

RJF - REGULAMENTO DAS JORNADAS DE FUNCIONÁRIOS

NORMAS GERAIS

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O Regulamento das Jornadas de funcionários, aqui denominado RJF, é o conjunto das regras estabelecidas pela FENABB e Banco do Brasil, para regulamentar as Jornadas Esportivas de Funcionários do Banco Brasil.

Parágrafo único: A este Regulamento submete-se todas as equipes inscritas nas Jornadas.

Art. 2º Estas Normas são complementadas pelo Regulamento Técnico.

Art. 3º Os funcionários inscritos na Jornada aceitam expressamente este regulamento, bem como as regras das modalidades, adaptadas para as Jornadas de funcionários.

Art. 4º A inscrição e participação é voluntária.

CAPÍTULO II

DAS JORNADAS ESPORTIVAS DE FUNCIONÁRIOS

Art. 5º A JESAF - Jornada Esportiva Estadual de Funcionários do BB - acontecerá em todos os estados do Brasil e servirá como fase classificatória para a JENAF - Jornada Esportiva Nacional de Funcionários do BB, que reunirá as equipes vencedoras de cada JESAF.

Parágrafo único – Previsão de periodicidade: a JESAF será realizada anualmente e a JENAF apenas nos anos ímpares, com os campeões da fase estadual do ano anterior. Dessa forma, as JESAFs realizadas nos anos ímpares não serão classificatórias para a fase Nacional.

Art. 6º As equipes devem ser formadas exclusivamente por funcionários do BB da ativa, sendo vedada a participação de dependentes, contratados, estagiários e aprendizes.

Art. 7º Objetivos:

- a) Contribuir para a elevação do nível motivacional e promover a integração entre os funcionários da ativa do Banco do Brasil;
- b) Proporcionar a prática de atividades esportivas, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida do funcionalismo do BB;
- c) Fortalecer o espírito abebeano dos funcionários do Banco;
- d) Estimular a prática desportiva amadora e recreativa;
- e) Ampliar a base de associados efetivos das AABBs;
- f) Despertar o interesse dos funcionários do BB que não participam das atividades das AABBs;
- g) Valorizar o espírito associativo e solidário dos funcionários do Banco do Brasil;

Art. 8º As jornadas deverão obedecer ao seguinte calendário:

- a) JESAF – de fevereiro a novembro;
- b) JENAF – até agosto do ano seguinte da realização das JESAFs.

Parágrafo único – Atentar para o calendário do Banco do Brasil, lembrando que os meses de junho e dezembro são impróprios para a realização do evento, por conta da intensidade das atividades bancárias nesses períodos. Períodos chuvosos também deverão ser evitados.

Art. 9º Os eventos serão realizados preferencialmente nas capitais e as datas deverão ser definidas pelas Superintendências Estaduais, AABBs Sedes e CESABBs, até 60 dias antes do evento.

CAPÍTULO III

DAS ATRIBUIÇÕES

Art. 10º São atribuições do Banco do Brasil:

- a) Divulgar as jornadas e seus regulamentos em veículos internos, antes e depois dos eventos;
- b) Coordenar o processo de inscrição das equipes, comunicar, mobilizar e incentivar a participação dos funcionários;
- c) Informar à AABB Sede/CESABB a quantidade de equipes inscritas por modalidade por meio do Anexo 3 deste Regulamento;
- d) Comunicar aos gestores das dependências sobre as Jornadas, articulando inclusive a liberação dos funcionários para participação nas etapas;
- e) Auxiliar as AABBs Sedes/CESABBs na coordenação das JESAFs;
- f) Solucionar questões não previstas nos normativos, visando apoiar as AABBs Sedes/CESABBs e viabilizar a realização dos eventos;
- g) Autorizar o acerto no ponto eletrônico dos funcionários que participarem dos eventos, garantindo o registro da situação 407 – Abono Incentivo/Reconhecimento, conforme IN 403 e disposições deste regulamento;
- h) Autorizar o registro de trânsito no ponto eletrônico dos funcionários que participarem da JESAF/JENAF, sempre que o deslocamento ou jogo ocorrer em dia útil.

