



JOGOS DA TERCEIRA IDADE

JOTI LAGES



REGULAMENTO TÉCNICO 2026



BOCHA RAFA VOLLO

NAIPE: Masculino e Feminino.

IDADE: Nascidos até o ano de 1966.

Art. 1º. A modalidade de Bocha nos **Jogos da Terceira Idade (JOTI LAGES)**, será realizada em cancha de areia ou carpe.

Art. 2º. Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

§ 1º. No naipe Feminino, fica permitido “Rafar” a bola por toda a cancha a partir da linha de 7 metros sendo que a atleta deverá soltar a bola nos 4 metros e a mesma deverá ter contato com o solo após a Linha dos 7 metros.

§ 2º. No naipe Masculino o “rafa” segue a regra da modalidade.

Art. 3º. A modalidade de bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo se compõe de uma partida de trio.

§ 1º. A forma de disputa da etapa municipal será definida em Congresso Técnico.

DAS EQUIPES E JOGOS

Art. 4º. As equipes serão formadas por **3 (três) jogadores titulares**.

Art. 5º. Antes do início de cada jogo, o responsável deverá entregar a relação dos jogadores junto à mesa de controle e assinar a súmula, devendo designar, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com a coordenação e juízes.

Art. 6º. Na pista, somente será permitida a presença de atletas titulares, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 7º. Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das áreas de competição.

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. 8º. Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 ponto

Art. 9º. As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

Parágrafo único - Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1. Maior número de confrontos vencidos dentro da chave;

2



2. Maior número de bolas feitas em todas as partidas dentro da chave;
3. Maior saldo de bolas em todas as partidas dentro chave;
4. Menor número de bolas sofridas em todas as partidas da chave;
5. Sorteio.

Art. 10º. A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

Art. 11º. As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

Art. 12º. O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

Art. 13º. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da FME.



CANASTRA

NAIPE: Masculino e Feminino.

IDADE: Nascidos até o ano de 1966.

Art. 1º. A modalidade de Canastra dos **Jogos da Terceira Idade (JOTI LAGES)**, será regido por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Da formação da equipe: As equipes serão formadas por **2 (dois) jogadores titulares**.

Art. 3º. A forma de disputa será definida pela coordenação técnica ou servidor designado e de acordo com o número e participantes.

Art. 4º. Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos, em única partida.

§ 1º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

VITÓRIA	2 PONTOS
DERROTA	1 PONTO
AUSÊNCIA	0 PONTO

§ 2º. Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – **Entre duas equipes:** confronto direto;

2 – **Entre três ou mais equipes:**

- maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
- sorteio.

Art. 5º. O objetivo é formar um jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2(dois) baralhos completos, com as cartas **ÁS, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, VALETE, DAMA e REI**.

Parágrafo único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 6º. Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11(onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

Parágrafo único - Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

Art. 7º. Distribuídas as cartas, só poderão ser visualizadas após a distribuição de todas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar a mesa ou descartando uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode abaixar nenhuma carta ou jogo.

Parágrafo único. Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.



Art. 8º. Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

Art. 9º. Após a lixada, deverá permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Parágrafo único. Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

Art. 10º. O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da (s) dupla (s) que não o pegou.

§1º. - O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

§2º. - Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

§3º. - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

§4º. - Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes NÃO pegaram os mortos e não houver a batida final, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

Art. 11º. Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

Art. 12º. Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 13º. Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Parágrafo único. No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

Art. 14º. Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Parágrafo único. Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa (não) pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

Art. 15º. Para a contagem dos pontos:



10 (dez) pontos	valor de todas as cartas;
300 (trezentos) pontos	canastra real (sem coringa);
200 (duzentos) pontos	canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);
100 (cem) pontos	batida final;
100 (cem) pontos	morto perdido – contagem negativa;
100 (cem) pontos	não abaixar nada – contagem negativa.

Parágrafo único - Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhados pelo jogador adversário.

Art. 16º. Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 3.000 x 00.

Parágrafo único. Caso a equipe perdedora por WO seja eliminada da competição, todos os seus resultados serão desconsiderados para efeito de apuração e classificação.

Art. 17º. Não será permitida a interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

Parágrafo único. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário;
3. Comprar 2 vezes seguidas, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, acarretará na soma de 100 pontos para o adversário, recolhe-se as cartas e continua o jogo.
5. O jogador que visualizar as cartas antes de finalizada a distribuição acarretará na soma de 100 pontos para o adversário.

Art. 18º. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da FME.



DOMINÓ

NAIPE: Masculino e Feminino.

IDADE: Nascidos até o ano de 1966.

