REGULAMENTO GERAL

Belo Horizonte, agosto a novembro de 2024.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES FUNDAMENTAIS 4
CAPÍTULO II - DAS FINALIDADES 4
CAPÍTULO III - DA PARTICIPAÇÃO 4
CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES DAS AGREMIAÇÕES E ATLETAS 6
CAPÍTULO V - DAS PREMIAÇÕES 7
CAPÍTULO VI - DAS OBRIGAÇÕES DOS CLUBES / AGREMIAÇÕES..... 7
CAPÍTULO VII - DA DIREÇÃO GERAL DA COPA 8
CAPÍTULO VIII - DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA ESPECIAL 8
CAPÍTULO IX - DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES 8
CAPÍTULO X - DAS RECLAMAÇÕES E RECURSOS..... 9
CAPÍTULO XI - DAS COMPETIÇÕES..... 10
CAPÍTULO XII - CONTAGEM DE PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO GERAL 13
CAPÍTULO XIII - DA ORGANIZAÇÃO E FORMAS DE DISPUTA..... 13
CAPÍTULO XIV - REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA AS MODALIDADES 13
Art. 43 – FUTEBOL 7 SOCIETY 13
Art. 44 – FUTEBOL DE CAMPO..... 16
Art. 45 – FUTSAL (Masculino e Feminino) 19
Art. 46 – PETECA (Masculino e Feminino) 20
Art. 47 – SINUCA..... 22
Art. 49 – VOLEIBOL (Adulto Masculino e Feminino)..... 23
Art. 50 – VOLEI NA AREIA 4x4(Misto, Masculino e Feminino) 24
Art. 52 – FUTEVÔLEI (Masculino) 26
Art. 53 – TÊNIS 27
Art. 54 – BEACH TENNIS 28
Art. 52 – DEMONSTRATIVO DA PREMIAÇÃO A SER OFERECIDA 30

MODALIDADES

01) Futsal Masculino Sub-11
02) Futsal Masculino Sub-13
03) Futsal Masculino Sub-15
04) Futsal Feminino Livre (14 anos ou mais)
05) Futebol 7 Society Masculino Adulto (sub13, sub 15, sub 30)
06) Futebol 7 Society Masculino Master (31+)
07) Futebol 7 Society Masculino Sênior (48+)
08) Futebol de Campo Masculino 30+(30 a 47anos)
09) Futebol de Campo Masculino 48+
10) Voleibol Masculino quadra Adulto (16 ou mais)
11) Voleibol Feminino quadra Veterano (35+)
12) Voleibol de areia Misto 4x4 Livre (16 anos ou mais)
13) Voleibol de areia dupla Masculino Livre (16 anos ou mais)
14) Voleibol de areia dupla Feminino Livre (16 anos ou mais)
15) Futevôlei Masculino Livre (16 anos ou mais)
16) Beach Tennis misto (Livre)
17) Beach Tennis Feminino (Livre)
18) Beach Tennis Masculino (Livre)
19) Peteca Masculino 16+
20) Peteca Masculino 30+
21) Peteca Masculino 40+
22) Peteca Feminino Livre (16 anos ou mais)
23) Sinuca Ouro Livre (Livre)
24) Sinuca prata Livre (Livre)
25) Tenis 2ª classe masculina 16+
26) Tenis 3ª classe masculina 16+
27) Tenis 4ª classe masculina 16+
28) Tênis 5ª classe masculina 16+
29) Tenis 2ª classe feminina 16+
30) Tenis 3ª classe feminina 16+
31) Tenis 4ª classe feminina 16+
32) Tênis 5ª classe feminina 16+

CAPÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES FUNDAMENTAIS

Art. 1 - O presente Regulamento regerá a Copa FECEMG 2024.

Art. 2 - Os participantes são considerados conhecedores das leis esportivas, ficando deste modo sujeito a todas as suas disposições e às do presente Regulamento.

Art. 3 - A Copa, constituída de torneios interclubes nas modalidades elencadas no presente Regulamento, será realizada, conforme divulgação oportuna a ser feita pela Federação.

Art. 4 - O presente Regulamento não tem efeito retroativo, mas as penalidades aplicadas pela Direção Geral do Torneio ou pelo TJE, no ano anterior, deverão ser cumpridas na íntegra.

Parágrafo Único – O não cumprimento deste dispositivo sujeitará os infratores às sanções previstas no artigo 23 deste Regulamento, que serão aplicadas de ofício pela Direção Geral do Torneio, tão logo tome conhecimento e se comprove o cometimento da infração.

CAPÍTULO II
DAS FINALIDADES

Art. 5 - A Copa FECEMG é uma atividade de caráter prioritariamente amadora, que visa oferecer a oportunidade de uma interação social e desportiva entre os Clubes/Associações afiliados à Fecemg.

§ 1º - Exaltar e estimular a prática esportiva como instrumento colaborador na formação da personalidade, atuando como oportunidade e incentivo para a autorrealização e o equilíbrio emocional dos participantes.

§ 2º - Buscar o lema “O importante não é vencer, mas competir. E com dignidade” do Barão Pierre de Coubertin.

CAPÍTULO III
DA PARTICIPAÇÃO

Art. 6 - Podem participar das competições associados inscritos pelas Agremiações filiados à FECEMG, exceto sócios-atletas profissionais.

Art. 7 - Nenhum atleta poderá disputar por mais de uma Agremiação, mesmo em modalidades diferentes, sob pena de sua eliminação do Torneio e perda de

pontos da Agremiação na partida que tenha dado origem a recurso.

Parágrafo Único – Ocorrendo a perda de pontos, o placar do jogo, qualquer que seja ele, será desconsiderado, e para fins de classificação, será computado o placar mínimo da modalidade.

Art. 8 - O atleta poderá disputar apenas duas modalidades por uma mesma Agremiação, correndo, no entanto, por sua conta e da Agremiação respectiva, os riscos de eventual coincidência de jogos.

Art. 9 - As Agremiações que se inscreverem para a disputa das modalidades da Copa FECEMG 2024, deverão providenciar a inscrição dos atletas, por modalidades específicas na quantidade e nos prazos estipulados neste Regulamento ou em Notas Oficiais expedidas pela Direção Geral no decorrer das competições.

§ 1º - A inscrição dos atletas deverá ser realizada eletronicamente através do e-mail copafecemg2024@gmail.com dentro do prazo estipulado por categoria.

§ 2º - Mesmo estando relacionado na Ficha Coletiva de Inscrição o atleta só será considerado inscrito se preencher os requisitos estipulados no Regulamento Geral.

§ 3º - A Agremiação que utilizar em qualquer jogo, atleta que não tenha sido previamente inscrito na modalidade, ou que tenha sido relacionado em desacordo com as normas estipuladas no presente Regulamento, estará sujeita a perda automática dos pontos disputados, medida que será tomada de ofício pela Direção Geral do Torneio, sem prejuízo das demais sanções previstas no presente Regulamento. Nesse caso, para fins de classificação, será adotado como resultado do jogo o placar mínimo da modalidade.

