

# Regulamento Técnico das Jornadas Esportivas (RT)

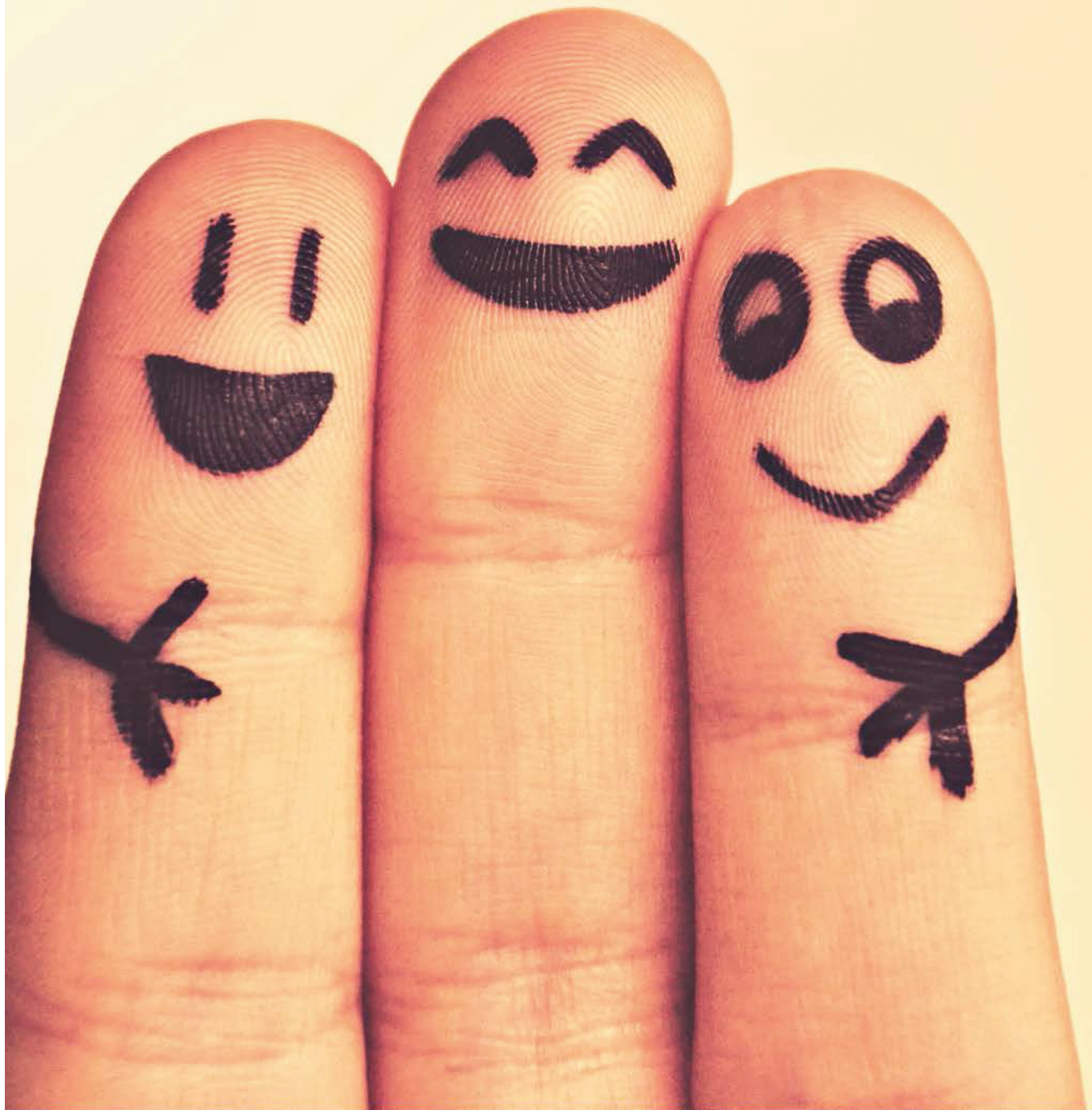
RT



 **FENABB**  
Federação das AABB

**Ouro Vida**

# QUEM TRABALHA EM PARCERIA SEMPRE GANHA.



SAC 0800 701 3766 OUVIDORIA 0800 701 3766

A Cooperforte apoia a FENABB em seus projetos esportivos e iniciativas voltadas ao bem-estar dos funcionários e aposentados do BB, valorizando o associativismo, a cooperação e a ajuda mútua.

**Juntos somos capazes de vencer.  
FENABB e Cooperforte.  
Unidas por você.**



**COOPERFORTE**  
Sua força. Nossa cooperativa.

0800 701 3766 • 0800 61 3766

[www.cooperforte.coop.br](http://www.cooperforte.coop.br)

## CAPÍTULO I

### GERAL

Art. 1º Em todas as modalidades serão observadas as regras aprovadas pelas respectivas Confederações, exceto aquelas estabelecidas neste documento.

Art. 2º 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. 3º 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. 4º 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, exceto no xadrez, que o tempo de atraso será descontado do tempo de reflexão do jogador atrasado. 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. 5º Para efeito de elaboração de tabela, o tempo sugerido a ser considerado, entre uma partida e outra, é de uma hora para o futebol minicampo; uma hora e meia para o futebol de salão, e uma hora e meia para o voleibol, quando for utilizado o sistema de dois sets vencedores; ou duas horas, quando for utilizado o sistema de três sets vencedores. Para as modalidades em duplas, o intervalo será de 30 minutos.

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

**Parágrafo único:** Competirá ao juiz a aplicação de WxO e a consignação em súmula - ocasião em que solicitará aos atletas presentes, de ambas as equipes, devidamente uniformizados, a assinatura da mesma.

Art. 7º O participante que for expulso ou que receber dois cartões amarelos em partidas diferentes, consecutivos, ou não, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, podendo ainda sofrer outras sanções por parte da CDD, exceto os atletas menores de 14 anos, cujas penas deverão ser observadas de acordo com o Capítulo XX, do CJDD (Código de Justiça e Disciplina Desportiva). Caso o atleta receba, no mesmo jogo, um cartão amarelo e um cartão vermelho, ou dois cartões amarelos, será contabilizado somente o cartão vermelho

para efeito de controle de cartões para as próximas disputas. Encerrada a jornada, não sendo possível cumprir a suspensão automática durante a fase, a mesma será anulada, conforme Artigo 58, parágrafo 2º do CJDD.

§ 1º A ocorrência de expulsão deverá ser relatada, minuciosamente, na súmula, pelo árbitro da partida, com o registro do nome completo do infrator e, obrigatoriamente, levada à julgamento pela CDD, se não enquadrada nas medidas automáticas, exceto para os atletas menores de 14 anos, cujo tratamento é diferenciado (vide Capítulo XX do CJDD).

§ 2º O controle de cartões amarelos e vermelhos de atletas e dirigentes suspensos é de responsabilidade de cada afiliada.

