

GRUPAMENTOS DESPORTIVOS (GD's)



GD'S	MAPA DOS GRUPOS DESPORTIVOS	Nº DE SERVIDORES P/SETOR DA GD	TOTAL DE SERVIDORES
GD1 CYRIDÍÃO	DUP/PSMMPDCS	135 SERVIDORES	135 SERVIDORES
GD2 ARAPIRACA	DUP/PSMADLOS	133 SERVIDORES	133 SERVIDORES
GD3 BALDOMERO	DUP/PMBCO	128 SERVIDORES	210 SERVIDORES
	CSAGDP/Núcleo de logística e Patrimônio	82 SERVIDORES	
GD4 GIT	DUP/GIT	121 SERVIDORES	210 SERVIDORES
	DUP/GIT Comando Tático Anti-fuga	89 SERVIDORES	
GD5 GER	DUP/Ger. De Escolta e Remoção.	96 SERVIDORES	140 SERVIDORES
	CSAGDP/Chefia de Núcleo de Controle de Transporte	26 SERVIDORES	
	DI/Diretoria de Inteligência	18 SERVIDORES	
GD6 RUBENS QUINTELA N.R.C	DUP/EPRBQC	110 SERVIDORES	145 SERVIDORES
	DUP/Diretoria das Unidades Prisionais	17 SERVIDORES	
	SGAP/Gerência de Penas e Medidas Alternativas	12 SERVIDORES	
	SGAP/Gerência de Reintegração Social	06 SERVIDORES	
GD7 CPJ	DUP/CPJ	118 SERVIDORES	136 SERVIDORES
	SGAP/DEP (Diretoria. da Escola Penitenciária)	11 SERVIDORES	

	CSCPSS/Núcleo de Projetos e Convênios	07 SERVIDORES	
GD8 SANTA LUZIA	DUP/EPFSL	81 SERVIDORES	146 SERVIDORES
	DS (Diretoria de Saúde)	25 SERVIDORES	
	SGAP/CORREGEDORIA	17 SERVIDORES	
	DUP/CAISL	11 SERVIDORES	
	SGAP/OUVIDORIA	08 SERVIDORES	
	CSAGDP/PSICOSSOCIAL	04 SERVIDORES	
GD9 CASA DE CUSTÓDIA DA CAPITAL CADEIÃO	DUP/CCC	110 SERVIDORES	135 SERVIDORES
	DUP/GCOP-COPEN	17 SERVIDORES	
	CSAGDP/Gerência de Núcleo de tecnologia da Informática	08 SERVIDORES	
GD10 DEPL	DEPL/Diretoria de Educação, Produção e Laborterapia	56 SERVIDORES	177 SERVIDORES
	DEPL/Gerência de Educação		
	DEPL/Ger. de Núcleo de Indústria		
	DEPL/Ger. de Núcleo de Agropecuária e Artesanato		
	CSAGDP/Núcleo de Obras e Infraestrutura	57 SERVIDORES	
	CSAGDP/Gestão de Desenvolvimento de Pessoas	24 SERVIDORES	
	SGAP/Sede	22 SERVIDORES	
	CSAGDP/Sede	11 SERVIDORES	
	CSPOFC/Sede	04 SERVIDORES	
	CSAGDP/Licitação/Sede	03 SERVIDORES	



REGULAMENTO GERAL DA I OLIMPÍADA DO SERVIDOR PENITENCIÁRIO ALAGOANO 2013

CAPÍTULO I

DOS PRINCÍPIOS GERAIS

Art. 1º - Este Regulamento é documento composto pelo conjunto de disposições que regem I Olimpíada do servidor Penitenciário;

Art. 2º - Este evento é promovido pela Superintendência Geral de Administração Penitenciária e realizado através do Departamento Esportivo em parceria com vários órgãos, instituições e voluntários descritos no de Plano de Evento 001/13.

Art.3º - A I Olimpíada do Servidor Penitenciário será disputada em torneios organizados por modalidade;

Art.4º - Cada modalidade terá local e data específicos conforme deliberação em congresso técnico;

Art.5º- Todos os participantes destes eventos serão considerados conhecedores deste documento e das legislações afins vigentes, aos quais ficam submetidos a todas as suas disposições e as penalidades.

CAPÍTULO II

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art.6º - O Congresso Técnico Geral será o órgão de deliberação máxima da I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano devendo participar pelo menos 02 representante de cada Grupamento Desportivo.

Parágrafo único – O Congresso Técnico Geral terá as seguintes atribuições:

- a) Revisar e, se necessário for, promover alterações neste regulamento;
- b) Eleger as coordenações de cada modalidade;
- c) Tratar sobre assuntos de interesse geral da competição;

CAPÍTULO III

DA PARTICIPAÇÃO E DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 7º - Poderão participar da I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano todos os servidores ativos.

Art. 8º - Os servidores serão divididos em grupamentos desportivos (GD's) disposto a seguir, os GD's deverão levar o nome do setor com maior número de servidores.

Art. 9º - Cada equipe inscrita deverá se responsabilizar pelos uniformes utilizados para as partida, devendo estar de acordo com cada modalidade esportiva;

Parágrafo único – Os competidores devem estar cientes e aceitar que todos os assuntos administrativos, disciplinares e de arbitragem conectados com a competição sejam gerenciados pela comissão de organização do evento e coordenação da modalidade conforme este regulamento ou suas decisões. Entende que este evento é um meio de interação e confraternização e que sendo assim deve-se colocar em primeiro lugar o respeito mútuo e participação leal e efetiva de todos.

Deve ser observado no Mapa de Grupamentos Desportivos ao qual cada servidor pertence, para efetuar inscrição em qualquer modalidade, caso haja mudança de setor após a inscrição efetuada, fica garantida a participação do mesmo no Grupo Desportivo no qual foi inscrito. Para tanto, aconselhamos observar o mapa dos GD'S a seguir:

GD'S	MAPA DOS GRUPOS DESPORTIVOS	Nº DE SERVIDORES P/SETOR DA GD	TOTAL DE SERVIDORES
GD1 CYRIDIÃO	DUP/PSMMPDCS	135 SERVIDORES	135 SERVIDORES
GD2 ARAPIRACA	DUP/PSMADLOS	133 SERVIDORES	133 SERVIDORES

GD3 BALDOMERO	DUP/PMBCO	128 SERVIDORES	210 SERVIDORES
	CSAGDP/Núcleo delogística e Patrimônio	82 SERVIDORES	
GD4 GIT	DUP/GIT	121 SERVIDORES	210 SERVIDORES
	DUP/GIT Comando Tático Anti-fuga	89 SERVIDORES	
GD5 GER	DUP/Ger. De Escolta e Remoção.	96 SERVIDORES	140 SERVIDORES
	CSAGDP/Chefia de Núcleo de Controle de Transporte	26 SERVIDORES	
	DI/Diretoria de Inteligência	18 SERVIDORES	
GD6 RUBENS QUINTELA N.R.C	DUP/EPRBQC	110 SERVIDORES	145 SERVIDORS
	DUP/Diretoria das Unidades Prisionais	17 SERVIDORES	
	SGAP/Gerência de Penas e Medidas Alternativas	12 SERVIDORES	
	SGAP/Gerência de Reintegração Social	06 SERVIDORES	
GD7 CPJ	DUP/CPJ	118 SERVIDORES	136 SERVIDORES
	SGAP/DEP (Diretoria da Escola Penitenciária)	11 SERVIDORES	
	CSCPSS/Núcleo	07	

	deProjetos e Convênios	SERVIDORES	
GD8 SANTA LUZIA	DUP/EPFSL	81 SERVIDORES	146 SERVIDORES
	DS (Diretoria de Saúde)	25 SERVIDORES	
	SGAP/CORREGEDORIA	17 SERVIDORES	
	DUP/CAISL	11 SERVIDORES	
	SGAP/OUVIDORIA	08 SERVIDORES	
	CSAGDP/PSICOSSOCIAL	04 SERVIDORES	
GD9 CASA DE CUSTÓDIA DA CAPITAL CADEIÃO	DUP/CCC	110 SERVIDORES	135 SERVIDORES
	DUP/GCOP-COPEN	17 SERVIDORES	
	CSAGDP/Gerência de Núcleo de tecnologia da Informática	08 SERVIDORES	
GD10 DEPL	DEPL/Diretoria de Educação, Produção e Laborterapia	56 SERVIDORES	177 SERVIDORES
	DEPL/Gerência de Educação		
	DEPL/Ger. de Núcleo de Indústria		
	DEPL/Ger. de Núcleo de		

	Agropecuária e Artesanato	
	CSAGDP/Núcleo de Obras e Infraestrutura	57 SERVIDORES
	CSAGDP/Gestão de Desenvolvimento de Pessoas	24 SERVIDORES
	SGAP/Sede	22 SERVIDORES
	CSAGDP/Sede	11 SERVIDORES
	CSPOFC/Sede	04 SERVIDORES
	CSAGDP/Licitação/Sede	03 SERVIDORES

Art. 10º - A identificação do atleta-servidor será feita mediante a apresentação da carteira funcional de sua instituição ou RG Original ou ainda cópia autenticada dos mesmos documentos não podendo ser cópia simples, e deverá ainda, ser apresentada em todos os jogos.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 11º - Para participar da I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano, os representantes dos Grupamentos Desportivos deverão efetuar a inscrição de suas equipes dentro do período divulgado para inscrição, este será divulgado pelo site da SGAP, em faixas e cartazes afixados em pontos estratégicos de visualização ou para maiores esclarecimentos procurar pessoalmente a sede da DEP_ Diretoria da escola penitenciária, GE_ Gerência de Educação ou ainda na sede da Assessoria de comunicação.

Art.12º - A ficha de inscrição, contendo a lista para relação nominal dos componentes da delegação (atletas, técnicos e representantes), estará disponível em modelo próprio fornecido pela organização do evento no site da SGAP, devendo ser manuscrito com letras de forma e legível, para facilitar a impressão das súmulas. Frisando que deverá ser respeitado o prazo definidos no artigo 11º.

Art. 13º - A ficha de inscrição deve ser preenchida com todos os dados solicitados, não devendo conter nenhuma informação adicional. No campo modalidade no caso de inscrição para modalidades com prova, como é o caso

do atletismo e da natação, as provas serão definidas em papeletas anexadas a ficha de inscrição, as papeletas também serão fornecidas pela organização.