Art. 10 - Os atletas deverão comparecer aos jogos munidos de documentos oficiais com foto, podendo utilizar também carteira da Fecemg, das Federações Esportivas ou dos Clubes.

Parágrafo Único – Assistentes (torcedores) poderão acompanhar as equipes disputantes aos locais de jogos, desde que os próprios interessados façam contato prévio com os Clubes aonde os jogos venham a ser realizados, e obtenham a autorização para tal, sujeitando-se às normas e restrições existentes.

Art. 11 - Em todas as modalidades em disputa, os atletas deverão participar dos jogos programados trajando uniforme da Agremiação que representam, sendo o uso facultativo nas modalidades: Sinuca.

CAPÍTULO IV
DAS INSCRIÇÕES DAS AGREMIAÇÕES E ATLETAS

Art. 12 - A inscrição das Agremiações, nas diversas modalidades, será feita em formulário próprio, nos prazos estipulados pela Diretoria de Esportes da FECEMG.

§ 1º - A Agremiação participante deverá credenciar um Diretor, para representá-la junto a FECEMG, durante o período de realização da COPA FECEMG no presente ano. Credenciamentos anteriores não terão validade, e qualquer reclamação ou recurso, apresentados por pessoa não credenciada, não serão analisados.

§ 2º - As inscrições, nas modalidades e de atletas, são de inteira responsabilidade das Agremiações, e o recebimento dado pela FECEMG não as isenta das irregularidades porventura existentes.

Art. 13 - As inscrições acontecerão em duas etapas, sendo elas:

a) 1º etapa: cada clube poderá inscrever apenas 01 (uma) equipe/dupla por modalidade/categoria/gênero;
b) 2º etapa: Após todas as agremiações tiverem tido a oportunidade de inscrever suas equipes/duplas, e havendo vagas nos torneios, será possível a inscrição de até mais 01 (uma) equipes/duplas por modalidade/categoria/gênero, se ainda houver prazo.

Parágrafo Único – A Inscrição de novas equipes/duplas serão realizadas de acordo com a ordem de chegada.

Art. 14 - A relação de inscrição dos atletas, caso não seja entregue com o total de nomes previstos para inscrição na modalidade, poderá ser completada até data a ser estipulada pela Direção Geral da COPA FECEMG.

§ 1º - A Agremiação que tiver pessoas a ela ligadas e que sejam responsáveis por adulteração ou falsificação de documentos será eliminada da COPA FECEMG em disputa. Neste caso, serão desconsiderados todos os resultados obtidos na modalidade e fase em disputa, para fins de classificação e premiação.

Art. 15 - As modalidades esportivas serão disputadas em locais disponibilizados pelas agremiações, de acordo com a conveniência de data e horário e logística a ser analisado pela Direção da FECEMG.

§ 1º - A Agremiação que tendo feito a inscrição não tenha colocado campo, quadra ou outras instalações específicas à disposição, bem como aquela que tenha disponibilizado, mas que por qualquer motivo, as mesmas não sejam

escolhidas para ser utilizadas, deverá participar da competição nas instalações indicadas pela Direção da COPA FECEMG.

CAPÍTULO V
DAS PREMIAÇÕES

Art. 16 - Será oferecida premiação (troféus para os Clubes e medalhas para os atletas) 1º e 2º colocados em cada modalidade na quantidade estipulada neste Regulamento..

CAPÍTULO VI
DAS OBRIGAÇÕES DOS CLUBES / AGREMIAÇÕES

Art. 17 - Todos os Clubes / Agremiações têm por obrigação:

a) Recolher as multas porventura aplicadas pela Direção Geral da COPA FECEMG ou pela Diretoria Executiva, tão logo tenha em seu poder a informação sobre os valores devidos;

b) Franquear a entrada de atletas, árbitros, delegados indicados pela FECEMG, bem como dos assistentes, durante as competições ou reuniões;

c) Zelar para que as finalidades sejam observadas por todos os integrantes de sua Agremiação durante o seu transcurso, principalmente no aspecto segurança das equipes visitantes, árbitros e demais pessoas ligadas à competição. É da inteira responsabilidade do Clube mandante de qualquer jogo, ou onde se realize qualquer evento, solicitar policiamento, se julgado necessário, ou promover a segurança por meios próprios;

d) Apresentar à FECEMG, dentro do prazo estipulado, quaisquer documentos necessários para prova, quando solicitado;

e) Acompanhar a divulgação das notas oficiais e resoluções da Direção Geral da COPA FECEMG ficando a Agremiação responsável pela não observância desses itens;

f) Apresentar com cada equipe representativa os acessórios necessários à prática do esporte que vai disputar, tais como: uniformes, bolas, petecas, etc.

CAPÍTULO VII
DA DIREÇÃO GERAL DA COPA

Art. 18 - A COPA FECEMG será dirigida pelos Coordenadores, designados pelo Presidente da FECEMG, aos quais compete:

a) Fazer cumprir o presente Regulamento, as Notas Oficiais e Resoluções expedidas;

b) Proceder às modificações no presente Regulamento, preferencialmente antes do início da disputa da modalidade a ser abordada, com o objetivo de corrigir erros, aperfeiçoar o Regulamento ou dirimir dúvidas;

c) Elaborar as tabelas e fazer o movimento técnico da COPA FECEMG;

d) Com a presença, não obrigatória dos interessados, efetuar o sorteio das Agremiações inscritas em cada modalidade, para confecção das tabelas dos jogos;

e) Estabelecer data limite para inscrição de atletas nas diversas modalidades.

f) Resolver os casos porventura omissos no presente Regulamento, e emitir parecer e decisões através de Resoluções.

CAPÍTULO VIII
DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA ESPECIAL

Art. 19 - O Tribunal de Justiça Especial (TJE) será composto de 05 (cinco) membros efetivos e 03 (três) suplentes, denominados Auditores, e de 02 (dois) Procuradores, (um titular e um suplente) todos nomeados pelo Presidente da FECEMG, dentre pessoas de reconhecida experiência desportiva.

Art. 20 - Ao TJE caberá, nos termos que dispuser o seu Regimento Interno, apreciar recursos contra decisões da Direção Geral da COPA FECEMG, e, ainda julgar infrações disciplinares, mediante denúncias da Procuradoria.

CAPÍTULO IX
DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 21 - Os clubes que inscreverem atletas que são sócios-atletas profissionais serão eliminados do torneio e os seus adversários terão os pontos das partidas, disputadas ou não, convertidas para o W.O. a favor deles.

Art. 22 - O atleta, técnico, dirigente, médico, massagista, preparador físico ou representante que for expulso em qualquer partida, por agressão física aos árbitros, ou demais autoridades, fica automaticamente ELIMINADO da participação da COPA FECEMG em todas as modalidades, por um ano a partir

da data da infração.

Art. 23 - O atleta, técnico, representante, dirigente, médico, preparador físico ou massagista, que for expulso por outros motivos não previstos no artigo anterior, ficará automaticamente suspenso por uma partida na respectiva modalidade, que será a primeira que sua equipe for disputar, na modalidade, independente das sanções que possam ser aplicadas pela Coordenação da Copa.

