



# ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL

## AABB BLUMENAU

Rua Paraguai, 90 – Ponta Aguda

CEP 89.050-020

### 6ª GINCANA DA AABB BLUMENAU

#### REGULAMENTO TÉCNICO

##### Capítulo I – Geral

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

Art. 2º - Os jogos e provas terão início em hora e dia fixados pela Comissão Organizadora (CO), na programação da Gincana. Será admitida, no primeiro jogo do dia na modalidade, uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos de atraso. Passado esse tempo, a equipe e/ou atleta perderá por WxO.

Art. 3º - 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.

Art. 4º - Um participante poderá ser expulso da partida pelo juiz, caso este julgue necessário. 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 CO.

Art. 5º - Se o jogo for suspenso antes de 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 de jogo, placar, anotações em súmula, etc. Esta decisão será tomada pela CO.

Art. 6º - Nenhuma competição deixará de ser realizada por falta do árbitro designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar substituto.

##### Capítulo II – Das Modalidades

Art. 7º - As modalidades desportivas compreendidas nesta edição são:

1 – Bocha Mista

2 – Sinuca

3 – Canastra

4 – Dominó

5 – Truco

6 – General

7 – Tênis de Mesa Masculino e Feminino

8 – Voleibol Misto

9 – Basquete 21

10 – Chute à Gol

11 – Xadrez

12 – Prova Solidariedade

### Capítulo III – Das Súmulas

Art. 8º - As súmulas dos jogos serão preenchidas com os nomes dos participantes por equipe, e serão entregues pela CO à arbitragem, devidamente preenchidas, antes do início da partida.

Art. 9º - As súmulas serão encerradas tão logo termine a partida e entregues à CO. É proibida a anotação de recurso em súmula.

### Capítulo IV – Da arbitragem

Art. 10º - Além de arbitrar as partidas, os árbitros terão as seguintes atribuições:

- a) Identificar todos os que participarão da competição;
- b) Vistoriar as condições de instalações, uniformes, equipamentos e material esportivo para a realização da partida;
- c) Decidir sobre a realização, continuação e conclusão das partidas;
- d) Anotar, em súmulas, todas as ocorrências disciplinares da partida, de forma clara;
- e) Aplicar WxO quando um(a) dos(as) participantes/equipes não comparecer, considerando que cabe ao juiz a aplicação e a consignação em súmula.

### Capítulo V – Da pontuação

Art. 11º - Será aplicada a seguinte pontuação, exceto a Prova Solidariedade, em função dos resultados finais em cada modalidade:

- a) Primeiro colocado: 20 pontos
- b) Segundo colocado: 15 pontos
- c) Terceiro colocado: 10 pontos
- d) Quarto colocado: 5 pontos

Parágrafo Único – A pontuação é atribuída em função da colocação do participante na modalidade, independente da quantidade de inscrições por equipe. Ou seja, é possível que uma mesma equipe conquiste pontuação em mais do que uma colocação, decorrente do número de participantes inscritos, observados os limites de inscrições por modalidade, previstos no Regulamento Geral.

Art. 12º - Para a Prova Solidariedade, será aplicada a seguinte pontuação:

- a) 10 pontos para cada equipe que arrecadar doações;
- b) 5 pontos extras para a equipe com maior volume (em kg) arrecadado.

Art. 13º - Em casos de WxO, o participante estará eliminado da modalidade e a equipe perderá 10 pontos no placar geral. Esta punição será aplicada para cada participante que ocasionou o WxO.

### Capítulo VI – Dos critérios para desempate

Art. 14º - Os critérios de cada modalidade estarão previstos na publicação das tabelas de jogos.

Art. 15º - Para a classificação geral, os critérios de desempate são os definidos abaixo:

- i. Maior número de 1º lugar
- ii. Maior número de 2º lugar
- iii. Maior número de 3º lugar
- iv. Maior número de 4º lugar
- v. Maior quantidade (kg) de alimentos arrecadados
- vi. Sorteio

## Capítulo VII – Das especificações por modalidade

### **1 – Sinuca**

Art. 16º - Serão observadas as regras da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca, divulgadas no mesmo Menu da página da AABB Blumenau na qual este Regulamento Técnico estará disponível.

Art. 17º - Os confrontos serão em partida única entre os oponentes, respeitando a pontuação prevista na regra.

§ 1º – Será utilizada uma mesa de sinuca para a disputa dos jogos, localizada na sala de jogos da AABB Blumenau.

§ 2º - O material utilizado pelos participantes será fornecido pela organização.

§ 3º - É facultado aos participantes o acordo para utilização de equipamentos próprios.

### **2 – Xadrez**

Art. 18º - 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, divulgadas no mesmo Menu da página da AABB Blumenau na qual este Regulamento Técnico estará disponível, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

Art. 19º - O tempo de reflexão será de 30 (trinta) minutos para cada jogador.

Art. 20º - Não será obrigatória a anotação das partidas em planilha. O jogador que não anotar os lances da partida, não terá o direito a fazer reclamações onde é necessária a existência da planilha.

Art. 21º - É de responsabilidade do atleta portar caneta para realizar as anotações, se assim desejar proceder.

