

Regulamento Técnico das Modalidades Opcionais e Complementares

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Como classificatória para **a 38ª JESAB / 48ª JECA**, serão realizadas disputas nas JEMABs nas modalidades opcionais e complementares de CANASTRA FEMININO, DOMINÓ e GENERAL.

Art. 2º - Em todas as modalidades serão observadas as regras aprovadas pelas respectivas Confederações, exceto aquelas estabelecidas neste documento.

Art. 3º - O atleta poderá participar das Jornadas Esportivas, desde que complete a idade especificada em cada modalidade no ano em que for disputar a competição, independentemente do período (dia/mês) de realização da jornada.

Art. 4º - É vedado aos atletas e aos componentes do banco de reserva ingerir bebidas alcoólicas e/ou fumar, durante o transcorrer de partidas/provas que participarem.

Art. 5º. - Os jogos e provas terão início em hora e dia fixados pela Comissão Organizadora (CO) na programação da Jornada. Será admitida, no primeiro jogo do dia na modalidade, uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos de atraso. Passado esse tempo, a equipe e/ou atleta perderá por WxO.

§ 1º. - Todas as ocorrências de WxO devem ser levadas a julgamento pela CDD, durante a jornada.

§ 2º. - O Comitê Dirigente tem alçada para prorrogar o prazo de 15 (quinze) minutos de atraso no primeiro jogo da modalidade, analisada a justificativa apresentada pela AABB dentro do prazo previsto no caput deste Artigo.

Art.6º. - Todos os casos técnicos omitidos neste Regulamento serão decididos pela CO.

Art.7º. - A súmula do jogo será preenchida com os nomes completos dos participantes, evitando-se as abreviações, e deverá ser assinada por todos os atletas após a apresentação de um documento de identificação de fé pública com foto.

Art. 8º. - As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida e encaminhadas, imediatamente, à Comissão Organizadora, que é obrigada a fornecer cópia quando solicitada.

Art. 9º. – É proibida a anotação de recurso em súmula.

§ 1º. – Será permitida a anotação em súmula de protesto formal antes do início da partida ou ao final, para salvaguardar direitos.

§ 2º. – As alterações em súmula de jogo de inclusões, exclusões ou substituições, bem como mudanças de técnico, só poderão ser realizadas pela Comissão Organizadora ou com a autorização desta.

Art. 10º. - Caberá ao juiz em acordo com a CO, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos e materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização e conclusão das disputas.

Art.11º. - Se o jogo for suspenso antes do seu início, por motivo alheio à vontade dos competidores e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local determinados pela CO.

§ Único – Se ocorrer suspensão de partida em andamento, ou sua interrupção, esta será reiniciada quando possível observada à situação existente no momento de sua paralisação, ou seja, tempo

decorrido do jogo, placar, anotações em súmula, etc. Nesse caso a decisão será tomada em conjunto pelo Comitê Dirigente e a CO.

Art. 12º. - Nenhuma competição deixará de ser realizada por falta do arbitro designado, cabendo à CO apresentar substituto.

Art. 13º. – Além de arbitrar as partidas, os árbitros terão as seguintes atribuições:

- a) - coletar a assinatura de todos os inscritos presentes, de ambas as equipes;
- b) - identificar todos os que participarão da competição;
- c) - vistoriar as condições de instalações, uniformes, equipamentos e material esportivo para a realização da partida;
- d) - decidir sobre a realização, continuação e conclusão das partidas;
- e) - anotar em súmulas todas as ocorrências disciplinares da partida, de forma clara;
- f) - aplicar WxO quando uma das equipes não comparecer, ou não possuir o número mínimo de atletas exigido pela regra oficial, considerando que cabe ao juiz a aplicação de WxO e a consignação em súmula, ao tempo em que solicitará aos competidores presentes de ambas as equipes, devidamente uniformizados, a assinatura da mesma.

Art. 14º. – A quantidade de atletas inscritos deverá obedecer a tabela abaixo:

Modalidade	Idade mínima	Máximo atletas	Técnico	Mínimo inscritos	Máximo não efetivos
Canastra Fem.	18	2	0	2	2
Dominó	18	2	0	2	2
General	18	2	0	2	2

Art. 15º. – Nas modalidades de Canastra Feminino, Dominó e General as AABBs poderão inscrever até 2 (duas) duplas. Para as modalidades de Canastra Feminino e Dominó o auxílio financeiro da FENABB poderá ser para apenas dois atletas. Assim as despesas da segunda dupla poderão ser por conta das AABBs participantes.

