos os lados da baliza).

C - A linha central une os pontos centrais das duas linhas laterais e divide a quadra em duas meias quadra de jogo.

D - O Goleiro, jogadores de defesa e jogadores de ataque não podem cruzar a linha central e atuar na outra meia quadra de jogo.

E - A bola que passou da linha central pertence à meia quadra que se encontra e somente os jogadores desta meia quadra podem tocá-la, independente de estar parada, rolando o no ar.

F - A bola que se encontra sobre a linha central pode ser tocada por jogadores das duas meias quadras.

Art. 132. A duração normal de uma partida para todas as equipes é de 4 tempos de 7 minutos. O intervalo de jogo entre o 1º e 2º e entre o 3º e o 4º é normalmente de 1 minuto e entre o 2º e 3º é de 3 minutos.

A - Se a partida continuar empatada e um vencedor tenha que ser determinado, uma série de tiros de 7 metros deverá ser cobrado.

B - Estarão autorizados a participar desta série os jogadores que não estão excluídos ou desqualificados ao final do tempo de jogo.

C - Cada equipe nomeia 3 jogadores.

1 - Estes jogadores executam um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe.

D - Os árbitros fazem um sorteio e a equipe vencedora escolhe se deseja arremessar primeiro ou depois.

1 - Caso o placar siga empatado, cada equipe deve, de novo, nomear 3 jogadores.

2 - Todos ou alguns deles podem ser os mesmos da primeira rodada.

3 - Este método de nomear 3 jogadores a cada vez, continua enquanto for necessário.

4 - Contudo, o vencedor desta vez será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter tido o mesmo número de arremessos.

D - O tempo de jogo começa com o apito do árbitro autorizando o tiro de saída inicial (tiro de meta).

1 - O tempo de jogo acaba com o sinal de término automático do placar ou do cronometrista.

2 - Se o sinal sonoro não soar, os árbitros apitam para indicar que o tempo de jogo terminou.

E - Um time-out é obrigatório quando:

1- uma exclusão por 2 minutos ou uma desqualificação for aplicada;

2 - um tempo técnico for concedido;

3 - houver um sinal de apito do cronometrista ou do Delegado técnico;

4 - consultas entre os árbitros forem necessárias.

E - Em princípio, os árbitros decidem quando o cronômetro será parado e iniciado em conexão com um time-out. O apito sempre deve soar para indicar o reinício do jogo após um time-out.

F - Cada equipe tem o direito de receber um máximo de dois tempos técnicos de 1 minuto por jogo, divididos entre os períodos (o primeiro no 1º. ou 2º. quarto e o segundo no 3º. ou 4º. quarto).

Art. 133. A bola é feita de couro ou material sintético. Ela deve ser esférica. Sua superfície não pode ser brilhante nem escorregadia.

Parágrafo único. As medidas da bola, ou seja, a circunferência e o peso, a ser utilizada pelas distintas categorias de equipes são as seguintes:

• 54 – 56 cm e 325 – 375 g (tam. 2 da I.H.F.), para equipes masculinas.

• 50 - 52 cm e 290 – 330 g (tam. 1 da I.H.F.), para equipes femininas.

Art. 134. Uma equipe consiste em até 12 jogadores.

A - Não mais do que 7 jogadores podem estar presentes na quadra de jogo ao mesmo tempo, sendo eles: 1 Goleiro; 3 jogadores de defesa e 3 jogadores de ataque.

B - Durante todo o tempo de jogo, a equipe deve ter um dos jogadores identificado como goleiro, que pode se tornar um jogador de quadra a qualquer momento.

C - No início da partida, uma equipe deve ter pelo menos 5 jogadores em quadra, sendo 1 goleiro, 2 jogadores de defesa e 2 de ataque.

D - Os jogadores suplentes podem entrar na quadra a qualquer momento e repetidamente, sem avisar o secretário/cronometrista desde que os jogadores que eles vão substituir já tenham saído da quadra.

1 - Os jogadores envolvidos na substituição, devem sempre sair e entrar na quadra através da zona de substituição.

2 - Jogadores de defesa substituem nas suas zonas de defesa e jogadores de ataque substituem na zona de defesa da equipe adversária.

E - Uma falta de substituição deverá ser penalizada com uma exclusão de 2 minutos (sendo cumprido apenas um minuto e no setor que foi punido) para o jogador infrator.

1 - Se mais de um jogador da mesma equipe cometer uma falta de substituição na mesma situação, somente o primeiro jogador que cometeu a infração será penalizado.

F - Todos os jogadores de quadra de uma equipe devem vestir uniformes idênticos.

1 - Todos os jogadores utilizados na posição de goleiro numa equipe devem vestir uma cor que os diferenciem dos jogadores de quadra de ambas as equipes bem como do(s) goleiro(s) da equipe adversária.

2 - Os jogadores devem utilizar números visíveis e deverão ser de 1 a 99. Um jogador que está trocando sua posição entre jogador de quadra e goleiro, deve utilizar o mesmo número em ambas as posições.

3 - Os jogadores devem utilizar calçados esportivos.

Art. 135. Não é permitido utilizar objetos que possam ser perigosos para os jogadores. Isto inclui, por exemplo.

A - Proteção para a cabeça, máscara no rosto, braceletes, pulseiras, relógios, anéis, piercings visíveis, colares ou gargantilhas, brincos ou qualquer outro objeto que possa ser perigoso.

B - O uso de óculos sem tiras de sustentação ou com armação sólida é por conta e risco do jogador.

C - Anéis achatados, brincos pequenos e piercings visíveis podem ser autorizados, desde que sejam cobertos com uma fita, de modo que eles não sejam julgados como perigosos para os jogadores.

D - Faixas, panos para a cabeça e braceletes de capitão são permitidos desde que sejam confeccionados com material elástico e macio.

Art. 136. Ao goleiro é permitido:

A - Tocar a bola com qualquer parte do corpo, sempre que estiver numa tentativa de defesa, dentro de sua área de gol.

B - Sair da área de gol sem a bola e participar da partida na área de jogo; ao fazê-lo, o goleiro se sujeitará às mesmas regras aplicadas aos jogadores na área de jogo.