Para cada modalidade o responsável deve utilizar uma ficha, o mesmo critério deve ser usado para os diferentes gêneros feminino ou masculino.

Obs.: **TERMO DE AUTORIZAÇÃO.**

O simples ato da inscrição do atleta importa, para todos os efeitos em termo de autorização na gravação, publicação e execução da obra musical, audiovisual e literária, bem como repassa automaticamente, todos os direitos de uso de imagem do evento a Superintendência de Administração Penitenciária.

DAS MODALIDADES

Art. 14º - São modalidades que integram a I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano:

ORD.	MODALIDADE	GÊNERO
01	VOLEIBOL	MISTO
02	FUTEBOL SETE	MASCULINO
03	FUTSAL	MASCULINO
04	BASQUETEBOL DE PRAIA	MISTO
05	HANDEBOL DE PRAIA OU HAND BEACH	
06	NATAÇÃO	FEMININO E MASCULINO
07	ATLETISMO	FEMININO E MASCULINO
08	XADREZ	MISTO
09	TIRO	
10	TÊNIS DE MESA	MISTO
11	JIU JITSU	MISTO
12	DOMINÓ DE DUPLAS	MISTO

Parágrafo Único- A inclusão de outras modalidades somente ocorrerá após proposta votada, aceita e registrada em ata, deverá ser sugerida no momento oportuno durante o congresso técnico, integrando o quadro de modalidades na próxima edição da Olimpíada caso seja aprovada a inclusão;

REGRAS BÁSICAS DAS MODALIDADES

ORDEM	MODALIDADES COLETIVAS	GÊNERO
01	VOLEIBOL	MISTO
02	FUTEBOL SETE	MASCULINO
03	FUTSAL	MASCULINO

VOLEIBOL FEMININO

Cada equipe de voleibol é constituída por 12 jogadores: seis efetivos (sendo um líbero) e seis suplentes. Em quadra, portanto, ficam dois times de seis jogadores.

As equipes são separadas por uma rede no meio da quadra. O jogo começa com um dos times que devem sacar. Logo depois do saque a bola deve

ultrapassar a rede e seguir ao campo do adversário onde os jogadores tentam evitar que a bola entre no seu campo usando qualquer parte do corpo (antes não era válido usar membros da cintura para baixo, mas as regras foram mudadas). O jogador pode rebater a bola para que ela passe para o campo adversário sendo permitidos no máximo três toques na bola antes que ela passe, sempre alternando os jogadores que dão os toques. Caso a bola caia é ponto do time adversário.

O jogador pode encostar na rede (desde que não interfira no andamento do jogo), exceto na borda superior, caso isso ocorra o ponto será para o outro time. O mesmo jogador não pode dar 2 ou mais toques seguidos na bola, exceção no caso do toque de Bloqueio.

O CAMPO

É retangular, com a dimensão de 18 x 9 metros, com uma rede no meio colocada a uma altura variável, conforme o sexo e a categoria dos jogadores (exemplo dos seniores e juniores: masculino -2,43 m; femininos 2,24 m).

Há uma linha de 3 metros em direção do campo para a rede, dos dois lados e uma distância de 6 metros até o fim da quadra. Fazendo uma quadra de extensão de 18 metros de ponta a ponta e 9 metros de lado a lado.

Equipamento

As partidas de voleibol são confrontos envolvendo duas equipes disputados em ginásio coberto ou ao ar livre conforme desejado.

O campo mede 18 metros de comprimento por 9 de largura (18 x 9 metros), e é dividido por uma linha central em um dos lados de nove metros que constituem as quadras de cada time. O objetivo principal é conquistar pontos fazendo a bola encostar na quadra adversária ou sair da área de jogo após ter sido tocada por um oponente.

Acima da linha central, é postada uma rede de material sintético a uma altura de 2,43 m para homens ou 2,24 m para mulheres (no caso de competições juvenis, infanto-juvenis e mirins, as alturas são diferentes). Cada quadra é por sua vez dividida em duas áreas de tamanhos diferentes (usualmente denominadas "rede" e "fundo") por uma linha que se localiza, em cada lado, a três metros da rede ("linha de 25 metros").

No voleibol, todas as linhas delimitadoras são consideradas parte integrante do campo. Deste modo, uma bola que toca a linha é considerada "dentro" (válida), e não "fora" (inválida). Acima da quadra, o espaço aéreo é delimitado no sentido lateral por duas antenas postadas em cada uma das extremidades da rede. No sentido vertical, os únicos limites são as estruturas físicas do ginásio.

Caso a bola toque em uma das antenas ou nas estruturas físicas do ginásio, o ponto vai automaticamente para o oponente do último jogador que a tocou.

A bola empregada nas partidas de voleibol é composta de couro ou couro sintético e mede aproximadamente 65 cm de perímetro. Ela pesa em torno de 270g e deve ser inflada com ar comprimido a uma pressão de 0,30 kg/cm².

ESTRUTURA

Ao contrário de muitos esportes, tais como o futebol ou o basquetebol, o voleibol é jogado por pontos, e não por tempo. Cada partida é dividida em *sets* que terminam quando uma das duas equipes conquista 25 pontos. Deve haver também uma diferença de no mínimo dois pontos com relação ao placar do adversário - caso contrário, a disputa prossegue até que tal diferença seja atingida. O vencedor será aquele que conquistar primeiramente três *sets*.

Como o jogo termina quando um time completa três *sets* vencidos, cada partida de voleibol dura no máximo cinco *sets*. Se isto ocorrer, o último recebe o nome de *tie-break* e termina quando um dos times atinge a marca de 15, e não 25 pontos. Como no caso dos demais, também é necessária uma diferença de dois pontos com relação ao placar do adversário.

Cada equipe é composta por doze jogadores, dos quais seis estão atuando na quadra e seis permanecem no banco na qualidade de reservas. As substituições são limitadas: cada técnico pode realizar no máximo seis por *set*, e cada jogador só pode ser substituído uma única vez - com exceção do líbero - devendo necessariamente retornar à quadra para ocupar a posição daquele que tomara originalmente o seu lugar.

Os seis jogadores de cada equipe são dispostos na quadra do seguinte modo. No sentido do comprimento, três estão mais próximos da rede, e três mais próximos do fundo; e, no sentido da largura, dois estão mais próximos da lateral esquerda; dois, do centro da quadra; e dois, da lateral direita. Estas posições são identificadas por números: com o observador postado frente à rede, aquela que se localiza no fundo à direita recebe o número 1, e as outras seguem-se em ordem crescente conforme o sentido anti-horário.

O JOGO

Posicionamento e rotação.

No início de cada *set*, o jogador que ocupa a posição 1 realiza o saque, e, acerta a bola com a mão tencionando fazê-la atravessar o espaço aéreo delimitado pelas duas antenas e aterrissar na quadra adversária. Os oponentes devem então fazer a bola retornar tocando-a no máximo três vezes, e evitando que o mesmo jogador toque-a por duas vezes consecutivas.

O primeiro contato com a bola após o saque é denominado recepção ou passe, e seu objetivo primordial é evitar que ela atinja uma área válida do campo. Segue-se então usualmente o levantamento, que procura colocar a bola no ar de modo a permitir que um terceiro jogador realize o ataque, ou seja, acerte-a de forma a fazê-la aterrissar na quadra adversária, conquistando deste modo o ponto.

No momento em que o time adversário vai atacar, os jogadores que ocupam as posições 2, 3 e 4 podem saltar e estender os braços, numa tentativa de impedir ou dificultar a passagem da bola por sobre a rede. Este movimento é denominado bloqueio, e não é permitido para os outros três atletas que compõem o restante da equipe.

Em termos técnicos, os jogadores que ocupam as posições 1, 6 e 5 só podem acertar a bola acima da altura da rede em direção à quadra adversária se estiverem no "fundo" de sua própria quadra. Por esta razão, não só o bloqueio torna-se impossível, como restrições adicionais se aplicam ao ataque. Para atacar do fundo, o atleta deve saltar sem tocar com os pés na linha de três metros ou na área por ela delimitada; o contato posterior com a bola, contudo, pode ocorrer no espaço aéreo frontal.

Após o ataque adversário, o time procura interceptar a trajetória da bola com os braços ou com outras partes do corpo para evitar que ela aterrisse na quadra. Se obtém sucesso, diz-se que foi feita uma defesa, e seguem-se novos levantamento e ataque. O jogo continua até que uma das equipes cometa um erro ou consiga fazer a bola tocar o campo do lado oponente.

Se o time que conquistou o ponto não foi o mesmo que havia sacado, os jogadores devem deslocar-se em sentido horário, passando a ocupar a próxima posição de número inferior à sua na quadra (ou a posição 3, no caso do atleta que ocupava a posição 4). Este movimento é denominado rodízio.

LÍBERO

O líbero é um atleta especializado nos fundamentos que são realizados com mais frequência no fundo da quadra, isto é, recepção e defesa. Esta função foi introduzida pela FIVB em 1998, com o propósito de permitir disputas mais longas de pontos e tornar o jogo deste modo mais atraente para o público. Um conjunto específico de regras se aplica exclusivamente a este jogador.

O líbero deve utilizar uniforme diferente dos demais, não pode ser capitão do time, nem atacar, bloquear ou sacar. Quando a bola não está em jogo, ele pode trocar de lugar com qualquer outro jogador sem notificação prévia aos árbitros, e suas substituições não contam para o limite que é concedido por *set* a cada técnico.

Por fim, o líbero só pode realizar levantamentos de toque do fundo da quadra. Caso esteja pisando sobre a linha de três metros ou sobre a área por ela delimitada, deverá exercitar somente levantamentos de manchete, pois se o fizer de toque por cima (pontas dos dedos) o ataque deverá ser executado com a bola abaixo do bordo superior da rede.

PONTOS

Existem basicamente duas formas de marcar pontos no voleibol. A primeira consiste em fazer a bola aterrisar sobre a quadra adversária como resultado de um ataque, de um bloqueio bem sucedido ou, mais raramente, de um saque que não foi corretamente recebido. A segunda ocorre quando o time adversário comete um erro ou uma falta.

Diversas situações são consideradas erros:

A bola toca em qualquer lugar exceto em um dos doze atletas que estão em quadra, ou no campo válido de jogo ("bola fora").

O jogador toca consecutivamente duas vezes na bola ("dois toques").

O jogador empurra a bola, ao invés de acertá-la. Este movimento é denominado "carregar ou condução".