Art. 24 - A equipe que incluir em qualquer modalidade ou partida, atleta eliminado ou suspenso conforme previsto nos artigos 19 e 20 perderá os pontos disputados em favor da equipe adversária. O controle das punições de seus atletas e dirigentes é responsabilidade exclusiva das próprias Agremiações.

CAPÍTULO X
DAS RECLAMAÇÕES E RECURSOS

Art. 25 - As Agremiações poderão apresentar Reclamações e Recursos, sempre que se julgarem prejudicadas em seus direitos, as quais deverão ser assinadas pelo seu Presidente, Vice-Presidente, ou pelo Diretor credenciado junto à Direção Geral da COPA FECEMG, anexando provas.

Art. 26 - Não caberá Reclamação de atrasos na apresentação das equipes, sob alegação de mau tempo, problemas de trânsito, transporte ou dificuldades de localizar o local de competição.

Art. 27 - O prazo para a apresentação de Reclamação ou Recurso será até às 17 (dezessete) horas do segundo dia útil após o fato gerador.

§ 1º - O não cumprimento do disposto no parágrafo anterior implicará na decadência do direito de impetrar qualquer Reclamação ou recurso.

Art. 28 - As reclamações ou recursos poderão serem protocolizados na Secretaria da FECEMG, enviadas por e-mail ou outro meio eletrônico de transmissão de dados, desde que seja recebido a comprovação de ciência da FECEMG, pelo autor da Reclamação ou Recurso

Art. 29 - Os recursos protocolizados serão julgados em até 48 horas úteis pela Coordenação da Copa.

Art. 30 - Após receber o veredito do recurso agremiação poderá recorrer em

24 horas úteis na instância superior que na Copa FECEMG 2024 será a presidência da entidade.

CAPÍTULO XI
DAS COMPETIÇÕES

Art. 31 - Os jogos terão início à hora fixada, sendo considerada vencida por WO a equipe que não se apresentar em campo/quadra/mesa, devidamente uniformizada, até 15 (quinze) minutos após o horário estipulado na tabela.

Parágrafo Único – O Artigo 26 poderá ser descumprido através de um acordo entre equipes envolvidas, arbitragem e Coordenação, dentro de um bom senso.

§ 1º - Para efeito de classificação e contagem de pontos, computar-se-á para os casos de WO a contagem mínima referente a cada modalidade.

§ 2º - Para fins de classificação nas modalidades disputadas no sistema de rodízio, será computado quando do primeiro WO de uma equipe, o seguinte placar em favor do adversário:

- FUTSAL: 03x00 (todas as categorias).
- FUTEBOL 7 SOCIETY: 03x00 (todas as categorias).
- FUTEBOL DE CAMPO: 03XOO
- VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO: 03x00, com 25x00 em cada set (todas as categorias).
- VOLEI NA AREIA: 02x00, com 21x00 em cada set. (todas as categorias)
- FUTEVÔLEI: 02x00, com placar de 18x00 em cada set (todas as categorias)
- PETECA: 2 sets a 0, com placar de 21x00 em cada set (todas as categorias).
- SINUCA: 5 jogos (melhor de cinco) a 0, sendo 5 também as vitórias de 05x00.
- . TÊNIS: A vitória por WO ou desistência sem início do confronto na fase de grupos será considerada como vitória por 8/0 e na fase final como vitória por 2 sets a 0, com parciais de 6x0 e 6x0.
- BEACH TENIS: A vitória por WO ou desistência sem início do confronto na fase de grupos será considerada como vitória por 8x0 e na fase final como vitória por 2x0, com parciais de 6x0 e 6x0.

Art. 32 - Á equipe que incorrer em WO durante as competições, será

aplicado:

I - Quando do primeiro WO: perda dos pontos em disputa para a equipe adversária, que comparecendo ao local do jogo tenha assinado a súmula;

II - Quando incorrer no segundo WO, considerando-se para tal o seu comparecimento nos jogos da fase em disputa, a equipe reincidente:

a) Perderá os pontos em disputa na forma do item I;

b) Será desclassificada da modalidade.

Art. 33 - A equipe perderá os pontos e sofrerá a sanção cabível nos termos dos itens I e II acima, mas estarão isentas de outras sanções. Havendo desclassificação de uma equipe por reincidência de WO, serão anulados todos os resultados dos jogos por ele disputados na fase em questão, e os jogos ainda a realizar serão automaticamente cancelados.

Parágrafo Único – Ocorrido o disposto no caput deste artigo ou no caso de desistência de qualquer equipe, com a disputa da modalidade em andamento, todos os resultados dos jogos que ela porventura já tenha realizado serão CANCELADOS, não sendo computados para apurar a sua classificação e de nenhum dos demais participantes.

Art. 34 - O abandono de quadra ou campo, antes do término da partida, será considerado como WO.

Art. 35 - A escala dos árbitros e seus auxiliares serão de responsabilidade da Direção Geral da COPA FECEMG, que poderá utilizar-se dos quadros de arbitragem da FECEMG ou das Federações especializadas, se houver, os quais, em nenhuma hipótese, poderão ser vetados, recusados ou impugnados pelas equipes participantes.

Art. 36 - As datas, horários e locais dos jogos só poderão ser alterados por motivo relevante, a critério da Direção Geral da COPA FECEMG.

§ 1º - Havendo interesse das Agremiações envolvidas e atendido o disposto no caput deste artigo, só serão apreciados os pedidos de alteração de tabelas por comum acordo, se apresentados por escrito e assinados pelos representantes credenciados dos dois interessados, com 3 (três) dias úteis de antecedência e que os interessados assumam as despesas extras decorrentes.

§ 2º - Os árbitros das partidas serão os responsáveis pelo cumprimento dos horários estabelecidos para os jogos das diversas modalidades do Torneio. Na ausência do árbitro, a atribuição será do Delegado ou Representante designado pela FECEMG.

Art. 37 - Quando um jogo for interrompido por motivo independente da vontade dos participantes e a paralisação for por tempo inferior a 1/2 (meia) hora, o mesmo terá sequência normal no mesmo dia.

Parágrafo Único - Ultrapassando a paralisação do prazo de 1/2 (meia) hora, serão adotados os seguintes critérios:

a) Se a partida tiver transcorrido 3/4 (três quartos) ou mais do tempo regulamentar de jogo, ela será considerada encerrada mantido o placar e marcações da súmula no momento da paralisação;

b) Se houver transcorrido tempo inferior ao previsto no item a, a partida será suspensa, cabendo à Direção Geral da COPA FECEMG estabelecer novo horário e data para o seu prosseguimento do ponto em que foi interrompida, mantendo-se os mesmos dados e números até então registrados na súmula. Nesse caso, a súmula ficará "aberta" para ser encerrada no dia que o jogo tiver o seu prosseguimento, devendo o mesário e Representante da FECEMG, citar o motivo da paralisação em relatório à parte.

Art. 38 - Quem decide se o campo ou quadra onde os jogos estejam programados estão em condições para realização dos jogos, devido à chuva ou mau tempo, é o árbitro do jogo, ou na ausência dele o Delegado indicado pela FECEMG. De qualquer forma e com qualquer tempo, as equipes são obrigadas a comparecer ao local de jogo para assinatura da súmula. O não comparecimento implicará em considerar a equipe faltosa como tendo incorrido em WO.

