



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 - Estarão previstos na publicação das tabelas de jogos.

Capítulo VII – Das especificações por modalidade

1 – Sinuca

Art. 15º - 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. 16º - 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. 17º - 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. 18º - O tempo de reflexão será de 30 (trinta) minutos para cada jogador.

Art. 19º - 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. 20º - É de responsabilidade do atleta portar caneta para realizar as anotações, se assim desejar proceder.

Art. 21º - O sistema de disputa estará disponível na Tabela de Jogos divulgada no site da AABB Blumenau.