1 - Considera-se que o goleiro está fora da área de gol tão logo qualquer parte de seu corpo toque o solo pelo lado de fora da linha da área de gol.

2 - Sair da área de gol com a bola, e jogá-la de novo na área de jogo, se ele não tiver o completo controle da mesma.

Art. 137. Ao goleiro não é permitido:

A - Colocar em perigo o adversário em qualquer tentativa defensiva.

B - Sair da área de gol com a bola controlada; isto implica um tiro livre, se os árbitros já haviam apitado para a execução do tiro de meta.

1 - Em outros casos, simplesmente se repete o tiro de meta.

C - Tocar a bola que está parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol, estando ele dentro da mesma.

E - Levar a bola para dentro da área de gol quando ela estiver parada ou rolando no solo do lado de fora da área de gol.

D - Reentrar na área de gol vindo da área de jogo com posse de bola.

E - Tocar a bola com o pé ou com a perna abaixo do joelho quando ela estiver movendo-se para fora em direção da área de jogo.

F - Cruzar a linha de limitação do goleiro (linha de 4 metros), ou sua projeção em ambos os lados, antes que a bola tenha saído da mão do adversário que esteja executando um lançamento de 7 metros.

G - Intencionalmente lançar a bola diretamente para os jogadores atacantes de sua equipe, como também lançar diretamente ao gol adversário, sendo necessária a correção do tiro.

Art. 138. Somente o goleiro tem permissão de entrar na área de gol.

A - A área de gol, que inclui a linha da área de gol, é considerada invadida quando um jogador de quadra a toca com qualquer parte de seu corpo.

B - Quando um jogador de quadra entrar na área de gol deve-se tomar as seguintes decisões:

1 - Tiro de meta, quando um jogador de quadra da equipe de posse de bola no ataque entrar na área de gol com a bola ou entrar sem a bola, mas ganhar vantagem ao fazê-lo;

2 - Tiro livre, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e ganhar vantagem, mas não impede uma clara chance e gol;

3 - Tiro de 7 metros, quando um jogador de quadra da equipe defensora entrar na área de gol e por isso impede uma clara chance de gol. Para os propósitos desta regra, o conceito "entrar na área de gol" não significa somente tocar a linha da área de gol, mas sim, pisar claramente dentro dessa área.

C - A bola permanece em jogo enquanto ela está rolando no solo dentro da área de gol. Ela está em posse da equipe do goleiro e somente o goleiro pode tocá-la. O goleiro pode pegá-la, o que a trará para "fora de jogo" e então, colocá-la novamente em jogo.

1 - Considera-se que a bola "está fora de jogo" quando o goleiro a controla dentro da área de gol.

2 - A bola deve ser colocada novamente em jogo através de um tiro de meta.

D - É permitido tocar a bola quando ela estiver no ar sobre a área de gol.

E - Se um jogador lançar a bola dentro de sua própria área de gol, as decisões a tomar devem ser as seguintes:

1 - Gol, se a bola entrar na baliza;

2 - Tiro livre, se a bola ficar dentro da área de gol ou se o goleiro tocar a bola e ela não entrar na baliza;

3 - Tiro lateral, se a bola sair pela linha de fundo;

4 - O jogo continua, se a bola passar através da área de gol e voltar para a área de jogo, sem ser tocada pelo goleiro.

F - A bola que retorna da área de gol para a área de jogo permanece em jogo.

Art. 139. No manejo da bola é permitido:

A - Lançar, agarrar, parar, empurrar ou golpear a bola usando as mãos (abertas ou fechadas), braços, cabeça, tronco, coxas e joelhos.

B - Segurar a bola durante, no máximo 5 segundos independente da distância percorrida neste tempo, também quando ela estiver em contato com o solo.

C - Fica a critério da arbitragem a quantidade de passos em que o atleta poderá executar durante a jogada.

Art. 140. Não é permitido manter a bola em posse sem realizar nenhuma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza.

A - Similarmente, não é permitido atrasar repetidamente a execução de um tiro de saída, tiro livre, tiro lateral ou tiro de meta de sua própria equipe. Esta situação é considerada como jogo passivo e deve ser penalizada com um tiro livre contra a equipe em posse de bola, a menos que a tendência ao passivo cesse.

B - Quando se reconhece uma tendência ao jogo passivo, o gesto pré-passivo de advertência será mostrado. Isto oportunizará a equipe em posse de bola a mudança em sua maneira de atacar, para evitar a perda de posse de bola.

C - Se o modo de atacar não mudar depois que o sinal de pré-passivo foi mostrado, ou se nenhum arremesso à baliza for realizado, então um tiro livre é ordenado contra a equipe em posse de bola.

D - A tendência do jogo passivo pode ser reconhecida pelos árbitros desde a quadra de defesa, fazendo uma transição lenta ou reconhecidamente sem intenção de fazer a bola chegar ao ataque.

Art. 141. É permitido ao jogador:

- A - Usar uma mão aberta para tirar a bola da mão de outro jogador;
- B - Usar os braços flexionados para fazer contato corporal com um adversário, e desta maneira controlá-lo e acompanhá-lo;
- C - Usar o tronco para bloquear o adversário na luta pela posição.
- D - O defensor interceptar um passe por sobre a linha de tiro livre desde que mantenha os pés dentro da linha de 9 metros ou salte a partir desta.
- E - Bloquear significa impedir que um adversário mova-se para um espaço vazio. Bloquear, manter o bloqueio e sair do bloqueio deve, a princípio, ser realizado de maneira passiva em relação ao adversário.

Art. 142. Não é permitido ao jogador:

- A - Arrancar ou golpear a bola que está nas mãos do adversário;
 - 1 - Bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas ou usar qualquer parte do corpo para deslocá-lo ou empurrá-lo para fora da posição; isto inclui o uso perigoso dos cotovelos, seja em uma posição de início ou em movimento;
 - 2 - Agarrar um adversário (no corpo ou pelo uniforme), mesmo se permanecer livre para continuar o jogo;
 - 3 - Correr ou saltar sobre um adversário.
- B - Os jogadores de defesa saírem da linha de 9 metros para defender ativamente ou simplesmente coibir a realização de um passe. Porém tem permissão de sair desta zona defensiva para:
 - 1 - Fazer a transição para o ataque e;
 - 2 - Pegar a bola que não tenha uma posse definida, como depois de um erro de passe entre os atacantes.

