



# APCEF/RS

## UM NOVO TEMPO

### REGULAMENTO TÉCNICO CANASTRA

Art. 1 Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa o primeiro carteador será definido por sorteio: aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Art. 2 O carteador após embaralhar as cartas as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.

Art. 3 O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

Art. 4 As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo (bagaço), paralelo ao monte de compras.

Art. 5 O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão no lixo (bagaço).

Art. 6 Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo (bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo (bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.

Art. 7 A formação dos jogos recebe nomes e obedece regras, que são:

§ 1º As seqüências

Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as seqüências recebem o nome de canastras. Uma seqüência pode começar com um Ás ou terminar com ele. Se começar com o Ás poderão ser incluídos na seqüência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com o Ás o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

§ 2º As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma seqüência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo naipe da seqüência, esta poderá ser real (limpa) até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída carta de número 9 ao Rei a seqüência somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

§ 3º As canastras

Grupos de cartas com no mínimo sete cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser:

a) simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas está um curinga.

b) canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação

Art. 8 Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três cartas de um mesmo valor ou desenho), como jogos a serem baixados à mesa.

Art. 9 O jogador, parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.

Art. 10 O jogador que conseguir descer todas as suas cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usar o morto.

§ 1º Caso o jogador já tenha descartado e pegue o morto, assumirá o risco de ter todos os pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo.

Art. 11 Quando um jogador – de uma dupla que já tenha feito uma canastra real - conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla, ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos.

Da contagem de pontos

Art. 12 Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

- a) A batida (após a compra do morto) = 100 pontos
- b) Canastra real (cada uma) = 200 pontos
- c) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos

§ 1º Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

Ás (cada) = 15 pontos

8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 pontos

3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos

2 (cada) = 10 pontos

§ 2º As cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

§ 3º Se uma dupla não conseguir pegar o morto deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

Art. 13 A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.

§ 1º Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

§ 2º Persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior número de pontos na rodada.

Art. 14 Fica instituída a figura do Vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1.500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

§ 1º Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando Vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior, a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

- a) 150 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos
- b) 300 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos
- c) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

Art. 15 Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

## **REGULAMENTO TÉCNICO DAMAS**

Art. 1 O torneio de damas será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Mundial do Jogo de Damas (FMJD) para as partidas disputadas em tabuleiros de 64 casas, com 12 pedras brancas e 12 pedras pretas, e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 2 A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

## **REGULAMENTO TÉCNICO XADREZ**

Art. 1 O torneio de xadrez será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 2 A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

## **REGULAMENTO TÉCNICO FUTEBOL SOCIETY**

Art. 01- O torneio de Futebol Society será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA para a prática do Futebol, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente

regulamento.

Art. 02- Não há impedimentos.

Art. 03- A barreira é feita com a distância de 07 metros.

Art. 04- As partidas terão a duração de 30 minutos divididos em dois períodos de 15 minutos, com intervalo de 05 minutos entre os dois períodos.

Art. 05- Os times são de 07 jogadores, um dos quais é o goleiro.

Art. 06- Todos os atletas deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada durante o transcorrer da partida.

Parágrafo Único- Não haverá limites para substituições, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.

Art.07- O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver com 06 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá por 3x0.

Art.08- Se, durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe for inferior a 06 jogadores, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

Parágrafo Único- Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento de encerramento da partida de que trata esse artigo, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1x0.

Art.09- As faltas de campos serão punidas das seguintes formas:

a) Advertência verbal

b) Cartão Amarelo- O jogador fica afastado do jogo por 05 minutos sem direito a substituição. O retorno do atleta advertido com Cartão Amarelo só se efetuará com a autorização da mesa, que ficará encarregada de cronometrar os 05 minutos.

c) Cartão Vermelho- O jogador é expulso da partida e não pode ser substituído. O atleta expulso fica suspenso automaticamente da próxima partida de sua equipe.

## **REGULAMENTO TÉCNICO FUTSAL**

Art.01- O torneio de Futsal será realizado de acordo com a regras estabelecidas pela FIFA e adotadas pela CBFS, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art.02- As partidas terão duração de 30 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos corridos e com o último minuto de cada tempo cronometrado, com 5 minutos de intervalo entre os dois períodos.

Art. 03 – O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver em quadra, com 05 jogadores prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 1 x 0.

Art.04- Se durante uma partida o número de jogadores de uma equipe for inferior a 03, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

Parágrafo Único- Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento de encerramento da partida de que trata esse artigo, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1x0.

Art.05- Todo atleta expulso cumprirá suspensão automática na próxima partida de sua equipe.

