

FUTEBOL

Art. 1º. O tempo de jogo terá duração de 60 minutos, divididos em dois períodos de 30 minutos (SUB 16 MASC), 50 minutos, divididos em dois períodos de 25 minutos (SUB 14 MASC E 13 ACIMA FEMININO) com 10 minutos de intervalo, em todas as etapas. Cada equipe **poderá executar até SETE substituições** (não obrigatórias) durante o jogo.

Art.2º. A classificação das equipes será por pontos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 ponto

§ 1º. Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

I. Entre duas equipes:

- a)** Confronto direto;
- b)** Saldo de gols;
- c)** Menor número de gols sofridos;
- d)** Maior número de gols marcados;
- e)** Menor número de cartões vermelhos;
- f)** Menor número de cartões amarelos;
- g)** Sorteio.

II. Entre três ou mais equipes:

- a)** Maior número de vitórias;
- b)** Saldo de gols entre si;
- c)** Saldo de gols;
- d)** Menor número de gols sofridos;
- e)** Maior número de gols marcados;
- f)** Menor número de cartões vermelhos;
- g)** Menor número de cartões amarelos;
- h)** Sorteio.

§ 2º. Ocorrendo empate no final de um jogo em que seja necessário apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

- I.** Cobrança de uma série de cinco tiros da marca penal, alternados, por cinco atletas diferentes, que tenham concluído o segundo período de jogo;
- II.** Persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros quantos forem necessários, alternadamente, por atletas diferentes, até que se possa considerar uma equipe vencedora. Antes de incluir os cinco atletas que atuaram na situação anterior, deverão ser utilizados todos os demais que concluíram o segundo período do jogo.

Art. 3º. O atleta ou dirigente apenado durante as competições com:

I. Um cartão vermelho: ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código de Justiça Desportiva.

II. Dois cartões amarelos: suspenso automaticamente por um jogo.

§ 1º. OS CARTÕES NÃO SERÃO ZERADOS A CADA FASE.

§ 2º. O controle do número de cartões e cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

§ 3º. Se o técnico, auxiliar-técnico, massagista, médico, fisioterapeuta ou preparador físico, em determinado momento da competição for excluído (Expulso) de uma partida este deverá cumprir no jogo subsequente a suspensão de acordo com a regra da modalidade, independente da punição que poderá ser aplicada pela justiça desportiva.

§ 4º. Se o atleta em determinado momento da partida for advertido com a aplicação de cartão amarelo e nessa mesma partida for-lhe mostrado outro cartão amarelo (2º cartão) e em seguida o cartão vermelho, por infração cometida será computado apenas o cartão vermelho, devendo cumprir no jogo subsequente, a suspensão de acordo com a regra da modalidade, independente da punição que poderá ser aplicada pela justiça desportiva.

§ 5º. Se o atleta em determinado momento da partida, for advertido com a aplicação de cartão amarelo e nessa mesma partida for-lhe aplicado o cartão vermelho direto, por infração cometida, serão computados o cartão amarelo e o vermelho, devendo cumprir no jogo subsequente, a suspensão de acordo com a regra da modalidade, independente da punição que poderá ser aplicada pela justiça desportiva.

Art. 5º. No caso de WO, a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor em 3 x 0.

Art. 6º. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas e dirigentes que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados.

FUTSAL

Art. 1º. O tempo de jogo terá duração de: SUB 08 (DOIS PERÍODOS DE 15 MINUTOS), SUB 10 (DOIS PERÍODOS DE 15 MINUTOS), SUB 12 (DOIS PERÍODOS DE 15 MINUTOS), SUB 14 (DOIS PERÍODOS DE 15 MINUTOS), SUB 16 FEM (DOIS PERÍODOS DE 15 MINUTOS) E ADULTO MASC (DOIS PERÍODOS DE 20 MINUTOS), TODAS AS CATEGORIAS TERÃO O ÚLTIMO MINUTO DE CADA PERÍODO CRONOMETRADO.

Parágrafo. 1º. A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 ponto

Art. 2º. Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

I. Entre duas equipes:

- a) confronto direto;
- b) maior número de vitórias;
- c) menor número de gols sofridos;
- d) maior número de gols marcados;
- e) gols average na chave em que se verificou o empate;
- f) saldo de gols na chave em que se verificou o empate;
- g) melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
- h) sorteio.

II. Entre três ou mais equipes:

- a) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
- b) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- d) gols average na chave nas partidas realizadas entre si;
- e) saldo de gols na chave nas partidas realizadas entre si;
- f) melhor índice disciplinar na chave, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
- g) sorteio.

Art. 3º. Cada fase é considerado uma nova competição, não sendo levados em consideração os resultados da fase anterior.

Art. 4º. Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0.

Art. 5º. Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Cobrança de uma série de cinco penalidades máximas alternadas, que deverão ser cobradas por cinco atletas diferentes;

b) Persistindo o empate serão cobradas penalidades alternadas até definir um vencedor.

Parágrafo único. Estes critérios prevalecerão sobre todos os demais classificatórios.

