



Regulamento Técnico das Modalidades Opcionais e Complementares

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Na **38ª JESAB / 48ª JECA** serão realizadas disputas nas modalidades opcionais e complementares de BEACH TÊNIS MASCULINO, BEACH TÊNIS FEMININO, BOCHA TRIO, CANASTRA FEMININO, DOMINÓ, FUTEVÔLEI, GENERAL, TÊNIS DE QUADRA MASCULINO, TÊNIS DE QUADRA FEMININO e TRUCO.

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 - As súmulas dos jogos serão preenchidas com os nomes completos dos participantes, evitando-se as abreviações, e deverão ser assinadas por todos os atletas, capitão e técnico, no momento da identificação pessoal através da apresentação de um documento de fé pública com foto ou crachá do Banco do Brasil para funcionários.

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 árbitro, 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 não for iniciado 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 a 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 árbitro 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
Beach Masc.	13	2	0	2	2
Beach Fem.	10	2	0	2	2
Bocha Trio	15	6	0	3	6
Canastra Fem.	18	2	0	2	2
Dominó	18	2	0	2	2
Futevôlei	livre	2	0	2	2
General	18	2	0	2	2
Tênis Q.Masc.	18	1	0	1	1
Tênis Q. Fem.	18	1	0	1	1
Truco	18	2	0	2	2

Art. 15º. – Nas modalidades de Beach Tênis Masculino e Feminino as AABBs poderão inscrever até 3 duplas. Nas modalidades de Canastra Feminino, Dominó, Futevôlei, General, Tênis de Quadra Masculino e Feminino e Truco, as AABBs poderão inscrever até 2 (dois/duas) atletas/duplas. As modalidades opcionais que terão o auxílio da FENABB são o Tênis de Quadra Masculino e Feminino, a Bocha Trio e o Truco. Para o Tênis de Quadra Masculino e Feminino o auxílio financeiro será para todos os participantes. Para o Truco o auxílio será para apenas uma dupla de cada AABB e para a Bocha Trio para até 4 atletas por AABB. Já para o Beach Tênis Masculino e Feminino, a Canastra Feminino, o Dominó, o Futevôlei, o General, as segundas duplas do Truco e os demais atletas da Bocha Trio, as despesas serão por conta das AABBs participantes.



BOCHA TRIO

Art.1º – As competições de BOCHA TRIO serão realizadas de acordo com a Regra Oficial da Modalidade Rafa Vollo adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este Regulamento.

Art.2º – Cada AABB participará com uma equipe e poderá inscrever até 6 (seis) atletas, com a idade mínima de 15 anos, porém só poderá utilizar 4 (quatro) atletas em cada jogo.

Art.3º – Antes do início de cada jogo cada AABB deverá indicar à mesa qual dos atletas inscritos será o capitão da equipe, cabendo a este informar a escalação dos atletas titulares e do reserva. Os inscritos e não escalados poderão ser utilizados em outro jogo.

Art.4º – Substituição – conforme regra oficial, somente poderá haver 1 (uma) durante o desenrolar da partida.

Art.5º – O tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto. Nas jogadas em que requeiram consultas, o árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

Art.6º – Ao início do jogo será feito o sorteio de bochas e bolim.

Art.7º – Na fase classificatória os jogos serão disputados em uma partida de 12 (doze) pontos e na semifinal e final em uma partida de 15 (quinze) pontos.

Art.8º – O uniforme poderá ser oficial ou da AABB, sempre com calçado sem salto e sem travas (solado liso). Quem a critério do árbitro não estiver uniformizado, não poderá entrar na cancha enquanto não regularizar o uniforme. Se isso não for possível, deverá o capitão determinar a escalação de outro atleta. Na total impossibilidade, decorrido o prazo regulamentar de tolerância, a equipe faltosa será declarada perdedora por WxO.

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 – Na aplicação de WxO qualquer que seja a sua caracterização considerar-se-á o resultado de 1x0 por jogo, com parcial de 12x0 na fase classificatória e 15x0 na semifinal e final.