Parágrafo Único - Especificamente no caso previsto no caput deste artigo e desde que os atletas se identifiquem regularmente, poderão assinar a súmula sem os uniformes da Agremiação.

§ 1º - Os critérios específicos para avaliar a campanha das equipes em cada modalidade serão publicados pela Direção Geral da COPA FECEMG em Nota Oficial.

§ 2º - Os sorteios serão realizados na Secretaria da FECEMG, após convite às partes e sem obrigatoriedade de presença das mesmas, ficando, no entanto, os ausentes sem direito de questionamento posterior.

Art. 39 - Deverão ser obedecidas as Regras Oficiais de cada modalidade, as Regras Específicas editadas pela FECEMG e demais disposições do presente Regulamento.

Parágrafo Único - Antes do início das disputas, mesmo depois de confeccionadas as tabelas, a FECEMG poderá convidar não filiados para disputar qualquer modalidade, em substituição a desistências ocorridas, ou para completar chaves com menor número de participantes.

CAPÍTULO XII

Art. 40 – Confronto Direto: Para utilização em qualquer modalidade ou categoria, como critério de desempate exclusivamente entre duas equipes. Será considerada como em vantagem no confronto direto àquela que:

1º - em jogo da fase disputada já tenha vencido a equipe com a qual esteja empatada;

2º - em jogo da fase imediatamente anterior já tenha vencido a equipe com a qual esteja empatada;

3º - em jogo de qualquer fase da modalidade ou categoria, já tenha vencido a equipe com a qual esteja empatada.

CAPÍTULO XIII
DA ORGANIZAÇÃO E FORMAS DE DISPUTA

Art. 41 - Serão utilizadas formas de disputa a critério da Direção Geral do Torneio, em função do número de inscrições e ou número de campos ou quadras disponíveis.

CAPÍTULO XIV
REGULAMENTO ESPECÍFICO PARA AS MODALIDADES

Art. 42 - FUTEBOL 7 SOCIETY MASCULINO

I. Serão disputadas como modalidades separadas, as seguintes faixas etárias:

a) **Crianças de sub 13 (nascidos até 2011)** Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

b) **Crianças de sub 15 (nascidos de 2009 ou 2010)** Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

c) **Adultos – 16 à 30 anos** (nascidos entre 1994 e 2008) Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

d) **Master 31 à 47 anos** (nascidos entre 1989 e 1993) Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

e) **Senior 48 anos ou mais** (nascidos de 1988 ou antes) Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já

fez ou não aniversário.

Parágrafo único- Os atletas com idade superior ao mínimo da categoria poderão disputar a modalidade, exemplo: um atleta com 49 anos poderá participar por qualquer categoria.

f) Poderão ser inscritos o máximo de 16 (dezesseis) equipes em cada uma das categorias.

g) Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais da modalidade de acordo com a FIFO7S, salvo alterações e adaptações neste regulamento e alguns pontos serão esclarecidos pela arbitragem antes de cada partida.

II. Cada Agremiação poderá inscrever para disputar a modalidade no máximo 20 (vinte) atletas e mínimo de 10 (dez).

III. As partidas terão duração de 60 minutos(1 hora), divididos em 2 tempos de 30 minutos, ficando a critério do árbitro os acréscimos de tempo devido às paralisações. O intervalo entre um tempo e outro será de 10 minutos

IV. Cada equipe poderá pedir um tempo de um minuto por período.

V. Será obrigatório o uso de uniforme completo: camisa numerada, calção, meias, chuteiras Society ou travas, salvo nos casos que o clube cedente não permita o uso nas quadras.

VI. Nos jogos que não puderem terminar empatados, ocorrendo empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 3 (três) tiros livres da marca do pênalti, alternados, por atletas diferentes e que tenham participado do jogo.

Se ainda persistir o empate, a cobrança continuará uma a uma, alternadamente, até que se conheça o vencedor. Um atleta só poderá voltar a cobrar um tiro livre depois que todos os seus companheiros já tenham cobrado inclusive o goleiro, que poderá ser chamado a cobrar tiro livre a qualquer momento.

VII. Para cada jogo, uma equipe poderá ser composta de:

a) No máximo 9 **(nove)** atletas titulares e 11 (onze) reservas(essa quantidade de titulares é determinada pelo tamanho do campo cedido)**.**

VIII. Nenhuma partida poderá ser iniciada ou ter continuidade com menos de 5 (cinco) jogadores, em qualquer das equipes disputantes.

IX. Ocorrendo a redução de uma equipe a menos de 5 (cinco) jogadores no transcurso de uma partida, será a mesma encerrada, acarretando as seguintes consequências:

a) Se apenas uma das Agremiações teve sua equipe reduzida, perderá os pontos para a equipe adversária, observando que se o jogo estava empatado ou a mesma estava em vantagem no placar (vencendo o jogo), será

considerado o placar de 03x00 para a equipe adversária.

b) Se as duas equipes ficarem reduzidas a menos de 5 (cinco) jogadores, ambas serão consideradas perdedoras pelo escore de 03x00.

X. Quando a partida for suspensa em definitivo por motivo de conflito generalizado, ou falta de garantias, e a equipe que houver dado causa à suspensão estiver na ocasião em vantagem no placar (vencendo o jogo), ou estando o jogo empatado, esta será declarada perdedora, computando-se para fins de classificação o placar do 03x00 para o adversário. Caso esteja perdendo o jogo, prevalecerá o resultado em vigor no momento da suspensão;

XI. Para se conhecer a equipe melhor classificada em qualquer fase, será adotada a seguinte ordem de mérito:

a) Vitória: 3 (três) pontos ganhos;

b) Empate: 1 (um) ponto ganho;

c) Derrota: 0 (zero) ponto.

XII. A melhor colocação, em qualquer fase, será dada à equipe com maior número de pontos ganhos. Havendo empate no número de pontos ganhos, a equipe melhor classificada será conhecida obedecendo aos seguintes critérios de desempate, pela ordem:

a) Quando houver empate entre duas equipes:

1º - vantagem no confronto direto.

2º - maior número de vitórias na fase disputada.

3º - maior saldo de gols na fase disputada.

4º - maior número de gols marcados na fase disputada.

5º - menor número de gols sofridos na fase disputada.

6º - sorteio.

b) Quando houver empate entre três ou mais equipes:

1º - maior número de vitórias na fase disputada.

2º - maior saldo de gols na fase disputada.

3º - maior número de gols marcados na fase disputada.

4º - menor número de gols sofridos na fase disputada.

5º - sorteio.

XIII. Não serão computadas para fins de suspensão automática as penalizações de atletas com cartões amarelos, devendo estes ser utilizados pelos árbitros para manutenção da disciplina durante os jogos. A suspensão definitiva (durante os jogos) por aplicação de cartões pelos árbitros (vermelhos) obedecerá ao disposto na Regra Oficial, e deverão ser

rigorosamente obedecidas.