CANASTRA FEMININO

Art.1º – Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras expressas neste regulamento.

Art.2º – Cada AABB poderá participar com até duas equipes e a quantidade de atletas inscritas deverá obedecer ao artigo 14º das Disposições Gerais.

Art.3º – Em cada jogo as equipes disputarão sempre a melhor de 3 (três) partidas até 2.000 (dois) mil pontos, com suas respectivas adversárias. Será vencedora do jogo a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art.4º – Serão utilizadas 104 (cento e quatro) cartas e o jogo será livre, não havendo necessidade de baixar certa quantidade de pontos.

Art.5º – Ao início do confronto, a primeira carteira será escolhida através de sorteio de cartas, sendo o ÁS a carta maior. Na rodada seguinte a carteira será a jogadora que estiver à sua direita e assim sucessivamente.

Art.6º – Será permitido usar 2 (dois) coringas numa sequência, desde que um esteja no lugar do dois e seja do mesmo naipe da sequência.

Art.7º – Nenhuma das jogadoras poderá pedir uma carta, comentar ou incentivar uma jogada durante a partida.

Art.8º – Valores para contagem dos pontos:

- a) Canastra limpa 300 (trezentos) pontos, suja 200 (duzentos) pontos;
- b) Batida final 100 (cem) pontos;
- c) Morto perdido 100 (cem) pontos negativos;
- d) Cada carta 10 (dez) pontos.

Art.9º – A dupla perderá 100 (cem) pontos referentes ao morto nos casos de:

- a) Não ter conseguido pegar o morto;
- b) Ter pegado o morto, mas não ter tido oportunidade de descartar;

§ Único - A dupla não será penalizada se terminarem as cartas de comprar, uma vez que o jogo será encerrado.

Art.10º – O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 2 (dois) minutos. Se ao final desse tempo a jogada não for efetuada, a dupla perderá na primeira vez 100 (cem) pontos, na segunda vez 200 (duzentos) pontos e na terceira vez 300 (trezentos) pontos.

Art.11º – A jogadora que pegar o morto direto (cheio), sem descarte, não terá direito a compra de cartas vivas (mesa) ou mortas (monte).

Art.12º – A jogadora que ficar com uma só carta (pica-pau), não poderá comprar as cartas colocadas na mesa para utilizá-la ou bater.

Art.13º – A canastra é considerada limpa quando todas as cartas estiverem colocadas em suas legítimas posições.

§ Único A canastra poderá ser limpada mesmo após a colocação da 7ª (sétima) carta.

Art.14º – A jogadora que desejar bater o jogo, ou pegar o morto, poderá fazê-lo comprando das cartas vivas (mesa) ou das mortas (monte).

Art. 15º - A jogadora que comprar as cartas vivas (mesa) tem que pegar todas.

Art.16º – A jogadora deverá manter as cartas sobre a mesa ou na mão. A mão que segura às cartas deverá estar sobre a mesa.

Art.17º – A jogadora quando realizar um descarte deverá comunicar, em tom audível, o lugar da carta na mesa.

Art.18º – Quando terminarem as cartas de comprar, o jogo será encerrado, passando-se em seguida a contagem dos pontos.

Art.19º – Para efeito de classificação serão contados 1 (um) ponto por vitória e 0 (zero) ponto por derrota:

Art.20º – Quando duas equipes, ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a. maior número de vitórias
- b. saldo de partidas
- c. saldo de pontos
- d. confronto direto (somente utilizado quando o número de equipes empatadas for apenas 2 (duas)
- e. sorteio

Art.21º – O não comparecimento de uma equipe na hora e local do jogo, por qualquer motivo, implicará na perda de pontos por WxO, com placar de 2x0 para o jogo e 2000x0 para cada partida.

DOMINÓ

Art.1º – Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras expressas neste regulamento

Art.2º – Cada AABB poderá participar com até duas equipes e a quantidade de atletas inscritos deverá obedecer ao artigo 14º das Disposições Gerais.