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 seqüência, desde que um esteja no lugar do dois e seja do mesmo naipe da seqüência.

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 saídor 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 colocadas nos locais próprios dos tabuleiros.

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 – Serão consideradas infrações sujeitas a penalidades:

- a) o jogador segurar uma pedra na mão não sendo a sua vez de jogar – multa de 20 pontos para a dupla infratora (pontos diminuídos);
- b) o jogador passar com pedras que jogam – multa de 30 pontos para a dupla infratora (pontos diminuídos). Nesse caso a mão será encerrada e a dupla infratora também perderá a saída.

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.



FUTEVÔLEI

Art.1º - A disputa desta modalidade será regida pelas regras oficiais e pelo que dispuser este 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 - Na disputa desta modalidade será adotado o sistema de dois sets vencedores, ou seja, melhor de três sets, da seguinte forma:

a) Dois primeiros sets: O set é vencido pela equipe que primeiro marcar 18 (dezoito) pontos. No caso de empate, 17x17, o jogo continuará até que uma equipe alcance a vantagem de 2 pontos.

b) 3º set: No caso de empate de sets vencidos 1x1, para vencer o terceiro e decisivo set uma das equipes terá que marcar, no mínimo, 15 (quinze) pontos, com uma vantagem mínima de 2 (dois) pontos. Não há ponto limite.

c) O tempo de descanso entre os sets é de um minuto.

Art.4º - A quadra de jogo é retangular, medindo 18x9 m.

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

Art.6º - A quadra possui duas linhas laterais e duas de fundo, situadas dentro das dimensões da quadra. Não existem linhas de centro.

Art.7º - A zona de saque é a área situada atrás da linha de fundo, entre os prolongamentos das linhas laterais, estendendo-se até o final da zona livre.

Art.8º - As antenas são varas flexíveis, medindo 1,80 m de altura e 10 (dez) milímetros de diâmetro.

Art.9º - As antenas são consideradas parte integrante da rede e delimitam lateralmente o espaço de jogo sobre a mesma.

Art.10º - A altura da rede, tanto para competições de duplas como de quadra, será de 2,15 m. Sua altura será medida no centro da quadra.

Art.11º - O uniforme será composto de camisa de cores padrão e, obrigatoriamente, as duplas deverão ser numeradas, seja nas camisas ou até mesmo no braço, com pincel atômico.

Art.12º - O aquecimento não deve exceder 5 (cinco) minutos.

Art.13º - A ordem de saque de cada equipe será comunicada ao Árbitro antes do início do jogo.



Art.14º - A jogada começa com o apito do Árbitro, mas a bola só será considerada em jogo a partir da execução do saque.

Art.15º - A jogada termina com o apito do árbitro.

Art.16º - A bola é considerada dentro quando tocar o solo da quadra de jogo, inclusive as linhas limites.

Art.17º - A bola é considerada fora quando:

- a - atinge o solo completamente fora dos limites da quadra de jogo, sem tocar as linhas limites;
- b - toca um objeto situado fora da quadra, o teto ou uma pessoa fora de jogo;
- c - toca as antenas, as cordas, os postes ou a própria rede fora dos limites das faixas laterais ou das antenas;
- d - cruza o plano vertical da rede, total ou parcialmente, fora do espaço de cruzamento.

Art.18º - Conferência de uma falta:

- a - toda falta cometida acarretará 1 (uma) penalidade e a equipe contrária àquela que cometeu a falta vence a jogada;
- b - se duas ou mais faltas forem cometidas, sucessivamente, somente a primeira delas será considerada;
- c - no caso de duas ou mais faltas cometidas simultaneamente pelas duas equipes, considera-se falta dupla e a jogada será então repetida (volta o saque).

Art.19º - Toques na bola:

- a - cada equipe tem o direito de tocar a bola no máximo 3 (três) vezes e no mínimo 1 (uma) vez, para retorná-la por cima da rede ao campo adversário;
- b - esses toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola;
- c - não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivamente.