XIV. Em todos os jogos, cada equipe deverá levar para o local do evento, 2 (dois) uniformes de cores diferentes, para troca em caso de semelhança com o uniforme da equipe adversária. A necessidade da troca será avaliada e definida pelo árbitro, e comunicado com o capitão da equipe ou diretor presente, ocasião que deverão ser adotadas as seguintes providências:

a) Constatada a semelhança e consequente necessidade da troca do uniforme, ela deverá ser efetuada pela equipe visitada (anfitriã), salvo acordo prévio.

b) Se as duas equipes estiverem para jogar em campo de terceiro (campo neutro), o árbitro fará um sorteio (cara ou coroa), através do qual determinará quem deverá trocar o uniforme. Nesse caso a equipe apontada terá o tempo máximo de 15 (quinze) minutos para efetuar a troca e se apresentar com o novo e diferente uniforme em campo, em condições para o início da partida. Se não o fizer no prazo estipulado, será considerada "desuniformizada", e sem condições de participar do jogo.

XV. Quando uma equipe tiver participado dos jogos de uma fase qualquer e deixar de comparecer e disputar um jogo da última rodada da citada fase, todos os resultados por ela obtidos serão CANCELADOS, não sendo computados para apurar a sua classificação e de qualquer dos demais participantes.

Art. 43 - FUTEBOL DE CAMPO MASCULINO

I. Poderão participar atletas:

- **a) Veterano – 48 anos** (nascidos até 1976) Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.
- **b) amadora – 30 até 47 anos (1977 a 1994)**

II. Poderão ser inscritos o número máximo de 16 equipes.

III. Os jogos serão realizados de acordo com as Regras Oficiais da modalidade de acordo com a FMF, salvo alterações e adaptações neste regulamento e alguns pontos serão esclarecidos pela arbitragem antes de cada partida.

IV. Cada Agremiação poderá inscrever para disputar a modalidade no máximo 25 (vinte e cinco) atletas e mínimo de 16 (dezesseis).

V. Poderão ser feitas em cada jogo, por equipe, um total de 06 (seis) substituições;

VI. Será obrigatório o uso de uniforme completo: camisa numerada, calção,

meias e chuteiras de futebol de campo.

VII. Nos jogos que não puderem terminar empatados, ocorrendo empate no tempo regulamentar, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 5 (cinco) tiros livres da marca do pênalti, alternados, por atletas diferentes e que tenham participado do jogo.

Se ainda persistir o empate, a cobrança continuará uma a uma, alternadamente, até que se conheça o vencedor. Um atleta só poderá voltar a cobrar um tiro livre depois que todos os seus companheiros já tenham cobrado inclusive o goleiro, que poderá ser chamado a cobrar tiro livre a qualquer momento.

VIII. Para cada jogo, uma equipe poderá ser composta de:

b) No máximo de **11 (onze)** atletas titulares e 14 (quatorze) reservas**.**

IX. Nenhuma partida poderá ser iniciada ou ter continuidade com menos de 7 (sete) jogadores, em qualquer das equipes disputantes.

X. Ocorrendo a redução de uma equipe a menos de 7 (sete) jogadores no transcurso de uma partida, será a mesma encerrada, acarretando as seguintes consequências:

c) Se apenas uma das Agremiações teve sua equipe reduzida, perderá os pontos para a equipe adversária, observando que se o jogo estava empatado ou a mesma estava em vantagem no placar (vencendo o jogo), será considerado o placar de 03x00 para a equipe adversária.

d) Se as duas equipes ficarem reduzidas a menos de 7 (sete) jogadores, ambas serão consideradas perdedoras pelo escore de 03x00.

XI. Quando a partida for suspensa em definitivo por motivo de conflito generalizado, ou falta de garantias, e a equipe que houver dado causa à suspensão estiver na ocasião em vantagem no placar (vencendo o jogo), ou estando o jogo empatado, esta será declarada perdedora, computando-se para fins de classificação o placar do 03x00 para o adversário. Caso esteja perdendo o jogo, prevalecerá o resultado em vigor no momento da suspensão;

XII. Para se conhecer a equipe melhor classificada em qualquer fase, será adotada a seguinte ordem de mérito:

d) Vitória: 3 (três) pontos ganhos;

e) Empate: 1 (um) ponto ganho;

f) Derrota: 0 (zero) ponto.

XIII. A melhor colocação, em qualquer fase, será dada à equipe com maior número de pontos ganhos. Havendo empate no número de pontos ganhos, a equipe melhor classificada será conhecida obedecendo aos seguintes critérios de desempate, pela ordem:

c) Quando houver empate entre duas equipes:

1º - vantagem no confronto direto.

2º - maior número de vitórias na fase disputada.

3º - maior saldo de gols na fase disputada.

4º - maior número de gols marcados na fase disputada.

5º - menor número de gols sofridos na fase disputada.

6º - sorteio.

d) Quando houver empate entre três ou mais equipes:

1º - maior número de vitórias na fase disputada.

2º - maior saldo de gols na fase disputada.

3º - maior número de gols marcados na fase disputada.

4º - menor número de gols sofridos na fase disputada.

5º - sorteio.

XIV. O atleta que receber 3 cartões amarelos cumprirá uma partida de suspensão automática. Ao final de cada fase, os cartões serão zerados. Se o segundo cartão for à última partida de uma fase, ele deverá cumprir na partida subsequente.

XV. Em todos os jogos, cada equipe deverá levar para o local do evento, 2 (dois) uniformes de cores diferentes, para troca em caso de semelhança com o uniforme da equipe adversária. A necessidade da troca será avaliada e definida pelo árbitro, e comunicado com o capitão da equipe ou diretor presente, ocasião que deverão ser adotadas as seguintes providências:

c) Constatada a semelhança e consequente necessidade da troca do uniforme, ela deverá ser efetuada pela equipe visitada (anfitriã), salvo acordo prévio.

d) Se as duas equipes estiverem para jogar em campo de terceiro (campo neutro), o árbitro fará um sorteio (cara ou coroa), através do qual determinará quem deverá trocar o uniforme. Nesse caso a equipe apontada terá o tempo máximo de 15 (quinze) minutos para efetuar a troca e se apresentar com o novo e diferente uniforme em campo, em condições para o início da partida. Se não o fizer no prazo estipulado, será considerada “desuniformizada”, e sem condições de participar do jogo.

XVI. Quando uma equipe tiver participado dos jogos de uma fase qualquer e deixar de comparecer e disputar um jogo da última rodada da citada fase, todos os resultados por ela obtidos serão CANCELADOS, não sendo computados para apurar a sua classificação e de qualquer dos demais participantes.

Art. 44 - FUTSAL MASCULINO E FEMININO

I. Para efeito de classificação geral da COPA FECEMG serão consideradas individualmente como uma modalidade cada faixa etária, podendo participar atletas nas seguintes:

CATEGORIA	ANO DE NASCIMENTO	BOLA A SER USADA
Sub-11 - masculino	Até 2013	Deverá ser utilizada a bola própria para cada faixa etária, independente da marca.
Sub-13 - masculino	2011 ou 2012	
Sub-15 - masculino	2010 ou 2009	
Livre - feminino	A partir de 2008	

II. Poderão ser inscritos o número máximo de 16 equipes nas categorias sub-11, sub-13 e sub-15 e 6 equipes na categoria Feminino – Livre.