A bola é tocada mais de três vezes antes de retornar para o campo adversário.

A bola toca a antena, ou passa sobre ou por fora da antena em direção à quadra adversária.

O jogador encosta na borda superior da rede.

Um jogador que está no fundo da quadra realiza um bloqueio.

Um jogador que está no fundo da quadra pisa na linha de três metros ou na área frontal antes de fazer contato com a bola acima do bordo superior da rede ("invasão do fundo").

Postado dentro da zona de ataque da quadra ou tocando a linha de três metros, o líbero realiza um levantamento de toque que é posteriormente atacado acima da altura da rede.

O jogador bloqueia o saque adversário.

O jogador está fora de posição no momento do saque.

O jogador saca quando não está na posição 1.

O jogador toca a bola no espaço aéreo acima da quadra adversária em uma situação que não se configura como um bloqueio ("invasão por cima").

O jogador toca a quadra adversária por baixo da rede com qualquer parte do corpo exceto as mãos ou os pés ("invasão por baixo").

O jogador leva mais de oito segundos para sacar

No momento do saque, os jogadores que estão na rede pulam e/ou erguem os braços, com o intuito de esconder a trajetória da bola dos adversários. Esta falta é denominada *screening*

Os "dois toques" são permitidos no primeiro contato do time com a bola, desde que ocorram em uma "ação simultânea" - a interpretação do que é ou não "simultâneo" fica a cargo do árbitro.

A não ser no bloqueio. O toque da bola no bloqueio não é contabilizado.

A invasão por baixo de mãos e pés é permitida apenas se uma parte dos membros permanecer em contato com a linha central.

FUNDAMENTOS

Um time que deseja competir em nível internacional precisa dominar um conjunto de seis habilidades básicas, denominadas usualmente sob a rubrica "fundamentos". Elas são: saque, passe, levantamento, ataque, bloqueio e defesa. A cada um destes fundamentos compreende um certo número de habilidades e técnicas que foram introduzidas ao longo da história do voleibol e são hoje consideradas prática comum no esporte.

SAQUE OU SERVIÇO

O **saque** ou **serviço** marca o início de uma disputa de pontos no voleibol. Um jogador posta-se atrás da linha de fundo de sua quadra, estende o braço e acerta a bola, de forma a fazê-la atravessar o espaço aéreo acima da rede delimitado pelas antenas e aterrissar na quadra adversária. Seu principal

objetivo consiste em dificultar a recepção de seu oponente controlando a aceleração e a trajetória da bola.

Existe a denominada *área de saque*, que é constituída por duas pequenas linhas nas laterais da quadra, o jogador não pode sacar *de fora* desse limite.

Um saque que a bola aterrissa diretamente sobre a quadra do adversário sem ser tocada pelo adversário - é denominado em voleibol "ace", assim como em outros esportes tais como o tênis.

No voleibol contemporâneo, foram desenvolvidos muitos tipos diferentes de saques:

Saque por baixo ou por cima: indica a forma como o saque é realizado, ou seja, se o jogador acerta a bola por baixo, no nível da cintura, ou primeiro lança-a no ar para depois acertá-la acima do nível do ombro. A recepção do saque por baixo é usualmente considerada muito fácil, e por esta razão esta técnica não é mais utilizada em competições de alto nível.

Jornada nas estrelas: um tipo específico de saque por baixo, em que a bola é acertada de forma a atingir grandes alturas (em torno 25 metros). O aumento no raio da parábola descrito pela trajetória faz com que a bola desça quase em linha reta, e em velocidades da ordem de 70 km/h. Popularizado na década de 1980 pela equipe brasileira, especialmente pelo ex-jogador Bernard Rajzman, ele hoje é considerado ultrapassado, e já não é mais empregado em competições internacionais.

Saque com efeito: denominado em inglês "spin serve", trata-se de um saque em que a bola ganha velocidade ao longo da trajetória, ao invés de perdê-la, graças a um efeito produzido dobrando-se o pulso no momento do contato.

Saque flutuante ou **saque sem peso:** saque em que a bola é tocada apenas de leve no momento de contato, o que faz com que ela perca velocidade repentinamente e sua trajetória se torne imprevisível.

Viagem ao fundo do mar: saque em que o jogador lança a bola, faz a aproximação em passadas como no momento do ataque, e acerta-a com força em direção à quadra adversária. Supõe-se que este saque já existisse desde a década de 1960, e tenha chegado ao Brasil pelas mãos do jogador Feitosa. De todo modo, ele só se tornou popular a partir da segunda metade dos anos 1980.

Saque oriental: o jogador posta-se na linha de fundo de perfil para a quadra, lança a bola no ar e acerta-a com um movimento circular do braço oposto. O nome deste saque provém do fato de que seu uso contemporâneo restringe-se a algumas equipes de voleibol feminino da Rússia.

PASSE

Também chamado **recepção**, o passe é o primeiro contato com a bola por parte do time que não está sacando e consiste, em última análise, em tentativa de evitar que a bola toque a sua quadra, o que permitiria que o adversário marcasse um ponto. Além disso, o principal objetivo deste fundamento é controlar a bola de forma a fazê-la chegar rapidamente e em boas condições

nas mãos do levantador, para que este seja capaz de preparar uma jogada ofensiva.

O fundamento passe envolve basicamente duas técnicas específicas: a "manchete", em que o jogador empurra a bola com a parte interna dos braços esticados, usualmente com as pernas flexionadas e abaixo da linha da cintura; e o "toque", em que a bola é manipulada com as pontas dos dedos acima da cabeça.

Quando, por uma falha de passe, a bola não permanece na quadra do jogador que está na recepção, mas atravessa por cima da rede em direção à quadra da equipe adversária, diz-se que esta pessoa recebeu uma "bola de graça".

Manchete

É uma técnica de recepção realizada com as mãos unidas e os braços um pouco separados e estendidos, o movimento da manchete tem início nas pernas e é realizado de baixo para cima numa posição mais ou menos cômoda, é importante que a perna seja flexionada na hora do movimento, garantindo maior precisão e comodidade no movimento. Ela é usada em bolas que vem em baixa altura, e que não tem chance de ser devolvida com o toque.

É considerado um dos fundamentos da defesa, sendo o tipo de defesa do saque e de cortadas mais usado no jogo de voleibol. É uma das técnicas essenciais para o líbero mais também é empregada por alguns levantadores para uma melhor colocação da bola para o atacante.

LEVANTAMENTO

O levantamento é normalmente o segundo contato de um time com a bola. Seu principal objetivo consiste em posicioná-la de forma a permitir uma ação ofensiva por parte da equipe, ou seja, um ataque.

A exemplo do passe pode-se distinguir o levantamento pela forma como o jogador executa o movimento, ou seja, como "levantamento de toque" e "levantamento de manchete". Como o primeiro usualmente permite um controle maior, o segundo só é utilizado quando o passe está tão baixo que não permite manipular a bola com as pontas dos dedos, ou no voleibol de praia, em que as regras são mais restritas no que diz respeito à infração de "carregar".

Também se costuma utilizar o termo "levantamento de costas", em referência à situação em que a bola é lançada na direção oposta àquela para a qual o levantador está olhando.

Quando o jogador não levanta a bola para ser atacada por um de seus companheiros de equipe, mas decide lançá-la diretamente em direção à quadra adversária numa tentativa de conquistar o ponto rapidamente, diz-se que esta é uma "bola de segunda".

ATAQUE

O ataque é, em geral, o terceiro contato de um time com a bola. O objetivo deste fundamento é fazer a bola aterrissar na quadra adversária, conquistando deste modo o ponto em disputa. Para realizar o ataque, o jogador dá uma série

de passos contados ("passada"), salta e então projeta seu corpo para a frente, transferindo deste modo seu peso para a bola no momento do contato.

O voleibol contemporâneo envolve diversas técnicas individuais de ataque:

Ataque do fundo: ataque realizado por um jogador que não se encontra na rede, ou seja, por um jogador que não ocupa as posições 2-4. O atacante não pode pisar na linha de três metros ou na parte frontal da quadra antes de tocar a bola, embora seja permitido que ele aterrisse nesta área após o ataque.

Diagonal ou **Paralela:** indica a direção da trajetória da bola no ataque, em relação às linhas laterais da quadra. Uma diagonal de ângulo bastante pronunciado, com a bola aterrissando na zona frontal da quadra adversária, é denominada "diagonal curta".

Cortada ou **Remate:** refere-se a um ataque em que a bola é acertada com força, com o objetivo de fazê-la aterrissar o mais rápido possível na quadra adversária. Uma cortada pode atingir velocidades de aproximadamente 200 km/h.

Largada: refere-se a um ataque em que jogador não acerta a bola com força, mas antes toca-a levemente, procurando direcioná-la para uma região da quadra adversária que não esteja bem coberta pela defesa.

Explorar o bloqueio: refere-se a um ataque em que o jogador não pretende fazer a bola tocar a quadra adversária, mas antes atingir com ela o bloqueio oponente de modo a que ela, posteriormente, aterrisse em uma área fora de jogo.

Ataque sem força: o jogador acerta a bolamas reduz a força e conseqüentemente sua aceleração, numa tentativa de confundir a defesa adversária.

Bola de xaque: refere-se à cortada realizada por um dos jogadores que está na rede quando a equipe recebe uma "bola de graça" (ver *passé*, acima).

BLOQUEIO

Bloqueio triplo.

O bloqueio refere-se às ações executadas pelos jogadores que ocupam a parte frontal da quadra (posições 2-3-4) e que têm por objetivo impedir ou dificultar o ataque da equipe adversária. Elas consistem, em geral, em estender os braços acima do nível da rede com o propósito de interceptar a trajetória ou diminuir a velocidade de uma bola que foi cortada pelo oponente.

Denomina-se "bloqueio ofensivo" à situação em que os jogadores têm por objetivo interceptar completamente o ataque, fazendo a bola permanecer na quadra adversária. Para isto, é necessário saltar, estender os braços para dentro do espaço aéreo acima da quadra adversária e manter as mãos viradas em torno de 45-60° em direção ao punho. Um bloqueio ofensivo especialmente bem executado, em que bola é direcionada diretamente para baixo em uma trajetória praticamente ortogonal em relação ao solo, é denominado "toco".

