



**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

REGULAMENTO TÉCNICO

Regra nº 1 - Da quadra, suas dimensões e equipamentos

- 1.1 - A quadra tem a dimensão de 13.40 metros por 6.10 metros para o jogo de duplas.
1.2 - O piso da quadra, quando for de cimento, deve ter sua superfície uniforme e, de preferência, ligeiramente áspera, a fim de facilitar a movimentação segura dos atletas.
1.3 - A quadra deve ser delimitada por linhas com 4 cm de largura.
1.3.1 - As linhas demarcatórias fazem parte integrante da quadra.

Regra nº 2 - Da rede, suas dimensões, acessórios, cores, posição e postes

- 2.1 - A rede deve ser instalada numa altura uniforme de 1,80mts, para o infantil masculino e feminino e de 2,20mts para jogos da categoria Infante masculino e feminino.
2.2 - É permitida uma variação máxima de dois centímetros na altura da rede, entre seu ponto central e os pontos laterais que coincidem com a projeção vertical das linhas laterais.
2.3 - Os postes destinados à sustentação da rede devem estar fixados a, no mínimo, 50 cm de distância das linhas laterais.

Regra nº 3 - Da peteca, suas dimensões, peso e material

- 3.1 - O diâmetro da base da peteca deve ter entre 5 cm a 5,2 cm e sua altura total deve ser de 20 cm, incluindo as penas.
3.2 - O peso da peteca deve ser de 40 a 42 gramas, aproximadamente.
3.3 - As penas devem ser brancas, em número de quatro, montadas paralelamente duas a duas, de modo que o quadrado formado caiba num círculo ideal com diâmetro de aproximadamente 5 cm.
3.4 - As penas podem ter outra coloração nas situações em que a cor branca prejudicar a visibilidade dos jogadores ou de meios de gravação.
3.5 - A base deve ser construída com discos de borracha, montados em camadas sobrepostas.

Regra nº 4 - Da arbitragem, do árbitro e seus auxiliares

- 4.1 - A equipe de arbitragem é composta, para cada jogo, de um árbitro principal, um árbitro auxiliar e um mesário, responsável pelas anotações na súmula e cronometragem do tempo do jogo.
4.2 - O árbitro principal dirige o jogo e suas decisões são soberanas.





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

4.3 - Compete ao árbitro principal conduzir o jogo com precisão, registrando as ocorrências em cada *set* e fazendo, em conjunto com um auxiliar, a contagem dos pontos em voz alta, quando não houver placar para o público.

4.4 - Somente o capitão ou o técnico da equipe tem direito de dirigir-se, sempre de forma educada, ao árbitro e seus auxiliares para pedido de tempo ou qualquer explicação a respeito do jogo.

Regra nº 5 - Do jogo, dos sets, pontuação, tempo, desempate e troca de lado

5.1 - A partida é definida em melhor de três *sets* de 15 pts, consagrando-se vencedora a equipe que ganhar dois *sets*.

5.2 - Para definir quem começa sacando, o árbitro fará sorteio, com moeda.

5.3 - A escolha da quadra deve obedecer à seguinte ordem:

5.1.1 - No primeiro *set* os capitães tiram a sorte para opção de escolha da quadra ou do saque, sendo que quem escolhe uma alternativa cede a outra.

5.1.2 - No segundo *set* não deve haver troca de posições e as equipes permanecem na quadra como terminaram o primeiro *set*, mas o saque passa à equipe que não iniciou sacando.

5.1.3 - No terceiro *set*, quando houver, o árbitro principal procede a novo sorteio para escolha da quadra ou do saque.

5.1.4 - Cada equipe pode pedir, em cada *set*, no máximo dois tempos de um minuto cada um.

5.1.5 - É de três minutos o tempo de intervalo entre os *sets* de uma partida.

Regra nº 6 - Do saque, infrações, repetição, pontos para o adversário, disposições gerais.

6.1 - O saque é a colocação da peteca em jogo, imediatamente após a autorização do árbitro para início da partida ou da disputa de um ponto.

6.1.1 - No saque, a peteca deve ser batida com uma das mãos e arremessada por cima da rede para o campo do adversário.

6.2 - Para o saque, o atleta deve se colocar fora da quadra, atrás da linha de fundo e dentro da projeção das linhas laterais, podendo escolher a posição que lhe convier dentro desses limites.

6.3 - Se, no ato de sacar, a peteca cair da mão do atleta sem ter sido tocada, o saque deve ser repetido.

6.4 - O saque pode ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

Orientações aos Árbitros

1 - Das infrações do saque

1.1 - O saque é revertido à equipe adversária:

1.1.1 - Quando a peteca não chegar ao campo do adversário.

1.1.2 - Quando a peteca passar por baixo da rede.

1.1.3 - Quando a peteca passar por cima da rede, mas fora da projeção das linhas demarcatórias laterais.

1.1.4 - Quando a peteca cair fora dos limites da quadra.

1.1.5 - Quando a peteca for carregada ou conduzida.