Art. 8º Poderão ser incluídos no banco de reservas, além do técnico e jogadores, devidamente inscritos, um médico e um massagista, desde que credenciados junto à CO.

Art. 9º É permitido ao atleta, desde que identificado, adentrar em quadra/campo após o início da partida.

Art. 10º A súmula do jogo será preenchida com os nomes completos dos participantes, evitando as abreviações, e deverá ser assinada por todos os atletas após a apresentação de um documento de identificação de fé pública com foto, conforme Artigo 35 das Normas Gerais do RGC.

Art. 11 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. 12 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.

**Parágrafo 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 pela Comissão Organizadora.

Art. 13 Nenhuma competição deixará de ser realizada por falta do árbitro designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar substituto.

## CAPÍTULO II

### DAS MODALIDADES

Art. 14 As modalidades oficiais para as Jornadas Esportivas são as seguintes:

- |                                   |                              |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1 - Futebol minicampo supermaster | 7 - Vôlei de areia masculino |
| 2 - Futebol minicampo master      | 8 - Vôlei de areia feminino  |
| 3 - Futebol minicampo adulto      | 9 - Tênis de mesa masculino  |
| 4 - Futebol de salão              | 10 - Tênis de mesa feminino  |
| 5 - Voleibol feminino             | 11 - Sinuca                  |
| 6 - Vôlei de areia 4X4 misto      | 12 - Xadrez                  |

Art. 15 A critério de cada CESABB poderão ser incluídas, na JEMAB/JESAB, como opcionais, até 5 (cinco) modalidades, sendo:

- a) voleibol masculino ou futebol minicampo mirim ou uma modalidade coletiva feminina (futsal, handebol, futebol minicampo etc.);
- b) tênis de quadra simples masculino e feminino, com idade mínima de 18 anos;
- c) duas modalidades individuais ou em duplas ou em trio.

**Parágrafo único:** Sugestões de regulamentos de modalidades não oficiais estarão à disposição no site da FENABB.

## CAPÍTULO III

### DAS ESPECIFICAÇÕES POR MODALIDADE

#### 1 - Futebol de salão

Art. 16 É a atividade de futsal disputada nas Jornadas Esportivas, com as mesmas regras utilizadas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, exceto que:

- a) poderá ser adotado o sistema de dois tempos de 20 minutos corridos, a critério da Comissão Organizadora, considerando o volume de partidas a serem realizadas na Jornada;
- b) o uso da caneleira não é obrigatório.

Art. 17 Poderão ser inscritos, com idade mínima de 15 anos, o máximo de 12 (doze) atletas e o mínimo de 8 (oito), sendo que até 10 (dez) atletas podem ser da categoria não efetivo, mais um técnico da modalidade.

## 2 - Futebol minicampo – supermaster, master, adulto e mirim

Art. 18 É a atividade de futebol disputada nas Jornadas Esportivas, com as mesmas regras utilizadas pela FIFA para o futebol de campo, à exceção:

- a) das dimensões, que serão consideradas as especificadas nos Artigos 24 e 25 deste Regulamento;
- b) de não existir o impedimento, podendo o atleta se situar na zona de ataque que melhor lhe convier;
- c) do número de atletas: cada equipe será composta de 8 (oito) atletas, inclusive o goleiro, e caberá a um deles a função de capitão, como representante de sua equipe perante o árbitro e o mesário;
- d) das substituições, que são ilimitadas;
- e) da cobrança de falta que após a 9ª cometida, será da seguinte forma:
  - e.1) caso a infração tenha ocorrido no campo de ataque da equipe favorecida, pela falta, deverá ser cobrado tiro livre direto do local onde ocorreu, proibindo o passe para um companheiro, ficando todos os jogadores atrás da linha da bola, exceto o goleiro defensor;
  - e.2) caso a falta seja no campo de defesa da equipe favorecida ela será cobrada como falta normal de jogo.
- f) do atleta que cometer 5 (cinco) faltas, que será substituído por outro;
- g) de todas as faltas cometidas que, sem exceção, deverão ser anotadas em súmula, para efeito de contagem das faltas coletivas e individuais, durante todo o tempo de jogo;
- g) da cobrança de faltas, cuja distância da barreira em relação à bola será de 5 (cinco) metros;
- i) bola oficial de futebol de campo que será fornecida pela empresa parceira da FENABB ou adquirida pela AABB sede, caso comunique a FENABB sobre a não utilização de bolas do parceiro da Federação até 60 (sessenta) dias antes do evento.

**Parágrafo único:** É importante ressaltar que o lateral deve ser cobrado com a mão, o tiro de meta e escanteio com o pé e não existe cartão azul.

Art. 19 Na categoria supermaster:

- a) a idade mínima será de 50 anos para associados da categoria não efetivo;
- b) 45 anos para:
  - b.1) funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.2) dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.3) ex-dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB.
- c) poderão ser inscritos, no máximo, 14 (quatorze) atletas e, no mínimo, 10 (dez), sendo que até 12 (doze) atletas podem ser da categoria não efetivo, mais um técnico da modalidade.

**Art. 20** Na categoria master:

- a) a idade mínima será de 40 anos para associados da categoria não efetivo;
- b) 35 anos para:
  - b.1) funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.2) dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.3) ex-dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB.
- c) poderão ser inscritos, no máximo, 14 (quatorze) atletas e, no mínimo, 10 (dez), sendo que até 12 (doze) atletas podem ser da categoria não efetivo, mais um técnico da modalidade.

**Art. 21** Na categoria adulta:

- a) a idade mínima será de 30 anos para associados da categoria não efetivo;
- b) 25 anos para:
  - b.1) funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.2) dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB;
  - b.3) ex-dependentes de funcionários do Banco do Brasil associados de AABB.
- c) poderão ser inscritos, no máximo, 14 (quatorze) atletas e, no mínimo, 10 (dez), sendo que até 12 (doze) atletas podem ser da categoria não efetivo, mais um técnico da modalidade.

**Art. 22** Para a categoria mirim, poderão ser inscritos, no máximo, 14 (quatorze) atletas e, no mínimo, 10 (dez), de acordo com idade prevista na tabela abaixo, além do técnico da modalidade.

Ano da Jornada	Ano de nascimento do atleta	Poderá inscrever até 3 atletas nascidos em*
2015	2002 e 2003	2004
2016	2003 e 2004	2005
assim sucessivamente.		

(\*) Se necessário, para completar a equipe e facilitar a participação das AABBs.

**§ 1º** Até 7 (sete) atletas podem ser da escolinha e/ou do Programa Integração AABB Comunidade. Os demais deverão ser dependentes de associados.

**§ 2º** Os integrantes da escolinha ou do Programa Integração AABB Comunidade também deverão estar homologados no Cadastro Nacional de Atletas - CNA, solicitado por meio do Anexo 21 deste Regulamento, conforme Artigo 34 das Normas, e constar da relação encaminhada à FENABB, por meio do Anexo 22.