Um bloqueio é chamado, entretanto, "defensivo" se tem por objetivo apenas tocar a bola e deste modo diminuir a sua velocidade, de modo a que ela possa

ser melhor defendida pelos jogadores que se situam no fundo da quadra. Para a execução do bloqueio defensivo, o jogador reduz o ângulo de penetração dos braços na quadra adversária, e procura manter as palmas das mãos voltadas em direção à sua própria quadra.

O bloqueio também é classificado, de acordo com o número de jogadores envolvidos, em "simples", "duplo" e "triplo".

DEFESA

A defesa consiste em um conjunto de técnicas que têm por objetivo evitar que a bola toque a quadra após o ataque adversário. Além da manchete e do toque, já discutidos nas seções relacionadas ao passe e ao levantamento, algumas das ações específicas que se aplicam a este fundamento são:

Peixinho: o jogador atira-se no ar, como se estivesse mergulhando, para interceptar uma bola, e termina o movimento sob o próprio abdômen.

Rolamento: o jogador rola lateralmente sobre o próprio corpo após ter feito contato com a bola. Esta técnica é utilizada, especialmente, para minimizar a possibilidade de contusões após a queda que é resultado da força com que uma bola fora cortada pelo adversário.

Martelo: o jogador acerta a bola com as duas mãos fechadas sobre si mesmas, como numa oração. Esta técnica é empregada, especialmente, para interceptar a trajetória de bolas que se encontram a uma altura que não permite o emprego da manchete, mas para as quais o uso do toque não é adequado, pois a velocidade é grande demais para a correta manipulação com as pontas dos dedos.

Posição de expectativa: Estratégia ou tática adotada antes do saque adversário de posicionamento da defesa, podendo ser no centro ou antecipado em uma das metades da quadra.

FUTEBOL SETE

REGRA Nº 01 - CAMPO DE JOGO

01 - Dimensões:

O campo de jogo deve ser retangular, tendo um comprimento mínimo de 40 metros e máximo de 60 metros, a sua largura mínima será de 20 metros e máximo de 40 metros.

Seu comprimento sempre deverá ser maior que a largura. É recomendável, para segurança, que após as linhas laterais e de fundo haja uma área do maior tamanho possível, chamada de recuo, **sendo que o mínimo desta área deverá ser 01 metro.**

02 - Marcação de Campo:

O campo de jogo deverá ser marcado por linhas bem visíveis com 10 centímetros de largura, pintadas na cor branca e que deverão acompanhar o nível do campo. As linhas que limitam o campo de maior comprimento são denominadas de

LINHAS LATERAIS e as de menor comprimento LINHAS DE FUNDO.

Na metade do campo será traçada uma linha divisória de lado a lado, denominada de LINHA CENTRAL. O centro do campo será marcado por um ponto bem visível, exatamente na metade da linha central, com 10 cm de raio. Paralelas e equidistantes em 5 metros da linha central serão traçadas duas linhas com 5 metros de comprimento, uma em cada metade do campo, de forma que se for traçada uma linha perpendicular na metade desta linha coincidirá com centro do campo, e serão denominadas de LINHAS DE SAÍDA e marca para a cobrança de SHOOT OUT.

03 - Rede Superior:

É opcional no campo de jogo a colocação da REDE DE PROTEÇÃO SUPERIOR feitas de material apropriado, com pequenas aberturas de modo não permitir a passagem da bola.

04 - Área de Meta e Marca de Pênalti:

a) - Área de meta e pênalti:

De cada extremidade do campo, serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de fundo, à distância de 5 metros de cada poste de meta, estas linhas avançarão 8 metros pelo campo adentro, e serão unidos em suas extremidades, por uma linha paralela à linha de fundo, com 15 metros de comprimento.

Em cada área de meta terá a MARCA DE PÊNALTI que deve ser definida por um ponto bem visível, com 10 cm de raio, na metade da LINHA FRONTAL da área de meta (a 8 m da linha de fundo), este ponto marca o local da execução do pênalti.

b) - Metas:

As metas devem ser colocadas e fixadas no centro de cada linha de fundo. Serão formadas por dois postes verticais que deverão ser redondos, equidistantes das marcações de tiro de canto, com uma distancia entre si de 5 metros, medidos por dentro e ligados por uma barra horizontal (travessão), cuja face interior ficará a altura de 2,20 metros do solo. A largura e espessura dos postes e da barra transversal deverão ter as mesmas medidas, (10 centímetros) e serem pintadas na cor branca.

Por traz das metas deverão ser colocadas redes que obrigatoriamente serão presas nos postes, na barra transversal e no solo, e deverão estar convenientemente sustentadas e colocadas de modo que não dificulte a ação do goleiro.

As redes deverão ser feitas de material que não ofereçam perigo aos praticantes, com pequenas aberturas de modo não permitir a passagem da bola.

05 - Mesa do Representante/Assistente de Arbitragem e Delegado:

Deverá ter uma mesa com duas cadeiras, localizada no encontro da linha lateral com a linha central, para a função de Assistente de Arbitragem e Delegado de jogo.

06 - Zona de Substituição e de Retorno de Cartões Disciplinares:

Localizada em frente da mesa do Representante/Assistente de Arbitragem, junto à linha lateral, são duas linhas paralelas de no mínimo 01 metro, sendo 50 cm dentro do campo e 50 cm fora do campo, sendo que esta demarcação fora do campo poderá exceder este tamanho, estas linhas devem ser paralelas e estar a uma distancia entre elas de 10 metros, (conforme desenho do campo de jogo), onde deverá ser feita toda a substituição decorrente do jogo, bem como retorno dos atletas decorrentes das punições de cartão disciplinar.

07 - Banco de Reservas:

O campo de jogo deverá ter bancos de reservas um de cada lado, destinado aos atletas reservas e componentes da Comissão Técnica, ficando cada equipe no banco situado em seu lado de defesa do campo.

Os Atletas reservas devem permanecer sentados em seus respectivos bancos de reservas ou quando em aquecimento com os devidos coletes, nos locais apropriados e determinados pelos árbitros.

Não será permitido ao Massagista, Atendente Médico ou Fisioterapeuta e ao Preparador Físico permanecerem em pé durante a partida quando não estiverem executando suas funções, não sendo permitido qualquer tipo de manifestação dos integrantes do Banco de Reservas durante a partida.

08 - Área de Atuação do Técnico:

A área de atuação do técnico estará localizada em frente aos bancos de reservas, demarcada por linhas bem visíveis, deverá estar a uma distancia de no mínimo 50cm da linha lateral, prolongando-se de um lado até a linha da Zona de Substituição e do outro lado até a Linha de Fundo.

Aos Técnicos será permitido transmitir suas instruções e permanecer em pé durante a partida, dentro de sua área de atuação, desde que não interfiram no andamento da partida e não atrapalhem o deslocamento dos Árbitros atletas e não poderão ultrapassar o limite de sua área de atuação demarcada. Caso não haja a marcação da área de atuação, o técnico só poderá transmitir suas orientações em frente ao banco de reservas.

Quando o banco de reservas estiver localizado nos fundos do campo o mesmo terá sua ÁREA DE ATUAÇÃO definida:

REGRA Nº 02 - A BOLA

01 - O quique da bola é medido soltando-a de uma altura de 02 dois metros em campo de grama natural ou sintético, medindo-se então a altura máxima que abola atinge no retorno de seu 1º (primeiro) quique, não pode ultrapassar 80 cm de altura, aceitando uma variação de até 15% a mais deste valor.

02- A bola só poderá ser trocada durante a partida, com autorização dos árbitros.

03 - Ambas as equipes, deverão apresentar cada uma 01 bola em condições de jogo, sendo que as bolas reservas em condições de uso deverão ficar na mesa do representante.

04 - Se a bola perder sua condição normal de jogo durante o transcorrer da partida, esta deverá ser interrompida, a bola substituída e a partida reiniciada com a execução de “BOLA AO CHÃO, no local onde a mesma perdeu sua condição normal de jogo”.

a) Se ocorrer a inutilização da bola dentro da área de meta o bola ao chão deverá ser executado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

05 - Se a bola perder sua condição normal de jogo no exato momento em que é posta em movimento, (início, reinício, tiro ou arremesso de meta, arremesso de canto, tiro livre, pênalti ou arremesso lateral) e antes de ser tocada por outro atleta, a bola será substituída e o lance será repetido.

REGRA Nº 03 - NÚMERO DE ATLETAS

01 - A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta obrigatoriamente de sete atletas, um dos quais será o goleiro. O jogo não poderá iniciar-se sem o número mínimo de jogadores 07 (sete) por equipe, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

OBS.: Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos.

02 - Poderá ser registrado em súmula o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado até o final da partida, inclusive na prorrogação se houver.

03 - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, ficando restritas aos atletas registrados em súmula.

04 - O Atleta só poderá executar o arremesso lateral ou de canto, após ter entrado no campo, pela zona de substituição.

05 - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for

com jogador do banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

A equipe poderá substituir o goleiro, quantas vezes forem necessário, inclusive nas decisões de cobranças de Penalidades Máximas e Shoot Out.

06 - O Atleta que estiver lesionado poderá deixar o campo por qualquer lugar, desde que autorizado por um dos árbitros, mas o seu substituto deverá entrar pela zona de substituição.

07 - O Atleta que for atendido dentro do campo de jogo quando ocorrer uma lesão, **inclusive o goleiro, deverá obrigatoriamente ser substituído**, podendo retornar assim que a bola entrar em jogo.

08 - Atletas com ferimentos e que estejam sangrando, não poderão permanecer no campo de jogo, devendo obrigatoriamente deixar o campo para serem medicados, podendo retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.

09 - A partida não poderá ser interrompida para a substituição de atleta, salvo em caso de contusão grave e confirmada pelo médico ou na ausência deste pelo massagista ou alguém autorizado.

10- Os CAPITÃES de ambas as equipes devem obrigatoriamente assinar a súmula antes do início do jogo, o que atesta que todos os atletas e membros da comissão técnica de suas equipes que estão relacionados em súmula são exatamente os que irão participar da partida.

11 - Se um atleta ou integrante da Comissão Técnica do banco de reservas entrar no campo e impedir ou tentar impedir a marcação de um gol, este deverá ser expulso do campo (Cartão Vermelho) e a partida reiniciada com um Tiro Livre a ser cobrado no local onde ocorreu a infração, se dentro da área de meta, o tiro livre será cobrado na intersecção da linha frontal da área com a linha lateral da mesma.