Art. 11º São atribuições da FENABB/CESABB/AABB Sede:

- a) Organizar e realizar a JESAF e JENAF;
- b) Fornecer alimentação e disponibilizar a estrutura necessária para a realização dos jogos;
- c) Exclusivamente na JENAF, fornecer em parceria com a DIPES, passagens, hospedagem e transporte interno (aeroporto/hotel/AABB Sede) para as equipes classificadas nas etapas estaduais;
- d) Articular com a Superintendência Estadual, AABB Sede e CESABB para estruturação da JESAF/JENAF;
- e) Disponibilizar a estrutura necessária para a realização das competições, tais como materiais esportivos, arbitragem, ambulância, água para os atletas, alimentação, etc.;
- f) Apoiar as Superintendências Estaduais e/ou GEPES no que for necessário para a realização da Jornada Esportiva;

- g) Utilizar o sistema de disputa adotado pela FENABB nas Jornadas de funcionários.

Art. 12º Os custos de transporte e hospedagem na JESAF, não serão custeados pela FENABB.

CAPÍTULO IV DA PARTICIPAÇÃO

Art. 13º Máximo de equipes participantes por Superintendência na JESAF:

Estados	Máximo de equipes por modalidade
AC, AL, AP, AM, CE , ES, GO, MA, MS, MT, PA, PB, PE, PI, RN, RO, RR, SE e TO.	6
SC	7
BA	8
PR, RJ, RS e SUPER SP Capital.	10
SUPER SP Norte e SUPER SP Oeste.	11
SUPER SP Leste	12
MG	16
DF	32
Total - 30 Superintendências	

Parágrafo único – As equipes poderão ser formadas por Superintendências Regionais, dependências do BB, redes de agências ou agências, conforme critérios definidos e controlados pelas Superintendências Estaduais.

CAPÍTULO V DAS MODALIDADES

Art. 14º - Serão disputadas as seguintes modalidades:

- 1 – Futebol minicampo;
- 2 – Vôlei de Areia 4X4 misto;
- 3 – Tênis de Mesa Masculino;
- 4 – Tênis de Mesa Feminino;
- 5 – Tênis de Quadra Masculino;
- 6 – Tênis de Quadra Feminino;
- 7 – Sinuca.

Parágrafo único – As disposições sobre as modalidades e as regras aplicáveis encontram-se no Regulamento Técnico. Outras modalidades poderão ser disputadas, porém sem o custeio de despesas e sem classificar para etapa nacional.

CAPÍTULO VI DAS INSCRIÇÕES

Art. 15º As equipes participantes inscreverão os atletas por meio da Superintendência Estadual e/ou CESABB – Conselho Estadual de AABBs conforme orientação de cada estado.

§ 1º As inscrições dos atletas nas respectivas modalidades deverão ser efetuadas com até 30 (trinta) dias de antecedência do início da JESAF, cabendo às Superintendências Estaduais, com apoio da AABB Sede e CESABB, o acompanhamento das inscrições. Para a JENAF os prazos serão divulgados pela FENABB por meio de circular específica, que será replicada pelo Banco do Brasil por meio dos canais de comunicação internos.

§ 2º A inscrição pressupõe o perfeito conhecimento deste Regulamento, bem como a concordância expressa com seus dispositivos, tornando-se desnecessário qualquer aviso especial a respeito de assunto nele contido.

§ 3º A inscrição será efetuada por meio do Anexo 4 e deverá observar o número máximo e mínimo de inscritos, de acordo com a tabela abaixo:

MODALIDADE	IDADE MÍNIMA	MÁX. DE ATLETAS	TÉCNICO	MÍN. DE INSCRITOS
Será permitida a inscrição do atleta somente em uma modalidade (vide Art. 16 deste Regulamento).				
MODALIDADES				
Futebol minicampo	18	12	1	08
Vôlei de areia 4X4 misto*	18	6	0	4
Tênis de mesa masculino	18	1	0	1
Tênis de mesa feminino	18	1	0	1
Tênis de quadra masculino	18	1	0	1
Tênis de quadra feminino	18	1	0	1
Sinuca	18	1	0	1
Dirigente	1 (um) responsável por equipe.			

(*)Deverá permanecer, no mínimo, um atleta do sexo oposto em quadra.

§ 4º Serão permitidas exclusões de atletas no Congresso Técnico sem acarretar perda de pontos na classificação disciplinar, desde que a equipe permaneça com o número mínimo de inscritos por modalidade.