Art. 1º. A modalidade de Dominó nos **Jogos da Terceira Idade (JOTI LAGES)**, será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Da formação da equipe: As equipes serão formadas por **2 (dois) jogadores titulares**.

Art. 3º. A forma de disputa será definida pela coordenação técnica ou servidor designado e de acordo com o número e participantes.

Art. 4º. As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 5º. Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

Parágrafo único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

Art. 6º. Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o "saiador" da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador "saiador" da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

Art. 7º. Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 8º. A "batida" final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 9º. Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 10º. Caso haja um "fecha", contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

Parágrafo único - Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Art. 11º. Na etapa estadual os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos, e nas etapas microrregionais em jogo único de 150 pontos.

§ 1º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

VITÓRIA	2 PONTOS
DERROTA	1 PONTO
AUSÊNCIA	0 PONTO



§ 2º. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

- a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- b) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- c) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- d) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
- e) Sorteio.

§3º. Em caso de WO a equipe que comparecer será declarado vencedor e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 12º. Joga-se com qualquer número de “dobles” ou pedras do mesmo naipe.

Art. 13º. Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, acarretarão na soma de 20 pontos para o adversário;
2. Cometer "gato" ou mostrar a pedra acarretará na soma de 20 pontos para o adversário;
3. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, acarretará na soma de 20 pontos para o adversário, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

Art. 14º. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da FME.



TRUCO

NAIPE: Masculino e Feminino.

IDADE: Nascidos até o ano de 1966.

Art. 1º. A modalidade de Truco nos **Jogos da Terceira Idade (JOTI LAGES)**, será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Da formação da equipe: As equipes serão formadas por **2 (dois) jogadores titulares**.

Art. 3º. Para as partidas deverá ser usado o Baralho Espanhol.

Art. 4º. A forma de disputa será definida pela coordenação técnica ou servidor designado e de acordo com o número e participantes.

Art. 5º. Fica a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

Art. 6º. Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: **Paus, Copas, Espadas e Ouro**.

Art. 7º. O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a sequência das mesmas.

Art. 8º. É permitido ao “MÃO” no momento do corte olhar uma carta de seu companheiro, e conseqüentemente ao “PÉ” – quem distribui as cartas – também tem o direito de olhar uma carta de seu companheiro.

Art. 9º. As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti – horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a sequência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): **3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4**.

Art. 10º. Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao “cortador” se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o “pé” fará o corte e dará as cartas automaticamente.

Art. 11º. Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

Art. 12º. Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

§1º. Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.

§2º. Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

Art. 13º. Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).



Art. 14º. A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mão não poderá ser utilizada.

Art. 15º. Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de três.

Art. 16º. O "pé" deverá embaralhar as cartas com as mãos apoiadas sobre a mesa. O adversário deverá pegar o baralho e cortá-lo, retirando uma carta para seu companheiro e entregá-lo para que o PÉ possa fazer a distribuição das mesmas aos jogadores.

Art. 17º. Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

Art. 18º. Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

Art. 19º. Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do "tento".

Art. 20º. Os sinais não poderão ser dados na forma de códigos (palavras ditas pela metade), em outros idiomas ou "batida Morse ou silvos". Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

Art. 21º. Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

Art. 22º. Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com "trucada", podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

§ 1º. Em caso de empate nas 3 (três), sem "trucada", ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente;

§ 2º. Quem "truca" ou "retruca" em carta exposta, perde em caso de empate.

Art. 23º. Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) "tentos". Se uma das duplas estiver com 11 (onze) "tentos", e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) "tentos". Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

Art. 24º. Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão "trocar" (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: "VAMOS JOGAR" ou "NÃO VAMOS JOGAR".

Parágrafo único. Na mão de onze – no escuro -, após a distribuição das cartas apenas o MÃO – vez de jogar – poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

Art. 25º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:



VITÓRIA	2 PONTOS
DERROTA	1 PONTO
AUSÊNCIA	0 PONTO

Art. 26º. Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

Parágrafo único. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – **Entre duas equipes:** confronto direto

2 – **Entre três ou mais equipes:**

- a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.
- b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.
- c) Sorteio.

3 – Em caso de WO a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

Art. 27º. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da FME.



VOLEIBOL CÂMBIO

NAIPE: Misto

IDADE: Nascidos até o ano de 1966.

Art. 1º. A modalidade de Truco nos **Jogos da Terceira Idade (JOTI LAGES)**, será regida por este regulamento e suas especificações.

Art. 2º. Da formação da equipe:

Equipes com no máximo **14 (quartoze) jogadores**, sendo 09 (nove) titulares e 5(cinco) reservas, com no máximo 5 homens na equipe e no máximo de 4 (quatro) homens em quadra por equipe. Será permitida a presença de uma pessoa designada como Capitão(ã) por uma equipe, para auxiliar dentro da quadra de jogo.