Art.3º – Em cada jogo as equipes disputarão sempre a melhor de 3 (três) partidas até 100 (cem) pontos com seus respectivos adversários. Será vencedora do jogo a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art.4º – No início do confronto, o primeiro saído será escolhido através do sorteio da pedra maior. Na rodada seguinte, a saída será dada pelo jogador que estiver à sua direita e assim sucessivamente.

Art.5º – As pedras deverão ser dispostas na mesa, numa única linha horizontal, à frente do jogador, ou conforme acordo entre as duplas.

Art.6º – Uma vez tocada à pedra pelo jogador, sem condições de aproveitamento, a mesma deverá ser mostrada ao adversário da sua direita.

Art.7º – Se um jogador segurar em sua mão quaisquer das pedras colocadas à sua frente, exceto se for a sua vez de jogar respeitando o item anterior, será multado em 10 (dez) pontos que serão abatidos da dupla que cometer a infração, o mesmo acontecendo com o jogador que passar com pedras que jogam. Referidos pontos serão acrescidos simultaneamente aos dos adversários.

Art.8º – O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 2 (dois) minutos. Se ao fim desse tempo não for efetuada, a dupla perderá na primeira vez 25 (vinte e cinco) pontos, na segunda vez 50 (cinquenta) pontos e na terceira vez 75 (setenta e cinco) pontos.

Art.9º – Para efeito de classificação serão contados 1 (um) ponto por vitória, e 0 (zero) ponto por derrota.

Art.10º – Quando duas equipes, ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a. maior número de vitórias
- b. saldo de partidas
- c. saldo de pontos
- d. confronto direto (somente utilizado quando o número de equipes empatadas for apenas 2 (duas))
- e. sorteio

Art.11º – O não comparecimento de uma equipe na hora e local do jogo, por qualquer motivo, implicará na perda de pontos por WxO, com placar de 2x0 para o jogo e 100x0 para cada partida.

GENERAL

Art.1º – Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras expressas neste regulamento.

Art.2º – Cada AABB poderá participar com até duas equipes e a quantidade de atletas inscritos deverá obedecer ao artigo 14º das Disposições Gerais.

Art.3º – Em cada jogo as equipes disputarão sempre a melhor de três partidas com seus respectivos adversários. Ocorrendo empate em uma delas, será realizada uma nova partida. Será vencedora do jogo a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art.4º – O início da primeira partida caberá ao jogador que, em uma jogada, conseguir o maior número de pontos (5 dados). Caso haja empate, será vencedor o jogador que conseguir maior número de 6 (seis). Se persistir ainda o empate, o que tiver maior número de 5 (cinco) e assim sucessivamente até que haja um vencedor. Na segunda partida sairá à equipe que perdeu na primeira. Caso haja a necessidade de uma terceira partida, será adotado o mesmo sistema da primeira.

Art.5º – Deverão ser repetidas as jogadas em que os dados ficarem sobrepostos (jurados), se ficarem dentro do copo, ou caírem da mesa.

Art.6º – Quando os valores obtidos não satisfizerem nenhuma das opções de jogadas apresentadas, o jogador terá direito a queimar qualquer valor.

Art.7º – Para apuração do resultado, serão somados os pontos obtidos pela dupla e será considerada vencedora a equipe que obter a maior contagem na soma das colunas. O jogador poderá marcar seus pontos em qualquer uma das colunas (do companheiro ou do próprio).

Art.8º – O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 1 (um) minuto; se ao final desse tempo a jogada não for efetuada, a dupla perderá, na primeira vez 25 (vinte e cinco) pontos, na segunda 50 (cinquenta) pontos e na terceira 75 (setenta e cinco) pontos.

Art.9º – Para efeito de classificação serão contados 1 (um) ponto por vitória, 0 (zero) ponto por derrota.

Art.10º – Quando duas equipes, ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a. maior número de vitórias
- b. saldo de partidas
- c. saldo de pontos
- d. confronto direto (somente utilizado quando o número de equipes empatadas for apenas 2 (duas))
- e. sorteio

Art.11º – O não comparecimento de uma equipe, por qualquer motivo, implicará na perda dos pontos por WxO, com placar de 2x0 para o jogo e 410x0 para cada partida.

Art.12º – A marcação dos pontos obedecerá aos seguintes critérios:

	Figura simples	demão
Full-hand	20 pontos	25 pontos
Quadra	30 pontos	35 pontos
Seguida	40 pontos	45 pontos
General	50 pontos	100 pontos