



CIRCUITO VERÃO SESC DE ESPORTES – 2020

REGULAMENTO GERAL

- I. DA COMPETIÇÃO
- II. DA COORDENAÇÃO
- III. DAS FASES DA COMPETIÇÃO
- IV. DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES
- V. DA PREMIAÇÃO
- VI. DA ARBITRAGEM
- VII. DA IDENTIFICAÇÃO
- VIII. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

REGULAMENTO TÉCNICO

- I. DO BASQUETEBOL DE TRIO
- II. DO VOLEIBOL DE DUPLAS
- III. DO BEACH SOCCER
- IV. DO FUTEVÔLEI
- V. DO HAND BEACH
- VI. BEACH CÂMBIO MISTO
- VII. SKATE
- VIII. SURF

CAPÍTULO I – DA COMPETIÇÃO

Art. 1º - Este regulamento contém o conjunto das disposições que regerão as disputas do Circuito Verão Sesc de Esportes 2020.

Art. 2º - O Circuito Verão Sesc de Esportes é uma promoção do Sesc/RS.

Art. 3º - A competição tem por objetivo proporcionar as comunidades gaúchas atividades esportivas e de lazer relacionadas com esportes de verão, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida dos participantes.

Art. 4º - Os atletas participantes do Circuito Verão Sesc de Esportes deverão ter idade mínima de **15 anos completos no momento da inscrição**.

Art. 5º - Poderão participar das disputas todas as pessoas interessadas e previamente inscritas, pois a competição é aberta à comunidade, desde que seja atendida a determinação constante do artigo 4º.

§ **Único**: conforme solicitação do município parceiro/realizador da etapa poderá ser limitada ou mesmo vetada à participação de atletas/equipes que não sejam moradores da cidade realizadora da etapa, ficando a cargo de cada município a exigência de documento comprobatório.

Art. 6º - O Circuito de Verão Sesc de Esportes – 2020, será realizado nas seguintes modalidades esportivas:

- a) Beach Soccer Masculino
- b) Beach Soccer Feminino
- c) Handebol de Areia Masculino
- d) Handebol de Areia Feminino
- e) Voleibol de Duplas Masculino
- f) Voleibol de Duplas Feminino
- g) Futevôlei Masculino/Feminino/Misto
- h) Beach Câmbio Misto
- i) Basquete de Trio Masculino
- j) Basquete de Trio Feminino
- k) Skate
- l) Surf



CAPÍTULO II – DA COORDENAÇÃO

Art. 7º - A coordenação geral do Circuito Verão Sesc de Esportes – 2020, será órgão máximo durante a realização do evento, tendo como membros:

- a) Gerente de Esporte e Lazer;
- b) Coordenador Técnico de Esportes da GEL;
- c) Gerentes de UO's.

Art. 8º - Será de competência da coordenação geral do Circuito Verão Sesc de Esportes – 2020:

- a) Coordenar a execução do evento;
- b) Indicar os Coordenadores das competições;
- c) Zelar pelo cumprimento do presente regulamento.

Art. 9º - Subordinadas à Coordenação Geral funcionará a Comissão Técnica e Executiva.

Art. 10º - A Comissão Técnica e Executiva será constituída pelo Coordenador Técnico de Esportes da Gerência de Esporte e Lazer, pelos Gerentes de Unidades e pelos Técnicos em Esporte e Lazer.

Art. 11º - Será de sua competência:

- a) Designar os locais de competição em conformidade com a programação elaborada;
- b) Fiscalizar a aplicação e o cumprimento deste Regulamento e das Regras Oficiais das Federações Desportivas em vigor, para cada modalidade, que serão utilizadas complementarmente nos casos em que este regulamento for omissivo;
- c) Providenciar árbitros e demais oficiais para as diversas modalidades;
- d) Prestar esclarecimentos e tomar as decisões em assuntos referentes a questões técnicas;
- e) Verificar a qualidade dos materiais utilizados na competição;
- f) Homologar os resultados e a classificação do Circuito Verão Sesc de Esportes - 2020, oficializando o campeão e o vice-campeão de cada modalidade;
- g) Expedir atos administrativos, a fim de demandar questões pertinentes aos jogos;
- h) Transferir ou suspender partidas ou provas programadas;
- i) Decidir quanto à consequência técnica das interrupções de partidas, determinadas pelos árbitros;
- j) Proceder à convocação dos Congressos Técnicos estabelecendo datas, horários e locais;
- k) Resolver os casos omissos de natureza técnica.