Art. 06- Durante o transcurso de uma partida, não haverá limites de substituições, podendo o atleta substituído retornar ao jogo.

Art. 07- Critérios de desempate

1. Pontos;
2. N° de vitórias ;
3. Confronto Direto;
4. Saldol de gols
5. Gols Pró
6. Menor quantidade de cartões vermelhos
7. Menor
8. Sorteio

Parágrafo único – Nas fases semifinal e final se a partida terminar empatada, haverá prorrogação de 5 minutos cronometrados. Se persistir o empate, serão cobrados pênaltis , sendo a primeira série em 3 cobranças alternadas por equipe. Se persistir o empate, as cobranças serão alternadas até que uma das equipes seja declarada vencedora.

Art.08- Os atletas só poderão utilizar, para as disputas das partidas tênis de solado liso.

Art.09- Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

## REGULAMENTO TÉCNICO SINUCA

Art. 1 O torneio de sinuca será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS) na "Carta de Goiânia".

### - DO JOGO E PARTIDAS

Art. 2 As partidas conterão dois ou mais jogadores, que usarão uma bola branca, "tacadeira", e sete coloridas valendo: vermelha 1, amarela 2, verde 3, marrom 4, azul 5, rosa 6 e preta 7 pontos.

Art. 3 A bola de menor valor em jogo será sempre considerada como a "bola de vez" e as demais como numeradas.

Art. 4 Considera-se como partida o tempo usado pelos jogadores para encaçapar todas as bolas coloridas em jogo, segundo as regras.

Art. 5 Um conjunto predeterminado de partidas compõem um jogo.

Art. 6 Cada tacada poderá ser iniciada pela bola da vez, que em jogada normal será sempre livre de "castigo", ou por uma bola numerada sujeita a "castigo" (risco de perder pontos) de 7 pontos se não convertidas.

Art. 7 Exceto a bola da vez convertida licitamente, qualquer bola encaçapada retornará ao jogo em sua marca, seja numerada ou outra imediatamente após a bola da vez. Também retornarão ao jogo em suas respectivas marcas a bola lançada fora da mesa ou encaçapada com falta, inclusive a da vez.

### - DAS SAÍDAS

Art. 8 Para a saída as bolas de 1 a 7 serão colocadas em suas respectivas marcas. A bola tacadeira ficará em situação de "bola na mão", podendo ser colocada em qualquer ponto sobre e/ou limitado pelo semicírculo "D".

Art. 9 A saída da primeira partida de um jogo será decidida por sorteio e quem ganhar escolherá qual jogador sairá. As saídas das partidas seguintes serão alternadas.

Art. 10 Na saída deverá ser jogada a bola 1, e repetida tantas vezes necessárias, se:

- a) ela for encaçapada;
- b) for cometida alguma falta;
- c) a bola tacadeira não puder tangenciar (tirar fino) por ambos os lados à bola 1, antes de tocar em outra bola ou tabela.

Art. 11 Na condição da alínea "C" anterior o oponente terá a opção de praticar a sua tacada continuando a partida.

### - DA SINUCA

Art. 12 Considera-se como em situação de sinuca total quando o jogador está impedido de atingir direta e naturalmente ao menos um ponto da bola visada, impedido por obstáculo de outra(s) bola(s) ou "bico de tabela". Em caso de parte da bola visada poder ser atingida em tacada direta e natural, a sinuca é tida como parcial.

Art. 13 A sinuca só será válida quando originada por jogada sem falta na bola da vez, exceto nas saídas.

### - DA RECUSA

Art. 14 O jogador com direito a tacada poderá recusar a jogada, "passando-a" adversário, após este ter:

1. cometido falta;
2. jogada bola numerada qualquer sem encaçapá-la.

### - DO JOGO CANTADO

Art. 15 Antes das jogadas não evidentes serão cantadas a bola e a caçapa visada.

Art. 16 Deverá ser cantada também a jogada que pretende obter desvio(s) na direção da tacadeira, com uso da tabela(s), antes daquela atingir a bola visada, sem necessidade de enumerar a quantidade de toques nas tabelas.

Art. 17 As jogadas evidentes não precisarão ser cantadas.

Art. 18 Toda jogada na bola da vez, não evidente e sem cantada, será considerada como de defesa.

Art. 19 As jogadas claramente evidentes que, por distração do jogador, forem cantadas erradas no valor da bola ou caçapa visada, serão admitidas como normais e válidas.

Art. 20 Antes de sua tacada o jogador poderá modificar sua cantada sempre que lhe convier. Poderá também indagar se a bola tacadeira está ou não "colada" a outra, e este deverá informá-lo.