III. Em cada faixa etária (modalidade), cada Agremiação poderá inscrever no máximo 15 (quinze) atletas e mínimo 10 (dez).

IV. As regras serão as específicas do esporte, de acordo com a CBFS e FMFS, com as adaptações deste Regulamento.

V. Nos jogos que não puderem terminar empatados, ocorrendo empate ao término do tempo normal de jogo, serão cobradas séries de tiros livres da marca do pênalti para se conhecer o vencedor, conforme normas da FMFS.

VI. A forma de disputa será definida, posteriormente, conforme a quantidade de equipes inscritas.

VII. Será computado para as equipes a seguinte ordem de mérito:

- Vitória: 3 (três) pontos ganhos.
- Empate: 1 (um) ponto ganho.
- Derrota: 0 (zero) ponto.

Quando necessário, serão utilizados os seguintes critérios, pela ordem, para indicar a equipe melhor classificada:

Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;

a) Não sendo possível aplicar o critério da vantagem no confronto direto, quando do empate entre duas equipes, ou quando do empate entre três ou mais equipes serão utilizados, pela ordem:

- 1º - maior número de vitórias na fase específica.
- 2 º - maior saldo de gols na fase disputada.

- 3º - maior número de gols marcados na fase disputada.
- 4º - menor número de gols sofridos na fase disputada.
- 5º - sorteio.

b) Quando uma equipe tiver participado dos jogos de uma fase qualquer, e deixar de comparecer e disputar um jogo da última rodada da citada fase, configurando WO, todos os resultados por ela obtidos serão CANCELADOS, não sendo computados para apurar a sua classificação e de nenhum dos demais participantes.

VIII. Para as modalidades Sub-11, sub 13 e Sub-15, será observado ainda:

a) Tempo de jogo: 30 (trinta) minutos, assim divididos:

- 2 tempos de 15 minutos, sendo que os 2 últimos minutos de cada tempo o cronometro será pausado nas interrupções.

b) Número de atletas: cada equipe poderá utilizar até 15 (quinze) atletas em cada partida, devendo os mesmos assinar a súmula;

c) O intervalo entre um tempo e outro será de 5 minutos.

d) Cada equipe poderá fazer um pedido de tempo de 1 minuto em cada tempo de jogo.

e) O árbitro poderá determinar novo tempo para fins de hidratação.

f) Cartões disciplinares: todos os atletas estão sujeitos à aplicação dos mesmos.

g) O atleta que receber 2 cartões amarelos cumprirá uma partida de suspensão automática. Ao final de cada fase, os cartões serão zerados. Se o segundo cartão for na última partida de uma fase, ele deverá cumprir na partida subsequente.

h) O atleta que receber cartão vermelho cumprirá uma partida de suspensão automática na partida subsequente, independente de fase.

i) Os casos de cartões vermelhos serão analisados pela coordenação de acordo com o relatado na súmula dos árbitros.

Art. 45 - PETECA MASCULINO E FEMININO

I. Poderão participar atletas, nas seguintes faixas etárias:

a) **Masculino 16 à 29 anos (Nascidos entre 2008 e 1995)** Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

b) **Masculino 30 a 39 anos (Nascidos entre 1994 e 1985**) Considera-

se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

c) **Masculino 40 anos ou mais (Nascidos em 1984 ou antes)** Considera-se, para apuração da idade o ano de nascimento, não importando se já fez ou não aniversário.

d) **Feminino Livre (data de nascimento indeterminado)** Podem participar atletas de qualquer idade.

Artigo único- O atleta que tenha uma idade superior ao limite da categoria poderá participar em qualquer faixa etária, um atleta de 41 anos por exemplo.

II. Poderão ser inscrito o número máximo de 20 duplas em cada categoria.

III. Serão utilizadas as Regras Oficiais da Peteca, com as seguintes adaptações:

IV. Cada clube poderá inscrever uma equipe de 2 ou 3 atletas, podendo inscrever mais uma equipe, quando autorizado pela Comissão Organizadora, sendo que os atletas de uma equipe não poderão migrar para outra no decorrer da competição.

V. As substituições são livres no decorrer da partida.

VI. As partidas serão disputadas em melhor de 3 sets Será adotada a seguinte ordem de mérito para a classificação das equipes:

a) Vitória por 02x00: 03 pontos ganhos;
b) Vitória por 02x01: 02 pontos ganhos;
c) Derrota por 02x01: 01 ponto ganho;
d) Derrota por 02x00: 00 (zero) ponto.

VII. Em caso de empate no número de pontos ganhos, em qualquer fase, a melhor classificação será conhecida aplicando-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

e) Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;
f) Não havendo possibilidade da aplicação do critério da vantagem no confronto direto para duas equipes, ou para desempate entre três ou mais equipes;

1º - maior saldo de sets, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
2º - maior saldo de pontos, computados todos os jogos da chave;
3º - maior número de sets ganhos, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
4º - maior número de pontos marcados, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
5º - sorteio;

VIII. As partidas serão cronometradas de acordo com as regras e esclarecidas pela arbitragem antes do início.

IX. Caso duas equipes do mesmo Clube avancem à Semifinal, elas se cruzarão nesta etapa, não podendo duas equipes do mesmo Clube fazer a Final.

Art. 46 - SINUCA

I – Poderão participar atletas sem restrição de sexo e divididos nas seguintes séries:

a) **Série PRATA:** idade mínima: 13 anos. Esta categoria destina-se a colocar em competição jogadores que não ocupam uma colocação de elite no ranking de seu clube e da Federação Mineira de Sinuca e Bilhar. A lista de atletas participantes da Série PRATA deve ser entregue com antecedência, com data a ser estipulada pela FECEMG no dia do Congresso Técnico, para averiguação e posterior aprovação dos nomes, junto à FMSB. Os atletas inscritos nessa categoria não poderão participar da Série OURO, e vice-versa. Podendo no próximo ano mudar para a categoria OURO. Cada equipe deverá ser composta por 05 jogadores que disputarão uma melhor de 03 partidas contra todos jogadores da outra equipe, indicado por sorteio da equipe adversária.

b) **Série OURO:** idade mínima: 13 anos. Esta categoria destina-se a colocar em competição jogadores de elite das equipes participantes. Quando uma equipe se inscrever nas duas séries, deverá obrigatoriamente relacionar para a série OURO os jogadores com melhor colocação em seu ranking.

II – Poderão ser inscritos o número máximo de 12 equipes.

III – As regras, para todas as séries, são as específicas do jogo, editadas pela Confederação Brasileira de Sinuca e Bilhar, a chamada REGRA BRASILEIRA (jogo com uma bola vermelha e castigo de 07 pontos);

IV – Cada Agremiação poderá inscrever no máximo 10 (dez) e no mínimo 05 (cinco) jogadores para disputar cada série, escolhidos dentre os ranqueados na última competição interna do Clube, sendo, no entanto, 10 (dez) serão as medalhas oferecidas às equipes que a elas fizerem jus;

V – Em cada jogo desta série as equipes serão formadas por 05 (cinco) jogadores, e os jogos deverão ser realizados em locais com 03 mesas, no mínimo. Cada jogador disputará, nesta série, uma “melhor de 05” partidas, partidas contra todos integrantes da equipe adversária, indicado por sorteio.