Art. 22º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

### **3 – Bocha Mista**

Art. 23º - As competições de Bocha Mista serão realizadas com Regras Simplificadas, adaptadas das Regras Oficiais especificadas pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão, e estarão disponíveis na página da AABB Blumenau, neste mesmo Menu no qual encontra-se o Regulamento Técnico.

Art. 24º - A bocha é considerada uma modalidade coletiva. Cada equipe poderá inscrever um trio, sendo obrigatoriamente um dos atletas do sexo feminino.

Art. 25º - Antes do início de cada jogo, a equipe deverá indicar o capitão e este informar a escalação dos atletas.

Art. 26º - Não será permitida a substituição de atletas após o início da partida.

Art. 27º - As partidas serão disputadas em 12 pontos, sendo que cada bola equivale a 1 ponto.

Art. 28º - Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, sendo considerada a vitória 1 ponto e a derrota ou ausência 0 ponto.

Art. 29º - Na aplicação de WxO, qualquer que seja a sua caracterização, será considerado o placar de 12x00.

Art. 30º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

#### 4 – Canastra

Art. 31º - Serão utilizadas 104 (cento e quatro) cartas e o jogo será livre, não havendo necessidade de descer quantidade mínima de pontos. A carta de número 2 (dois) é o ‘coringa’.

Art. 32º - Ao início do confronto, o primeiro “carteiro” será escolhido através de sorteio por cartas, sendo o ‘ÁS’ a carta maior. Na rodada seguinte, o “carteiro” será o jogador que estiver à sua direita e assim sucessivamente.

Art. 33º - Será permitido usar 2 (dois) coringas na mesma sequência, desde que um destes esteja no lugar da carta “2” e seja do mesmo naipe da sequência.

Art. 34º - Nenhum dos jogadores poderá pedir uma carta, comentar ou incentivar uma jogada durante a partida.

Art. 35º - As partidas serão disputadas em 2.000 (dois mil) pontos, obedecendo aos valores de contagem abaixo:

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

§ 1º – São consideradas situações de Morto Perdido:

- a) A dupla não ter conseguido pegar o Morto;
- b) Ter pegado o Morto, mas ainda não ter tido a oportunidade de descartar.

§ 2º – A dupla não será penalizada caso tenha pegado o morto e a partida acabe por término das Cartas de comprar.

Art. 36º - O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 2 (dois) minutos. Se ao final deste tempo a jogada não for efetuada, a dupla perderá 100 (cem) pontos.

Art. 37º - O jogador que pegar o Morto direto (cheio), sem descarte, não terá direito à compra de vivas (mesa) ou mortas (monte).

Art. 38º - O jogador que ficar com uma só carta, denominado “Pica-pau”, não poderá comprar as cartas colocadas na mesa (vivas).

Art. 39º - A canastra é considerada “limpa” quando todas as cartas estiverem colocadas em suas legítimas posições.

Parágrafo Único – A canastra poderá ser limpada mesmo após a colocação da sétima carta.

Art. 40º - O jogador que desejar bater o jogo ou pegar o Morto, poderá fazê-lo comprando Cartas Vivas (mesa) ou Mortas (monte).

Art. 41º - O jogador deverá manter as cartas sobre a mesa ou na mão. A mão que segura as cartas deverá permanecer sobre a mesa.

Art. 42º - O jogador deverá comunicar, em tom audível, quando realizar um descarte, o lugar da carta na mesa.

Art. 43º - Quando terminarem as Cartas de Comprar, o jogo será encerrado e é realizada a contagem dos pontos.

Art. 44º - Caso ocorra empate em 2.000 (dois mil) pontos ao final de uma contagem, deverá ser realizada nova rodada até que ocorra o desempate no número de pontos.

Art. 45º - Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, sendo considerada a vitória 1 ponto e a derrota ou ausência 0 ponto.

Art. 46º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

Art. 47º - Casos omissos neste regulamento serão resolvidos no momento pela coordenação do evento.

## **5 – Voleibol Misto**

Art. 48º - Serão observadas as regras da Confederação Brasileira de Voleibol, divulgadas no mesmo Menu da página da AABB Blumenau na qual este Regulamento Técnico estará disponível.

Art. 49º - A decisão do árbitro da partida será inquestionável.

Art. 50º - Como a modalidade é mista, será obrigatória a permanência em quadra no decorrer de toda a partida de, no mínimo, dois atletas do sexo oposto. O time é formado por seis atletas.

Art. 51º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

Art. 52º - Casos omissos neste regulamento serão resolvidos no momento pela coordenação do evento.

## **6 – General**

Art. 53º - Serão observadas as regras expressas neste regulamento.

Art. 54º - Cada confronto será definido em partida única. Para efeitos de classificação, serão contados 2 pontos por vitória, 1 ponto em caso de empate e 0 ponto para derrota.

Art. 55º - O início da primeira queda caberá ao jogador que, em uma jogada, conseguir o maior número de pontos (5 dados). Caso seja empate, será vencedor o jogador que conseguir maior número de pontos 6 (seis). Persistindo o empate, o que tiver maior número de pontos 5 (cinco) e assim sucessivamente, até que haja um vencedor. Na segunda queda, sairá a equipe que perdeu na primeira. Caso haja a necessidade de uma terceira queda, será adotado o mesmo sistema da primeira.