Art. 143. As infrações onde a ação é principalmente ou exclusivamente dirigida ao corpo do adversário devem implicar uma sanção disciplinar. Isto significa que, além do tiro livre ou tiro de 7 metros, pelo menos a infração deve ser sancionada progressivamente, começando com uma advertência, seguindo com exclusões por 2 minutos e uma desqualificação.

Art. 144. Critérios para a tomada de decisão:

- A - Para julgar qual é a sanção disciplinar apropriada para uma infração específica, aplicam-se os seguintes critérios de tomada de decisão. Estes critérios devem ser usados numa combinação que seja apropriada para cada situação.
 - 1 - A posição do jogador que comete a infração (posição frontal, pelo lado ou por trás)
 - 2 - A parte do corpo contra a qual é dirigida a ação ilegal (tronco, braço de arremesso, pernas, cabeça/garganta/pescoço);
 - 3 - A dinâmica da ação ilegal (a intensidade do contato corporal ilegal, e/ou uma infração cometida quando o adversário está completamente em movimento);
 - 4 - O efeito da ação ilegal:
 - o impacto sobre o corpo e sobre o controle da bola;
 - a diminuição da capacidade de locomoção ou a impossibilidade de mover-se; - o impedimento da continuidade do jogo.
- B - Para o julgamento das infrações, também é relevante a situação particular de jogo (por exemplo, ação de arremesso, correr para ocupar um espaço vazio, situações com alta velocidade de movimento)

Art. 145. Infrações que justificam uma exclusão por 2 minutos imediata (sendo cumprido apenas um minuto e no setor que foi punido).

A - Isto se aplica especialmente para aquelas infrações onde o jogador culpado não entende o perigo a que expõe seu adversário, por exemplo:

- 1 - Infrações cometidas com alta intensidade ou contra um adversário que está correndo em grande velocidade;
- 2 - Agarrar um adversário por um longo tempo ou derrubá-lo;
- 3 - Infrações contra a cabeça, garganta ou pescoço;
- 4 - Golpes fortes contra o tronco ou braço de arremesso;
- 5 - Tentar fazer com que o adversário perca o controle corporal;
- 6 - Correr ou saltar com grande velocidade sobre um adversário.

Art. 146. Infrações que justificam uma desqualificação.

A - Um jogador que ataque um adversário de maneira tal que possa ser perigoso para sua saúde, deverá ser desqualificado.

B - O especial perigo para a saúde do adversário surge da alta intensidade da infração ou do fato de que o adversário está completamente desprevenido e não pode, devido a isto, proteger a si mesmo perante a infração, por exemplo:

- 1 - A real perda do controle corporal enquanto correndo ou saltando, ou durante uma ação de arremesso;
- 2 - Uma ação particularmente agressiva contra uma parte do corpo do adversário, especialmente, rosto, garganta ou pescoço (a intensidade do contato corporal);
- 3 - A atitude imprudente demonstrada pelo jogador culpado quando comete a infração;
- 4 - Mesmo uma falta com um impacto físico muito pequeno pode ser muito perigoso e ter como consequência uma severa lesão se for cometida quando o adversário está no ar ou está correndo e, devido a isto, está incapacitado de proteger a si mesmo. Nestes tipos de situações, é o risco para o adversário e não a intensidade do contato corporal o que se considera a base para julgar se uma desqualificação é justificada.

Isto também se aplica naquelas situações onde um goleiro sai de sua área de gol com o propósito de interceptar um passe destinado ao adversário. Aqui, o goleiro tem a responsabilidade de assegurar que uma determinada situação não chegue a ser perigosa para a saúde do adversário.

Art. 147. Se os árbitros encontrarem uma ação particularmente imprudente, perigosa, premeditada ou maliciosa, devem enviar um relatório escrito após a partida, de modo que as autoridades responsáveis estejam em posição de tomar uma decisão a respeito das medidas posteriores.

Art. 148. As expressões verbais e não verbais que sejam incompatíveis com o espírito desportivo, são consideradas como atitudes anti-desportivas. Isto se aplica tanto para os jogadores como para os oficiais de equipe, tanto os que se encontrem dentro da quadra como fora dela. Para a sanção das atitudes anti-desportivas, atitudes anti-desportivas graves e atitudes anti-desportivas extremamente graves faz-se uma diferenciação em quatro níveis de ação:

A - As ações listadas a seguir, entre os pontos 1 e 6, são exemplos de condutas anti-desportivas que devem ser sancionadas progressivamente, começando com uma admoestação:

- 1 - Protestos contra as decisões dos árbitros, ou manifestações verbais e não verbais destinadas a causar uma decisão específica dos árbitros;
- 2 - Ofender um adversário ou companheiro de equipe usando palavras ou gestos, ou gritar com um adversário para distraí-lo;
- 3 - Atrasar a execução de um tiro do adversário ou não respeitar os 3 metros de distância ou de qualquer outra maneira;
- 4 - Por meio de "teatro", enganar os árbitros com respeito às ações de um adversário ou exagerar o impacto de uma ação, para provocar um time-out ou uma sanção indevida ao adversário;
- 5 - Bloquear ativamente um passe ou um arremesso usando o pé ou a parte abaixo do joelho; os movimentos totalmente por reflexo, por exemplo mover as pernas para juntá-las, não devem ser sancionados;

6 - Invadir repetidamente a área de gol por razões táticas.

7 - Interceptar a bola que vem da defesa para o ataque (transição).

B - Certas ações antidesportivas são, devido a sua natureza, consideradas como mais graves e justificam uma exclusão por 2 minutos imediata, independentemente se os jogadores ou os oficiais já tiverem recebido previamente uma advertência. Isto inclui:

1 - Protestos, envolvendo gritos com gestos enérgicos ou comportamento provocativo;

2 - Quando houver uma decisão contra a equipe em posse e o jogador em poder da bola não deixá-la imediatamente disponível para o adversário ao soltá-la ou apoiá-la ao solo;

3 - Obstruir o acesso à bola que entrou na zona de substituições.