VI – Após iniciados os jogos, os nomes dos jogadores relacionados na súmula poderão ser alterados, porém o substituído não pode voltar a disputa naquele dia.
VI – Assim, o resultado final dos jogos será feito com a soma das vitórias dos jogadores das equipes disputantes.
VII - A equipe que comparecer com pelo menos um jogador, não será considerado perdedor por W O, desde que tal jogador assine a súmula e dispute as partidas que lhe couberem;
VIII – Em cada vitória serão computados 03 (três) pontos para a equipe vencedora, e havendo empate no número de pontos ganhos entre as equipes disputantes, em qualquer chave ou fase, serão aplicados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

a) Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;
b) Não havendo possibilidade de aplicação do critério do confronto direto quando do empate entre duas equipes, ou quando do empate entre três ou mais equipes, serão aplicados os seguintes critérios, pela ordem:

1º - maior saldo de jogos (melhor de cinco) em todos os confrontos da fase;
2º - maior número de jogos (melhor de cinco) a favor, em todos os confrontos da fase;
3º - maior número de vitórias por 05x00, em todos os confrontos da fase;
4º - menor número de derrotas por 05x00, em todos os confrontos da fase;
5º - sorteio.

Art. 47 - VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

I. Poderão participar atletas com as seguintes faixas etárias:

a) Masculino Adulto: mínimo de 16 anos (nascidos até 2008).

b) Feminino 35+: mínimo de 35 anos (nascidos até 1980), nessa categoria pode se inscrever três (3) atletas abaixo de 35 anos, sendo que poderá ter somente duas (2) em quadra.

II. Poderão ser inscritas o número máximo de 8 equipes em cada categoria.

III. Cada Agremiação poderá inscrever no máximo 15 (quinze) atletas e no mínimo 8 (oito).

IV. As regras serão as específicas do esporte e editado pela CBV, com as adaptações deste Regulamento.

V. Os jogos serão em melhor de 03 (três) sets, e será adotada a seguinte ordem de mérito para a classificação das equipes:

a) Vitória por 02x00: 03 pontos ganhos;

b) Vitória por 02x01: 02 pontos ganhos;

c) Derrota por 02x01: 01 ponto ganho;

d) Derrota por 02x00: 00 (zero) ponto.

VI. Para fechar a partida a equipe terá que fazer 2 pontos de diferença para o adversário (exemplo 25 x 23, 26 x 24, sendo que o limite será de 35 pontos, ou seja 35 x 34 o jogo acaba.

VII. Em caso de empate no número de pontos ganhos, em qualquer fase, a melhor classificação será conhecida aplicando-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

a) Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;

b) Não havendo possibilidade da aplicação do critério da vantagem no confronto direto para duas equipes, ou para desempate entre três ou mais equipes;

- 1º - maior saldo de sets, computados todos os jogos da chave na fase disputada.

- 2º - maior saldo de pontos, computados todos os jogos da chave.

- 3º - maior número de sets ganhos, computados todos os jogos da chave na fase disputada.

- 4º - maior número de pontos marcados, computados todos os jogos da chave na fase disputada.

- 5º - sorteio.

VIII. O Campeão do Turno fará a Final com o Campeão do Returno. Caso o mesmo Clube ganhe os 2 turnos, ele será decretado Campeão.

Art. 48 - VOLEI DE AREIA MASCULINO, FEMININO E MISTO

I. Poderão participar atletas com as seguintes faixas etárias:

a) Misto Livre: mínimo de 16 anos (nascidos até 2008).

b) Dupla Feminina: mínimo de 16 anos (nascidos até 2008).

c) Dupla Masculina: mínimo de 16 anos (nascidos até 2008).

(temos que ter sempre na quadra jogando igualdade de gênero)

II. Poderão ser inscritos o número máximo de:

a) 16 duplas na categorias dupla feminina

b) 16 duplas na categoria dupla masculina

c) 16 equipes na categoria misto livre.

III. Cada Agremiação poderá inscrever no máximo 6 (seis) atletas e no mínimo 4 (quatro).

IV. As regras serão as específicas do esporte e editado pela CBV, com as adaptações deste Regulamento.

V. As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets, sendo o set fechado em 21 pontos. Caso haja o set desempate, este será disputado até 15 pontos.

VI. Para fechar a partida a equipe terá que fazer 2 pontos de diferença para o adversário (exemplo 23 x 21, 24 x 22), sendo que o limite será de 31 pontos, ou seja 31 x 30 o jogo acaba.

VII. Será adotada a seguinte ordem de mérito para a classificação das equipes.

II. Vitória por 02x00: 03 pontos ganhos;
III. Vitória por 02x01: 02 pontos ganhos;
IV. Derrota por 02x01: 01 ponto ganho;
V. Derrota por 02x00: 00 (zero) ponto.

VIII. Em caso de empate no número de pontos ganhos, em qualquer fase, a melhor classificação será conhecida aplicando-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

VI. Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;
VII. Não havendo possibilidade da aplicação do critério da vantagem no confronto direto para duas equipes, ou para desempate entre três ou mais equipes;
1º - maior saldo de sets, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
2º - maior saldo de pontos, computados todos os jogos da chave;
3º - maior número de sets ganhos, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
4º - maior número de pontos marcados, computados todos os jogos da chave na fase disputada;
5º - sorteio;

I. Cada equipe deverá apresentar ao árbitro, antes do início da partida, uma bola em condições de jogo.

Art. 49 - FUTEVÔLEI MASCULINO

I. Poderão participar atletas com as seguintes faixas etárias:

a) **Masculino:** mínimo de 16 anos (nascidos até 2008).

II. Poderão ser inscritos o número máximo de 16 duplas na modalidade.

III. Cada Agremiação poderá inscrever 03 (três) atletas por equipe.

IV. As regras serão as específicas do esporte e editado pela FIFv, com as adaptações deste Regulamento.

IX. Os jogos serão em melhor de 3 (três) set, devendo o set ser fechado com 18 pontos. Caso haja o set desempate, este será disputado até 18 pontos.

V. Para fechar a partida chegue ao empate de 17 X 17, as equipes terão que fazer a disputa de 3 pontos, quem fazer o 3 primeiro será o vencedor.

VI. Em caso de empate no número de pontos ganhos, em qualquer fase, a melhor classificação será conhecida aplicando-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

b) Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;

c) Não havendo possibilidade da aplicação do critério da vantagem no confronto direto para duas equipes, ou para desempate entre três ou mais equipes;

- 1º - maior saldo de sets, computados todos os jogos da chave na fase disputada.
- 2º - maior saldo de pontos, computados todos os jogos da chave.
- 3º - maior número de sets ganhos, computados todos os jogos da chave na fase disputada.
- 4º - maior número de pontos marcados, computados todos os jogos da chave na fase disputada.
- 5º - sorteio.

d) O Campeão do Turno fará a Final com o Campeão do Returno. Caso o mesmo Clube ganhe os 2 turnos, ele será decretado Campeão.