**§ 3º** Somente serão cadastrados os atletas da categoria mirim que possuírem identidade ou protocolo de solicitação junto ao órgão expedidor e encaminharem cópia do documento, juntamente com o Anexo 21. No caso de apresentação de protocolo, a afiliada deverá encaminhar à FENABB a cópia da carteira de identidade do atleta após a expedição do documento de identificação.

Art. 23 Os atletas deverão ser do sexo masculino.

Art. 24 O campo de jogo deverá ter superfície retangular; distância mínima de um metro de qualquer obstáculo; piso nivelado, sem aclives ou declives; dimensões de 60 x 40 metros, admitidas variações nas faixas entre 50 x 30 metros e 70 x 50 metros.

Art. 25 Serão consideradas as seguintes medidas, observadas as variações decorrentes do tamanho do campo:

Área	Oito metros de comprimento por quinze metros de largura
Penalidade máxima	Oito metros de distância
Diâmetro central	Seis metros
Baliza	Dois metros e vinte centímetros de altura e cinco metros de comprimento
Marcações	Linhas de dez centímetros

Art. 26 Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, 5 (cinco) atletas, cada uma.

Art. 27 Será desclassificada a equipe que ficar reduzida a 4 (quatro) atletas, qualquer que seja o resultado apresentado na partida.

**Parágrafo único:** Para todos os efeitos, a equipe que ficar reduzida será considerada perdedora, devendo o placar ser aquele registrado em súmula. Se no momento da paralisação o placar for favorável à equipe infratora, será considerado o placar estabelecido no Artigo 72 deste Regulamento.

Art. 28 Os atletas deverão utilizar calçado tipo soçaita ou tênis, sendo vedado o uso de chuteiras ou jogar descalços.

**Parágrafo único:** Caberá aos capitães das equipes a vistoria dos calçados, antes do início da partida. Nas substituições, caberá ao árbitro ou mesário aprovar ou não o calçado apresentado pelo atleta.

Art. 29 É ilimitado o número de substituições durante a partida e poderão ocorrer com a bola em jogo. Nesse caso, o substituto deverá entrar pela linha central do campo, somente após a saída do substituído em qualquer faixa do campo.

Art. 30 A duração de uma partida será de 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos, com 10 (dez) minutos de intervalo. No minicampo mirim, a duração da partida será de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois períodos de 20 (vinte) minutos.

Art. 31 A duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de penalidade máxima, mesmo que o tempo regulamentar tenha se esgotado.



Art. 32 O tempo será controlado pelo árbitro. Ao final do tempo regulamentar, o árbitro poderá, a seu critério, determinar um tempo extra para descontos. Nesse caso, deverá informar aos capitães qual será o tempo extra.

Art. 33 Cada equipe terá direito a um tempo técnico, de um minuto, no transcorrer da partida.

### 3 - Voleibol feminino e masculino

Art. 34 Poderão ser inscritos(as) com idade mínima de 13 anos, no máximo, 12 (doze) atletas e, no mínimo, 8 (oito), sendo que até 10 (dez) atletas podem ser da categoria não efetivo, mais um técnico da modalidade.

Art. 35 As partidas serão decididas em três sets vencedores, ou seja, melhor de cinco sets. Caso haja empate de 2x2 em sets, o 5º e último set terá como vencedora a equipe que primeiro atingir 15 (quinze) pontos, com diferença mínima de dois pontos de vantagem em relação ao seu adversário, sem ponto limite.

**Parágrafo único:** A Comissão Organizadora poderá adotar o sistema de dois sets vencedores, ou seja, melhor de três sets, dependendo da quantidade de jogos e instalações disponíveis. Neste caso, ocorrendo empate em 1x1, quando adotado o sistema de dois sets vencedores, será disputado o último set de desempate em 15 pontos, com vantagem mínima de dois pontos em relação ao adversário, sem ponto limite.

### 4 - Vôlei de areia 4x4 misto

Art. 36 Cada equipe poderá inscrever até 6 (seis) atletas. Uma partida não poderá ser iniciada com menos de quatro atletas. A equipe deve ser mista, devendo manter, pelo menos, 1 (uma) pessoa do sexo oposto em quadra durante toda a partida.

Art. 37 É ilimitado o número de substituições durante a partida.

Art. 38 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 21 (vinte e um) pontos. No caso de empate, 20x20, o jogo continuará até que uma equipe alcance uma vantagem de 2 pontos. Sempre haverá troca de lado, a cada 7 pontos jogados, sem direito a descanso.
- 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. As trocas de lado serão feitas quando a contagem atingir múltiplos de 5 (cinco) pontos.
- c) O tempo de descanso entre os sets é de um minuto.

**Parágrafo único:** A critério da Comissão Organizadora e de acordo com as condições, como número de AABBs, instalações disponíveis, etc, poderá ser utilizada a forma de disputa com apenas um set, conforme abaixo:

- a) A equipe vencerá o set e a partida ao marcar 21 (vinte e um) pontos, com um mínimo de dois pontos de vantagem sobre o placar do adversário.
- b) Na ocorrência de um empate em 20 (vinte) pontos, o jogo continuará até uma equipe conseguir uma vantagem de 2 (dois) pontos sobre a outra.

Art. 39 A altura da rede será 2,43m para vôlei de areia 4x4 misto.

Art. 40 Antes do aquecimento, o árbitro realizará um sorteio, na presença dos capitães das equipes, dando ao vencedor do sorteio o direito de escolher entre:

- a) sacar ou recepcionar o primeiro saque ou,
- b) escolher o lado da quadra.

Art. 41 A quadra terá as medidas oficiais de 16x8m, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 (três) metros de largura, em terreno de areia, nivelado, o mais plano possível, livre de pedras, conchas ou qualquer outro objeto que possa representar risco de ferimento aos jogadores.

**Parágrafo único:** A dimensão da zona livre é referencial, porém, consideradas as condições das AABBs e resguardada a segurança dos atletas, poderá ser menor.

Art. 42 As linhas estão situadas dentro das dimensões da quadra e têm de 5 a 8 cm de largura, com cores bem contrastantes em relação a cor da areia. Poderão ser utilizadas cordas, desde que não propiciem danos físicos aos participantes.

## 5 - Vôlei de areia feminino e masculino

Art. 43 Deverão ser inscritos 2 (dois) atletas, com idade mínima de 15 anos, podendo ser os dois efetivos ou não efetivos ou ainda um de cada categoria.

Art. 44<sup>º</sup> As partidas serão disputadas nas categorias masculina e feminina.

Art. 45 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 21 (vinte e um) pontos. No caso de empate, 20x20, o jogo continuará até que uma equipe alcance uma vantagem de 2 pontos. Sempre haverá troca de lado, a cada 7 pontos jogados, sem direito a descanso.

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. As trocas de lado serão feitas quando a contagem atingir múltiplos de 5 (cinco) pontos.