Art. 56º - Deverão ser repetidas as jogadas em que os dados ficarem sobrepostos (jurados). O mesmo vale para os casos em que dados fiquem dentro do copo ou caírem da mesa.

Art. 57º - Quando os valores obtidos não satisfazem nenhuma das opções de jogadas apresentadas, o jogador terá direito a queimar qualquer valor.

Art. 58º - Para contagem dos pontos deverão ser somados os pontos obtidos pela dupla e será considerada vencedora a equipe que obter a maior contagem na soma das colunas, sendo que qualquer jogador da equipe poderá marcar seus pontos em qualquer uma das colunas (do companheiro ou do próprio).

Art. 59º - O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 1 (um) minuto. Se ao final desse tempo a jogada não for efetuada, a dupla perderá 25 pontos.

Art. 60º - A marcação dos pontos obedecerá aos seguintes critérios, para simples e mão, respectivamente:

Full-Hand, 20 e 25; Seguida, 40 e 45; Quadra, 30 e 35; General, 50 e 100.

Art. 61º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

Art. 62º - Casos omissos neste regulamento serão resolvidos no momento pela coordenação do evento.

## **7 – Dominó**

Art. 63º - Serão observadas as regras expressas neste regulamento.

Art. 64º - Cada confronto será definido em partida única. Para efeitos de classificação, será contado 1 ponto por vitória e 0 ponto para derrota.

Art. 65º - As partidas serão disputadas até 100 (cem) pontos e não podem terminar empatadas.

Art. 66º - No início do confronto, o primeiro “saidor” será escolhido através do sorteio da pedra maior. Na rodada seguinte, a saída será do jogador que estiver à direita do primeiro “saidor” e assim sucessivamente.

Art. 67º - As pedras deverão ser dispostas na mesa, numa única linha horizontal, à frente do jogador ou conforme acordo entre os participantes.

Art. 68º - Uma vez tocada a pedra pelo jogador, sem condições de aproveitamento, a mesma deverá ser mostrada ao adversário da sua direita.

Art. 69º - Se um jogador segurar em sua mão quaisquer das pedras colocadas à sua frente, exceto se for a sua vez de jogar e respeitando o item anterior, a dupla será penalizada com a perda de 10 pontos. O mesmo ocorrerá caso um jogador “passar” e possuir pedras que jogam.

Art. 70º - O tempo máximo permitido para se fazer uma jogada será de 2 (dois) minutos. Se ao fim desse tempo a jogada não for efetuada, a dupla será penalizada com a perda de 10 pontos.

Art. 71º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

Art. 72º - Casos omissos neste regulamento serão resolvidos no momento pela coordenação do evento.

## **8 – Basquete 21**

Art. 73º - A modalidade será disputada em arremessos da linha marcada e rebotes.

Art. 74º - A disputa ocorrerá com uma dupla arremessando da linha marcada alternadamente e a outra pegando os rebotes. Quando uma das duplas atingir 11 (onze) pontos ou mais ocorre a troca, que estava arremessando da linha marcada vai para o rebote e quem estava no rebote vai arremessar. Os pontos conquistados serão mantidos e segue a contagem.

Art. 75º - Cada partida será disputada por 2 (duas) equipes, uma contra a outra, sendo considerada vencedora a equipe que chegar primeiro a 21 pontos ou mais.

Art. 76º - Cada equipe será formada por 2 (dois) jogadores.

Art. 77º - A equipe que inicia no arremesso será definida por sorteio a critério do árbitro.

Art. 78º - Os arremessos serão executados após a linha demarcada na quadra, não podendo o atleta pisar na linha sob pena de invalidar o arremesso.

Art. 79º - Somente serão considerados pontos aqueles arremessos em que a bola entrar direto na cesta ou quando a bola tocar a tabela ou no aro e entrar na cesta.

Art. 80º - Serão considerados pontos de rebote quando a bola bater no aro e for pega no ar, sem antes tocar o solo. Não é permitido conduzir ou quicar a bola antes do arremesso.

Art. 81º - Se após o arremesso do primeiro rebote ocorrer novo rebote, o outro atleta da dupla terá a chance de converter a cesta, nas mesmas regras do item anterior. Se não for convertido ponto no segundo rebote, retorna o arremesso ao adversário.

Art. 82º - Os pontos serão considerados da seguinte forma:

2 (dois) pontos para cada cesta convertida da linha demarcada

1 (um) ponto para cada cesta de rebote

Art. 83º - Não será permitida substituição de jogador no decorrer da partida.

Art. 84º - A autorização do árbitro se dá quando o mesmo entregar a bola ao arremessador. Após a autorização do árbitro, o arremessador terá 10 segundos para realizar o seu arremesso. No rebote, a bola deve ser arremessada imediatamente.

Art. 85º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.

Art. 86º - Casos omissos neste regulamento serão resolvidos no momento pela coordenação do evento.