VIII. Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Copa.

Art. 50 - TÊNIS

- O torneio de tênis duplas, feminino e masculino, será realizado nas seguintes classes:

- Segunda Classe
- Terceira Classe
- Quarta Classe
- Quinta Classe

I – as duplas de cada classe, feminino e masculino deverão efetuar a inscrição em apenas uma das classes de acordo com seus respectivos níveis técnicos de jogo

a) Jogadores que figuram ou figuraram no ranking profissional de 01 a 500 da ATP ou WTA não poderão participar da Copa Fecemg.

VII. Poderão ser inscritos o número mínimo de 06 duplas, por classe e no máximo de 16 duplas por classe.

II - DAS COMPETIÇÕES

a) Cada Clube afiliado poderá inscrever uma dupla feminino e masculino, em cada classe.
b) A Copa Fecemg será disputada em três fases: grupos, semifinais e finais.
c) A dupla que perder por WO ou desistência sem ter iniciado o jogo, será automaticamente desclassificado.
d) A vitória por WO ou desistência sem início do confronto na fase de grupos será considerada como vitória por 8/0 e na fase final como vitória por 2 sets a 0, com parciais de 6x0 e 6x0.

Para caso de desempate em contagem de games na desistência de alguma dupla, será computado aos sets os games faltantes para o termino do jogo.

III - DOS JOGOS

1.1 Modos de Disputa:
a) Os atletas inscritos serão sorteados para os confrontos, obedecido a classificação técnica, conforme a sua inscrição.
b) Na fase de grupos as partidas serão disputadas em um set longo de 8

games com vantagem, sendo o empate de 7 a 7 o jogo vai até 9 games e empate de 8 a 8 será disputado um tiebreak de 7 pontos. Na final as partidas serão disputadas em dois sets normais, se houver empate será disputado um MATCH TIE-BREAK (Tie-break de 10 pontos).
c) Atletas que se inscreverem em classe abaixo da sua capacidade técnica, com intuito de obter vantagem sobre os adversários, quando verificada pela comissão técnica, será eliminado(a) da competição, dando o resultado como WxO.
d) Haverá um árbitro geral para dirimir eventuais questões técnicas que apresentarem durante as partidas.

1.2 Intervalo entre chamadas e tempo de descanso entre os jogos:

Exceto pelo clima ou outra circunstância fora de controle que cause a interrupção da programação, o período de descanso será estabelecido conforme a tabela dos jogos e a disposição das quadras oferecidas pelo clube sediante.
1.3 Outros Procedimentos:
a) Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida;
b) O bate bola de aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 5 (cinco) minutos;
c) A troca de lado não poderá ultrapassar o tempo de 1 minuto e 30 segundos exceto ao término de cada set quando o tempo será de 2 minutos e 30 segundos entre os pontos.

Art. 51- BEACH TENIS

VIII. Poderão participar atletas com as seguintes faixas etárias:

a) **Mista:** mínimo de 16 anos (nascidos até 2008),
b) **Feminina:** mínimo de 16 anos (nascidos até 2008),
c) **Masculina:** mínimo de 16 anos (nascidos até 2008),

IX. Poderão ser inscritos o número mínimo de 06 duplas, por categoria e no máximo de 16 duplas por categoria.

X. Cada clube poderá inscrever 03 (três) atletas sendo apenas uma equipe, por clube.

XI. As regras serão as específicas do esporte e editado pela CBT/Beach Tennis, com as adaptações deste Regulamento.

X. Na fase de grupos e semifinais, os jogos serão realizados em um set até

8 games (PRO set), havendo empate em 7-7, o jogo vai até 9; havendo empate em 8-8, joga-se um tie-break (até 7 pontos)

XI. Nas finais, os jogos serão disputados em melhor de 3 sets, sendo os 2 primeiros até 6 games, havendo empate em 6-6, joga-se um tie-break (até 7 pontos). Em caso de empate, joga-se o 3º set no formato MATCH Tie-break (até 10 pontos).

O formato de disputa das categorias, de acordo com o número de inscritos, seguirão conforme abaixo:

- 3 duplas: todos contra todos
- 4 duplas: todos contra todos
- 5 duplas: todos contra todos
- 6 duplas: 2 grupos de 3 duplas
- 7 duplas: 2 grupos (1 grupo de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- 8 duplas: 2 grupos de 4 duplas
- 9 duplas: 3 grupos de 3 duplas
- 10 duplas: 3 grupos (2 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- 11 duplas: 3 grupos (1 grupo de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- 12 duplas: 4 grupos de 3 duplas

- **VENCEDORES:**

  A) Até 5 duplas o campeão será o que vencer mais partidas.
  B) De 6 a 8 duplas, classificam os 2 primeiros de cada grupo para jogar uma Semifinal.
  C) De 9 a 12 duplas, classificam os 2 primeiros de cada grupo para jogar uma chave eliminatória.

XII. Em caso de empate no número de pontos ganhos, em qualquer fase, a melhor classificação será conhecida aplicando-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem:

d) Quando do empate entre duas equipes: vantagem no confronto direto;

e) Não havendo possibilidade da aplicação do critério da vantagem no confronto direto para duas equipes, ou para desempate entre três ou mais equipes;

- 1º - maior saldo de sets,
- 2º - maior saldo de games
- 3º sorteio

IX. Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Copa.

Art. 52 - DEMONSTRATIVO DA PREMIAÇÃO A SER OFERECIDA

Ord.	Modalidades	Troféus		Medalhas	
		1º lugar	2º lugar	1º lugar	2º lugar
01	Futebol 7 crianças sub 13	01	01	20	20
02	Futebol 7 – crianças sub 15	01	01	20	20
03	Futebol 7 society sub 30	01	01	20	20
04	Futebol 7 society sub 48	01	01	20	20
05	Futebol 7 society 48+	01	01	20	20
06	Futebol Campo 30+	01	01	25	25
07	Futebol Campo 48+	01	01	25	25
08	Futsal Sub 11	01	01	15	15
09	Futsal Sub 13	01	01	15	15
10	Futsal Sub 15	01	01	15	15
11	Futsal Feminino	01	01	15	15
12	Sinuca Prata	01	01	10	10
13	Sinuca Ouro	01	01	10	10
14	Voleibol Masculino	01	01	15	15
15	Voleibol Feminino	01	01	15	15
16	Vôlei na Areia Masculino	01	01	03	03
17	Vôlei na Areia Feminino	01	01	03	03
18	Vôlei na Areia Misto (4X4)	01	01	08	08
19	Futevôlei Masculino	01	01	03	03
20	Peteca Masculino Adulto	01	01	03	03
21	Peteca Masculino Master	01	01	03	03
22	Peteca Masculino Sênior	01	01	03	03
23	Peteca Feminino Livre	01	01	03	03
24	Tênis, classes: 2,3,4 e 5	01	01	03	03
25	Beach Tênis	01	01	03	03

Belo Horizonte, 2024.

Diretores de Esportes

Rogério Cezário

Jadson Mendonça

Leonardo Ávila

Colaboradores

Taciana Oliveira

Renata Gonçalves

Jennifer Mendes