Art. 12º - A **Comissão Disciplinar** será formada pelos seguintes membros:

Em 1ª Instância:

- a) Técnico em Esporte e Lazer da Unidade Operacional;
- b) Gerentes de Unidades Operacionais que realizarem etapas da competição;
- c) Gerentes de Hotéis que realizarem etapas da competição.

Em 2ª Instância:

- a) Assessora Jurídica do Sesc/RS;
- b) Gerente de Esporte e Lazer do Sesc/RS;
- c) Coordenador Técnico da área de Esportes do Sesc/RS.

Art. 13º - Caberá a comissão disciplinar:

- a) Impor as medidas disciplinares adequadas aos casos concretos após o julgamento dos fatos, imputando as devidas penalidades de acordo com o Código Desportivo do Sesc/RS e/ou do regulamento específico da localidade;
- b) Resolver os casos omissos de natureza disciplinar que venham a ocorrer durante a realização da competição.



CAPÍTULO III – DAS FASES DA COMPETIÇÃO

Art. 14º - Os jogos do Circuito Verão Sesc de Esportes – 2020, serão realizados nas seguintes fases:

1ª Fase – Municipal (de 16 de dezembro/2019 a 1º de março/2020)

2ª Fase – Estadual (7 e 8 de Março/2020)

Art. 15º - A Fase Municipal poderá ser realizada nas cidades com Unidades Operacionais e em municípios da área de jurisdição das Unidades Operacionais;

Art. 16º - Cada Unidade terá destinadas as quantidades de vagas para cada modalidade conforme etapas definidas pela Coordenação Geral;

Art. 17º - A Fase Municipal classificará o campeão de cada modalidade e naipes para a Fase Final, sendo que as equipes ou duplas (OU COMPONENTE DE DUPLA) que já estiverem classificadas poderão participar de outras etapas. Caso a mesma equipe ou dupla (OU COMPONENTE DE DUPLA) sejam campeã em mais de uma etapa, representarão o município onde venceram primeiro.

§ Primeiro: Nas modalidades de Vôlei e Futevôlei, os atletas que já tiverem obtido a classificação e jogarem com outros parceiros em outras etapas, a dupla não terá direito a vaga, passando para o 2º colocado, que se estiver na mesma situação, repassará para a 3ª colocada e assim sucessivamente até que se tenha o representante para a Fase Final.

§ Segundo: As Etapas somente poderão ocorrer, caso tenham no mínimo 03 (três) equipes inscritas na modalidade/naipes (nenhuma equipe poderá ser convidada para participar das finais).

§ Terceiro: As modalidades de Skate e Surf serão experimentais em 2020, sendo as inscrições feitas no site do Sesc ou nas Unidades Operacionais. Dúvidas podem ser enviadas para o e-mail gel@sesc-rs.com.br ou pelo telefone (51) 3284 2047.

Art. 18º - O Sesc **PODERÁ** subsidiar para as equipes campeãs, conforme ajustado previamente, transporte para o deslocamento até Torres (ônibus locado pelo Sesc/RS com local, data, hora de saída e itinerário estabelecido pela organização). As despesas de hospedagem e alimentação correrão por conta dos atletas ou equipes.

Art. 19º - Na hipótese de impossibilidade de participação na Fase Final, de uma equipe classificada na Fase Municipal, terá direito a vaga a equipe classificada em 2º lugar. Se esta também estiver impossibilitada a vaga será repassada para a 3ª colocada e assim sucessivamente até que se tenha o representante para a Fase Final.

CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES

Art. 20º - As inscrições estarão abertas a partir de 16 de dezembro de 2020 e serão feitas em formulário padrão Sesc/RS disponibilizado pela Unidade Operacional do Sesc/RS na sua cidade ou no site <https://www.sesc-rs.com.br/circuito/>.

Caso a ficha de inscrição da equipe não estiver completa, a mesma poderá ser completada nos seguintes casos (respeitando o limite máximo de atletas por modalidade conforme Art. 21º):

- Antes da primeira partida da equipe na etapa municipal;
- Após o término da etapa municipal;
- Antes da primeira partida da equipe na etapa final estadual.

Após a primeira partida da equipe na etapa municipal ou final estadual não será permitida em hipótese alguma a inclusão de atletas na ficha de inscrição.

§ Primeiro - Excepcionalmente será autorizada a substituição de atletas nas hipóteses abaixo, considerando o total, para a fase municipal e final:

- * **Beach Soccer** – até 03 atletas;
- * **Handebol de areia** – até 02 atletas;
- * **Basquete de Trio** – até 01 atleta;
- * **Vôlei de duplas** – até 01 atleta;
- * **Futevôlei** – até 01 atleta;
- * **Beach Câmbio Misto** – até 05 atletas.

OBS: Após a primeira partida da equipe na fase municipal ou final estadual não será permitida em hipótese alguma a substituição de atletas na ficha de inscrição.



§ Segundo - As equipes e/ou atletas que utilizarem o transporte subsidiado pelo Sesc terão a possibilidade de **substituir até às 18h do dia 3 de Março de 2020** (ou data equivalente em caso de mudança de data). Equipes e/ou atletas que não cumprirem o prazo não poderão utilizar o transporte subsidiado pelo Sesc, devendo deslocar-se de transporte próprio. As equipes e/ou atletas que não utilizarem o transporte deverão formalizar sua desistência através e-mail ou ofício junto ao Sesc, caso contrário não terão condições de jogo.

Art. 21º - Nas fases Municipais e Finais o número máximo de atletas por equipe será o seguinte:

Basquetebol de Trio – 3 atletas mais 1 reserva;
Beach Soccer – 10 atletas mais o técnico;
Handebol de Areia – 10 atletas mais o técnico;
Voleibol de Duplas – 02 atletas (não tem técnico);
Futevôlei – 02 atletas (não tem técnico);
Beach Câmbio Misto – 12 atletas mais o técnico;

Art. 22º - Na Fase Final, os atletas não poderão participar de mais de uma modalidade.

CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

Art. 23º - A Fase Municipal terá a seguinte premiação:

Ficará a cargo de cada Unidade Operacional.

Art. 24º - A Fase Final terá a seguinte premiação:

Medalhas e Troféus de 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e naipes.

CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM

Art. 25º - A arbitragem da Fase Municipal deverá ser por empresas cadastradas para arbitrar na Unidade responsável pela realização da competição, respeitando as normas de contratações vigentes.

Art. 26º - A arbitragem da Fase Final será contratada pela Gerência de Esporte e Lazer, respeitando as normas de contratações vigentes.

Art. 27º - No caso de protesto das equipes e após julgamento o Sesc poderá vetar a participação de árbitros que tenham apresentado atuação insatisfatória, respeitando as normas vigentes em contrato.

Art. 28º - Será responsabilidade do árbitro principal de cada jogo a elaboração do relatório da partida na súmula do jogo, se necessário.

CAPÍTULO VII – DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 29º - O Sesc poderá exigir a documentação abaixo descrita em qualquer tempo, fase, etapa, partida, prova ou equivalente, a fim de se certificar acerca da veracidade entre dados de inscrição do atleta/comissão técnica e da sua habilitação para o respectivo ato:

- **Carteira de identidade;**
- **Carteira de motorista ou CNH Digital;**
- **Passaporte;**
- **Carteira de trabalho com foto ou Carteira de Trabalho Digital;**
- **Cartão ou aplicativo do Sesc (com foto);**

§ Único - Outros documentos **NÃO** serão aceitos, salvo regulamento específico da etapa local, construído entre o Sesc e o Município.



CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 30º - Os protestos e solicitações das equipes somente serão aceitos por escrito, com a assinatura do responsável pela equipe e se encaminhados no prazo máximo de **30 minutos** após o término do jogo ou partida que originou o mesmo, sob pena de perda do direito da respectiva impugnação.

§ Único: Protestos encaminhados fora do prazo acima citado ou que não estejam de acordo com a exigência serão sumariamente rejeitados.

Art. 31º - O descumprimento de regras básicas de respeito, boa conduta e convivência no transporte viabilizado pelo Sesc, poderá acarretar penalidades baseadas no Código Desportivo, em Regulamento Específico Municipal, ou em regras estabelecidas pelas Unidades Operacionais do Sesc, sem prejuízo de reclamações na esfera policial/judicial.

Art. 32º - As equipes e atletas inscritos, que não comparecerem em um ou mais jogos nas fases Municipal e Final serão penalizadas com a não participação no ano seguinte, salvo nos seguintes casos:

- Informar a organização antes do início do evento, por escrito, e-mail ou telefone;
- Não apresentar os documentos solicitados;

§ Único: Será de responsabilidade de cada Unidade Operacional realizar o monitoramento dos atletas impedidos de participarem por terem incorrido nesta penalização.

Art. 33º - Se no início ou no decorrer da Competição, na fase Municipal ou Final, alguma equipe perder de WO, a mesma estará automaticamente **desclassificada**; seus resultados jogados até o momento serão mantidos e os jogos não realizados o resultado será conforme abaixo, não considerando gols/pontos feitos e sofridos para efeito de critérios de desempate, permanecendo os cartões aplicados nos jogos realizados, e a mesma estará sujeita a penalização prevista no Art. 35º.

- a) Basquetebol de Trio: 1 X 0;
- b) Beach Soccer: 1 X 0;
- c) Handebol de Areia: 2 X 0 (SETS);
- d) Voleibol de Duplas: 1 X 0 (SETS);
- e) Futevôlei: 2 X 0 (SETS);
- f) Beach Câmbio Misto: 15 X 0.

§ Primeiro – O tempo de espera para “W.O.” será de 15 (quinze) minutos. Se os jogos forem com horários marcados, este tempo será aplicado a todos os jogos, porém, se somente o primeiro jogo em qualquer tempo, fase, etapa, partida, prova ou equivalente tiver horário marcado, este tempo será aplicado apenas para este jogo, com os demais jogos acontecendo sequencialmente na ordem prevista, considerando 2 minutos de tolerância para as equipes entrarem na quadra, em condições de jogo.

§ Segundo – A modalidade do Surf possuirá uma regra própria, conforme regulamento técnico.

Art. 34º - Em qualquer tempo, fase, etapa, partida, prova ou equivalente, uma torcida, equipe, atleta ou integrante de comissão técnica que agredir fisicamente, integrantes da arbitragem, adversário ou coordenação do evento, estará ELIMINADO da competição em disputa e automaticamente estará suspenso de todas as demais etapas e fases, bem como, da próxima edição do evento.

Art. 35º - Todas as penalidades aplicadas no Circuito Verão Sesc de Esportes serão julgadas de acordo com o Código Desportivo do Sesc, localizado no endereço abaixo:

https://www.sesc-rs.com.br/wp-content/uploads/2017/06/codigo_desportivo_sesc_2015.pdf



REGULAMENTO TÉCNICO

CAPÍTULO I – DO BASQUETEBOL DE TRIO

Art. 1º - A modalidade de Basquetebol de Trio será disputada na categoria masculina e feminina e desenvolvida pelo disposto neste regulamento e pelas disposições das regras oficiais da modalidade.