Art. 3º. Tempo de jogo:

- Cada jogo terá o tempo de 15 (quinze) minutos ou 15 (quinze) pontos, o que ocorrer primeiro, mediante ao congresso técnico com as equipes, o tempo da partida pode ser alterado.

- Caso a partida esteja empatada no placar ao término do tempo regulamentar, o árbitro dará o aviso às equipes de que haverá uma prorrogação, sendo que será efetuado novo sorteio de saída de bola dando, a vitória aquela que conquistar o primeiro ponto único (PONTO DE OURO).

Art. 4º. Materiais:

Uma quadra de voleibol, uma bola de voleibol, uma rede de voleibol instalada na altura de 2,43m.

Art. 5º. Formação das Equipes: Cada equipe ocupará meia quadra. Os nove jogadores de cada equipe dispostos na meia quadra, de frente para a rede, ocuparão os espaços demarcados pela “regra” nas seguintes posições:

Posição 1 – Lado direito ao fundo da quadra.

Posição 2 – No meio ao fundo da quadra.

Posição 3 – Lado esquerdo ao fundo da quadra.

Posição 4 – Lado esquerdo da quadra, atrás da linha de 3 metros.

Posição 5 – Lado esquerdo da quadra, próximo a rede.

Posição 6 – Centro de rede.

Posição 7 – Lado direito da quadra, próximo a rede.

Posição 8 – Centro da quadra.

Posição 9 – Lado direito da quadra, atrás da linha de 3 metros.

Posições 10, 11 e 12, 13, 14, 15,16 – Os três jogadores reservas ficarão em fila na lateral direita da meia quadra da sua equipe, no lado de fora, em ordem sequencial, para entrar em campo por ocasião do rodízio, após comunicado à arbitragem, se a equipe desejar jogar com os reservas.

Art. 6º. Desenvolvimento do jogo:

- Após o sorteio da posse de bola, o início do jogo se dará pelo jogador da posição 8 que lançará a bola por cima da rede em direção a quadra adversária.



- Todos os jogadores dessa equipe executam o rodízio.
- O saque será a bola arremessada, sempre por cima da rede, devendo ser respeitada a linha dos três metros, e não podendo o jogador saltar no momento do saque.
- A recepção da bola será com bola presa, podendo ser executado no mínimo um e no máximo três passes, sendo o terceiro, obrigatoriamente, o passe de arremesso pelo jogador da posição 8 para o lado adversário, e este não poderá saltar. Em síntese, no máximo, três jogadores da mesma equipe tocarão na bola durante cada jogada.
- Será considerado toque, para a contagem dos três permitidos, apenas bola presa ou oimada, ou seja, não serão interpretados como toque, possíveis sequências de batidas na bola entre um, dois ou mais jogadores. Não é permitido o toque proposital de um jogador na bola para que amortecia a bola deliberadamente para um colega de equipe a fim de facilitar o domínio do mesmo, salvo quando o toque pela interpretação do árbitro não tiver a intenção de tal ação.

Art. 6º Reversão da Bola:

- Somente quando a bola não ultrapassar a rede ou for arremessada para fora da meia quadra oposta na situação de saque.

Art. 7º Pontuação:

- Será executada em “Time Break”, somando ao final do tempo o maior número de pontos obtido.
- Será considerado ponto para a equipe adversária quando:
 1. - Um jogador deixar a bola cair no chão dentro do limite de sua quadra.
 2. - O rodízio não for executado corretamente, conforme a regra.
 3. - O número de passes for incorreto, acima do permitido.
 4. - Não for respeitada a posição de arremesso.
 5. - A bola arremessada não ultrapassar a rede.
 6. - A bola arremessada cair fora do limite da quadra adversária.
- O jogo reinicia com a posse de bola pela equipe que conquistou o ponto.

Art. 8º Classificação:

Para efeito de classificação fica assim decidido:

VITÓRIA	2 PONTOS
DERROTA	1 PONTO
AUSÊNCIA	0 PONTO

Art. 9º Desempate:

Quando ocorrer empate entre as equipes ao final dos jogos, será adotado o seguinte critério para declarar o vencedor dos jogos:

1. Confronto direto.
2. Maior saldo de pontos, ou seja, pontos conquistados menos pontos sofridos.
3. Maior número de pontos conquistados pela equipe.
4. Menor número de pontos sofridos pela equipe.



5. Sorteio.

Art. 10º Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão técnica da FME.

TYRONE MACHADO
Superintendente da FME