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

**Parágrafo único:** A critério da Comissão Organizadora e de acordo com as condições, como número de AABBs, instalações disponíveis, etc, poderá ser utilizada a forma de disputa com apenas um set, conforme abaixo:

a) A equipe vencerá o set e a partida ao marcar 21 (vinte e um) pontos, com um mínimo de dois pontos de vantagem sobre o placar do adversário.

b) Na ocorrência de um empate em 20 (vinte) pontos, o jogo continuará até uma equipe conseguir uma vantagem de 2 (dois) pontos sobre a outra.

Art. 46 A altura da rede será de 2,24m para o feminino e 2,43m para o masculino.

Art. 47 Antes do aquecimento, o árbitro realizará um sorteio, na presença dos capitães das equipes, dando ao vencedor o direito de escolher entre:

a) sacar ou recepcionar o primeiro saque ou,

b) escolher o lado da quadra.

Art. 48 A quadra terá as medidas oficiais de 16x8m, circundada por uma zona livre de, no mínimo, 3 (três) metros de largura, em terreno de areia, nivelado, o mais plano possível, livre de pedras, conchas ou qualquer outro objeto que possa representar risco de ferimento aos jogadores.

**Parágrafo único:** A dimensão da zona livre é referencial, porém, consideradas as condições das AABBs e resguardada a segurança dos atletas, poderá ser menor.

Art. 49 As linhas estão situadas dentro das dimensões da quadra e têm de 5 a 8 cm de largura, com cores bem contrastantes com a cor da areia. Poderão ser utilizadas cordas, desde que não propiciem danos físicos aos participantes.

## 6 - Tênis de mesa feminino e masculino

Art. 50 Os jogos serão disputados em melhor de 5 (cinco) sets, ou seja, três sets vencedores, sendo o ganhador de cada set aquele que alcançar 11 pontos. Em caso de empate por 10 a 10, vencerá quem obtiver a diferença mínima de dois pontos em relação ao adversário.

**Parágrafo único:** Conforme prevê o Regulamento da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, poderá ser adotado o sistema de disputas em qualquer número de sets ímpares, observando a quantidade de mesas disponíveis, equipes inscritas, etc.

Art. 51 Na JEMAB, poderão ser inscritos até 2 (dois) representantes por AABB participante, ou seja, atleta A e atleta B, que competirão individualmente. Caso a AABB participe somente da JESAB, poderá disputar com até 2 (dois) representantes.

**Parágrafo único:** Na JERAB serão classificados o campeão e o vice-campeão da JESAB. As AABBs que participam somente da JERAB poderão participar com até 2 (dois) atletas.

Art. 52 A idade para participação é livre e as partidas serão disputadas em provas individuais, nas categorias masculina e feminina.

Art. 53 As partidas terão a direção de um árbitro geral, que poderá ser representado pelo coordenador indicado pela CO.

Art. 54 A raquete a ser utilizada obedecerá às especificações oficiais - um lado será de cor preta; o outro lado, de cor vermelha.

Art. 55 Será permitida rebatida de bola somente com a face que possua cobertura em borracha sanduíche ou pinos.

## 7 - Sinuca

Art. 56 Na JEMAB, poderão ser inscritos até 2 (dois) representantes por AABB participante, ou seja, atleta A e atleta B, que competirão individualmente. Caso a AABB participe somente da JESAB, poderá disputar com até 2 (dois) representantes.

**Parágrafo único:** Na JERAB, serão classificados o campeão e o vice-campeão da JESAB. As AABBs que participam somente da JERAB poderão participar com até 2 (dois) atletas.

Art. 57 Serão observadas as regras da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Parágrafo único:** Caso a AABB Sede não tenha mesa adequada para regra oficial vigente da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca, poderá adotar a regra (brasileira) antiga a critério da Comissão Organizadora.

Art. 58 Os jogos serão disputados em melhor de cinco partidas. Ganhará a disputa o atleta que conquistar primeiro três partidas.

§ 1º Poderá ser adotado o sistema de disputas em três partidas, observando a quantidade de mesas disponíveis, equipes inscritas, etc. Neste caso, vencerá quem conquistar primeiro duas partidas.

§ 2º Serão utilizadas as bolas fornecidas pela sede da fase, desde que em bom estado de conservação.

§ 3º É facultado aos participantes o acordo para utilização de bolas próprias.

## 8 - Xadrez

- Art. 59 A competição será regida pelos regulamentos, geral e específico, para xadrez rápido da FIDE (Federation Internationale des Echecs) entre 15 e 60 minutos por jogador (disponíveis no site da FENABB: [www.fenabb.org.br](http://www.fenabb.org.br)), exceto quanto ao disposto neste Regulamento.
- Art. 60 O tempo de reflexão será de 30 (trinta) minutos para cada jogador. Como norma da FIDE, o tempo de jogo em um dia (uma ou várias partidas) não pode ultrapassar oito horas de atividade. Com o tempo de 30 minutos para cada jogador, é possível realizar até 8 rodadas num dia, mas o intervalo entre uma rodada e outra deverá ser de, no mínimo, 15 (quinze) minutos e, no máximo, 30 (trinta) minutos. Isto será definido conforme o número de rodadas, após confirmação da quantidade de jogadores inscritos para competição.
- Art. 61 Na JEMAB, poderão ser inscritos até 2 (dois) representantes por AABB participante, ou seja, atleta A e atleta B, que competirão individualmente. Caso a AABB participe somente da JESAB, poderá disputar com até 2 (dois) representantes.
- Parágrafo único:** Na JERAB, serão classificados o campeão e o vice-campeão da JESAB. As AABBs que participam somente da JERAB poderão participar com até 2 (dois) atletas.
- Art. 62 A idade para participação é livre e a modalidade será disputada individualmente.
- Art. 63 Não será obrigatória a anotação das partidas em planilha. O jogador que não anotar os lances da partida, não terá direito a fazer reclamações onde é necessária a existência da planilha.
- Art. 64 É de responsabilidade do atleta portar caneta para realizar as anotações, se assim desejar proceder.
- Art. 65 O sistema de disputa, com seus respectivos critérios de desempate, será definido de acordo com o número de participantes inscritos para a competição, conforme o seguinte:

Participantes	Sistema:
02	Match em duas partidas, revezando as cores de modo que cada jogador jogue uma vez com cada cor, sendo sorteado pelo árbitro, que conduzirá as peças brancas na primeira partida. O jogador que atingir, no mínimo, 1,5 (um e meio) pontos será considerado vencedor do match. Em caso de empate em 1 a 1, serão jogadas duas partidas relâmpago (cinco minutos de reflexão para cada), revezando as cores de modo que cada jogador jogue uma vez com cada cor, sendo sorteado pelo árbitro que conduzirá as peças brancas na primeira partida. O vencedor será o jogador que atingir, no mínimo, 1,5 (um e meio) pontos. Caso persista o empate, será disputada uma última partida de xadrez relâmpago "morte súbita", com cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá seis minutos de reflexão. O jogador com as peças negras terá cinco minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador das peças negras será declarado o vencedor do match.