§ 5º Será permitida a substituição ou inclusão de até 5 (cinco) atletas por modalidade, até às 18h (horário de Brasília) da quinta-feira imediatamente anterior à realização da Jornada, desde que apresentem a declaração de responsabilidade (Anexo 6).

§ 6º Na JENAF, somente serão acatados eventuais pedidos de substituições de atletas classificados nas JESAFs, com a autorização formal do atleta substituído. As solicitações da JENAF deverão ser enviadas para análise da FENABB, via e-mail gerev@fenabb.org.br.

§ 7º Será de responsabilidade das Superintendências Estaduais auxiliar as equipes participantes e acompanhar os procedimentos e prazos para inscrição.

§ 8º A FENABB repassará à AABB/CESABB Sede o auxílio de alimentação de acordo com as quantidades estabelecidas na tabela constante do § 3º deste artigo.

§ 9º Caberá à equipe participante a responsabilidade pela inscrição dos atletas e verificação do número mínimo/máximo de atletas e demais normas.

Art. 16º Será permitida a inscrição do atleta somente em uma modalidade.

CAPÍTULO VII

DOS DOCUMENTOS PARA A INSCRIÇÃO

Art. 17º A inscrição dos atletas deverá ser acompanhada das declarações de responsabilidade, conforme Anexo 6.

Art. 18º A conferência das declarações de responsabilidade será realizada pela Superintendência Estadual em conjunto com o CESABB e AABB Sede.

CAPÍTULO VIII
DAS OBRIGAÇÕES DOS FUNCIONÁRIOS E EQUIPES

Art. 19º Cada funcionário obriga-se a:

- a) Estar em boas condições de saúde e apto a participar da competição;
- b) Participar das partidas nas datas, locais e horários marcados pela comissão organizadora;
- c) Respeitar e cumprir as regras e o regulamento das competições;
- d) Responder no prazo máximo de dois dias úteis a qualquer comunicação feita por parte da Superintendência/Gepes, Direm, Dipes, FENABB ou Comissão Organizadora;
- e) Informar todos os dados necessários no ato da inscrição (nome, matrícula, dependência e telefone para contato);
- f) Participar de toda programação dos eventos, inclusive nas cerimônias de abertura e encerramento;

CAPÍTULO IX
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20º O CESABB ou a AABB Sede, deverá solicitar recursos por meio do Anexo 1 deste Regulamento, com pelo menos 15 dias de antecedência do evento.

Art. 21º Até 15 dias após a realização da jornada, a AABB Sede deverá prestar contas do evento, observando os documentos a serem enviados para a FENABB, conforme formulários para prestação de contas (Anexo 2 e 2.1 deste Regulamento).

Art. 22º Casos omissos neste Regulamento serão analisados e resolvidos pela CO (Comissão Organizadora) com base neste Regulamento.

Parágrafo único – A Comissão Organizadora-CO será formada pelos seguintes representantes:

- Presidente da AABB Sede ou representante por ele indicado como Presidente da Comissão Organizadora;
- Presidente do CESABB;

- Representante da Superintendência Estadual;
- Representante da GEPES;
- Representante da FENABB presente no evento;
- Coordenador técnico da Jornada.

Art. 23º No cerimonial de abertura, por se tratar de atividade de integração e que se insere na proposta básica das Jornadas Esportivas, recomenda-se a presença de todos os atletas. Para tanto, será obrigatória a presença de, no mínimo, 70% dos atletas inscritos devidamente uniformizados.

§ 1º Eventuais ausências deverão ser justificadas à Comissão Organizadora, que decidirá pela sua pertinência.

§ 2º A ausência na abertura ou justificativa improcedente implica perda de cinco pontos na classificação disciplinar.

§ 3º A abertura poderá ser realizada sem desfile das equipes, iniciando o cerimonial já com as delegações perfiladas.

Art. 24º Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e demais normativos complementares, bem como dos locais e horários de jogos, considerando que a programação e eventuais alterações serão antecipadamente divulgadas pela Comissão Organizadora.

Art. 25º Competirá aos responsáveis das equipes inscritas dar prévio conhecimento das normas e regulamentos aos participantes.

Art. 26º A Superintendência Estadual em conjunto com a AABB Sede e CESABB deverá informar, tempestivamente, toda a programação do evento à FENABB, demais órgãos/dependências do BB e aos participantes.