Art.20º - Contatos Simultâneos:

- a - dois jogadores podem tocar a bola em um mesmo momento.
- b - quando dois companheiros da equipe tocarem a bola simultaneamente, considerar-se-á como dois toques pela equipe;
- c - quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se como um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores de uma mesma equipe, nenhuma falta é cometida.

Art.21º - Não é permitido ao jogador apoiar-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura e/ou outro objeto para atingir a bola. Entretanto, o jogador que estiver por cometer uma falta (tocar a rede, interferir na jogada da equipe adversária etc.) poderá ser impedido ou contido pelo companheiro da equipe.

Art.22º Características do toque:

- a - a bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, os antebraços e os braços;
- b - a bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes pelo mesmo atleta (dois toques).

Art.23º - Falta no toque de bola:

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



adversário.

b – toque irregular: Quando a bola toca no braço, no antebraço ou na mão do atleta.

Art.24º – Para efeito de classificação serão contados 1 (um) ponto por vitória, e 0 (zero) ponto por derrota.

Art.25º – Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

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

(**) Divisão dos sets ou pontos vencidos (pró) pelos sets ou pontos perdidos (contra) ou seja:

- Sets vencidos / Sets perdidos = índice de average;
- Pontos vencidos / Pontos perdidos – índice average;
- A equipe que tiver o maior índice de average é melhor;
- Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer sets ou pontos, é ela a classificada, pois embora a divisão por zero seja indefinida, é possível dizer que o seu resultado tende a infinito.

Art.26º – Na aplicação de WxO qualquer que seja a sua caracterização considerar-se-á o resultado de 2x0 por jogo, com parcial de 18x0.



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



TÊNIS DE QUADRA MASCULINO E FEMININO

Art.1º – As competições de Tênis de Quadra masculino e feminino serão realizadas de acordo com as regras Internacionais aprovadas pela Confederação Brasileira de Tênis e pelo que dispuser este Regulamento.

Art.2º - As partidas terão a direção de um árbitro geral, que poderá ser representado pelo coordenador indicado pela Comissão Organizadora.

Art.3º – O Tênis será disputado nas categorias masculino e feminino de forma individual.

Art.4º – Cada AABB poderá disputar com até dois (duas) representantes obedecendo ao estabelecido no artigo 14º das Disposições Gerais.

Art.5º - Os jogos serão disputados em set único profissional, utilizando o sistema de NO AD (sem vantagem).

Art.6º – Não poderão ser disputadas por um(a) atleta mais do que duas partidas, em um mesmo dia, sem que haja um intervalo mínimo de 1 (uma) hora entre elas, a menos que circunstâncias especiais, a critério do árbitro geral, o determinem.

Art.7º – Quando por circunstâncias imperiosas forem utilizadas quadras de diferentes tipos de piso, a Comissão Central Organizadora distribuirá por sorteio, os jogos nas diferentes quadras. Será obrigatoriamente observado o fato de que cada atleta deverá disputar todas as suas partidas na mesma quadra ou, se em outra, com o mesmo tipo de piso, a menos, a critério do árbitro geral, motivo de força maior determine o contrário.

Art. 8º – Todas as partidas poderão ser iniciadas com luz natural e terminadas com luz artificial, ou vice-versa.

Art. 9º – Cada atleta deverá apresentar-se com seu material de jogo e vestuário adequado, conforme as especificações das regras oficiais da modalidade.



Art. 10º – Para efeito de classificação serão contados 1 (um) ponto por vitória e 0 (zero) ponto por derrota.

Art. 11º – O não comparecimento de um (a) atleta, por qualquer motivo, implicará na perda dos pontos por WxO, com placar de 1x0 para o jogo e 8x0 para a partida.

Art.12º – Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

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

(**) Divisão dos sets ou pontos vencidos (pró) pelos sets ou pontos perdidos (contra) ou seja:

- Sets vencidos / Sets perdidos = índice de average;
- Pontos vencidos / Pontos perdidos – índice average;
- A equipe que tiver o maior índice de average é melhor;
- Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer sets ou pontos, é ela a classificada, pois embora a divisão por zero seja indefinida, é possível dizer que o seu resultado tende a infinito.