03 a 08

*Schuring* ou *Round Robin* de empareiramento (todos contra todos em um turno), com número de ordem sorteado no Congresso Técnico. Em caso de empate na pontuação serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:

- a) Confronto direto;
- b) Sonneborn-Berger;
- c) Número de vitórias;
- d) Sorteio.

Obs.: No Congresso Técnico, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (match ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para o 1º lugar, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos matches ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos de duração e terão de ser realizados logo após o término da última rodada do torneio. No caso de persistir 3 ou mais jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (só para estes, pois os demais, neste torneio desempate, ficam com as classificações piores conforme o desempenho apurado). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá ser executada a partida relâmpago "morte súbita" com as cores sorteadas. O jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão e o jogador com as peças pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de persistir o empate, o jogador de peças negras será declarado o vencedor do match.

09 a 11

*Schuring* ou *Round Robin* de empareiramento (todos contra todos em um turno), divididos em grupos. Cada grupo classificará os dois primeiros colocados para a 2ª fase.

1ª Fase - Classificatória:

*Schuring* ou *Round Robin* de empareiramento (todos contra todos em um turno), divididos em grupos. Cada grupo classificará os dois primeiros colocados para a 2ª fase.

1ª Fase - Classificatória:

Serão formados dois grupos por meio de sorteio dirigido, evitando que dois inscritos de uma mesma AABB fiquem num mesmo grupo. Dentro de cada grupo, a ordem dos jogadores será definida por meio de sorteio. Em caso de empate na pontuação, serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:

- a) Confronto direto;
- b) Sonneborn-Berger;
- c) Número de vitórias;
- d) Sorteio.

Obs.: No Congresso Técnico, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (*match* ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para apurar os dois classificados de cada grupo para 2ª fase, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos *matches* ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos de duração. Além disso, essas partidas terão de ser realizadas logo após o término da última rodada desta fase.

No caso de persistir 3 ou mais jogadores empatados nas 2 vagas classificatórias, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (só para estes, pois os demais, neste torneio desempate ficam com as classificações piores, conforme o desempenho apurado neste torneio desempate). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá estar prevista a execução da partida relâmpago "morte súbita" (cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão. O jogador com as peças

pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador de peças pretas será declarado o vencedor do match) para acabar com o empate e definir a classificação final.

2ª Fase - Final:

Os 4 classificados (dois primeiros colocados de cada grupo) disputarão um torneio **Schuring** ou **Round Robin** de emparelamento (todos contra todos em um turno) em 3 rodadas, com número de ordem sorteado novamente em um novo e rápido Congresso Técnico, com os 4 classificados. Em caso de empate na pontuação deste novo torneio com os finalistas, serão considerados os seguintes critérios, na ordem em que aparecem:

- a) Confronto direto;
- b) *Sonneborn-Berger*;
- c) Número de vitórias;
- d) Sorteio.

Obs.: Neste novo e rápido Congresso Técnico desta 2ª Fase - Final, os jogadores podem sugerir para votação a inclusão de desempate em partidas relâmpago (**match** ou torneio, conforme o número de jogadores empatados, mas só para o 1º lugar, como 1º ou 4º critério de desempate). No caso de aprovação desta opção de desempate, o tempo para execução dos **matches** ou torneios não poderá ultrapassar 60 minutos. Além disso, essas partidas terão de ser realizadas logo após o término da última rodada desta fase. No caso de persistir 4 jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio. No caso de persistir 3 jogadores empatados em 1º lugar, a classificação será apurada por meio do último critério: sorteio (e o 4º lugar é aquele que, neste torneio desempate, ficou com a classificação pior, devido ao desempenho apurado neste torneio desempate). Em caso de persistir 2 jogadores empatados, deverá estar previsto a execução da partida relâmpago “morte súbita” (cores sorteadas, em que o jogador que conduzirá as peças brancas terá a obrigação de vencer a partida e terá 6 minutos de reflexão. O jogador com as peças pretas terá 5 minutos de reflexão. Em caso de empate, o jogador de peças pretas será declarado o vencedor do *match*).

12 ou mais

Suíço de emparelamento em cinco rodadas, com o número de ordem determinado por *rating* da FIDE (1º), CBX (2º) e ordem alfabética para quem não é ranqueado (3º). Em caso de empate na pontuação, serão adotados, na ordem que aparecem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) *Buccholz* medianos;
- c) *Buccholz* total;
- d) Escore progressivo;
- e) Número de vitórias;
- f) Sorteio.

## CAPÍTULO IV DAS SÚMULAS

Art. 66 As súmulas dos jogos serão preenchidas com os nomes completos dos participantes, evitadas as abreviações, e deverão ser assinadas por todos os atletas, capitão e técnico, quando da identificação pessoal.

Art. 67 As súmulas serão entregues pela Comissão Organizadora à arbitragem, devidamente preenchidas, trinta minutos antes do início da partida.

Art. 68 As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida e encaminhadas, imediatamente, à Comissão Organizadora, que é obrigada a fornecer cópia quando solicitada.

Art. 69 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.

## CAPÍTULO V DA ARBITRAGEM

Art. 70 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 (campo e banco) 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, observando os Artigos 4º e 72 deste Regulamento.



## CAPÍTULO VI DA PONTUAÇÃO

Art. 71 Serão adotados os seguintes critérios para pontuação das equipes, em função de resultados em jogos:

Modalidades	Vitória	Empate	Derrota
Futebol minicampo	3 pontos	1 ponto	0 ponto
Futebol de salão	3 pontos	1 ponto	0 ponto

Modalidades	Vitória	Empate	Derrota
Xadrez	1 ponto	0,5 ponto	0 ponto

Modalidades	Vitória	Derrota
Voleibol	1 ponto	0 ponto
Vôlei de areia 4x4	1 ponto	0 ponto
Vôlei de areia	1 ponto	0 ponto
Tênis de mesa	1 ponto	0 ponto
Sinuca	1 ponto	0 ponto

## CAPÍTULO VII PONTUAÇÃO EM CASOS DE WxO

Art. 72 Em caso de incidência de WxO, será considerado o placar de acordo com o quadro a seguir:

Modalidade	Resultados a serem considerados
Futebol minicampo	1 x 0
Futebol de salão	1 x 0
Voleibol feminino	3 sets x 0 com parciais de 25 x 0 ou; 2 sets x 0, com parciais de 25 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para dois sets vencedores, conforme previsto no Artigo 35, parágrafo único.
Vôlei de areia 4x4	2 sets x 0 com parciais de 21 x 0 ou; 1 set x 0, com parcial de 21 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para um set, conforme previsto no Artigo 38, parágrafo único.
Vôlei de areia	2 sets x 0 com parciais de 21 x 0 ou; 1 set x 0, com parcial de 21 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para um set, conforme previsto no Artigo 45, parágrafo único.
Tênis de mesa	3 sets x 0 com parciais de 11 x 0, quando o sistema de disputa for alterado para qualquer quantidade de sets ímpares, conforme previsto no Artigo 50 parágrafo único, será aplicada mesma quantidade de sets definidos pela Comissão Organizadora para o vencedor.
Sinuca	3 x 0 com parciais de 75 x 0 ou; 2 x 0 com parciais de 75 a 0 quando o sistema de disputa for alterado para três partidas, conforme previsto no Artigo 58 parágrafo primeiro.
Xadrez	1 ponto

§ 1º Toda ocorrência de WxO deve ser julgada pela CDD.