C - Certas formas de conduta antidesportiva são consideradas tão graves que justificam uma desqualificação. As seguintes são exemplos de tais condutas:

1 - Lançar ou golpear a bola para longe, de maneira demonstrativa, depois de uma decisão dos árbitros;

2 - Se um goleiro demonstrativamente se negar a defender um tiro de 7 metros;

3 - Arremessar deliberadamente a bola em um jogador adversário durante uma interrupção de jogo. O for realizado com muita força e de uma distância curta, é mais apropriado considerar como uma "ação particularmente imprudente".

4 - Quando o executante de um tiro de 7 metros golpeia a cabeça do goleiro, se o goleiro não move sua cabeça na direção da bola;

5 - Quando o executante de um tiro livre golpeia a cabeça de um defensor, se o defensor não move sua cabeça em direção à bola;

6 - Um ato de revanche após sofrer uma infração.

D - No caso de um tiro de 7 metros ou de um tiro livre, o executante tem a responsabilidade de não colocar em risco a saúde do goleiro ou do defensor.

F - Se os árbitros classificam uma conduta antidesportiva como extremamente grave, devem enviar um relatório depois da partida, de forma tal que as autoridades desportivas possam tomar uma decisão sobre medidas adicionais.

As seguintes ações podem servir como exemplos:

1 - Comportamento insultante, ou ameaçador dirigido à outra pessoa, por exemplo, árbitros, secretário/cronometrista, Delegado, oficial de equipe, jogador ou espectador. Tal comportamento pode ser verbal ou não verbal (por exemplo: expressões faciais, gestos, linguagem corporal ou contato físico);

2 - (i) a interferência de um oficial de equipe na partida, dentro do campo de jogo ou da zona de substituições, ou (ii) um jogador impede uma clara chance de gol, seja por entrar ilegalmente à quadra ou por agir a partir da zona de substituições;

3 - Se durante o último minuto da partida a bola não está em jogo e um jogador ou oficial de equipe impede ou atrasa a execução de um tiro para o adversário, com o objetivo de impedir que tenham a possibilidade de arremessar ao gol ou de obter uma clara oportunidade de gol; isto se considera como conduta antidesportiva extremamente grave e se aplica a qualquer tipo de interferências (quer dizer, mesmo quando só exista uma limitada ação física, quando se intercepte um passe, quando se interfere com a recepção da bola ou quando não a solte);

Art. 149. Um gol será marcado quando a bola ultrapassar completamente a linha de gol desde que nenhuma infração às regras tenha sido cometida pelo arremessador ou por algum outro jogador ou oficial de sua equipe, antes ou durante o arremesso.

A - Um gol deve ser validado se houver uma violação das regras por um defensor, mas mesmo assim, a bola entrar na baliza.

Deve-se validar um gol para a equipe adversária se um jogador lançar a bola para dentro de sua própria baliza, exceto na situação que o goleiro esteja executando um tiro de meta.

Art. 150. Não se pode validar um gol se um árbitro, o cronometrista ou o Delegado interromper o jogo antes que a bola tenha cruzado completamente a linha de gol.

Art. 151. A equipe que marcar mais gols do que o adversário é a vencedora. O jogo será considerado empatado se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não converterem nenhum gol.

Art. 152. No começo da partida, o tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e escolheu começar com posse de bola. Os adversários têm, então, o direito de escolher a quadra. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio preferir escolher a quadra, então a equipe adversária deverá executar o tiro de saída.

Art. 153. As equipes trocam de quadra para disputar o segundo período da partida. O tiro de saída que inicia o 2º. e 4º. quartos é executado pela equipe que não o executou no 1º. e 3º. quarto.

Art. 154. No início de jogo ou depois de se converter um gol, o jogo recomeça por meio de um tiro de saída executado pela equipe que sofreu o gol.

Art. 155. O tiro de saída se executa pelo goleiro, como um tiro de meta, e os adversários devem estar fora da linha de 9 metros e permanecer sempre fora durante toda a transição defesa-ataque. A equipe atacante tem permissão para realizar o combate para retomar a posse de bola a partir da linha de 9 metros.

Art. 156. Um tiro lateral é concedido quando a bola cruzar completamente a linha lateral, ou quando um jogador de quadra da equipe defensora foi o último a tocar a bola antes de ela cruzar a linha de fundo de sua própria equipe.

A - Também se concede um tiro lateral quando a bola tocar o teto ou algum objeto fixo sobre a quadra.

B - O tiro lateral é executado sem o apito dos árbitros, pelo adversário da equipe cujo jogador tocou por último a bola antes de ela cruzar a linha ou tocar o teto ou objeto fixo, no lugar onde a bola cruzou a linha lateral e com um pé em contato com a linha. Enquanto o tiro lateral esta sendo executado, os adversários não podem aproximar-se a menos de 3 metros do executante.

C - Um gol pode ser concedido pela execução de um tiro lateral.

Art. 157. Um tiro de meta será concedido quando:

A - Um jogador da equipe adversária invadiu a área de gol;

B - O goleiro controlou a bola em sua área de gol ou a bola ficou parada no solo dentro da área de gol;

C - Um jogador da equipe adversária tocou a bola enquanto ela estava rolando ou estava parada dentro área de gol;

D - A bola cruzou a linha de fundo, depois de ter sido tocada por último pelo goleiro ou pelo jogador da equipe adversária.

Art. 158. O tiro de meta é executado pelo goleiro, sem o apito dos árbitros e para fora e por sobre a linha da área de gol.

A - O tiro de meta é considerado executado quando a bola arremessada pelo goleiro, cruzar completamente a linha da área de gol.

B - Os jogadores da outra equipe estão autorizados a posicionar-se imediatamente do lado de fora da linha de 9 metros e permanecer sempre fora durante toda a transição defesa-ataque. A equipe atacante tem permissão para realizar o combate para retomar a posse de bola a partir da linha de 9 metros.

Art. 159. A princípio, os árbitros interrompem o jogo e o reiniciam com um tiro livre para os adversários quando:

A - A equipe em posse de bola comete uma infração nas regras que conduzem a perda de posse da mesma;

B - Os adversários cometem uma violação das regras que cause, para a equipe em posse de bola, sua perda.