12-PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO:

a) O substituto não ingressará no campo antes que o atleta substituído tenha deixado o campo de jogo;

b) A entrada e saída dos atletas deve ser realizada na ZONA DE SUBSTITUIÇÃO

c) Os atletas que voltam de atendimento médico após contusão, deverão receber ordem do árbitro para voltar a campo, mesmo com bola em jogo.

d) O atleta que volta para completar a equipe na aplicação do Cartão Vermelho, chagado ao término do tempo de 2 (dois) minutos, CRONOMETRADOS, de bola em jogo, deverá

Receber autorização do árbitro para adentrar ao campo de jogo, e somente poderá receber esta autorização quando a bola estiver parada.

REGRA Nº 04 - UNIFORME DOS ATLETAS E COMISSÃO TÉCNICA

01 - O uniforme dos atletas consistirá de: Camisa ou regata com numeração visível, calção curto, meias de cano longo, caneleiras e chuteira de Futebol Sete ou tênis apropriado nos diversos materiais existentes, ficando terminantemente proibido o uso de chuteiras com travas.

a) Os atletas ao entrarem no campo para o início ou reinício da partida, deverão estar com as camisas por dentro dos calções, porém durante o jogo poderá usá-las por fora.

b) É obrigatório o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar completamente cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador, (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

c) É permitido ao atleta o uso de bermuda térmica na mesma cor do calção e joelheira de elástico ou neopreme, prendedores de cabelos confeccionados em plásticos ou elásticos, além de tornozeleira, que poderá ser usada a critério, por dentro ou por fora das meias.

02 - É vedado ao atleta o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro como perigoso ou nocivo à prática do desporto, não podendo usar colar, brinco, pulseira, gesso, piercing, anéis, imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte e afins. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que a seu critério, possa molestar ou causar dano ao adversário ou a si próprio. Não sendo obedecido em sua determinação, impedirá a participação do atleta.

03 - O goleiro usará uniforme de cor diferente dos outros atletas, sendo permitido a este, exclusivamente a título de proteção, o uso de calça de agasalho, não podendo esta ter bolso ou zíper. Ao goleiro será permitido o uso do boné com a aba para frente.

04 - Os atletas terão que usar nas costas e na frente das respectivas camisas, números, de 01 a 99, com 20 (vinte) a 30 (trinta) centímetros de altura nas costas e de 8 (oito) a 10 (dez) centímetros na frente, não sendo permitida a repetição de números na mesma equipe. É também obrigatória cor diferente dos números em relação à camisa.

05 - **Para o início ou reinício da partida**, o atleta deverá estar sempre muito bem uniformizado, camisas para dentro do calção e meias levantadas, sempre observando o que determina a regra, sendo que no decorrer da partida poderá usar a camisa para fora do calção, mas as meias deverão sempre estar levantadas.

06 - O capitão da equipe deverá obrigatoriamente ser identificado com uma braçadeira de cor diferente do uniforme, devendo estar fixada em um de seus braços e cabe-lhe determinar um novo capitão entregando-lhe a braçadeira quando for expulso ou tiver que deixar o campo por uma contusão.

a) O capitão da equipe uma vez feito o sorteio e tendo assinado a súmula do jogo, não necessita estar no campo, para o início ou reinício da partida.

07 - Os componentes da Comissão Técnica apenas poderão permanecer no banco de reservas vestidos de **bermudas**, se a mesma tiver comprimento na **altura dos joelhos e ainda se tal peça for do uniforme da equipe**, caso contrário os mesmos deverão estar vestidos com calças compridas, camisas com mangas, tênis, chuteiras para futebol sete, ou sapatos. É terminantemente proibida calça curta ou similar, camisas sem mangas, chinelos ou similares.

08 - O atleta para poder permanecer no banco de reservas, bem como para efetuar o aquecimento deverá estar vestido **OBRIGATORIAMENTE com coletes de cor diferente daquela que predomina o uniforme de sua equipe.**

09 - A equipe que for fazer opção pelo goleiro linha deverá ter no banco de reserva uma camisa avulsa com a mesma numeração do atleta que exercerá esta função, sendo que esta camisa deverá ter uma cor diferente dos jogadores de linha ou igual a camisa de goleiro.

10 - O Atleta que se apresentar no campo de jogo utilizando sob seu calção a bermuda térmica, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante do calção ou todos os atletas com a mesma cor.

11 - O Atleta poderá jogar de óculos apropriados, porém o árbitro deverá constar em súmula à responsabilidade do mesmo por qualquer acidente. bem como poderá usar proteções durante os jogos para evitar lesões, como tornozeleiras, coqueiras, máscaras faciais, e afins, desde que não sejam perigosas para si ou para os adversários.

REGRA Nº 05 - TEMPO DE JOGO

01 - O tempo de duração de uma partida de Futebol Sete obedecerá às seguintes determinações:

a) Prorrogações; serão opcionais em conformidade com o Regulamento da Competição.

b) Toda e qualquer paralisação por motivo de contusão, ou a critério do árbitro deverá ter o tempo acrescentado em qualquer dos períodos.

c) O tempo de jogo em qualquer dos períodos deverá ser prorrogado para a execução de um PENALTI ou SHOOT OUT, encerrando-se o jogo após a bola tocar em outro atleta, nas traves ou travessão e retornar ou sair do campo, ser

chutada para fora do campo tocar no goleiro e entrar, for defendida pelo goleiro ou entrar diretamente no gol.

FUTSAL

As equipes

Uma equipe de futsal é composta por cinco jogadores, dentre os quais um é o goleiro. Não se pode começar uma partida sem que as duas equipes tenham pelo menos quatro atletas e, caso uma das equipes fique reduzida a três jogadores, a partida é interrompida.

A arbitragem:

A arbitragem no futsal fica a cargo do árbitro, dos fiscais de linha, do anotador e do cronometrista. O primeiro é a autoridade máxima da partida, zela pelo cumprimento das regras e avalia a conduta dos participantes. Os fiscais de linha são equivalentes aos “bandeirinhas” do futebol de campo, que agora são chamados de auxiliares. O anotador controla as substituições, registra as faltas e examina as fichas dos jogadores. O cronometrista cuida do tempo, travando e destravando o cronômetro.

As regras

Para se acompanhar uma partida de futsal, é necessário conhecer algumas regras básicas que diferem das do futebol de campo:

a) do jogo

durante a partida, cada equipe poderá fazer um número ilimitado de substituições, desde que avise antes ao anotador;

é permitida a troca de posições entre o goleiro e um jogador qualquer, desde que autorizada pelo árbitro;

a duração de uma partida é de 40 minutos de jogo, divididos em dois tempos de 20. O cronômetro é parado cada vez que a partida é interrompida. A partir das semifinais do Mundial, caso uma partida termine empatada, haverá um intervalo de cinco minutos até a prorrogação, que tem duração de dez minutos, com troca de campo aos cinco. A partida será encerrada assim que uma das equipes marcar o gol de ouro. Se persistir o empate, será cobrada uma série de cinco tiros livres diretos da marca penal para cada equipe, como no futebol de campo;

o pedido de tempo, que pode ser feito pelo técnico ou pelo capitão, paralisa a partida por um minuto;

cada equipe tem direito a dois pedidos de tempo por período;

caso termine um dos períodos antes da cobrança de uma penalidade máxima, o tempo é prorrogado até a sua execução (quando o goleiro defender ou a bola bater na trave e retornar ou ultrapassar a linha de fundo, o tempo acaba).

b) das faltas

lançar-se pelo solo, projetando os pés na direção do adversário, na disputa pela bola – o chamado carrinho – é considerado falta;

demorar mais de quatro segundos para repor a bola em jogo é falta e a posse de bola é concedida à equipe adversária;
o atleta que cometer cinco faltas está automaticamente desclassificado e poderá ser substituído;
o sistema de punições com os cartões amarelo e vermelho é igual ao do futebol de campo;
quando um jogador é expulso, sua equipe permanecerá com um jogador a menos por dois minutos, a menos que, antes do término desse período sofra um gol, quando poderá efetuar a substituição imediatamente;
a partir da sexta falta coletiva em cada período, não será permitida a formação de barreira em cobranças de falta do adversário e não poderá haver nenhum atleta entre a bola e a linha do gol, com a exceção do goleiro (caso um jogador da equipe infratora invada esse espaço, o árbitro deverá puni-lo com o cartão amarelo e mandar que se repita a cobrança; caso o jogador seja da equipe beneficiada, a posse de bola passará para a equipe adversária).

c) dos arremessos

a bola lançada pelo goleiro com as mãos não poderá atravessar o meio da quadra antes de tocar no solo ou em algum jogador; caso isso ocorra, será anotado tiro livre indireto para a equipe adversária, cobrado do pequeno círculo central;
o arremesso lateral deverá ser cobrado com os pés, do exato lugar em que a bola tiver saído pela linha lateral;
o arremesso de canto também é executado com os pés, do vértice formado pelas linhas da quadra;
não será anotado o gol que seja feito de qualquer arremesso, a menos que a bola seja tocada por algum jogador que não seja o goleiro;
também não será válido o gol decorrente de um tiro livre indireto, a menos que a bola seja tocada por um jogador, inclusive o goleiro.

d) mudanças

os gols resultantes de tiros de dentro da área são válidos;
ao goleiro é permitido sair da área, desde que ele receba a bola fora da área e a conduza com os pés;
para dar mais agilidade ao jogo, a bola ficou mais leve e maior.

4.2_ JOGOS DE PRAIA:

ORDEM	MODALIDADES DE PRAIA	GÊNERO
01	HAND BEACH	MISTO
03	BASQUETEBOL DE PRAIA	MISTO

HAND BEACH

Bola: É lisa e de borracha. A Bola masculina mede aproximadamente 360g com um diâmetro de 17,5cm. A Bola feminina pesa aproximadamente 290g

com um diâmetro de 16,5cm. Para crianças e categorias menores deve ser usada uma bola com peso e diâmetro menores.

Equipes: Cada equipe é composta por 8 jogadores (destes, devem estar presentes no início do jogo no mínimo 6 jogadores). Cada time deve manter durante todo o jogo 4 jogadores na quadra (1 goleiro e 3 na linha). O número de substituições é ilimitado. Se o número de jogadores durante o jogo for menor que 4, o jogo termina e o outro time conquista a vitória.

Jogadores: Todos os jogadores devem jogar descalços (mas podem usar meias e bandagens), o uniforme deve ser composto com camisa e shorts, ambos devidamente numerados.