§ 2º No caso de WxO na fase classificatória (grupos), os jogos dos quais a equipe infratora participou terão como resultado os estabelecidos no caput deste Artigo. A equipe infratora fica automaticamente eliminada da competição. Se o WxO ocorrer em outras fases eliminatórias (exemplo: quartas de final, semifinal ou final), os resultados da fase classificatória (grupos) não serão revertidos. Para as partidas que já aconteceram envolvendo a equipe infratora, não serão considerados os cartões amarelos e vermelhos, artilharia e a classificação disciplinar.

§ 3º Para controle de defesa menos vazada, será considerado o placar revertido conforme o caput deste Artigo.

§ 4º Em ambos os casos, a equipe infratora estará automaticamente desclassificada da disputa de artilharia e defesa menos vazada.

§ 5º O Comitê Dirigente tem alçada para prorrogar o prazo previsto no Artigo 4º deste Regulamento, de 15 minutos de atraso no primeiro jogo da modalidade, analisada a justificativa apresentada pela AABB.

## CAPÍTULO VIII

### DOS CRITÉRIOS PARA DESEMPATE

Art. 73 Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

Futebol minicampo e de salão	Voleibol, vôlei de areia, vôlei 4x4 e tênis de mesa	Sinuca
a) maior número de vitórias b) saldo de gols c) maior número de gols marcados d) confronto direto (*) e) classificação disciplinar f) sorteio	a) maior número de vitórias b) sets average (**) c) pontos average (**) d) confronto direto (*) e) sorteio	a) maior número de vitórias b) saldo de partidas c) saldo de pontos d) confronto direto (*) e) sorteio

(\*) O confronto direto somente será utilizado como critério de desempate quando o número de equipes empatadas for de apenas 2 (duas);

(\*\*) 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 de 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. 74 No cruzamento de duas equipes de grupos diferentes (final ou semifinal), nas modalidades futebol minicampo e salão, caso a partida termine empatada, não haverá a disputa de prorrogação, devendo a partida ser decidida em cobranças de penalidades máximas, com a seguinte sequência:

- a) uma série de cinco penalidades alternadas, cobradas por cinco atletas diferentes, escolhidos dentre os que terminaram a partida. Será considerada vencedora a equipe que fizer o maior número de gols;
- b) persistindo o empate, serão cobradas tantas séries alternadas quanto necessárias para definição do vencedor e serão escolhidos os atletas que não participaram da série de cinco penalidades e que tenham terminado a partida, inclusive o goleiro.

## CAPÍTULO IX DA CLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR

**Art. 75** A equipe que se apresentar sem espírito de lealdade e esportividade será punida disciplinarmente com perda de pontos.

**Parágrafo único:** A contagem será cumulativa a cada ato disciplinar cometido e registrado, de acordo com a tabela a seguir:

Nº da ocorrência	Descrição	Pontos negativos
01	Por delegação que não participar do desfile de abertura, com no mínimo 50% dos inscritos, ou apresentar justificativa improcedente (registrar os pontos negativos em todas as modalidades) – vide Artigo 45 das Normas Gerais.	05
02	Por atleta inscrito e que não esteja presente e/ou devidamente uniformizado no campo de jogo (exceto quando estiver impossibilitado de locomoção ou de outra situação, que deverá ser comprovada junto a CO antes do início da partida, não sendo aceitos atestados apresentados posteriormente).	01
03	Pela equipe que iniciar a partida com número inferior ao mínimo previsto nos regulamentos oficiais.	02
04	Por ausência de presidente/representante na reunião da CDD (que implicará pontos negativos em todas as modalidades que sua AABB estiver disputando) - <i>somente nos casos em que o presidente faça parte da Comissão.</i>	05
05	Por expulsão (de jogador ou qualquer componente do banco).	08
06	Por suspensão adicional na modalidade (casos julgados pela CDD) de atleta, técnico ou dirigente, exceto suspensões automáticas.	10

## CAPÍTULO X DO NÚMERO MÁXIMO/MÍNIMO DE INSCRITOS POR MODALIDADE

**Art. 76** As AABBs obedecerão os limites, máximo e mínimo, para inscrição definitiva dos atletas, nas diversas modalidades.

Modalidade	Idade mínima (vide Art. 2º-RT)	Máx. de atletas inscritos/ custeados	Técnico (vide Art. 76 § 1º do RT)	Mín. de inscritos	Máximo de não efetivos
<b>Será permitida a inscrição do atleta somente em uma modalidade (vide Art. 28 das Normas Gerais).</b>					
<b>A idade do atleta se refere àquela completada no ano da competição (vide Art. 2º do RT)</b>					
<b>Modalidades Oficiais</b>					
Futebol de salão	15	12	1	8	<b>10</b>
Fut. minicampo supermaster	50/45*	14	1	10	<b>12</b>
Fut. minicampo master	40/35*	14	1	10	<b>12</b>
Fut. minicampo adulto	30/25*	14	1	10	<b>12</b>
Voleibol feminino	13	12	1	8	<b>10</b>
Vôlei de areia 4X4 misto**	Livre	6	0	4	6
Vôlei de areia masculino	15	2	0	2	2
Vôlei de areia feminino	15	2	0	2	2
Tênis de mesa masculino	Livre	2	0	1	2
Tênis de mesa feminino	Livre	2	0	1	2
Sinuca	18	2	0	1	2
Xadrez	Livre	2	0	1	2
Dirigente	1 (um) dirigente oficial por AABB (Vide Art. 76 § 1º do RT).				
<b>Modalidades Opcionais</b>					
Fut. minicampo mirim	Vide Art. 22 RT***	14	1	10	até 7 atletas escolinha/ AABB Com.
Voleibol masculino	13	12	1	10	10
Tênis de quadra masculino	18	1	0	1	1
Tênis de quadra feminino	18	1	0	1	1

(\*) 45, 35 e 25 anos para o minicampo supermaster, master e adulto respectivamente, somente para funcionários do BB, dependentes de funcionários do Banco do Brasil e ex-dependentes de funcionários do Banco do Brasil, conforme Artigos 19, 20 e 21 do RT.