Art. 21 Na condição de "bola na mão", quando a bola branca deve retornar ao jogo, terá seu

posicionamento limitado pelo semicírculo “D” e/ou sobre ele, e poderá ter sua posição e cantada alterada, tantas vezes quantas convier ao jogador, até este dar sua tacada. Esta condição permanece no caso dessa jogada ser passada ao oponente.

#### - DO RETORNO A POSIÇÃO DAS BOLAS

Art. 22 Se retornar uma bola ao jogo sua marca estiver ocupada, ela será colocada na marca desocupada “de maior valor”. Se todas estiverem ocupadas, será colocada no “ponto neutro”.

Art. 23 Quando retornarem ao jogo duas ou mais bolas simultaneamente, a preferência de colocação será a de maior valor.

Art.24 Se uma bola movimentada parar na “boca da caçapa” e vier a cair algum tempo depois, sem qualquer toque, as seguintes situações serão registradas:

1. se não caracteriza a finalização da ação do atleta que jogou, a bola que caiu será considerada como resultante da jogada do próprio, que retomará a sua tacada em continuidade normal ou será penalizado por falta, se for o caso;
2. caracterizada a transferência de direito à tacada para o oponente, ou se este já efetivou sua tacada em outra bola, e a primeira vier a cair sem toque, será recolocada em posição original, o mais fielmente possível, mesmo sendo vermelha e/ou a tacadeira, não determinará falta e este jogador continuará sua tacada regularmente;
3. se o adversário iniciou seu tacado, com movimento da tacadeira visando à bola “na boca”, e esta(s) vier (em) a cair antes de a branca tocá-la, será recolocada a bola em suas posições original, o mais fielmente possível, mesmo que a visada seja vermelha, não determinará falta e este retomará sua jogada regularmente.

#### 4. DAS FALTAS

Art. 25- As situações serão consideradas como faltas:

1. encaçapar a bola branca (suicidar-se);
2. jogar a bola numerada intencionalmente e evidentemente para defender (falta disciplinar);
3. jogar qualquer bola evidente e intencionalmente praticando falta (falta disciplinar);
4. dar mais de um toque na bola branca (bi-toque);
5. “conduzir a tacadeira, quando esta não estiver” colada “a bola visada (“ carretão”);
6. jogar qualquer bola fora do campo de jogo;
7. jogar em ou com bola errada;
8. jogar antes de ser recolocada em jogo, a bola que retorna;
9. jogar qualquer parte do taco que seja a ponteira;
10. jogar sem contato com o chão;
11. jogar com qualquer bola ainda em movimento;
12. jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar “na mão”;
13. encaçapar duas ou mais bolas na mesma tacada;
14. encaçapar bola não jogada;
15. encapar bola da vez ao jogador;
16. encaçapar a bola jogada em outra caçapa que não seja a cantada ou evidente;
17. não encaçapar licitamente a bola numerada sujeita a “castigo”, a jogada opcionalmente;
18. saltar com a tacadeira sobre outra bola, que não seja a visada;
19. não bater primeiramente na bola visada, exceto quando cantado o uso da tabela(s);
20. deixar de cantar a bola, caçapa ou uso de tabela(s) pela tacadeira, em jogada não evidente ao árbitro;
21. tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco;
22. praticar atos considerados como falta disciplinar, conforme previsto no Regulamento da Sinuca Brasileira.

Art. 26 Não praticando outra falta e ocorrendo sem interferência estranha, será considerada lícita a bola jogada que chega e move-se sobre a tabela da mesa e retorna ao campo de jogo, ou é convertida na caçapa cantada. Entretanto, se esta parar sobre a tabela, for convertida em caçapa não cantada ou vier a cair fora da mesa, caracterizará falta.

Art. 27 As penalidades aplicadas serão:

#### a) após qualquer falta:

1. o jogador perderá o direito a tacada;
2. o oponente receberá 7 pontos;
3. o adversário poderá “recusar” a tacada, “passando” ao penalizar.

#### b) para falta de disciplina:

1. quando em primeira ocorrência, enquadramento como falta técnica, que neste caso será

- considerada como advertência formal;
2. em reincidência, perda do jogo.
    - c) para falta grave:
      1. perda do jogo;
      2. na aplicação de pena máxima, de perda de jogo, serão consideradas válida as partidas já terminadas e vencidas pelo infrator, e que seu oponente vencedor completou o número Mínimo de vitórias exigidas para o jogo.
      3. A falta disciplinar ou grave poderá penalizar independentemente da aplicação de outra(s) falta(s) do jogo, que podem ser cumulativas.

