

XVIII JOGOS AFFEMG
Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais 2018
REGULAMENTO PETECA

1 - DO LOCAL

1.1 - Os jogos acontecerão em quadras com dimensões oficiais, de cimento.

2 - DAS INSCRIÇÕES

2.1 - As inscrições deverão ser feitas em duplas e/ou individual, podendo na inscrição de dupla ter um reserva.

2.2 - As inscrições serão conferidas e conciliadas pela coordenação dos Jogos. **O sorteio das equipes nas chaves e a elaboração de todas as rodadas a serem disputadas acontecerão na primeira rodada de jogos.**

2.3 - Se houver inscrição de duplas mistas, as mesmas jogarão contra duplas masculinas.

2.4 - Se houver inscrição de apenas cinco duplas femininas, após consulta às atletas, as mesmas jogarão contra duplas masculinas ou mistas.

2.5 - As inscrições individuais serão destinadas a modalidade PETECA INDIVIDUAL. Não havendo o número mínimo de 06 (seis) inscrições, os mesmos serão convidados a formarem duplas para a disputa da modalidade PETECA EM DUPLA.

2.6 - As inscrições em dupla serão destinadas a modalidade PETECA EM DUPLA. Não havendo o número mínimo de 06 (seis) inscrições, os mesmos serão convidados a participarem da modalidade PETECA INDIVIDUAL.

3 - DO MATERIAL ESPORTIVO

3.1 - As equipes deverão se apresentar com roupa adequada a prática da modalidade e do evento: camisa oficial dos Jogos, calção, calça esportiva ou bermuda e tênis.

4 - DAS REGRAS

4.1 - Os participantes são considerados conhecedores das leis esportivas, bem como as regras da Federação Mineira de Peteca, ficando, deste modo, submetidos a todas as disposições do presente Regulamento e do Regulamento Geral.

5 - DA DEFINIÇÃO DO PONTO E TOMADA DO SAQUE

5.1 - O jogo de peteca é disputado no sistema de ponto direto com tie-break.

5.2 - A equipe que saca tem o tempo oficializado em vinte segundos para a conquista do ponto em disputa.

5.3 - Se a equipe que sacou não concretizar o ponto no tempo oficial de 20 segundos será contado ponto para a equipe adversária.

5.4 - A equipe vencedora do ponto continua sacando até que essa situação mude ou que o jogo termine.

5.5 - A contagem do tempo oficial da posse da peteca será sempre reiniciada depois de cada ponto conquistado ou do término desse tempo, situação em que o direito do saque passa para a equipe adversária.

5.6 - O ponto em disputa somente se define por decurso do tempo oficial da vantagem ou quando a peteca tiver caído no chão, independentemente se ela vier a cair fora dos limites da quadra ou na própria quadra de quem a tocou.

5.7 - Comete falta o atleta que, nessa circunstância, tocá-la antes dessa definição.

5.8 - Se a peteca tocada passar por baixo da rede e, de forma inequívoca, não restar dúvida sobre a definição do ponto, o árbitro deve encerrar a disputa do ponto assim que ela cruzar o plano vertical ideal projetado pela rede, mesmo que toque em qualquer atleta ou por ele seja tocada.

6 - DO JOGO

6.1 - O atleta deve conhecer as regras do desporto da peteca e cumpri-las com rigor.

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

6.3 - Os dois primeiros sets se resolvem quando uma das equipes atingir a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, com uma diferença obrigatória de dois pontos.

6.4 - É considerada vencedora do set a equipe que:

6.4.1 - Nos dois primeiros sets, completar a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, sempre com uma diferença obrigatória de dois pontos.

6.5 - O terceiro set, quando houver, se resolve quando uma das equipes atingir a marca de 15 (quinze) pontos, sendo sempre necessários dois pontos de diferença para essa definição.

6.6 - Em caso de força maior ou de necessidade justificada, o número de pontos, o tempo oficial do saque e o número de sets podem ser modificados antes do início

das competições ou no decorrer de suas fases, não implicando, dessa forma, desrespeito ao regulamento.

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

6.7.1 - 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.

6.7.2 - 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.

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

6.8 - Nos dois primeiros sets, as equipes trocam automaticamente de lado na quadra assim que uma delas atingir a contagem de 12 (doze) pontos.

6.8.1 - No terceiro set, quando houver, as equipes trocam de lado na quadra assim que uma delas atingir 8 (oito) pontos.

6.8.2 - Na troca de lado da quadra pelas equipes é obrigatório um tempo técnico de um minuto.

6.9 - Os pontos são assinalados pelo árbitro principal ou seu auxiliar.

6.10 - O árbitro principal anunciará o placar após a definição de cada ponto, preservando-se, dessa maneira, a ordem e a segurança na contagem dos pontos, ficando proibidas quaisquer anotações de pontos na súmula sem seu pleno conhecimento.

6.10.1 - A responsabilidade pelo anúncio de cada ponto do placar pode ser transferida pelo árbitro principal a seu auxiliar, ficando dispensada quando houver placar para o público.

6.11 - Cada equipe pode pedir, por set disputado, no máximo dois tempos de um minuto cada.