(\*\*) Participação liberada para todos os associados de AABBs. Deverá permanecer no mínimo um atleta do sexo oposto em quadra.

(\*\*\*) Em 2015 poderão participar atletas nascidos em 2002, 2003 e até 3 (três) nascidos em 2004. Em 2016 atletas nascidos em 2003, 2004 e até 3 (três) nascidos 2005.

**§ 1º** Cada AABB terá direito de inscrever um dirigente da delegação e um técnico por modalidade coletiva, cujo auxílio financeiro para as despesas de alimentação, transporte e hospedagem serão de responsabilidade da FENABB, observando os parâmetros dispostos no Anexo 17 deste Regulamento.

**§ 2º** Se a AABB optar por incluir outros membros na delegação, ficará responsável pelos custos dos mesmos. A quantidade de oficiais custeados pela FENABB está especificada na tabela acima.

## CAPÍTULO XI

### DOS UNIFORMES

**Art. 77** Para facilitar o trabalho da Comissão Organizadora, seguem as exigências para utilização de uniformes na competição:

Modalidade	Uniforme
Futebol de salão	Camisa (numerada), calção, meião e tênis (está desobrigado o uso da caneleira).
Futebol minicampo	Camisa (numerada), calção, meião e tênis tipo soçaite (está desobrigado o uso da caneleira). Não é permitido o uso de qualquer tipo de chuteira que tenha trava.
Voleibol	Camisa (numerada), calção, meias e tênis.
Vôlei de areia	Short ou calção de banho para os homens, sunquini para as mulheres e camisas com numeração livre e visível. É permitido o uso de boné/viseira.
Sinuca	Camisa, calça ou bermuda, tênis ou sapato.
Tênis de mesa	Camisa, calção/short e tênis. É vedado o uso de roupa com cores que possam interferir na visualização das jogadas.
Xadrez	Camisa, calça ou bermuda e tênis ou sapato.

**Art. 78** Cada equipe deverá comparecer às Jornadas com, pelo menos, dois jogos de uniformes de cores diferentes.

**§ 1º** Se duas equipes estiverem utilizando uniformes da mesma cor, o árbitro poderá solicitar à equipe da sede que efetue a troca. Para os demais casos, será feito sorteio.

**§ 2º** É vedada a identificação de empresas/entidades concorrentes do conglomerado Banco do Brasil e da FENABB, principalmente do Seguro Ouro Vida, em qualquer material utilizado dentro do campo/quadra de jogo pelos atletas, técnicos e dirigentes participantes das Jornadas. Caso a ocorrência seja observada e devidamente comprovada, a AABB perderá os pontos para a equipe adversária.

## CAPÍTULO XII

### DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 79** Modalidades coletivas, conforme abaixo. Para as modalidades individuais ou duplas deverão ser observados os Artigos 80 e 81 deste Regulamento.

**§ 1º** Serão adotadas as formas de disputa abaixo, observando as condições de realização das partidas, distribuição de jogos na tabela e intervalo mínimo sugerido entre partidas de uma mesma equipe, conforme Artigos 37, parágrafo único das Normas Gerais e 5º do RT:

**§ 2º** Duas (2) equipes - Chave única – total de 2\* jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	B	X	A

(\*) Quando tiver somente 2 (duas) equipes na modalidade poderá ser realizado apenas 1 (um) jogo, desde que, em comum acordo entre as equipes e autorizado pela Comissão Organizadora. Neste caso, ocorrendo empate a decisão será nas penalidades máximas, conforme Artigo 74

**§ 3º Três (3) equipes - Chave única – total de 3 jogos:**

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

**§ 4º Quatro (4) equipes, com três opções de tabela, conforme abaixo:**

**a) Opção 1 - Chave única – total de 6 jogos:**

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	C	X	D
3	A	X	C
4	B	X	D
5	A	X	D
6	B	X	C

**b) Opção 2 - Duas chaves com duas equipes classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 5 jogos:**

Chave I			
1	A	X	B
2	B	X	A

Chave II			
1	C	X	D
2	D	X	C

Final			
	Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II

c) Opção 3 - Duas chaves com duas equipes, uma chave enfrentando a outra, classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 5 jogos:

Nº	Chave I	X	Chave II
1	A	X	C
2	B	X	D
3	A	X	D
4	B	X	C

Final		
Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II

§ 5º Cinco (5) equipes, com duas opções de tabela, conforme abaixo:

a) Opção 1 - Uma chave com duas equipes e uma chave com três equipes, classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 6 jogos:

Chave I			
1	A	X	B
2	B	X	A

Chave II			
1	C	X	D
2	E	X	Perdedor jogo 1 ou C*
3	E	X	Vencedor jogo 1 ou D*

(\*) Em caso de empate no jogo 1 da chave II

Final		
Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II

b) Opção 2 – um grupo de cinco equipes com apenas dois jogos para cada, classificando os quatro primeiros colocados para semifinal – total 8 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	C	X	D
3	E	X	A
4	B	X	C
5	D	X	E

Semifinal			
I	1º	X	4º
II	2º	X	3º

Final		
Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

§ 6º Seis (6) equipes – Duas chaves com três equipes classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 7 jogos:

Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1 ou D*
3	F	X	Vencedor jogo 1 ou E*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Final		
Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II

§ 7º Sete (7) equipes - Uma chave com três equipes e uma chave com quatro equipes, classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 10 jogos:

Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1 da chave I

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	G
3	D	X	F
4	E	X	G
5	D	X	G
6	E	X	F

Final		
Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II



§ 8º Oito (8) equipes, com duas opções de tabela, conforme abaixo:

a) Opção 1 - Dois grupos de quatro equipes, todos jogam entre si, classificando a primeira colocada de cada chave para a final – total de 13 jogos:

Opção 1			
Jg	Equipe	X	Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	D
3	A	X	C
4	B	X	D
5	A	X	D
6	B	X	C

Chave II			
1	E	X	F
2	G	X	H
3	E	X	G
4	F	X	H
5	E	X	H
6	F	X	G

Final		
Vencedor Chave I	X	Vencedor Chave II

b) Opção 2 - dois grupos de quatro equipes com apenas dois jogos para cada, classificando a primeira e a segunda colocada de cada chave para a semifinal – total de 11 jogos:

Opção 2			
Jg	Equipe	X	Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	D
3	B	X	D
4	C	X	A

Chave II			
1	E	X	F
2	G	X	H
3	F	X	H
4	G	X	E

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	2º Chave II
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave I

Final		
Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

§ 9º Nove (9) equipes- três chaves de três equipes, classificando a primeira de cada chave mais a segunda colocada com a melhor campanha para a semifinal: final – total de 12 jogos:

Jg	Equipe		Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1 ou D*
3	F	X	Vencedor jogo 1 ou E*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave III			
1	G	X	H
2	I	X	Perdedor jogo 1 ou G*
3	I	X	Vencedor jogo 1 ou H*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	Vencedor da Chave II
II	Vencedor da Chave III	X	MELHOR CAMPANHA ENTRE OS DEMAIS PARTICIPANTES **

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

(\*\*) Para eleger a melhor campanha, deverá ser obedecido o previsto no Artigo 71. Em caso de empate, utilizar os critérios estabelecidos no Artigo 73 deste Regulamento.