Art. 2º - Na Final Estadual o tempo de jogo será de um período de 10 minutos ou 21 pontos, com direito a um tempo debitado de 30 segundos.

§ Único: Em caso de empate no tempo normal, será jogada uma prorrogação com tempo a ser definido em congresso técnico antes do início da competição e a equipe que fizer os primeiros dois (2) pontos da prorrogação, ganhará a partida.

Art. 3º - A pontuação das partidas será:

- Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos);
- Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de 2 pontos);
- Será atribuído um (1) ponto a cada lance livre com sucesso.

Art. 4º - A equipe estará em situação de penalidades por faltas coletivas, quando tiver cometido 6 faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

§ Único: O jogador que cometer duas (2) faltas antidesportivas, estará desqualificado.

Art. 5º - Em relação às faltas:

- Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos);
- Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido;
- A partir da 6ª falta (7ª, 8ª, 9ª), sempre deverão ser executados dois (2) lances livres. A partir da 10ª falta, sempre será atribuído a execução de dois (2) lances livre e mais a posse de bola;
- Toda falta técnica, será sempre atribuída com um (1) lance livre e posse de bola, independente do número de faltas coletivas;
- Toda falta antidesportiva, serão atribuídos dois (2) lances livres e posse de bola;

Art. 6º - Serão seguidos os seguintes critérios de desempate:

1. **Número de vitórias;**
2. **Confronto direto (somente entre duas equipes);**
3. **Maior média de pontuação (Sem considerar placares de desistência/desqualificação)**
4. **Sorteio.**

CAPÍTULO IV – DO VOLEIBOL DE DUPLAS

Art. 1º - A modalidade de Voleibol de Duplas será disputada nas categorias masculino e feminino e desenvolvida de acordo com o disposto neste regulamento e complementarmente pelas regras da CBV.

Art. 2º - O jogo será disputado em um set de 21 pontos, com virada em múltiplos de 07.

Art. 3º - Todos os sets serão disputados sob a forma de *rallye* até 21 pontos, sendo necessários 02 pontos de diferença para a vitória no set.

Art. 4º - Na Final Estadual não haverá tempo disponível para aquecimento das duplas em quadra. Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo de 30 segundos por partida.

Art. 5º - Os atletas participantes dos jogos deverão estar relacionados em súmula antes do início dos mesmos. Após este período não serão feitas inclusões.

Art. 6º - Havendo **duas ou mais equipes empatadas** no número de pontos ganhos, serão obedecidos os critérios de desempate apresentados a seguir:

1. **Confronto direto (somente entre duas duplas);**
2. **Maior número de vitórias na fase;**
3. **Pontos average;**
4. **Sorteio.**

Obs.: nessa modalidade não há treinador.



CAPÍTULO II – DO BEACH SOCCER

Art. 1º - A modalidade de Beach Soccer será disputada na categoria masculino e feminino e desenvolvida pelo disposto neste regulamento e complementarmente pelas disposições das regras oficiais da modalidade.

Art. 2º - Em caso de empate no tempo regulamentar de jogos eliminatórios haverá cobranças alternadas de pênaltis (três para cada equipe). Persistindo o empate haverá cobranças alternadas até que se chegue a um vencedor.

Art. 3º - Na Final Estadual o tempo de jogo será definido de acordo com número de equipes.

Art. 4º - As contagens dos cartões nas Fases serão:

- **Três cartões amarelos** - 1 jogo (Nas Fases Municipais e Estadual / Cartões serão zerados da Fase Municipal para a Fase Estadual / Punições se mantêm).
- **Um cartão vermelho** - 1 jogo (Nas Fases Municipais e Estaduais, podendo ser ampliado de acordo com o julgamento da comissão disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do Sesc. Punições em dias ou jogos, acontecidos nas Fases Municipais serão cumpridas em todas as fases da competição atual e das próximas edições).
- **Acúmulo de Cartões** – Os cartões serão zerados da etapa de grupos, para as etapas eliminatórias, dentro de todas as fases da competição. A partir das etapas Eliminatórias, os cartões não serão mais zerados, sendo acumulativos, salvo alteração realizada em congresso técnico antes do início da competição.