Art. 160. Os árbitros deveriam permitir a continuidade da partida, evitando interromper prematuramente o jogo para conceder um tiro livre. Isto significa que os árbitros não deveriam sinalizar um tiro livre, se a equipe defensora ganhar a posse de bola imediatamente após a equipe atacante cometer uma violação.

A - Similarmente, os árbitros não deveriam intervir até, e ao menos que, esteja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou esteja impossibilitada de continuar seu ataque, devido a uma violação cometida pela equipe defensora.

B - Quando ocorrer uma infração nas regras que mereça uma punição disciplinaria, os árbitros podem decidir interromper imediatamente o jogo se é que ao fazê-lo não causem uma desvantagem para a equipe adversária que cometeu a infração. Do contrário, a punição deveria ser postergada até o final da situação de jogo.

Art. 161. Um gol pode ser concedido pela execução de um tiro livre.

Art. 162. O tiro livre é normalmente executado sem o toque do apito dos árbitros e, a princípio, do lugar onde a infração ocorreu.

A - Os jogadores da equipe executante não devem tocar nem cruzar a linha de tiro livre da equipe adversária antes que o tiro livre tenha sido executado.

B - Quando um tiro livre estiver sendo executados, os adversários devem manter uma distância de pelo menos 3 metros do executante.

Art. 163. Um tiro de 7 metros é concedido quando:

A - Uma clara ocasião de marcar um gol for impedida de forma antirregulamentar, em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;

B - Houver um apito não justificado no momento de uma clara ocasião de gol;

C - Uma clara ocasião de gol for impedida através da intervenção de uma pessoa não participante do jogo. Por exemplo, um espectador entra na quadra ou quando fizer deter os jogadores por meio de um apito. Por analogia, esta regra também se aplica nos casos de "força maior", como uma repentina falha elétrica, que faça parar o jogo precisamente durante uma clara ocasião de gol.

Art. 164. Uma clara chance de marcar um gol existe quando:

A - Um jogador que tem o domínio da bola e o corpo equilibrado estiver posicionado perto da área de gol da equipe adversária com a possibilidade de arremessar ao gol, sem que nenhum jogador seja capaz de colocar-se em sua frente para impedir o arremesso por meios legais.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, sempre e quando não haja um jogador adversário em posição de evitar a recepção da bola por meios legais.

B - Um jogador que tem domínio da bola e o corpo equilibrado e estiver correndo (ou driblando) sozinho em direção ao goleiro, sem que nenhum jogador da equipe adversária seja capaz de colocar-se a sua frente e parar o ataque.

Isto também se aplica se o jogador ainda não tem controle da bola, mas está pronto para uma recepção imediata da mesma, sempre que o goleiro adversário por meio de uma colisão impede a recepção da bola. Neste caso especial, as posições dos jogadores defensores são irrelevantes.

C - Um goleiro abandona sua área de gol e um adversário, que está com a bola dominada e seu corpo equilibrado, tem uma clara e desimpedida oportunidade de arremessar a bola dentro da baliza vazia.

Art. 165. O tiro de 7 metros deve ser executado como um arremesso ao gol, dentro dos três segundos após o apito do árbitro.

Art. 166. O jogador que está executando o tiro de 7 metros deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros, não excedendo a linha de 9 metros. Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar nem cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído de sua mão, porém:

- A - Pode manter seu pé de apoio parado antes da linha de 7 metros;
- B - Pode correr, parar e manter seu pé de apoio antes da linha de 7 metros;
- C - Pode correr e saltar antes da linha de 7 metros, como sendo um arremesso normal.

Art. 167. A forma de disputa de cada etapa – Microrregional e Estadual, dependerá do número de equipes inscritas e será definida em Congresso Técnico.

Art. 168. Na modalidade Handebol Adaptado, vitória vale 2 pontos, empate vale 1 ponto e derrota não pontua.

Art. 169. Os critérios de desempate na modalidade Handebol Adaptado são:

A – entre 2 equipes:

- I – Confronto direto;
- II – Saldo de gols;
- III – Gols *average*;
- IV – Menor número de gols sofridos;
- V – Sorteio.

B – Entre 3 ou mais equipes:

- I – Saldo de gols nos jogos realizados entre si;
- II – Gols *average* nos jogos realizados entre si;
- III – Menor número de gols sofridos nos jogos realizados entre si;
- IV – Sorteio.

VOLEIBOL

Art. 170. Estas regras se baseiam nas regras oficiais da FIVB, sendo que serão descritas as regras gerais. Outras questões em comum serão suprimidas, evidenciando as situações pertinentes às adaptações ao jogo da 3ª. Idade.

Art. 171. **ÁREA DE JOGO, LINHAS DA QUADRA, ZONAS, REDE e ANTENAS**

A área de jogo compreende a quadra de jogo medindo 18m x 9m, circundada por uma zona livre de no mínimo 3m de largura em todos os lados.

Todas as linhas têm uma largura de 5 cm. Devem ser de uma cor clara a qual é diferente da cor do piso da quadra e de outras linhas quaisquer.

Duas linhas laterais e duas linhas de fundo delimitam a quadra. As linhas de fundo e as laterais estão inseridas na dimensão da quadra.

O eixo da linha central divide a quadra de jogo em duas quadras iguais medindo 9mx9m, cada uma; de qualquer maneira a largura completa da linha pertence igualmente a ambas as quadras. Esta linha estende-se sob a rede, de uma linha lateral até a outra.

Em cada quadra uma linha de ataque, cuja extremidade posterior é desenhada a 3m de distância do eixo da linha central, marca a zona de frente.

Em cada quadra a zona de frente é limitada pelo eixo da linha central e extremidade posterior da linha de ataque.

A zona de frente é considerada como prolongada indefinidamente, além das linhas laterais até o fim da zona livre.

A zona de saque é uma área com 9m de largura, situada atrás de cada linha de fundo.

A zona de substituição é delimitada pelo prolongamento imaginário de ambas as linhas de ataque até a mesa do apontador.

A rede é colocada verticalmente sobre a linha central. Instala-se a rede cuja parte superior é ajustada a 2,43m para os homens e 2,24m para as mulheres.

Dois antenas são amarradas na rede de forma a tangenciar a parte externa de cada faixa lateral. As antenas são colocadas em lados opostos da rede. A parte superior de cada antena estende-se além do bordo superior da rede por 80cm. As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam os limites laterais do espaço de cruzamento.