§ 10º Dez (10) equipes com duas opções de tabela, conforme abaixo com o total de 13 jogos:

a) Opção 1 - Dois grupos de três equipes e um grupo de quatro equipes, sendo o grupo de 4 com apenas dois jogos para cada equipe, classificando a primeira colocada de cada grupo, mais a segunda do grupo com quatro para a semifinal:

Opção 1			
Jg	Equipe		Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1 ou D*
3	F	X	Vencedor jogo 1 ou E*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave III			
1	G	X	H
2	I	X	J
3	H	X	J
4	G	X	I

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	Vencedor da Chave III
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave III

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

b) Opção 2 - Dois grupos de três equipes e dois grupos de duas equipes, classificando a primeira colocada de cada grupo para a semifinal:

Opção 2			
Jg	Equipe	X	Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1 ou A*
3	C	X	Vencedor jogo 1 ou B*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1 ou D*
3	F	X	Vencedor jogo 1 ou E*

(\*) Em caso de empate no jogo 1

Chave III			
1	G	X	H
2	H	X	G

Chave IV			
1	I	X	J
2	J	X	I

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	Vencedor da Chave III
II	Vencedor da Chave II	X	Vencedor da Chave IV

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

§ 11º As formas de disputas podem ser alteradas para beneficiar as AABBs mais distantes, desde que haja consenso entre as AABBs envolvidas devidamente documentado.

**Art. 80** As modalidades individuais poderão ser disputadas no sistema de chave única (todos jogam entre si). Se necessário, as AABBs serão divididas em chaves, de acordo com o número de representantes, utilizando-se da forma do Artigo 79 deste Regulamento, preferencialmente com semifinal para as disputas com 6 (seis) equipes ou mais, conforme abaixo:

**§ 1º** O xadrez utilizará a(s) forma(s) de disputa(s) constante(s) no Artigo 65 e Anexo 9;

**§ 2º** Três (3) equipes - Chave única – total de 3 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1
3	C	X	Vencedor jogo 1

**§ 3º** quatro (4) equipes - Chave única – total de 6 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	B
2	C	X	D
3	A	X	C
4	B	X	D
5	A	X	D
6	B	X	C

**§ 4º** cinco (5) equipes - Chave única – total de 10 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	B	X	E
2	C	X	D
3	E	X	C
4	A	X	B
5	C	X	A
6	D	X	E
7	A	X	D
8	B	X	C
9	D	X	B
10	E	X	A

§ 5º Seis (6) equipes com duas opções de tabela, conforme abaixo:

a) Opção 1 - Duas chaves com três equipes, classificando os dois primeiros colocados de cada grupo para semifinal – total 9 jogos:

Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1
3	C	X	Vencedor jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1
3	F	X	Vencedor jogo 1

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	2º Chave II
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave I

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

b) Opção 2 - Chave única – total de 15 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
1	A	X	F
2	B	X	E
3	C	X	D
4	F	X	D
5	E	X	C
6	A	X	B
7	B	X	F
8	C	X	A
9	D	X	E
10	F	X	E
11	A	X	D
12	B	X	C
13	C	X	F
14	D	X	B
15	E	X	A

§ 6º Sete (7) equipes – Uma chave com três equipes e uma chave com quatro equipes, classificando os dois primeiros colocados de cada grupo para semifinal – total 12 jogos:

Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1
3	C	X	Vencedor jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	G
3	D	X	F
4	E	X	G
5	D	X	G
6	E	X	F

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	2º Chave II
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave I

Final			
	Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

§ 7º Oito (8) equipes – 2 grupos de quatro equipes, todos jogam entre si, classificando os dois primeiros colocados de cada grupo para semifinal – total 15 jogos:

Opção 1			
Jg	Equipe	X	Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	D
3	A	X	C
4	B	X	D
5	A	X	D
6	B	X	C

Chave II			
1	E	X	F
2	G	X	H
3	E	X	G
4	F	X	H
5	E	X	H
6	F	X	G

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	2º Chave II
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave I

Final			
	Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

§ 8º Nove (9) equipes- três chaves de três equipes, classificando a primeira de cada chave mais a segunda colocada com a melhor campanha para a semifinal – total de 12 jogos:

Jg	Equipe		Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1
3	C	X	Vencedor jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1
3	F	X	Vencedor jogo 1

Chave III			
1	G	X	H
2	I	X	Perdedor jogo 1
3	I	X	Vencedor jogo 1

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	Vencedor da Chave II
II	Vencedor da Chave III	X	MELHOR CAMPANHA ENTRE OS DEMAIS PARTICIPANTES **

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

(\*\*) Para eleger a melhor campanha, deverá ser obedecido o previsto no Artigo 71. Em caso de empate, utilizar os critérios estabelecidos no Artigo 73 deste Regulamento.

§ 9º Dez (10) equipes - dois grupos de três equipes e um grupo de quatro equipes, todos jogam entre si nos grupos, classificando a primeira colocada de cada grupo, mais a segunda do grupo com quatro equipes para a semifinal – total de 15 jogos:

Opção 1			
Jg	Equipe		Equipe
Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	Perdedor jogo 1
3	C	X	Vencedor jogo 1

Chave II			
1	D	X	E
2	F	X	Perdedor jogo 1
3	F	X	Vencedor jogo 1

Chave III			
1	G	X	H
2	I	X	J
3	G	X	I
4	H	X	J
5	G	X	J
6	H	X	I

Semifinal			
I	Vencedor da Chave I	X	Vencedor da Chave III
II	Vencedor da Chave II	X	2º Chave III

Final			
Venc. Semifinal I		X	Venc. Semifinal II

Art. 81 As modalidades em dupla podem ser disputadas da seguinte maneira:

- a) até 5 (cinco) equipes: todos jogam entre si;
- b) acima desse número: de acordo com os Artigos 79 e 80 deste Regulamento, observando o Artigo 45 parágrafo único.

Art. 82 Para efeito de artilharia, no caso de empate, será premiado o atleta que tiver a maior idade, considerando a data de nascimento.

Art. 83 Para premiação da defesa menos vazada será considerada a equipe que obtiver o menor número de gols sofridos.

**Parágrafo único:** Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:

- a) menor média do resultado da divisão do número de gols sofridos pelo número de jogos disputados;
- b) defesa que disputou o maior número de jogos;
- c) equipe que disputou a final;
- d) equipe que se consagrou campeã.

### CAPÍTULO XIII

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 84 O auxílio da FENABB relativo aos custos será destinado aos membros das delegações considerados oficiais, conforme estabelecido em cada modalidade. Os custos relativos aos outros integrantes da delegação serão de responsabilidade de cada AABB.