Art. 5º - Todos os atletas terão que estar inclusos na súmula antes do início das partidas, pois não serão permitidas inclusões após o início das mesmas.

Art. 6º - Qualquer caso omissos a este regulamento será decidido pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - Na Final Estadual a forma de disputa será decidida pela Comissão Organizadora não cabendo qualquer recurso por parte das equipes.

Art. 8º - Havendo **duas ou mais equipes empatadas** no número de pontos ganhos na fase, serão obedecidos os seguintes critérios:

1. **Confronto direto (somente entre duas equipes);**
2. **Maior número de vitórias;**
3. **Menor número de gols sofridos;**
4. **Maior número de gols feitos;**
5. **Sorteio.**

CAPÍTULO V – DO FUTEVÔLEI

Art. 1º - A modalidade de Futevôlei será disputada na categoria masculino/feminino/misto e desenvolvida de acordo com o disposto neste regulamento e complementarmente pelas regras da CBFV.

Art. 2º - O jogo será disputado em um set de 18 pontos, com virada em múltiplos de 06.

Art. 3º - Os sets serão disputados sob a forma de *rallye* até 18 pontos, sendo necessários 02 pontos de diferença para a vitória no set.

Art. 4º - Na Final Estadual não haverá tempo disponível para aquecimento das duplas em quadra. Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo por partida.

Art. 5º - Os atletas participantes dos jogos deverão estar relacionados em súmula antes do início dos mesmos. Após este período não serão feitas inclusões

Art. 6º - Havendo **duas ou mais duplas empatadas** no número de pontos ganhos, serão obedecidos os critérios de desempate apresentados a seguir:

1. **Confronto direto (somente entre duas duplas);**
2. **Maior número de vitórias na fase;**
3. **Pontos average;**
4. **Sorteio.**

Obs: nessa modalidade não há treinador.



CAPÍTULO III – DO HANDEBOL DE AREIA

Art. 1º - A modalidade de Handebol de Areia será disputada nas categorias masculino e feminino e desenvolvida de acordo com as regras da CBH e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º - Na Final Estadual o tempo de jogo será definido de acordo com número de equipes.

Art. 3º - Se cada equipe vencer um Set significa que a partida está empatada. Uma vez que, sempre temos que ter um vencedor, será utilizado, neste caso, o sistema de Shoot Out (um contra o goleiro).

Art. 4º - Não haverá tempo disponível para aquecimento das equipes em quadra. O mesmo deverá ser realizado antes dos jogos com bolas ou outros materiais próprios trazidos para tal.

Art. 5º - Os atletas participantes dos jogos deverão estar relacionados em súmula antes do início dos mesmos. Após este período não serão feitas inclusões.

Art. 6º - A pontuação adotada será:

- Vitória 2x0: 03 pontos;
- Vitória 2x1: 02 pontos;
- Derrota 1x2: 01 ponto;
- Derrota 0x2: 00 ponto.

Art. 7º - Quanto às punições:

- O atleta que for desqualificado por duas exclusões durante uma partida está autorizado a participar normalmente do próximo jogo.
- O atleta que for desqualificado direto por conduta vedada pela regra deve cumprir 1 jogo de suspensão automática e, se for acompanhado por relatório, *poderá ser ampliado* de acordo com o julgamento da comissão disciplinar pelo enquadramento no Código Desportivo do Sesc. Punições em dias ou jogos, acontecido nas Fases Municipais serão cumpridas em todas as fases da competição atual e da próxima edição.