Goleiro: Quando o goleiro não está em posse da bola, ele pode deixar sua área e jogar como um jogador de linha normal, com o resto do time. Se o goleiro, jogando na linha, marcar um gol, seu time ganha 1 ponto extra. Após cada gol é o goleiro quem dá continuidade ao jogo, lançando a bola de sua área.

Gol: Um Gol é marcado quando a bola ultrapassa a "Linha do Gol" e vale a princípio 01 ponto. **Mas nas seguintes situações ocorrem**

bonificações: Vale 2 Pontos se o Gol for marcado em jogada aérea. Caso o goleiro, jogando na linha, faça o Gol. Em caso de uma cobrança de "6 metros". Gol do goleiro em sua área no modo "Um Jogador Contra o Goleiro". Vale 3 Pontos Caso o goleiro, jogando na linha, fizer um gol em jogada aérea.

Substituições: As substituições são ilimitadas durante o jogo, mas apenas podem ser feitas na "Linha Lateral", ao longo de seus 15 metros e do lado em que se encontre a mesa dos "Oficiais de Mesa".

Escanteio: O lance de escanteio é ordenado desde que a bola tocada pela equipe defensora ultrapasse a linha de fundo (sem que o goleiro desta tenha tocado na bola). O lance é executado no ponto de interseção da "linha de 6 metros" e a "linha lateral", do lado onde a bola tenha saído.

Lance Lateral: Um lance lateral é aplicado quando a bola passa pela "Linha Lateral", tendo tocado no time adversário. O lance lateral é cobrado do lugar onde a bola saiu na "Linha Lateral" ou caso tenha saído pela lateral, mas na "área do goleiro" é cobrada na interseção da "Linha Lateral" com a "linha de 6 metros". Durante a cobrança os jogadores de defesa devem estar a uma distância mínima de 1 metro.

Lance Livre: Caso ocorra a violação de alguma regra, o time adversário ganha um "Lance Livre". Este deverá ser cobrado no local onde fora cometida a infração. Durante a cobrança os jogadores de defesa devem estar a uma distância mínima de 1 metro da cobrança e alinhados na "linha de 6 metros".

Lance de 6 metros: esta é uma adaptação do Lance de 7 metros do Handebol. Na cobrança o jogador não deve tocar ou cruzar a linha da "área do gol" até a bola sair de suas mãos. O goleiro e os outros jogadores devem manter-se a uma distância mínima de 1 metro do arremessador. Se um gol for

marcado em uma cobrança de 6 metros, o time é bonificado com um ponto extra.

Esclarecimentos: O lançamento de início de jogo é feito através do lance de um árbitro ("bola ao ar"). Após um gol, o jogo recomeça com a reposição de bola feita pelo goleiro em sua área. Sempre que a bola sair pela linha de fundo, sem tocar na defesa, sua reposição é feita pelo goleiro. As linhas da quadra são marcadas com uma fita plástica, elástica e de 8 cm de largura. As linhas do gol devem ser desenhadas no chão ou marcadas também por uma fita elástica.

BASQUETEBOL DE PRAIA – MISTO

Todas as ações referentes ao jogo e à competição são regidas pelas Regras Oficiais editadas pela FIBA e adotadas pela CBB, exceto pelas seguintes alterações previstas especificamente para o Basquetebol de Praia:

1. **O JOGO** – O Basquetebol de Praia é jogado por 2(duas) equipes compostas de 8(oito) atletas cada uma, sendo 4(quatro) em quadra e 4(quatro) substitutos.
2. **O EQUIPAMENTO** (Quadra e Dimensões) - A quadra de jogo será delimitada na areia da praia por fitas de nylon, com as dimensões de 20 metros de comprimento por 10 metros de largura, medidas da margem interna das linhas limítrofes.
3. **JOGADORES, SUBSTITUTOS E TÉCNICOS** – Cada equipe deverá constituir-se de 8(oito) jogadores, um dos quais será o capitão, com 4(quatro) atuando em quadra e 4(quatro) reservas, que substituirão o técnico nos pedidos de tempo e nas substituições da equipe, na ausência do mesmo.
4. **DURAÇÃO DO JOGO** – O jogo consistirá em 2(dois) tempos de 10(dez) minutos cada, com intervalo entre eles de 5(cinco) minutos. O cronômetro será travado apenas em tempos debitados, execução de lances-livres e quando for solicitado pela arbitragem, com exceção dos últimos 2(dois) minutos de cada tempo de uma partida, que serão cronometrados integralmente.
5. **TEMPO DEBITADO** – Cada equipe terá direito a 1(um) tempo debitado de 1(um) minuto, a cada meio tempo.
6. **EMPATE E PERÍODOS EXTRAS** – Se um empate for verificado ao final do segundo meio tempo, o jogo será decidido em um período extra, através do critério de morte súbita, com a equipe marcadora da primeira cesta nesse período sendo considerada vencedora independente do valor da cesta.
7. **REGRA DOS 3 SEGUNDOS** – O atleta não poderá permanecer, por mais de 3 segundos, no espaço abaixo e próximo à cesta, com objetivo de tirar vantagem no jogo.
8. **LANCES-LIVRES** – A distância da área de lance - livre será delimitada a 5(cinco) metros de distância da linha final da quadra, sendo essa distância identificada por bandeirinhas colocadas nas laterais fora do campo de jogo, cabendo à arbitragem a indicação da colocação do executante.

9.**FALTAS** – Um jogador que cometer 3(três) faltas, sejam elas de qualquer tipo (pessoais, antidesportivas ou técnicas), terá que deixar a partida automaticamente, sendo substituído.

10.**DRIBLE** – A bola poderá ser rolada no chão e esse drible será completado no instante em que o jogador toque simultaneamente com ambas as mãos ou permita que a bola pare em uma ou ambas as mãos. Não há limite para o número de passos que um jogador poderá dar quando a bola não estiver em contato com suas mãos ou sendo driblada.

11.**SUBSTITUIÇÃO** – O substituto, quando for entrar na partida, deverá dirigir-se à área de substituição (indicada pela área determinada), deixando seu companheiro sair primeiro, para depois adentrar a quadra de jogo.

12.**REGRA DOS 15 SEGUNDOS** – Quando uma equipe obtiver o controle de uma bola viva na quadra, deverá fazer um arremesso à cesta em, no máximo, 15(quinze) segundos.

13.**UNIFORME** – O uniforme dos jogadores será constituído de camisa ou camiseta , além de calção de jogo ou praia (homens) e biquíni, short ou maiô (mulheres) , com cor ou cores iguais para o restante da equipe. As camisas deverão ser numeradas obedecendo à numeração entre 4 e 15. Os jogadores poderão jogar descalços ou com meias, só sendo permitida a utilização de qualquer outro calçado com a devida autorização da arbitragem.

4.3_ MODALIDADES INDIVIDUAIS:

ORDEM	MODALIDADE	PROVAS	GÊNERO	
01	ATLETISMO	100 M/RASOS	F	M
02		200 M/RASOS	F	M
03		400 M/RASOS	F	M
04		LANÇAMENTO DO DARDO	F	M
05		LANÇAMENTO DO DISCO	F	M
06		800 M	F	M
07		1.500 M	F	M
08		REVEZAM. 4X100 M	F	M
09		REVEZAMENTO 4X400M	F	M
10		SALTO EM DISTÂNCIA	F	M
11		SALTO EM ALTURA	F	M
12	NATAÇÃO	50 M NADO CROW	F	M
13		50 M NADO PEITO	F	M
14		50 M NADO COSTAS	F	M
15		RAVEZAM. 4X50 M CROW	F	M
16		50 M NADO LIVRE	F	M
17	XADREZ	---	MISTO	
18	TIRO	---		
19	TÊNIS DE MESA	---	F	M

ATLETISMO

Atletismo - Regras Básicas

O objetivo básico do atletismo é correr mais rápido, saltar mais e arremessar mais longe que seus adversários. Cada prova possui regras próprias, que serão abordadas abaixo.

Pista – tem 400m de comprimento com oito raias e áreas para os demais eventos (lançamentos e saltos).

Todas as provas de pista (corridas) terminam no mesmo ponto, o que varia é apenas o local da largada e o número de voltas.

100m / 200m / 400m – os corredores com os oito melhores tempos nas eliminatórias classificam-se para a disputa final. O atleta que tiver o tempo mais rápido das semifinais largará na raia número 4, teoricamente a melhor raia, por estar ao centro da pista e possibilitar a visualização de todos os adversários. O atleta com o segundo melhor tempo largará na raia 5, o terceiro tempo na raia 3, o quarto tempo na raia 6 e, posteriormente, raias 2, 7 e 8. Se um corredor "queimar" a largada, ou seja, partir antes do sinal, uma nova largada será feita. Caso o mesmo atleta "queime" duas vezes a largada, ele será desclassificado da prova. A diferença, quanto às regras dos 100, 200 e 400m é somente o local de onde acontece a partida.

Nestas 3 provas não é permitido o desbalizamento, ou seja, cada atleta só pode correr dentro da sua própria raia. Caso haja invasão de raias, o atleta será desclassificado.

Revezamentos 4x100 / 4x400m – são as únicas provas coletivas do atletismo. São disputadas por 8 equipes de 4 atletas, que têm que passar um bastão após correr determinada distância (100 ou 400m) para um companheiro continuar a corrida até que se complete o percurso.

A passagem do bastão é o ponto crítico da prova, principalmente no revezamento 4x100m, por exigir muita velocidade e precisão na passagem. Existe uma área de 20m, sendo 10m antes e 10m depois da linha dos 100m, dos 200m e dos 300m, chamada zona de passagem ou zona de troca. O atleta que irá receber o bastão pode se posicionar até 10m antes da zona de passagem para iniciar a aceleração, mas só poderá receber bastão quando estiver dentro da área delimitada para a passagem do bastão. Já no revezamento 4x400m, por ser uma prova de maior distância, a passagem do bastão não precisa ser tão rápida, pois pode haver tempo para recuperação. Nesta prova não existe zona de aceleração antes da zona de passagem. Apenas a primeira passagem do bastão é feita nas balizas de largada, as demais são realizadas na raia mais interna possível. A equipe que estiver na frente, tem preferência para se posicionar na raia 01.

800m / 1500m – a largada não é feita com blocos de partida (apoio para os pés para facilitar o arranque) como acontece nas provas de menor distância.