Art. 27º A Comissão Organizadora é responsável por toda a fase e deverá cumprir rigorosamente este Regulamento.

Art. 28º O ressarcimento das despesas com os inscritos oficiais, quando houver, será apurado com base na súmula de cada modalidade.

Art. 29º A FENABB e BB não se responsabilizam por acidentes e problemas advindos da participação nos eventos, considerando que cada integrante da equipe participa por opção própria e voluntária.

Art. 30º Cada equipe, em qualquer modalidade, deverá ter um representante. Para efeito de apuração de custos, o responsável pela equipe será considerado como oficial.

Parágrafo único – Esse responsável deverá representar a equipe no Congresso Técnico ou na CDD – Comissão Disciplinar Desportiva.

Art. 31º Os casos omissos e as exceções verificadas no transcurso da validade deste Regulamento serão analisados pela FENABB, com base na documentação apresentada e, em conjunto com o Banco do Brasil, poderão formar jurisprudência.

REGULAMENTO TÉCNICO

CAPÍTULO I GERAL

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

Art. 2º 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. 3º 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.

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

§ 2º A Comissão Organizadora tem alçada para prorrogar o prazo de 15 (quinze) minutos de atraso no primeiro jogo da modalidade, analisada a justificativa apresentada pela equipe dentro do prazo previsto no caput deste Artigo.

Art. 4º Todos os casos técnicos omitidos neste Regulamento serão decididos pela Comissão Organizadora.

Parágrafo único – Competirá ao árbitro 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. 5º 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 (Código de Justiça e Disciplina Desportiva do RGC (Regulamento Geral das Competições). 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 do RGC FENABB.

§ 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.

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

Art. 6º Poderão ser incluídos no banco de reservas, além do técnico e jogadores, devidamente inscritos, um médico e um massagista, desde que credenciados junto à Comissão Organizadora.

Art. 7º É permitido ao atleta, desde que identificado, adentrar em quadra/campo após o início da partida.

Art. 8º 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 ou crachá do Banco do Brasil.

Art. 9º 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. 10º 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 pela Comissão Organizadora.

Art. 11 Nenhuma competição deixará de ser realizada por falta do árbitro designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar substituto.

CAPÍTULO II

DAS ESPECIFICAÇÕES POR MODALIDADE

1 - Futebol minicampo

Art. 12 É a atividade de futebol disputada nas Jornadas, com as mesmas regras utilizadas pela FIFA para o futebol de campo, à exceção:

- a) das dimensões, que serão consideradas as especificadas neste 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 6 (seis) 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;

h) 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. 13 Os atletas deverão ser do sexo masculino.

Art. 14 O campo de jogo deverá ter superfície retangular; distância mínima de um metro de qualquer obstáculo; piso nivelado, sem aclives ou declives; dimensões de 40 x 20 metros.

Art. 15 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. 16 Não será permitido o início, continuação ou prosseguimento de partida sem que as equipes estejam em campo com, no mínimo, 4 (quatro) atletas, cada uma.

Art. 17 Será desclassificada a equipe que ficar reduzida a 3 (três) 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 ou empate, será considerado o placar de 1X0 para a equipe que permanecer em campo.

Art. 18 Os atletas deverão utilizar calçado tipo soçaita ou tênis, sendo vedado o uso de chuteiras ou jogar descalços.

Art. 19 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. 20 A duração de uma partida será de 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 (quinze) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo.

Parágrafo único – Dependendo da quantidade de jogos e instalações disponíveis no clube, a comissão organizadora poderá reduzir o tempo de jogo para dois tempos de 20 (vinte) minutos, com 10 minutos de intervalo ou dois tempos de 15 (quinze) minutos, com 10 minutos de intervalo.

Art. 21 A duração de qualquer período será prorrogada para permitir a execução de penalidade máxima, mesmo que o tempo regulamentar tenha se esgotado.

Art. 22 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. 23 Cada equipe terá direito a um tempo técnico, de um minuto, no transcorrer da partida.

2 - Vôlei de areia 4x4

Art. 24 O torneio será disputado conforme as regras do vôlei de praia 4x4 da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), com as alterações deste Regulamento.

Art. 25 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. 26 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.