Art. 172. BOLA

A bola deve ser esférica, feita com uma capa flexível de couro, ou couro sintético, e com uma câmara interior feita de borracha ou material similar. Sua cor pode ser clara uniforme ou uma combinação de cores. Sua circunferência é de 65 cm a 67 cm e seu peso é 260g a 280g.

Art. 173. PARTICIPANTES E UNIFORMES

A equipe é constituída por até 12 jogadores, um técnico e um assistente técnico com CREF. Ambos, o capitão da equipe e o técnico, são responsáveis pela conduta e disciplina dos membros de sua equipe. Somente os jogadores registrados na súmula podem entrar na quadra e participar da partida.

O uniforme dos jogadores consiste em camiseta, que deve ser igual para a equipe, com numeração para todos os atletas, calça ou calção, e calçado esportivo.

Art. 174. FORMA DE JOGO

Uma equipe marca um ponto:

- quando é bem sucedida em fazer a bola tocar a quadra adversária;
- quando a equipe adversária comete uma falta;
- quando a equipe adversária recebe uma penalidade.

Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada.

Se duas ou mais faltas são cometidas por adversários, simultaneamente, uma FALTA DUPLA é marcada e o "rally" repetido.

Um "rally" é a sequência de ações de jogo desde o momento do golpe do saque pelo sacador até a bola estar fora de jogo. Um rally completo é a sequência de ações de jogo, que resultam num ponto.

Se a equipe sacadora vence o "rally", ela marca um ponto e continua a sacar;

Se a equipe receptora vence o "rally", ela marca um ponto e deve ser a próxima a sacar.

O Jogo é formado pela disputa de sets. Serão em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos progressivos, sem vantagem, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos;

Caso a partida chegue em 16 a 16 (dezesseis a dezesseis) terminará no 17º (décimo sétimo) ponto.

São consideradas faltas:

- Uma equipe toca a bola quatro vezes antes de retorná-la;
- Um jogador segura a terceira bola, que seria o último toque da equipe e deveria ser passada com um fundamento.
- Um jogador toca a bola duas vezes consecutivas, perdendo o contato com a bola entre os toques (pipocar).
- Quando o jogador der dois passos com troca de apoio ao receber a bola. Tolerado-se a movimentação necessária para deter o impulso do corpo, na recuperação do equilíbrio. Um passo é permitido. O giro é permitido, desde que mantenha o giro no eixo de seu corpo e não ganhe

vantagem fazendo isso, independente de quantos passos der. Um passo é considerado dado quando um jogador move o pé de um lugar ao outro, podendo nessa ação, unir o outro pé ao primeiro.

Art. 175. FORMAÇÃO DAS EQUIPES E POSIÇÕES

Deve sempre haver seis jogadores em jogo por equipe.

A formação inicial da equipe indica a ordem de rotação dos jogadores na quadra. Esta ordem deve ser mantida durante todo o set.

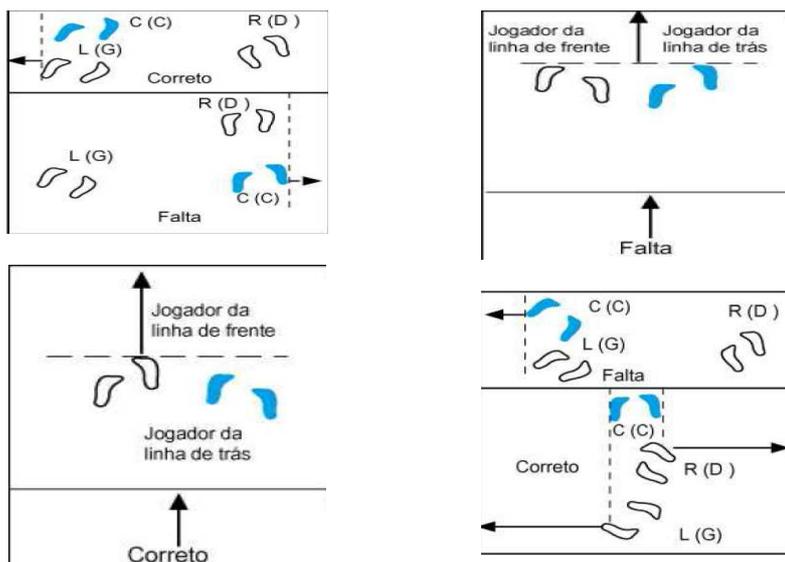
A posição dos jogadores é numerada como segue:

- os três jogadores junto à rede são os jogadores da linha de frente e ocupam as posições 4(frente-esquerda), 3(frente-centro) e 2(frente-direita).
- os outros três são os jogadores da linha de trás ocupando as posições 5(atrás-esquerda), 6(atrás-centro) e 1(atrás-direita).

As posições dos jogadores são determinadas e controladas conforme a posição do contato de seus pés com o solo da seguinte forma:

Cada jogador da linha de frente deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo à linha central que os pés do jogador correspondente da linha de trás;

Cada jogador à direita ou esquerda das linhas de frente e de trás deve ter ao menos parte de seu pé mais próximo da linha lateral direita ou esquerda que os pés do jogador central naquela linha, como seguem nas figuras:



L(G): Jogador da Esquerda; C(C): Jogador do Centro; R(D): Jogador da Direita.

Após o golpe de saque, os jogadores podem deslocar-se e ocupar qualquer posição na própria quadra e na zona livre.

A equipe comete uma falta de posição se qualquer jogador não está em sua posição correta no momento em que a bola é golpeada pelo sacador

Se o sacador comete uma falta de saque no momento do golpe do saque, a falta do sacador é contada antes de uma falta de posição.

Se o saque tornar-se faltoso após o golpe de saque, é a falta de posição que será penalizada.

Quando a equipe receptora ganha o direito de sacar, seus jogadores rotam uma posição no sentido dos ponteiros do relógio: jogador na posição 2 rota para a posição 1 para sacar, jogador da 1 rota para a 6, etc.

Art. 176. AÇÕES DE JOGO

A bola está em jogo desde o momento do golpe do saque autorizado pelo primeiro árbitro.