Nos 800m, os 8 corredores largam em suas respectivas raias e, após a primeira curva, é permitido o desbalizamento, onde cada atleta vai procurar ficar na parte mais interna possível da pista.

Nos 1500m, podem correr até 12 atletas numa mesma prova. Eles largam lado a lado, porém o desbalizamento é permitido imediatamente após o sinal de partida.

Lançamento de Dardo – se na disputa houver menos de 08 competidores, cada atleta tem direito a 06 lançamentos, vencendo aquele que conseguir lançar a uma distância maior. Se houver mais de 08 atletas na competição, serão disputadas duas fases, uma de classificação, com 03 lançamentos para cada atleta, e uma final, na qual os 08 melhores classificados terão direito a mais 03 lançamentos para decidir o vencedor.

Um lançamento só é válido se tocar o solo dentro da área delimitada e com a ponta do dardo primeiro.

Lançamento de Disco – o número de tentativas é o mesmo do lançamento de dardo, 6 se houver menos de 08 competidores, ou duas séries de 03 lançamentos, caso haja mais de 08 atletas na disputa.

O atleta não pode pisar fora do círculo de lançamento até que o disco toque o solo dentro da área delimitada.

Salto em Altura – o atleta só pode estar com um pé no solo no momento do salto e cada competidor tem direito a 03 tentativas para conseguir ultrapassar a barra. Se não conseguir, é eliminado e, se conseguir, ganha 03 novas chances para vencer uma altura superior.

Salto em Distância – cada competidor tem direito a 03 tentativas na fase de classificação e, os 08 primeiros colocados disputam a final com mais 03 saltos para decidir o vencedor, vence quem atingir a maior distância. No caso de menos de 8 competidores disputarem a prova, cada um terá 6 tentativas para fazer o salto, sem necessidade de uma final.

Existe uma tábua de madeira de 20cm de largura de onde os atletas devem fazer o salto. Se o atleta pisar depois dessa tábua, o salto não será validado.

A marca válida é a mais próxima da tábua deixada pelo atleta na areia, é por esse motivo que os atletas sempre aterrissam com as mãos para frente, para não ter a possibilidade de elas tocarem na areia para trás do local de aterrissagem.

NATAÇÃO

a) O atleta inscrito somente poderá participar de até 2 (dois) provas individuais e 1 (um) revezamentos.

As prova serão disputadas sem divisão por faixa etária, apenas por gênero feminino e masculino;

- b)** O anunciador oficial fará 02 (duas) chamadas para cada prova.
- c)** Na primeira chamada, o atleta deverá se dirigir para a raia que lhe houver sido designado.
- d)** O atleta inscrito em uma prova e que não possa participar, poderá ser substituído por outro companheiro, observada a limitação imposta no parágrafo “a”.
- e)** A confirmação da equipe de revezamento será efetuada em papeleta fornecida pela coordenadores.
- f)** A ordem dos nadadores será de acordo com a papeleta, devendo ser mantida no decorrer da prova.
- g)** A equipe que desrespeitar esta ordem será automaticamente desclassificada.
- h)** Somente poderão permanecer no recinto da piscina os nadadores chamados, os árbitros e as demais autoridades diretivas da competição.
- i)** As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:
- k)** Em caso de empate na classificação geral, o desempate será efetuado pelo maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, segundos, terceiros e assim sucessivamente até o desempate.
- l)** Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Coordenador da modalidade.

OBS.: As provas serão realizadas de forma alternada: masculino e feminino.

XADREZ

Objetivo

O objetivo final é capturar o rei adversário.

Preparação

Cada jogador começa com 16 peças, dispostas na primeira linha na seguinte sequência: torre, cavalo, bispo, rei e dama (a dama na casa da sua cor), bispo, cavalo e torre. Na segunda linha 08 peões. Note que a torre da direita deve estar em uma casa branca.

As brancas começam.

Como Jogar

A cada vez um jogador faz um movimento. As peças têm movimento diferenciado, o que faz com que tenham valores diferentes. Veja em resumo como se comportam as peças:

Rei - é a peça mais valiosa, pois, se capturado a partida termina; pode movimentar-se em qualquer direção, mas só uma casa; não pode se mover para uma posição em que possa ser imediatamente capturado.

Dama – é a peça mais poderosa; pode ir para qualquer direção.

Torre – movimenta-se na horizontal ou na vertical

Bispo – movimenta-se na diagonal

Cavalo – movimenta-se uma casa na diagonal e uma casa na horizontal ou vertical, afastando-se do ponto de que partiu; é a única peça que pode pular outras no seu caminho.

Peão – movimenta-se uma casa para frente (da posição inicial pode avançar duas casas de uma vez); captura avançando uma casa na diagonal (é a única peça cujo movimento na captura é diferente do movimento normal); nunca pode recuar; se chegar até a última casa de uma fila é promovido a qualquer outra peça (só não um rei)

Captura: se dá por substituição; uma peça que tomar o lugar de uma peça adversária a terá capturado; a peça capturada sai do jogo; não é permitido capturar uma peça da sua própria cor.

Xeque: quando o rei é ameaçado, está em xeque; se não houver defesa, é xeque-mate e final de partida. A defesa contra um xeque pode ser de três tipos: mover o rei, capturar a peça que está dando xeque ou colocar uma peça entre a peça que está dando xeque e o rei (a não ser que seja um cavalo, pois ele pode saltar sobre as outras peças).

Roque: um movimento especial em que o rei avança duas casas na direção da torre e a torre salta por cima do rei. Pode ser feito com qualquer uma das duas torres, mas para isso é preciso que nem o rei nem a torre tenham ainda sido movimentado. Além disso, é proibido fazer roque quando se está em cheque.

En passant: assim que um peão avança duas casas, se ele parar ao lado de um peão adversário, o peão adversário pode capturá-lo avançando em diagonal, como se o primeiro peão tivesse avançado apenas uma casa e não duas.

Final de Partida

Se um jogador der xeque-mate no outro, ele vence. Se um jogador não puder mover nenhuma peça, mas não estiver em xeque, a partida é considerada empatada. Se um jogador não tiver material suficiente para dar xeque-mate no outro (pelo menos uma dama ou uma torre ou dois bispos ou um bispo e um cavalo ou um peão, que possa ser promovido), também é empate. Ainda é possível que, em qualquer momento do jogo, os dois jogadores de comum acordo considerem a partida como empatada. Um jogador que achar que não tem mais chance, pode abandonar a partida, dando a vitória ao adversário.

ALGUNS PRINCÍPIOS ELEMENTARES

IMPORTÂNCIA DAS PEÇAS:

A importância das peças varia de acordo com a posição. Uma peça bem colocada é mais poderosa que uma peça mal colocada. Mas é necessário que o principiante tenha uma noção dos valores das peças para que possa julgar quais trocas lhe serão favoráveis. Um dos meios mais comuns é tomar um peão como unidade para dar valor às outras peças. Os valores então seriam:

Dama - 9 a 10

Torre - 5

Bispo - 3 a 3,5

Cavalo- 3 a 3,5

O rei tem valor absoluto, já que sua perda implica na derrota.

A ABERTURA

A seguir, alguns princípios para o decorrer da partida que é importante ter em mente especialmente nos primeiros lances, a fase conhecida como abertura.

Desenvolver as peças:

Levar as peças da posição inicial para posições mais centrais, especialmente os bispos e cavalos. Costuma-se desenvolver pelo menos um dos cavalos antes de mover os bispos. As torres e a dama geralmente são as últimas a serem movidas. Até que a maioria das peças esteja melhor colocada, não se move a mesma peça duas vezes, a menos que isso seja necessário ou possa trazer um benefício imediato.

Procurar ter controle do centro:

Como o valor das peças depende de sua posição e mobilidade, ganhar ou perder espaço no Xadrez é algo importante. É recomendável ter algumas peças ou situadas nas casas centrais ou apontando para elas. Geralmente se avança um dos dois peões centrais duas casas e pelo menos um dos cavalos é movido para a coluna do bispo.

Colocar o rei em segurança:

Uma vez atingido um grau mínimo de desenvolvimento, é importante fazer o roque, porque ele deixa o rei mais protegido, além de colocar uma das torres em jogo.

Tempo de jogo:

Cada jogador terá 65 minutos de tempo de reflexão para realizar todos os seus lances.

É expressamente proibido: Opinar na partida alheia; Distrair ou perturbar o adversário de qualquer maneira, Aí incluídos oferecimento de empate repetidas vezes e reclamações sem cabimento.

Emparceiramentos: Nos emparceiramentos ao lado do nome do enxadrista são divulgados a cada rodada os pontos que ele tem. Eventuais incorreções deverão ser reclamadas a um dos árbitros preferencialmente no início da rodada seguinte e somente até o final da rodada seguinte. Se o erro ocorrer na última rodada então a reclamação deverá ser feita até no máximo 10 minutos de afixada a classificação final da categoria. Reclamações feitas fora destes prazos não serão atendidas.

Quanto ao equipamento de jogo: condutor das peças brancas será responsável pela apresentação do jogo de xadrez e o condutor das peças negras será responsável pela apresentação do relógio de xadrez em perfeito estado de funcionamento. Sob pena de perda da partida.

Obs.: As regras da FIDE serão aplicadas a tudo relacionado ao presente torneio, desde que não contrariem este regulamento. O emparceiramento será feito por intermédio do software “Swissperfect”.

O MEIO JOGO

Jogados alguns lances, o tabuleiro já está numa posição bem diferente da inicial. No centro há peões e boa parte das peças já estarão possivelmente melhor posicionadas. O rei está protegido pelo roque. Começa então o meio jogo, a fase onde a grande luta vai ser travada. A seguir, alguns princípios gerais, formulados por William Steinitz, primeiro campeão do mundo de Xadrez, no sinal do século 19:

O exército dominante pode atacar, e deve fazê-lo; caso contrário correrá o risco de perder a vantagem. Deverá atacar o ponto mais fraco da posição do adversário.

Aquele que está na defesa deve querer defender-se e fazer temporariamente concessões.

Em toda posição equilibrada, os dois lados manobram procurando inclinar o equilíbrio a seu favor. Mas uma posição equilibrada gera outras também equilibradas, caso os jogadores joguem com precisão.

A vantagem pode consistir em uma grande e indivisível ou em um conjunto de pequenas. O lado predominante na luta de posições deve acumular pequenas vantagens e transformar as variáveis em constantes.

FINAL DE PARTIDA

Algumas características do final de partida.