Parágrafo único – A critério da Comissão Organizadora e de acordo com as condições, como número de equipes, 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.
- c) Sempre haverá troca de lado, a cada 7 pontos jogados, sem direito a descanso.

Art. 27 A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia.

Art. 28 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. 29 Os jogadores substitutos devem sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe.

Art. 30 Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Art. 31 Uma equipe poderá efetuar substituições sem restrições durante o jogo.

Art. 32 Apenas UM lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.

Art. 33 Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente ou abaixar-se.

Art. 34 O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol indoor e diferente do voleibol de duplas de praia).

Art. 35 NÃO é considerada falta se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

Art. 36 Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

Art. 37 NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

Art. 38 NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

Art. 39 O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa e etc.) é o mesmo do Voleibol de Praia.

Art. 40 É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

Art. 41 Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

Art. 42 Cada equipe tem direito a 2 tempos de descanso, de 30 segundos, durante o jogo.

Art. 43 No dia da realização do torneio, caso ocorra desistência de uma equipe, os jogos poderão ser antecipados. Portanto, é necessário que todos compareçam com antecedência de 30 minutos do horário marcado para seu jogo.

Art. 44 A altura da rede será 2,43m para vôlei de areia 4x4 misto.

Art. 45 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. 46 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.

3 - Tênis de mesa feminino e masculino

Art. 47 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. 48 As partidas terão a direção de um árbitro geral, que poderá ser representado pelo coordenador indicado pela Comissão Organizadora.

Art. 49 A raquete a ser utilizada obedecerá às especificações oficiais - um lado será de cor preta; o outro lado, de cor vermelha.

Art. 50 Será permitida rebatida de bola somente com a face que possua cobertura em borracha sanduíche ou pinos.

4 - Tênis de quadra feminino e masculino

Art. 51 As competições serão realizadas de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis, exceto no que dispuser este Regulamento.

Art. 52 As partidas terão a direção de um árbitro geral, que poderá ser representado pelo coordenador indicado pela Comissão Organizadora.

Art. 53 Os jogos serão disputados no sistema de melhor de três sets, utilizando o NO AD (sem vantagem), sendo o terceiro set um super tie break até 10 pontos com 2 pontos de vantagem.

Parágrafo único – Poderá ser no sistema de set único, de acordo com o número de inscritos e quadras disponíveis a critério da CO.

Art. 54 Somente poderá atuar atleta devidamente uniformizado.

5 - Sinuca

Art. 55 Será utilizada a regra brasileira, conforme as regras da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca.

Art. 56 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.

CAPÍTULO III DAS SÚMULAS

Art. 57 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. 58 As súmulas serão entregues pela Comissão Organizadora à arbitragem, devidamente preenchidas, trinta minutos antes do início da partida.

Art. 59 As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida e encaminhadas, imediatamente, à Comissão Organizadora, que é obrigada a fornecer cópia quando solicitada.

Art. 60 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 IV ***DA ARBITRAGEM***

Art. 61 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 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, observando os Artigos 3º e 63 do Regulamento Técnico.

CAPÍTULO V DA PONTUAÇÃO

Art. 62 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

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

CAPÍTULO VI PONTUAÇÃO EM CASOS DE WxO

Art. 63 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
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 26, parágrafo único.
Tênis de quadra	2 sets x 0 com parciais de 6 x 0; ou 1 set x 0 com parciais de 6x0, quando o sistema de disputa for alterado para um set, conforme previsto no Artigo 53, 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 47 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 56.

§ 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 A Comissão Organizadora tem alçada para prorrogar o prazo previsto no Artigo 3º deste Regulamento, de 15 minutos de atraso no primeiro jogo da modalidade, analisada a justificativa apresentada pela equipe.

CAPÍTULO VII

DOS CRITÉRIOS PARA DESEMPATE

Art. 64 Quando duas equipes ou mais obtiverem o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

Futebol minicampo	Vôlei 4X4, tênis de mesa e tênis de quadra	Sinuca
maior número de vitórias saldo de gols maior número de gols marcados confronto direto (*) classificação disciplinar sorteio	maior número de vitórias sets average (**) pontos average (**) confronto direto (*) sorteio	maior número de vitórias saldo de partidas saldo de pontos confronto direto (*) 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. 65 No cruzamento de duas equipes de grupos diferentes (final ou semifinal), na modalidade futebol minicampo, 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 três 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 VIII