- DO TÉRMINO DAS PARTIDAS

Art. 28 A partida terminará quando:

1. for definitivamente encaçapada a bola 7, com vantagem para um dos jogadores;
2. um dos jogadores decidirem dar a partida como perdida;
3. o jogador praticar a segunda falta disciplinar ou uma falta grave;
4. existirem somente a tacadeira e as respectivas bolas em jogo, e a diferença de pontos entre os jogadores atingir valores maiores que:
  - a) 46 pontos, com a bola 5 como a da vez;
  - b) 27 pontos, com a bola 6 como a da vez;
  - c) 7 pontos, com a bola 7 como a da vez.

Art. 29 Quando a bola da vez for de valor 4 ou menor, a partida não terminará por diferença de pontos.

Art. 30 Para a partida que terminar com empate de pontos, a decisão de vencedor ocorrerá por meio da “partida complementar”, voltando ao jogo à bola 7 em sua marca e a branca em situação de “na mão”.

- DO TÉRMINO DO JOGO

Art. 31 O jogo estará terminado quando um dos jogadores:

1. atingir o número Mínimo de vitórias previamente determinado para consagrar o vencedor;
2. declarar-se vencido;
3. for penalizado com a segunda falta disciplinar ou com uma falta grave;
4. for considerado desclassificado.

Art. 31 Cada equipe poderá inscrever 02(dois) atletas.

Poderão participar os sócios efetivos e cônjuges.

Art. 32 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos jogos.

## REGULAMENTO TÉCNICO TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

Art. 1 O torneio de tênis de mesa será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), adotadas em seu formato simplificado pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), e pelo o que dispuser este Regulamento.

Art. 2 Em quaisquer das fases da competição, um jogo será composto de 02 sets vencedores, alternados ou consecutivos.

Art. 3 Um set será ganho pelo jogador que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos perfaçam 10 pontos, quando o vencedor do set será aquele que primeiro alcançar 02 pontos a mais que seu adversário.

Art. 4 Os jogadores têm direito a um tempo de repouso entre cada partida de no máximo de 10 minutos.

Art. 5 No set decisivo de um jogo, os jogadores trocarão de lado ao atingirem a contagem de 05 pontos.

Art. 6 O atleta que atua o 1º set em um lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

Art. 7 Cada atleta tem direito a 02 saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 02 ou seus múltiplos.

Ex.: 2 a 2 = 4                  6 a 6 = 12.

Art. 8 Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

## REGULAMENTO TÉCNICO TRUCO

Art. 1 O Torneio de truco será regido pelas normas da Confederação Brasileira de Truco.

Art. 2 Para atender os bons costumes, pede-se que não profiram palavras obscenas e não cometam atos de indisciplina, sob pena de serem aplicadas as punições previstas no Regulamento.

Art. 3 A formula de disputa será definida pela organização, dependendo do nº de inscritos.  
CARTEADA

Art. 4 O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas, serão feito pela escolha de uma carta do baralho, com o valor das cartas, seguindo a ordem do truço: paus, copas, espada e ouro, a partir do três.

Art. 5 É terminantemente proibido fumar, levar bebidas de qualquer espécie, bem como comestíveis para as mesas de competição. Caso seja constatada esta prática, o jogador ou dupla serão advertidos.

Art. 6 Em caso de reincidência, serão eliminados do torneio.

Art.7 Não serão permitidas atitudes antidesportivas de qualquer participante, como: palavras, gestos ou ações que venham a ofender ou agredir seus companheiros, adversários, membros da comissão organizadora, fiscais e os princípios da moral e bons costumes (ex. “truço seu burrão”, e outros nomes como “idiota, palhaço, etc”).

Art. 8 Será punido com a perda dos pontos em disputa a dupla que em qualquer momento da partida, um dos seus componentes baterem com violência ou não na mesa de jogo, e em consequência o baralho virar com a numeração das cartas para cima, visíveis aos demais jogadores.

Art. 9 A equipe que infringir o item anterior correrá o risco da perda.

Art. 10 Na primeira vaza (carteada) de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitida fecha-las no baralho.

Art. 11 No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido o olhar a boca do baralho ou a carta de cima, como também, o carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta do parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto em disputa da jogada.

Art. 12 Quando alguém jogar duas cartas de uma vez só na mesa, a carta de baixo estará cortando (matando) a carta da jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna.

Art. 13 As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti- horário, virando a última carta – 13ª e deverão após as três vazas jogadas, permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.

§ único: Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito poderá ser advertido para não mais faze-lo. Em caso de reincidência perderá o ponto em disputa na próxima dada. Caso a partida estiver encerrada, marca-se-á o ponto na máxima partida em disputa pelas duplas, dentro do mesmo torneio.