Final de partida é o período do jogo em que a posição já está bem simplificada, com poucas peças sobre o tabuleiro.

O rei tem papel importante: o rei abandona sua posição do roque e se dirige ao centro do tabuleiro, protegendo seus peões e atacando os do adversário. Controla um bom espaço e impede a penetração das peças adversárias.

Tenta-se promover os peões: em geral esse é um dos objetivos principais no final de partida. Com o auxílio de uma nova dama, fica mais fácil decidir a partida.

TIRO

Será inserida nesta 1º edição da Olimpíada do servidor Penitenciário, o curso de tiro Olímpico coordenada pelo cel Mário Sérgio de Assunção. O curso terá duração de 3 dias e todas as informações pertinentes ao curso estarão disponíveis no site da SGAP.

As inscrições deverão ser realizadas na Escola Penitenciária, Gerência de Educação e ASSCOM. Cada GD deve montar sua equipe com o máximo de 10 competidores. As provas serão realizadas com armamento “carabina e pistola” ambas calibre 40. Maiores informações no congresso técnico específico para essa modalidade.

TÊNIS DE MESA

Regras Simplificadas de acordo com a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

A Mesa

Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

A Rede

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir as suas parte superior branca e as malhas maiores do que 7,5mm quadrados até no máximo 12mm quadrados.

A Bola

Deve ser feita de celuloide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

A Raquete

1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.

3 - O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.

4 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.

5 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.

A Partida

1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

O Saque

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão

imaginária desta.

3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

4 - Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

Uma Obstrução (Não Vale Ponto)

A partida deve ser interrompida quando:

1 - O saque "queimar" a rede.

2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc.).

Um Ponto

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

1 - Errar o saque.

2 - Errar a resposta.

3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

6 - Movimentar a mesa de jogo.

7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

Correção da Ordem de Sacar, Receber ou Lado

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida. Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

Jogos de Duplas

Valem as mesmas regras, sendo que:

1 - O saque tem que ser feito do lado direito do sacador para o lado direito do recebedor.

2 - Cada atleta só pode bater uma só vez na bola.

3 - A ordem do saque é estabelecida no início do jogo e a sequência será natural:

Atleta A saca para o X

Atleta X saca para o B

Atleta B saca para o Y

Atleta Y saca para o A que, saca para o X e assim, sucessivamente, cada atleta vai dando 2 saques.

No empate 10-10, cada um só dá 1 saque por vez.

4 - Se a bola do saque tocar a rede (queimar), e cair no lado esquerdo do recebedor - além da linha central - o sacador deverá perder o ponto.

DAS PREMIAÇÕES

Art.15º - A PREMIAÇÃO SEGUIRÁ OS SEGUINTE CRITÉRIOS

Troféu e medalhas para os primeiros colocados de cada modalidade, exceto nas modalidades com provas, medalha para os segundos e terceiros colocados. Nas modalidades com provas, será entregue um troféu por equipe para a equipe que alcançar a maior pontuação geral da modalidade e para os destaques de cada modalidade será entregue troféu nas seguintes categorias:

§ 01- Atletismo.....Medalhista

§ 02- Natação.....Melhor nadador

“*” Nas duas modalidades será concedido o troféu para o medalhista que alcançar a maior pontuação levando em consideração que:

Cada **OURO**= 7 / **PRATA**= 3 / **BRONZE**= 1, terão estes valores;

§ 03- Basquetebol de praia.....Cestinha da competição

§ 04- Futebol sete.....Artilheiro e goleiro menos vazado

§ 05- Voleibol.....Maior pontuador

§ 06- Tênis de mesa.....Regularidade

§ 07- Futsal.....Artilheiro e goleiro menos vazado

§ 08 – Handbeach.....Artilheiro e goleiro menos vazado

§ 09 – Xadrez..... Regularidade

§ 10 – Tiro..... Haverá a entrega de certificados para todos os participantes que concluírem o curso e medalhas para as 03 melhores equipes.

§ 11 – Dominó de dupla..... Haverá a entrega de medalhas para as três melhores duplas.

§ 12 – Artes marciais..... Para esta modalidade será montada uma equipe de servidores que voluntariamente devem se inscrever para demonstração de golpes e técnicas.

Troféu e medalhas para o 1º lugar de Cada modalidade e Medalhas do 2º ao 3º lugar, continuam pontuando do 4º ao 8º lugar para fins de classificação;

Troféu para os destaques de cada modalidade;

Troféu para o grupo desportivo com maior delegação inscrita nas modalidades dispostas;

§ 9- **A pontuação será a soma dos pontos obtidos nas colocações a seguir:**

Pontuação:

1º Lugar: 15 pontos

2º Lugar: 12 pontos

3º Lugar: 10 pontos

4º Lugar: 08 pontos

5º Lugar: 06 pontos

6º Lugar: 05 pontos

7º Lugar: 04 pontos

8º Lugar: 03 pontos

Destaques: 08 pontos cada

Melhor torcida: 08 pontos cada

CAPÍTULO VI

DA COMPETIÇÃO JOGOS, PROVAS E COMBATES

Art. 16º - Constarão do programa da I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano, competições nas modalidades esportivas: Atletismo, Basquetebol de praia, Futebol sete, Tiro prático, Voleibol, Xadrez, Futsal, Tênis de mesa, handbeach e Natação.

Art. 17º - As competições serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais adotadas pelas diversas Confederações Brasileiras e pelo disposto neste Regulamento e no Regulamento Técnico de cada modalidade.

Art. 18º – Os Jogos serão disputados sem divisão de modalidades por idade (categoria livre) compreendendo todas as faixas etárias

Art. 19º - Somente poderão participar da I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano, uma equipe em cada modalidade esportiva e gênero, formada por atletas/servidores pertencentes ao seu GD;

Art. 20º - Poderá ser relacionado na ficha de inscrição um número máximo de atletas em cada modalidade e gênero, como descrito a baixo:

§ 1- **Atletismo**..... 24 atletas femininos e 24 masculinos, sendo até dois por prova, exceto o revezamento que deverá ter apenas uma equipe com 04 atletas por GD:

§ 2- **Basquetebol de praia**..... 08 atletas por equipe, sendo obrigatória homogeneidade da equipe numa proporção mínima de 05 homens e 03 mulheres ou vice e versa:

§ 3- **Futebol sete**..... 14 Atletas por GD, nesta modalidade haverá apenas a disputa de equipes masculinas;

§ 4- **Voleibol**..... 12 Atletas por equipe, sendo 1 equipe por GD:

§ 5- **Xadrez**..... 03 Atletas por GD

§ 6- **Hand beach**..... 08 Atletas por equipe, sendo uma equipe por GD. Nesta modalidade a formação das equipes será mista e deve respeitar a proporção mínima de 05 homens e 03 mulheres ou vice-versa;

§ 7- **Tênis de mesa**..... 02 Atletas F/ 02M, 01 atleta titular e o outro reservapor equipe, sendo uma equipe por GD;

§ 8- **Natação**..... 10 atletas masculino e 10 atletas femininos compondo uma equipe de no máximo 20 atletas por GD;

§ 9- **Tiro**..... 10 Atletas, sendo uma proporção mínima de 07 homens e 03 mulher ou vice versa por GD.

§10- **Futsal**..... 12 Atletas por equipe, sendo 01 equipe por GD (esta modalidade será disputada apenas no gênero masculino).

Art. 21° - Para cada modalidade esportiva poderão ser relacionados na ficha geral de inscrição, 1 Técnico e 1 auxiliar-técnico.

Art. 22° - A equipe deverá preencher e entregar na mesa da coordenação da modalidade, a ficha técnica, contendo a relação nominal numerada dos atletas inscritos para o jogo, acompanhada dos respectivos documentos de identificação, 30 minutos antes do horário marcado para iniciar a competição.

Art. 23° - Será dado um prazo de 15 (quinze) minutos somente para o primeiro jogo, para que as equipes apresentem-se em condições de disputar a competição.

Art. 24° - Quando da coincidência de cores nos uniformes das equipes, havendo necessidade de troca (definida pelo professor-árbitro), caberá à equipe que estiver colocada no lado esquerdo da tabela, fazê-lo.

Art. 25° - O atleta, o técnico, auxiliar-técnico ou dirigente que for expulso de um jogo, dependendo da nomenclatura da regra da modalidade, não poderá participar do jogo seguinte, além de ficar sujeito a outras penas impostas pelo Conselho técnico Disciplinar.

Parágrafo Único - O cumprimento da penalidade prevista é de responsabilidade de cada equipe, independente de comunicação oficial e/ou julgamento.

Art. 26° - Quando da interrupção de uma competição por motivo extraordinário, será tomada a seguinte providência:

§ 1 - até 2 (duas) hora - será reiniciada no mesmo local, com o mesmo tempo e placar;

§ 2 - mais de 2 (duas) horas - será anulada, cabendo ao Conselho Técnico Disciplinar determinar novo local (se necessário) e horário.

Art. 27° - Técnico, auxiliar-técnico e massagista, quando estiverem no setor interno de uma competição, deverão vestir calça ou agasalho esportivo, bermuda esportiva, camiseta ou camisa e calçados (sapato ou tênis).

Art. 28° - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo Conselho Técnico Disciplinar do evento.

Art.29° - A I Olimpíada do Servidor Penitenciário Alagoano possui regulamentação específica de disputa para cada modalidade, baseada nas

regras adotada pelas confederações brasileiras, em tudo que não contrarie este regulamento.

DOS CERIMONIAIS

Art.30º – A I Olimpíada do Servidor Penitenciário contará com um Cerimonial de Abertura, organizado pela assessoria de comunicação da SGAP, da qual todos os servidores estão convidados a participar.

§ 1 - Cada Grupamento Desportivo deverá obrigatoriamente apresentar para o desfile de abertura no mínimo 10 atletas, com pena de perda de pontos na classificação geral caso não haja representantes do grupamento no desfile de Abertura.

CAPÍTULO VII

DO CONSELHO TÉCNICO DISCIPLINAR E COORDENAÇÕES

Art. 31º -- No julgamento de recursos processuais decorrentes de indisciplina e de infrações aos Regulamentos e Normas das competições desportivas, o Conselho técnico disciplinara se baseará:

§ Neste Regulamento Geral;

§Na legislação vigente no país para cada modalidade;

CAPÍTULO VIII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32º - Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pelo Conselho Técnico Disciplinar da Olimpíada.