1.1.6 - Quando o atleta sacar de dentro dos limites da quadra, incluindo-se neles as linhas demarcatórias.

1.1.7 - Quando o atleta sacar de fora da área delimitada pelo prolongamento das linhas demarcatórias laterais, ainda que com parte de seu corpo.

1.1.8 - Quando a peteca tocar no atleta da mesma equipe antes de passar para o campo do adversário.

1.1.9 - Quando a peteca, em seu trajeto aéreo, tocar em qualquer objeto fixo antes de poder ser defendida pelo adversário (teto de quadras cobertas, etc.).

2 - Dos toques, consequências e interpretações diversas

2.1 - No decorrer do jogo, em qualquer circunstância, a peteca só pode ser batida com uma das mãos, uma única vez e por um único atleta.

2.2 - A peteca que, durante o jogo, toca na fita superior da rede ultrapassando-a, inclusive no saque, é considerada em jogo.

2.3 - Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a fita superior, ultrapassar a rede e nela ficar dependurada, sem cair no chão, o saque volta para a equipe detentora da vantagem e o árbitro principal considera os segundos até então decorridos.

2.3.1 – Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a rede na sua parte superior e, sem cair no chão, nela ficar dependurada do lado da equipe que fez o toque, o saque é revertido para a outra equipe, com a contagem de ponto, se for o caso.

3 - Das faltas

3.1 - São as seguintes as faltas registradas que contam ponto ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

3.1.1 - A invasão superior, que consiste na passagem de uma ou das duas mãos por cima da rede.





**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

3.1.2 - O toque na peteca por um atleta com as duas mãos ou pelos dois atletas, ao mesmo tempo, com qualquer uma de suas as mãos.

3.1.3 - A carregada ou a condução da peteca.

3.1.4 - A ultrapassagem da linha central da quadra e de sua projeção vertical por qualquer parte do corpo, inclusive os pés.

4 - Das infrações disciplinares e da expulsão do jogador

4.1 - São as seguintes as infrações disciplinares registradas que contam ponto ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

4.1.1 - Quando o atleta chutar a peteca.

4.1.2 - Quando o atleta praticar ato de desrespeito ao árbitro e seus auxiliares, adversários, membros da organização e público presente.

4.1.3 - Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro.

4.1.4 - Quando o atleta tiver conduta antiesportiva, a critério do árbitro.

4.1.5 - Quando o atleta abandonar o local do jogo, sem autorização do árbitro.

4.1.6 - Quando o atleta praticar ato ofensivo caracterizado como preconceito racial, econômico, religioso, ideológico, etc.

4.2 - Em todas as infrações disciplinares, o infrator é passível das seguintes punições:

4.2.1 - Advertência (cartão amarelo).

4.2.2 - Expulsão do jogo (cartão vermelho).

4.3 - O atleta recebe obrigatoriamente o cartão vermelho, com a consequente expulsão, quando, já tendo na partida recebido cartão amarelo, comete nova infração disciplinar passível de punição.

4.3.1 - A pena de aplicação de cartão amarelo ao atleta numa partida não é transferida para outras partidas.

4.4 - Numa equipe composta por três atletas, o atleta expulso pode ser substituído e a partida tem curso normal.

4.5 - Se a equipe for composta por somente dois atletas e um deles for expulso, o *set* e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens.

4.5.1 - O *set* ou os *sets* já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

4.5.2 - O *set* em disputa é encerrado e é atribuído o placar de 12x0 para a equipe adversária.

4.5.3 - Ao *set* ainda não disputado é atribuído o placar de 12x0 para a equipe adversária.

4.6 - O atleta expulso numa partida pode jogar a partida ou partidas seguintes da tabela de uma competição.



**PREFEITURA DE IMPERATRIZ
SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER
XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

4.6.1 - Em razão dos fatos e atos que motivaram a sua expulsão ou de representação da Procuradoria da Justiça Desportiva, o atleta expulso fica sujeito ao julgamento pelo Superior Tribunal de Justiça Desportiva, no caso de eventos organizados pela CBP, ou pelos Tribunais de Justiça Desportiva, no caso de eventos organizados no âmbito das entidades regionais de administração do desporto.

4.6.2 - O atleta que tiver uma segunda expulsão num mesmo campeonato fica automaticamente excluído da competição.

4.6.2.1 - Se a equipe for composta por dois atletas e um deles for expulso pela segunda vez, essa equipe será penalizada com WO no caso de ter mais jogos na competição.

4.7 - A equipe penalizada com WO em qualquer fase da competição não pode continuar na disputa, independentemente dos motivos de sua ausência, inclusive os casos fortuitos ou de força maior.

4.7.1 - Quando uma equipe for eliminada da competição, seja qual for a circunstância, os resultados dos jogos por ela realizados devem ser desprezados, e o placar desses jogos deve ser de dois sets a zero, com placar de doze a zero, com vantagem para o adversário ou adversários.

4.8 - O atleta inscrito que não comparecer à competição deve apresentar justificativa formal de sua ausência e pode sujeitar-se às sanções previstas no Regulamento Disciplinar.