DA CLASSIFICAÇÃO DISCIPLINAR

Art. 66 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 indisciplinar 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 70% dos inscritos, ou apresentar justificativa improcedente (registrar os pontos negativos em todas as modalidades) – vide Artigo 23 das Normas.	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 Representante da equipe na reunião da CDD (que implicará pontos negativos em todas as modalidades que sua equipe estiver disputando) - somente nos casos em que o presidente faça parte da Comissão.	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 responsável pela equipe, exceto suspensões automáticas.	10

CAPÍTULO IX ***DOS UNIFORMES***

Art. 67 Para facilitar o trabalho da Comissão Organizadora, seguem as exigências para utilização de uniformes na competição:

Modalidade	Uniforme
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.
Vôlei de areia 4X4	Short ou calção de banho para os homens e camisas com numeração livre e visível. É permitido o uso de boné/viseira.
Tênis de mesa	Camisa, calção/short e tênis. É vedado o uso de roupa com cores que possam interferir na visualização das jogadas.
Tênis de Quadra	Camisa, calção/short e tênis. É vedado o uso de roupa com cores que possam interferir na visualização das jogadas.
Sinuca	Camisa, calça ou bermuda, tênis ou sapato.

Art. 68 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 que uma das equipes efetue a troca, após a realização de 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 responsáveis pelas equipes participantes das Jornadas. Caso a ocorrência seja observada e devidamente comprovada, a equipe perderá os pontos para a equipe adversária.

§ 3º Os uniformes não serão fornecidos pela FENABB.

CAPÍTULO X

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 69 Para as modalidades futebol, vôlei de areia 4X4, tênis de quadra e sinuca, conforme abaixo. Para a modalidade tênis de mesa deverá ser observado o Artigo 70 deste Regulamento.

§ 1º Serão adotadas as formas de disputa abaixo, observando as condições de realização das partidas e distribuição de jogos na tabela, procurando observar intervalo entre as partidas de uma mesma equipe para descanso dos atletas nas modalidades que tem mais desgaste físico;

§ 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 65.

§ 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 – Uma chave com 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 – Duas chaves com 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 – Duas chaves com 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 com 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 62. Em caso de empate, utilizar os critérios estabelecidos no Artigo 64 deste Regulamento.

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

- a) Opção 1 – Duas chaves com três equipes e uma chave com quatro equipes, sendo a chave com 4, com apenas dois jogos para cada equipe, classificando a primeira colocada de cada chave, mais o segundo da chave com quatro equipes para a semifinal – Total 13 jogos:

Opção 1			
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	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 – Duas chaves com três equipes e duas chaves com duas equipes, classificando a primeira colocada de cada chave para a semifinal – Total 13 jogos:

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

§ 11 Onze (11) equipes - Três chaves de três equipes e uma chave com duas equipes, classificando a primeira de cada chave para a semifinal: final – total de 14 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

Chave IV			
1	J	X	K
2	K	X	J

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	

§ 12 Doze (12) equipes – Quatro chaves de três equipes, classificando a primeira de cada chave para a semifinal: final – total de 15 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

Chave IV			
1	J	X	K
2	L	X	Perdedor jogo 1 ou J*
3	L	X	Vencedor jogo 1 ou K*

(*) Em caso de empate no jogo 1

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

§ 13 Dezesesseis (16) equipes, com duas opções de tabela, conforme abaixo:

a) Opção 1 – Eliminatória simples – Total 15 jogos

JG	Oitavas de Final		
1	1º do Sorteio	X	2º do Sorteio
2	3º do Sorteio	X	4º do Sorteio
3	5º do Sorteio	X	6º do Sorteio
4	7º do Sorteio	X	8º do Sorteio
5	9º do Sorteio	X	10º do Sorteio
6	11º do Sorteio	X	12º do Sorteio
7	13º do Sorteio	X	14º do Sorteio
8	15º do Sorteio	X	16º do Sorteio

JG	Quartas de Final		
9	Vencedor do jogo 1	X	Vencedor do jogo 2
10	Vencedor do jogo 3	X	Vencedor do jogo 4
11	Vencedor do jogo 5	X	Vencedor do jogo 6
12	Vencedor do jogo 7	X	Vencedor do jogo 8