TRUCO

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 12 (doze) pontos com seus respectivos adversários. Será vencedora do jogo a dupla que vencer 2 (duas) partidas.

Art.4º – No início do confronto, o primeiro carteiro será escolhido através de sorteio de cartas, valendo a carta mais alta do jogo de truco. Na rodada seguinte o carteiro será o jogador que estiver à sua direita e assim sucessivamente.

Art.5º – O carteiro embaralha à vontade, porém sem poder ver as cartas e, conseqüentemente sem poder fazer maço.

Art.6º – As cartas serão distribuídas, uma a uma, sempre por baixo, quando houver corte, virando-se a última em qualquer hipótese do jogo.

Art.7º – Quem estiver sentado à esquerda do carteiro fará o corte, um somente (seco ou de gaveta), tirando para o parceiro sempre a carta debaixo do corte, ou mandará que as cartas sejam dadas por cima ou por baixo.

Art.8º – Não será permitida a retirada de cartas para o parceiro e para o vira do meio do baralho.

Art.9º – O carteiro começará a distribuir as cartas sempre pela mão (adversário à direita) a quem caberá jogar a primeira carta.

Art.10º – O carteiro, como o cortador poderão ver apenas a primeira carta a ser dada ao parceiro.

Art.11º – Não será permitido distribuir as cartas de forma diversa daquela anteriormente citada.

Art.12º – Somente o carteiro poderá recolher as cartas jogadas na mesa após a conclusão da jogada, depois de bem claro a todos de quem foi a vaza (jogada).

Art.13º – Quando um jogador jogar 2 (duas) cartas na mesa (uma cobrindo a outra) ao mesmo tempo, vale para aquela rodada a que estiver em baixo; a de cima se desejar, vale para a rodada seguinte.



Art.14º – Carta jogada, mesmo por engano, será irreversivelmente jogada valendo para a vaza que está sendo disputada, mantendo-se a ordem dos demais jogadores.

Art.15º – No caso de irregularidade com relação ao corte, distribuição de cartas, carteiro indevido, será anulada toda aquela parada em que ocorreu a irregularidade, cabendo ao mesmo carteiro ou ao carteiro correto da vez, distribuir novamente as cartas, sem contagem de pontos.

Art.16º – A dupla que tiver sido truçada poderá trocar as suas cartas para verificação, devolvendo-as ao parceiro em seguida. Caso aconteça retruçada, os adversários poderão fazer o mesmo. Havendo nova retruçada (para 9 ou 12), as cartas não poderão ser verificadas. A dupla que desobedecer esta regra perderá a partida.

Art.17º – Na troca de cartas, para verificação por ter sido truçado ou retruçado, a dupla que tentar trocar definitivamente as cartas com o parceiro, perderá os pontos em disputa naquela mão (3, 6, 9 ou 12).

Art.18º – Quem levou vantagem na primeira vaza obriga os opositores a ganhar as duas seguintes para obter o ponto, mesmo em caso de truçada. Portanto, em caso de empate na última vaza, a dupla que fez a primeira obterá os pontos.

Art. 19º – Havendo empate na primeira vaza ganha aquela que primeiro desempatar, podendo a decisão passar para a terceira vaza. Porém se alguma dupla truçar após empate da primeira vaza, a decisão deverá acontecer na segunda e, se esta também empatar, na terceira. Se também a última terminar empatada, perdem os pontos quem truçou ou elevou a parada. Em caso de empate nas três mãos do jogo, sem que ninguém tenha truçado, ninguém ganha pontos, passando o baralho para o carteiro seguinte.

Art.20º – Estando a partida 11x11, as cartas poderão ser vistas somente pelo mão e após cada descarte pelo adversário ao lado, até o carteiro. Quem desobedecer esta regra perderá a partida.

Art.21º – Para efeito de classificação, serão contados 1 (um) ponto por vitória, 0 (zero) ponto por derrota.

Art.22º – 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.23º – 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 12x0 para cada partida.