6.12 - No pedido de tempo por uma equipe, o árbitro principal concede uma interrupção na partida, com a duração máxima de um minuto, desde que a peteca esteja fora de jogo.

6.13 - Durante a partida, se a equipe for composta por um trio, é permitido o rodízio ilimitado entre os seus três atletas, desde que a peteca esteja fora de jogo.

6.13.1 - O rodízio dos atletas independe de autorização do árbitro.

6.14 - Durante a partida, quando for o caso, o terceiro atleta e o treinador devem permanecer sentados no banco de reserva, ou de pé na área previamente determinada pelo árbitro principal, e não podem dar instruções aos atletas de sua equipe, salvo quando houver pedido de tempo.

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

6.16 - As equipes têm direito a, no máximo, cinco minutos para aquecimento na quadra antes do início da partida.

7 - DAS INTERRUPTÕES DO JOGO

7.1 - Nas situações imprevistas, a critério do árbitro, o jogo poderá ser interrompido e, quando for reiniciada a disputa do ponto, o saque pertencerá à equipe que detinha a vantagem, com direito ao tempo do restante do ponto.

7.2 - Quando o jogo for interrompido e a paralisação for inferior a 30 minutos, o jogo terá a sequência normal, mantendo-se os resultados até ali registrados.

7.3 - Quando o jogo for interrompido e não puder ser reiniciado no mesmo dia, caberá à comissão organizadora marcar nova data para o seu reinício, prevalecendo os resultados do set ou sets jogados no ato da paralisação, bem como o placar do set interrompido.

7.4 - No caso de lesão de um atleta, serão concedidos 5 minutos de interrupção. Se o atleta não tiver condições de continuar jogando, o caso será avaliado pela comissão organizadora e a decisão será divulgada aos atletas.

8 - DOS SAQUES

8.1 - Será a colocação da peteca em jogo, que deverá ser batida com uma das mãos e enviada por cima da rede ao campo do adversário.

8.2 - O saque poderá ser dado por qualquer um dos atletas, não tendo uma ordem própria, ou seja, um mesmo atleta pode sacar durante toda a partida.

8.3 - Quando a peteca tocar em qualquer ponto da rede, sem ultrapassá-la, o saque será revertido para a equipe adversária.

8.4 - Nas infrações do saque, o ponto será do adversário quando a peteca:

I - Passar por baixo da rede.

II - Passar por fora das linhas laterais.

III - Cair fora dos limites da quadra.

IV - For empurrada ou lançada.

V - Tocar a rede, sem ultrapassar por cima da mesma.

VI - Tocar no atleta da mesma equipe.

VII - Tocar um ponto ou objeto externo à quadra.

9 - DOS TOQUES E CONSEQUÊNCIAS

9.1 - Em qualquer circunstância no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada com uma das mãos, de uma só vez e por um único atleta.

9.2 - A peteca que tocar na rede durante o jogo, ultrapassando-a, será considerada em jogo.

10 - DAS FALTAS

10.1 - Faltas registradas que contam pontos ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

I - A passagem das mãos por cima da rede.

II - O toque da peteca com duas mãos.

III - A peteca carregada ou conduzida.

IV - A ultrapassagem total da linha central com um ou ambos os pés.

V - A invasão do corpo, ultrapassando a projeção da rede sobre a linha central.

10.2 - Em todas as faltas técnicas, o infrator será passível das seguintes punições:

I - Advertência

II - Perda de vantagem e/ou acréscimo de ponto para o adversário

III - Expulsão do jogo; sendo expulsa, a dupla adversária será vencedora da partida.

11 - DA DISCIPLINA

11.1 - No caso de WO sem início de jogo será considerado o placar de 12x0 (doze a zero) para o adversário em cada set.

11.2 - Uma equipe ficará impossibilitada de realizar a partida na categoria PETECA EM DUPLA, caso tenha apenas 1 atleta, hipótese em que se aplica o WO.

12 - DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

12.1 - Para efeito de classificação, em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:

a) Número de vitórias.

b) Saldo de sets em todos os jogos da fase.

c) Sets positivos em todos os jogos da fase.

d) Saldo de pontos em todos os jogos da fase.

e) Pontos a favor em todos os jogos da fase.

f) Confronto direto (no caso de apenas duas equipes).

g) Sorteio.

13 - DA FORMA DE DISPUTA

13.1 - Forma de disputa de acordo com o número de equipes inscritas:

I - Com 4 equipes: Rodízio simples na Chave saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

II - Com 5 equipes: Rodízio simples na Chave saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

III - Com 6 equipes: Duas Chaves com 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

IV - Com 7 equipes: Duas Chaves com 4 e 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

V - Com 8 equipes: Duas Chaves com 4 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas de cada chave para disputarem as semifinais.

13.2 - As Chaves e a disposição dos jogos serão definidas por ordem de sorteio.

13.3 - Caso mais de 8 duplas por categoria realizarem as inscrições, o formato de disputa será divulgado posteriormente, respeitando as datas disponíveis para os jogos.

14 – DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

14.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.