Art. 6º. O atleta ou técnico apenado durante as competições com:

a) Um cartão vermelho: ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código de Justiça Desportiva;

b) Dois cartões amarelos: suspenso automaticamente por um jogo.

§ 1º. O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

§ 2º. Se o atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente dois cartões amarelos e coincidentemente nessa mesma partida que recebeu o segundo cartão amarelo vier a receber um cartão vermelho, deverá obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática de duas partidas.

Art. 7º. Quando houver coincidência de uniformes, caberá à equipe que estiver à esquerda da tabela de jogo providenciar a troca do uniforme, no tempo máximo de 15 minutos.

Art. 8º. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas e dirigentes que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados. O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da quadra.

VOLEIBOL

Art. 1º. A classificação será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 ponto

§ 1º. Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

I. Entre duas equipes:

- a)** confronto direto
- b)** set average;
- c)** pontos average.

II. Entre três ou mais equipes:

- a)** set average entre as equipes empatadas;
- b)** pontos average entre as equipes empatadas;
- c)** sorteio.

Art. 2º. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas e dirigentes que estiverem inscritos na súmula, devidamente uniformizados.

Art. 3º. O atleta, técnico, assistente-técnico ou dirigente desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pela Justiça Desportiva.

Art. 4º. As partidas das equipes do Adulto Masculino e Feminino serão disputadas em melhor de cinco (5) sets e as demais categorias serão disputadas em melhor de três (3) sets até 25 pontos.

BOCHA RAFA VOLLO

Art. 1º – A bocha é considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de três partidas: individual, dupla e trio e SUB 16 E SUB 20 SERÁ COMPOSTA POR DUPLA.

Art. 2º – Na cancha, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Art. 3º – Os atletas ficam impedidos de fumar, tomar bebidas alcoólicas e atender celular dentro das canchas durante as partidas.

Parágrafo único: A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

Art. 5º – Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida. Cada capitão poderá pedir três tempos de dois minutos por partida para dar instruções aos seus atletas, não podendo adentrar na cancha.

Art. 6º – Nas partidas por equipe, cada município deverá participar com no mínimo quatro e no máximo seis atletas, sendo obrigatória a participação de quatro atletas durante uma partida completa (individual, dupla e trio). Cada atleta poderá jogar duas categorias durante a partida. As substituições poderão acontecer nas categorias dupla e trio a qualquer momento.

Parágrafo Único – As normas dos jogos serão conforme a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão (com adaptações da Federação Catarinense de Bocha e Bolão se houver necessidade).

Art. 7º – As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as etapas.

Art. 8º – O uniforme do atleta deverá ser composto por: camisa, calça de agasalho ou bermuda e tênis com meia.

Art. 9º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por partidas ganhas, adotando-se o seguinte critério:

- a) 3 x 0 – 3 pontos
- b) 2 x 1 – 2 pontos
- c) 1 x 2 – 1 ponto
- d) 0 x 3 – 0 ponto
- e) ausência – 0 ponto

Parágrafo único: Ocorrendo empate na classificação serão empregados os seguintes critérios:

- 1 – Entre duas equipes: confronto direto
- 2 – Entre três ou mais equipes:
 - a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
 - b) saldo de pontos em todas as partidas;
 - c) soma dos pontos em todas as partidas;
 - d) Sorteio.

BOLÃO 23

Art. 1º - As pistas, bolas e pinos deverão obedecer às regras oficiais, cujas principais determinações são:

Art. 2º - Competirá sempre um atleta por vez, de cada equipe, alternadamente em cada pista, sendo 20 arremessos para cada um, tanto no masculino como no feminino, na modalidade CHEIA, sem viela determinada. São cinco bolas nas pistas 1, 2, 3 e 4.

Art. 3º - O reconhecimento das pistas terá a duração máxima de 30 minutos.

Art. 4º - As equipes serão formadas por quinze atletas, podem jogar quinze (15) atletas, 10 pontuam (entre os 10 atletas que pontuam, obrigatoriamente 2 (dois) atletas SUB 23).

Art. 5º - Os atletas, durante o tempo em que estiverem arremessando suas bolas, poderão ser orientados pelo técnico ou capitão da sua equipe.

Art. 6º - Para efetuar o lançamento de cinco bolas em cada pista, o atleta terá o tempo máximo de cinco minutos. Não completados os seus arremessos no tempo determinado, perderá o direito de efetuá-los, marcando-se ZERO ponto às bolas que restarem.

Parágrafo Único – Ao soar o alarme do relógio controlador, estando com a bola na mão, o atleta terá mais 30 segundos para efetuar o último arremesso.

Art. 7º - Durante o tempo em que estiverem na pista, o bolonista e o técnico não poderão fumar nem fazer uso de bebidas alcoólicas e telefone, não podendo também se ausentar das pistas, sob pena de advertência ou desclassificação.

Art. 9º - Os bolonistas não poderão ser molestados por ruídos ou atos cometidos pelos demais atletas ou assistentes que prejudiquem os seus arremessos.