JG	Semifinal		
13	Vencedor do jogo 9	X	Vencedor do jogo 10
14	Vencedor do jogo 11	X	Vencedor do jogo 12

JG	Final		
15	Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

b) Opção 2 - quatro chaves com quatro equipes, classificando a primeira de cada chave para a semifinal – total de 19 jogos:

Jg	Equipe	X	Equipe
----	--------	---	--------

Chave I			
1	A	X	B
2	C	X	D
3	A	X	C
4	B	X	D

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

Chave III			
1	I	X	J
2	K	X	L
3	I	X	K
4	J	X	L

Chave IV			
1	M	X	N
2	O	X	P
3	M	X	O
4	N	X	P

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

§ 14 Trinta e duas (32) equipes - Eliminatória simples – Total 31 jogos.

JG	Eliminatória Simples		
1	1º do Sorteio	X	2º do Sorteio
2	3º do Sorteio	X	4º do Sorteio
3	5º do Sorteio	X	6º do Sorteio
4	7º do Sorteio	X	8º do Sorteio
5	9º do Sorteio	X	10º do Sorteio
6	11º do Sorteio	X	12º do Sorteio
7	13º do Sorteio	X	14º do Sorteio
8	15º do Sorteio	X	16º do Sorteio
9	17º do Sorteio	X	18º do Sorteio
10	19º do Sorteio	X	20º do Sorteio
11	21º do Sorteio	X	22º do Sorteio
12	23º do Sorteio	X	24º do Sorteio
13	25º do Sorteio	X	26º do Sorteio
14	27º do Sorteio	X	28º do Sorteio
15	29º do Sorteio	X	30º do Sorteio
16	31º do Sorteio	X	32º do Sorteio

JG	Oitavas de Final		
17	Vencedor do jogo 1	X	Vencedor do jogo 2
18	Vencedor do jogo 3	X	Vencedor do jogo 4
19	Vencedor do jogo 5	X	Vencedor do jogo 6
20	Vencedor do jogo 7	X	Vencedor do jogo 8
21	Vencedor do jogo 9	X	Vencedor do jogo 10
22	Vencedor do jogo 11	X	Vencedor do jogo 12
23	Vencedor do jogo 13	X	Vencedor do jogo 14
24	Vencedor do jogo 15	X	Vencedor do jogo 16

JG	Quartas de Final		
25	Vencedor do jogo 17	X	Vencedor do jogo 18
26	Vencedor do jogo 19	X	Vencedor do jogo 20
27	Vencedor do jogo 21	X	Vencedor do jogo 22
28	Vencedor do jogo 23	X	Vencedor do jogo 24

JG	Semifinal		
29	Vencedor do jogo 25	X	Vencedor do jogo 26
30	Vencedor do jogo 27	X	Vencedor do jogo 28

JG	Final		
31	Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

§ 15º As formas de disputas podem ser alteradas para beneficiar as equipes mais distantes, desde que haja consenso entre as demais equipes envolvidas devidamente documentado.

Art. 70 A modalidade tênis de mesa poderá ser disputada no sistema de chave única (todos jogam entre si). Se necessário, as equipes serão divididas em chaves, de acordo com o número de representantes, preferencialmente com semifinal para as disputas com 8 (oito) equipes ou mais, conforme abaixo:

§ 1º Duas (2) atletas - 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 65.

§ 2º Três (3) atletas - 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) atletas - 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) atletas - 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) atletas - 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) atletas – Chave única – total de 21 jogos:

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

13	F	X	D
14	G	X	C
15	A	X	B
16	G	X	E
17	A	X	D
18	B	X	C
19	A	X	F
20	B	X	E
21	C	X	D

§ 7º Oito (8) atletas – Duas chaves com quatro atletas, todos jogam entre si, classificando os dois primeiros colocados de cada chave 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) atletas – Uma chave com quatro atletas e uma chave com cinco atletas, classificando o primeiro e segundo de cada chave para a semifinal – total de 19 jogos:

Jg	Equipe		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	F	X	I

2	G	X	H
3	I	X	G
4	E	X	F
5	G	X	E
6	H	X	I
7	E	X	H
8	F	X	G
9	H	X	F
10	I	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 Dez (10) atletas – Duas chaves com cinco atletas, classificando o primeiro e segundo colocado de cada chave para a semifinal – total de 23 jogos:

Jg	Equipe		Equipe
----	--------	--	--------

Chave I			
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

Chave II			
1	G	X	J
2	H	X	I
3	J	X	H
4	F	X	G
5	H	X	F
6	I	X	J
7	F	X	I
8	G	X	H
9	I	X	G
10	J	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

§ 10º Onze (11) atletas – Uma chave com cinco atletas e uma chave com seis atletas, classificando o primeiro e segundo de cada chave para a semifinal – total de 28 jogos:

Jg	Equipe		Equipe
----	--------	--	--------

Chave I			
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

Chave II			
1	F	X	K
2	G	X	J
3	H	X	I
4	F	X	G
5	H	X	K
6	I	X	J
7	F	X	H
8	I	X	G
9	J	X	K
10	F	X	I
11	J	X	H
12	K	X	G
13	F	X	J
14	K	X	I
15	G	X	H

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

§ 11 Doze (12) atletas – Duas chaves com seis atletas, classificando o primeiro e segundo de cada chave para a semifinal – total de 33 jogos:

Chave I			
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

Chave II			
Jg	Equipe	X	Equipe
1	G	X	L
2	H	X	K
3	I	X	J
4	L	X	J
5	K	X	I
6	G	X	H
7	H	X	L
8	I	X	G
9	J	X	K
10	L	X	K
11	G	X	J
12	H	X	I
13	I	X	L
14	J	X	H
15	K	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

§ 12 Dezesesseis (16) atletas – Quatro chaves com quatro atletas, classificando o primeiro de cada chave para a semifinal – total de 27 jogos:

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

Chave III			
-----------	--	--	--

1	I	X	J
2	K	X	L
3	I	X	K
4	J	X	L
5	I	X	L
6	J	X	K

Chave IV			
1	M	X	N
2	O	X	P
3	M	X	O
4	N	X	P
5	M	X	P
6	N	X	O

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

§ 13 Trinta e dois (32) atletas – Oito chaves com quatro atletas, classificando o primeiro e segundo de cada chave para as oitavas de final – total de 63 jogos:

Opção 1			
Jg	Equipe	X	Equipe

Chave I			
1	1	X	2
2	3	X	4
17	1	X	3
18	2	X	4
33	1	X	4
34	2	X	3

Chave II			
3	5	X	6
4	7	X	8
19	5	X	7
20	6	X	8
35	5	X	8
36	6	X	7

Chave III			
5	9	X	10
6	11	X	12
21	9	X	11
22	10	X	12
37	9	X	12
38	10	X	11

Chave IV			
7	13	X	14
8	15	X	16
23	13	X	15
24	14	X	16
39	13	X	16
40	14	X	15

Chave V			
9	17	X	18
10	19	X	20
25	17	X	19
26	18	X	20
41	17	X	20
42	18	X	19

Chave VI			
11	21	X	22
12	23	X	24
27	21	X	23
28	22	X	24
43	21	X	24
44	22	X	23

Chave VII			
13	25	X	26
14	27	X	28
29	25	X	27
30	26	X	28
45	25	X	28
46	26	X	27

Chave VIII			
15	29	X	30
16	31	X	32
31	29	X	31
32	30	X	32
47	29	X	32
48	30	X	31

JG	Oitavas de Final		
49	1° da chave I	X	2° da chave VIII
50	1° da chave II	X	2° da chave VII
51	1° da chave III	X	2° da chave VI
52	1° da chave IV	X	2° da chave V
53	1° da chave V	X	2° da chave IV
54	1° da chave VI	X	2° da chave III
55	1° da chave VII	X	2° da chave II
56	1° da chave VIII	X	2° da chave I

JG	Quartas de Final		
57	Vencedor do jogo 49	X	Vencedor do jogo 50
58	Vencedor do jogo 51	X	Vencedor do jogo 52
59	Vencedor do jogo 53	X	Vencedor do jogo 54
60	Vencedor do jogo 55	X	Vencedor do jogo 56

JG	Semifinal		
61	Vencedor do jogo 57	X	Vencedor do jogo 58
62	Vencedor do jogo 59	X	Vencedor do jogo 60

JG	Final		
63	Venc. Semifinal I	X	Venc. Semifinal II

Art. 71 Para efeito de artilharia, no caso de empate, será premiado o atleta que tiver a maior idade, considerando a data de nascimento.

Art. 72 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.