Art. 14 Será permitido fazer maço com as cartas estiver aberta na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento como, o corte e dada, deverão ser feitos sobre a mesa.

Art. 15 As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.

Art. 16 Após o término de uma partida (mão – 12 pontos), o baralho segue normalmente para o inicio da mão seguinte.

Art. 17 Se houver incorreção na dada das cartas o baralho passa para o jogador colocado a seguir na mesa.

Art. 18 Caso a distribuição das cartas, apareça carta virada ou vire durante a distribuição, perderá a dada, passando-se o baralho para o jogador da vez.

Art. 19 A trucada com duas ou quatro cartas, não terá validade. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para outro jogador colocado a seguir na mesa.

Art. 20 O baralho poderá ser trocado a qualquer momento desde que solicitado pelos participantes e com anuência do fiscal ou comissão organizadora.

Art. 21 Em caso de procedimento ilícito durante o jogo, se comprovado, a dupla que o cometeu será desclassificada do torneio.

EMPATE

Art. 22 Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com a trucada, terminado a mão somente na terceira vaza valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.

Art. 23 Estando à vaza embuchada (empatada), quem truça ou retruça deverá matar jogada ou abrir. No caso de persistir o empate, isto é, não ter carta para matar, quem truça ou retruça

perderá os pontos disputados. (entenda-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou na terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza). Sendo assim, a equipe que tiver 9(nove) pontos não terá necessidade de retrucar.

#### MÃO DE ONZE

Art. 24 Só é permitido a troca de cartas para a dupla que atingir 11(onze) pontos, a dupla que não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.

Art. 25 Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja não poderão ser trocadas as cartas.

Art. 26 Se houverem três empates na mão de onze, não haverá ganhador dos pontos e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa, no caso em que ambas as duplas tiverem onze pontos.

Art. 27 Se houverem 3 empates, onde somente uma dupla tem onze ganhará 3 pontos a dupla que não tem onze pontos.

Art. 28 No caso de uma dupla mostrar o casal maior, 3 manilhas ou ainda, a primeira feita e o gato, ganhará normalmente a partida.

#### CONVERSA

Art. 29 Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal. Além de outros idiomas.

Art. 30 A penalidade para esta infração é a perda dos pontos em disputa, e na reincidência a perda da partida.

Art. 31 As normas estabelecidas neste artigo, não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribui as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.

#### SUMULA

Art. 32 Os pontos deverão ser anotados na súmula e sempre confirmadas pelas duplas adversárias.

Art. 33 Terminada a partida, a equipe vencedora devolverá a súmula preenchida e assinada, bem como o baralho na mesa organizadora.

Art. 34 Se houver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso e assinada por um dos jogadores das duplas.

#### PONTUAÇÃO

Art. 35 A vitória 2 x 0 = 3 pontos para a dupla vencedora e 0(zero) ponto para dupla perdedora.

A vitória 2 x 1 = 2 pontos para a dupla vencedora e 1(um) ponto para dupla perdedora.

#### DESEMPATE

Art. 36 Critério de desempate:

1. Número de vitórias;
2. Número de pontos;
3. Confronto direto;
4. Saldo dos pontos do resultados das partidas entre as duplas;
5. Saldo dos pontinhos;
6. Sorteio.

Art. 37 Os casos omissos do presente Regulamento serão decididos pela Comissão formada ao início dos Jogos.

## **REGULAMENTO TÉCNICO VOLEIBOL**

Art. 01 – O torneio de Voleibol será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIVB e adotadas pela CBV, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art.02 – Os jogos serão disputados em 03 sets de 25 pontos cada, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 02 sets. Em caso de empate, o set decisivo é jogado em 15 pontos.

Art.03 – Critérios de desempate:

1. Sets Average;
2. Pontos Average;
3. Confronto direto;
4. Sorteio.

Art.04 – Todo o atleta desqualificado de uma partida cumprirá suspensão automática de uma partida.

Art.05 – Não haverá parada técnica no 8º e 16º pontos. Cada equipe terá direito a 2 pedidos de

tempo por set.

Art.06 – Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação geral.

### **REGULAMENTO TÉCNICO VOLEI DE PRAIA**

Art. 01 -O torneio de Volei de praia será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela FIVB e adotadas pela CBV para volei de praia, com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 02 -Os jogos serão disputados em 03 sets, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 02 sets. Em caso de empate, o set decisivo é jogado em 15 pontos, com a necessidade de no mínimo 2 pontos de vantagem.

Art. 03 -Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral.

Porto Alegre, 6 de fevereiro de 2012