A bola está fora de jogo no momento da falta, a qual é apitada por um dos árbitros; na ausência de uma falta, no momento do apito.

A bola é "dentro" quando toca o piso da quadra, incluindo as linhas de delimitação.

A bola é "fora" quando:

- a parte da bola que toca o solo está totalmente fora das linhas de delimitação;
- toca um objeto fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora do jogo;
- toca as antenas, cabos de fixação, postes ou a própria rede fora das antenas/faixas laterais;
- cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente fora do espaço de cruzamento.
- cruza completamente o espaço inferior sob a rede.

a - SAQUE

O saque é o ato de colocar a bola em jogo pelo jogador de trás à direita, posicionado na zona de saque. A bola é golpeada, sendo segura ou depois de ser solta ou lançada para cima pela(s) mão(s), devendo ser golpeada abaixo da linha do ombro.

A bola não poderá ser lançada.

O primeiro saque do 1º set, bem como o do set decisivo (o 3º) é executado pela equipe determinada pelo sorteio. Neste sorteio, o capitão da equipe que venceu o sorteio pode escolher entre começar a sacar ou o lado da quadra que irá começar o jogo.

O 2º set começará com o saque da equipe que não sacou primeiro no 1º set, devendo inclusive trocar o lado da quadra para este set.

Para o 3º set, um novo sorteio define a equipe que começa a sacar e o lado da quadra a ser jogado. Na metade dos pontos disputados neste set, as equipes trocam de lado, caso um lado da quadra ofereça desvantagem para uma equipe.

Quando a equipe que sacou vence o "rally", o jogador (ou seu substituto) que sacou antes, saca novamente;

Quando a equipe que recebeu o saque vence o "rally", ganha o direito de sacar e rota antes de sacar. O jogador que se move da linha de frente direita para a de trás direita, sacará.

A bola deve ser golpeada com uma mão ou qualquer parte do braço. É golpeada sendo segura ou depois de ser solta ou lançada para cima pela(s) mão(s), devendo ser golpeada abaixo da linha do ombro, fora da quadra. Para o atleta que apresente uma limitação patológica ou física que o impeça de executar o saque também deverá ser golpeado, porém há a permissão de entrada na quadra – 1 metro. Caso ainda não seja possível a execução do saque por determinado atleta, será necessária a substituição deste. Caso a equipe não conte com jogadores substitutos, um atleta que esteja em quadra tem a permissão para executar o saque. É preciso notificar a coordenação sobre o caso e identificar o atleta com camisa, colete ou faixa elástica no braço ou punho que o destaque.

O sacador deve golpear a bola dentro de 8 segundos após o primeiro árbitro apitar para o saque.

O saque efetuado antes do apito do árbitro é anulado e repetido.

Depois de a bola ter sido golpeada corretamente, o saque torna-se faltoso (exceto se um jogador está fora de posição) se a bola:

- toca um jogador da equipe sacadora ou não cruza o plano vertical da rede completamente através do espaço de cruzamento;
- vai "fora";
- o sacador pisa na linha de fundo.

b - RECEPÇÃO

Um toque é qualquer contato com a bola dado por um jogador em jogo.

A equipe tem que realizar no máximo três toques para retornar a bola.

Um jogador não pode tocar a bola duas vezes consecutivamente.

A bola pode tocar várias partes do corpo, contanto que estes contatos ocorram na mesma ação, não necessariamente que sejam simultâneos. A ação é considerada válida se o jogador, a partir do primeiro toque com a bola, passe a adicionar contatos com outras partes do corpo, desde que não perca o contato com a bola, até que consiga controlá-la, por exemplo: pegou-a com uma das mãos, depois com a outra e ainda a trouxe para o peito, encaixando-a.

Se a bola for recepcionada em desequilíbrio, o jogador poderá andar até recuperá-lo. Após a retomada do equilíbrio, será permitido um passo extra. Se durante ou mesmo após a retomada do equilíbrio houver contatos não consecutivos com a bola (pipocar), será considerado "dois toques".

Dois jogadores podem tocar a bola no mesmo momento. Quando isso acontece, são contados dois toques da equipe, chamado de "Simultâneo", sinalizado pelo árbitro com os dois indicadores apontando para cima. Este sinal indica que a equipe pode tocar a bola mais uma vez e difere do sinal de dois toques do atleta, sinalizado pelo árbitro com o dedo indicador e médio em forma de "V", e que constitui uma falta.

Se dois atletas tentam atingir a bola, mas somente um a toca, um toque é contado. Uma colisão de jogadores não constitui falta. Caso três jogadores toquem a bola no mesmo momento, um ponto é concedido à equipe adversária. Caso um jogador recepcione a bola e em seguida, dois jogadores seguram a bola, um ponto é concedido à equipe adversária. A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.

A bola pode ser segura com uma ou duas mãos, assim como também encaixado entre os braços.

No primeiro e segundo toque da equipe (se este não for o toque que fará a bola passar para a quadra adversária), a bola pode ser segura e depois lançada a outro jogador, sendo que esta situação não é considerada "condução".

Em cada troca de posse de bola, serão permitidas até duas ações de segurar a bola com a obrigatoriedade do golpe que passa a bola para a outra equipe ser um fundamento técnico.

Em todas as situações de recepção, a bola deverá ser passada para o outro jogador. A bola não poderá ser entregue diretamente ou outro jogador pegar a bola enquanto esta ainda estiver de posse do jogador que a recepcionou.

Uma devolução com o primeiro toque é válida em todas as situações de defesa. A devolução de primeira deve ser feita com uma manchete, toque, colocada ou soco para cima. A bola de "Xeque" não será válida, tampouco nenhuma cortada (ataque direto) em uma bola recebida de primeira ou por erro de passe da equipe adversária. O que caracteriza uma falta nesta situação é o movimento característico da ação da cortada e não a força aplicada.

O bloqueio é permitido como forma de defesa (não é permitido bloquear o saque), sendo permitidos após este, mais três toques da equipe defensora. É permitido o bloqueio com uma das mãos, bem como a mudança de direção da bola pelo jogador que executou o bloqueio. Também após o bloqueio, é permitido ao jogador que executou o bloqueio, golpear ou até segurar a bola, pois o bloqueio não entra na contagem dos passes da equipe. Uma bola devolvida de primeira pode ser bloqueada.

c - GOLPE DE ATAQUE

Durante o golpe de ataque, é permitido "colocar" a bola com a ponta dos dedos, somente se a bola é claramente golpeada e não carregada ou lançada.

Os jogadores da frente podem completar um golpe de ataque em qualquer lugar da quadra.

Um jogador de trás pode completar um ataque, com qualquer fundamento, atrás da zona de frente:

- no golpe, o(s) pé(s) do jogador não deve(m) nem ter tocado nem ultrapassado a linha de ataque.
- após seu golpe, o jogador pode cair dentro da zona de frente.

Um jogador de trás pode completar um ataque, invadindo a zona de frente, desde que use fundamentos que não caracterizem a cortada, sendo esta com uma ou duas mãos. O que caracteriza uma falta nesta situação é o movimento característico da ação da cortada e não a força aplicada.

O salto é permitido em qualquer ação do jogo.

Art. 177. BOLA EM DIREÇÃO À REDE E PENETRAÇÃO SOB A REDE

A bola enviada para a quadra adversária deve passar por cima da rede, dentro do espaço de cruzamento.

Enquanto cruza a rede, a bola pode tocá-la.

A bola enviada para a rede pode ser recuperada dentro do limite dos três toques da equipe.

Se a bola rasga as malhas da rede ou a derruba, o "rally" é anulado e repetido.

É permitido penetrar no espaço adversário sob a rede, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato ou diretamente sobre a linha central;

É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isto não interfira no jogo do adversário.

Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a bola estiver fora de jogo.

Quando um jogador pega a bola e ainda está recuperando o equilíbrio, a bola poderá passar por baixo da rede, desde que uma parte da bola ainda esteja sobre a linha central, ou seja, não tenha cruzado totalmente para a quadra adversária.

Jogadores podem tocar o poste, cabo de fixação ou qualquer outro objeto além da antena, incluindo a própria rede (exceto a borda superior), desde que isto não interfira no jogo.

Quando a bola é dirigida para a rede e causa um contato da rede com um adversário, não há falta.

Um jogador interfere no jogo do adversário, caracterizando uma falta quando (dentre outras):

- toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena, durante sua ação de jogar a bola, ou
- apoiar-se na rede simultaneamente ao jogar a bola, ou
- cria uma vantagem sobre o adversário, ou
- realiza ações que obstruam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

Art. 178. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES, TEMPO TÉCNICO E PERÍODO DE DESCANSO

A substituição é o ato pelo qual um jogador entra no jogo para ocupar a posição de outro jogador que deve deixar a quadra neste momento. A substituição requer autorização do árbitro e deve ser feita na zona de substituição.

Não há limite no número de substituições.

Cada equipe terá o direito a um pedido de tempo de 1 minuto em cada set.

Entre um set e outro o tempo de descanso será de 3 minutos.

Art. 179. CONDUTA DESPORTIVA

Os participantes devem conhecer e cumprir as Regras do Voleibol da 3ª Idade.

Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, sem contestá-las.

Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente, com espírito esportivo ("FAIR PLAY"), não somente para com os árbitros, mas também em relação a outras autoridades, aos adversários, aos companheiros de equipe e aos espectadores.

O jogo poderá ser encerrado pelos árbitros ou em comum acordo entre os técnicos, caso a integridade física dos atletas não possa ser preservada, devido à má conduta de uma ou ambas as equipes. Neste caso o placar será mantido, porém não podendo acabar o jogo empate, devendo ser disputados pontos até a primeira situação de desempate.

É permitida a comunicação entre os membros da equipe durante o jogo.

As seguintes situações deverão ser punidas:

Conduta grosseira: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais, ou qualquer ação expressando desrespeito.

Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes.

Agressão: ataque físico real ou tentativo de agressão, ou comportamento agressivo ou ameaçador.

De acordo com o julgamento do primeiro árbitro e dependendo da seriedade da falta, as punições a serem aplicadas e registradas na súmula são Penalidade, Expulsão ou Desqualificação.

Penalidade: A primeira conduta rude na partida por qualquer membro da equipe é punida com um ponto e saque para o adversário.

Expulsão: Um membro da equipe que é punido com expulsão não jogará pelo resto do set e deve permanecer sentado na área de penalidade sem quaisquer outras consequências.

Um técnico expulso perde seu direito de intervir no set e deve permanecer sentado na cadeira de penalidade.

A primeira conduta ofensiva de um membro da equipe é punida com expulsão sem qualquer outra consequência.

A segunda conduta rude na mesma partida pelo mesmo membro é punida com expulsão, sem qualquer outra consequência.

Desqualificação: Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve deixar a Área de Controle da Competição pelo resto da partida, sem qualquer outra consequência.

O primeiro ataque físico ou implícito ou ameaça de agressão é punido com desqualificação sem qualquer outra consequência.

A segunda conduta ofensiva na mesma partida do mesmo membro da equipe é punida pela desqualificação sem qualquer outra consequência.

A terceira conduta rude na mesma partida do mesmo membro da equipe é sancionada pela desqualificação sem qualquer outra consequência.

Art. 180. APLICAÇÃO DAS PUNIÇÕES POR CONDUTA INCORRETA

Todas as punições por conduta incorreta são punições individuais, permanecem válidas para a partida inteira e são registradas na súmula.

A repetição de conduta incorreta pelo mesmo membro da equipe na mesma partida é punida progressivamente (o membro da equipe recebe uma punição mais severa para cada sucessiva conduta incorreta).

Expulsão ou desqualificação devido à conduta ofensiva ou agressão, não requer punição prévia.

-CARTÕES DE PUNIÇÕES

Advertência: verbal ou sinal manual, sem cartão

Penalidade: cartão amarelo

Expulsão: cartão vermelho

Desqualificação: cartões amarelo e vermelho (juntos)

Art. 181. Os critérios de desempate na modalidade Voleibol Adaptado são:

– Entre 2 equipes:

I – Confronto direto;

– Entre 3 ou mais equipes:

I – Saldo de sets nos jogos realizados entre si;

II – Saldo de pontos nos sets disputados entre si;

III – Sorteio.

Florianópolis, fevereiro de 2019.

Rui Godinho
Presidente da Fesporte