Art. 8º - Havendo duas ou mais equipes empatadas no número de pontos ganhos, serão obedecidos os seguintes critérios:

1. **Confronto direto (somente entre duas equipes);**
2. **Maior número de vitórias;**
3. **Saldo de sets (diferença entre positivo e negativo);**
4. **Set average (quociente entre o positivo e negativo);**
5. **Maior número de gols marcados nos jogos entre as equipes empatadas (não serão contabilizados os gols sofridos na disputa de um contra o goleiro);**
6. **Sorteio.**

CAPÍTULO VI – BEACH CÂMBIO MISTO

Art. 1º - As disputas de Beach Câmbio seguirão os seguintes critérios:

Câmbio misto, na categoria acima de 50 anos (completos no ato da inscrição);

Art. 2º - Participantes: Equipes com no mínimo 09 (nove) jogadores e no máximo 12 (doze) jogadores, sendo 09 titulares e os demais são reservas, podendo a equipe realizar o rodízio com os 12 (doze) atletas.

Art. 3º - Duração da partida: 1 (um) tempo de 15 (quinze) minutos ou 15 (quinze) pontos, caso a partida esteja empatada será dado um tempo de 1 (um) minuto, caso continue empatado a equipe que marcar o ponto após 1 (um) minuto vence a partida. .

Art. 4º - Material: Quadra de voleibol de areia (16x8m), bola de voleibol e rede em altura de 2,30m;

Art. 5º - Formação: Cada equipe ocupará meia quadra, com no máximo 03 homens em quadra.

Os nove jogadores de cada equipe dispostos na meia quadra, de frente para a rede, ocuparão os espaços demarcados 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 à rede.

Posição 6 – centro de rede.

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

Posição 8 – centro de quadra.

Posição 9 – lado direito da quadra, atrás da linha dos 3 metros.

Os jogadores reservas ficam no banco de reservas ou participam do rodízio.



Art. 6º - Rodízio: O rodízio se dará toda a vez em que o jogador da posição 8 arremessar a bola para a meia quadra oposta, não podendo a bola estar acima da borda superior da rede. No rodízio todos os jogadores da equipe trocam de lugar observando a ordem numérica sequencial das posições.

Art. 7º - Desenvolvimento: 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, para a meia quadra oposta, após todos os jogadores dessa equipe executam o rodízio.

O saque será a bola arremessada, sempre por cima da rede, não podendo o jogador saltar. A bola não pode estar acima da borda superior da rede no ato do saque.

A recepção da bola será com bola presa, podendo ser executados no mínimo um e no máximo três passes, sendo o terceiro, obrigatoriamente, o de arremesso pelo jogador da posição 8, que terá apenas uma oportunidade de jogar para o lado adversário, e este não poderá saltar.

Será considerado toque, para a contagem dos três permitidos, apenas bola presa ou dominada, ou seja, não serão interpretado como toque, possíveis sequências de batidas na bola entre um, dois ou mais jogadores. Será considerado toque, para a contagem dos três permitidos, apenas bola presa ou dominada, ou seja, não serão interpretados como toques possíveis, sequências de batidas na bola entre um, dois ou mais jogadores, que tentam prender ou dominar a bola, sendo permitido amortecer o arremesso com a intenção de domínio da bola em situação de defesa própria e não espalmá-la para seu companheiro de equipe.

O jogador na tentativa de defesa poderá utilizar apenas uma das mãos, desde que fique caracterizada a bola presa com as duas mãos pelo mesmo jogador.

O Jogador deverá estar dentro da quadra (linhas limites) para arremessar a bola para o outro lado/quadra; Caso jogador pegar a bola fora da quadra/linhas limites, o mesmo deverá voltar para a quadra para o passar, jogar da bola ao seu parceiro de equipe. Não poderá ser jogada/arremessada/lançada de fora da quadra/linhas limites para dentro da quadra/linhas limites;

Não poderá ser utilizado, no contato do bater na bola, partes do joelho, perna e pés;

O atleta número 8, não deverá ultrapassar a linha dos TRÊS integrantes da sua frente, para o seu arremesso para a outra quadra;

Após a bola presa, o primeiro e segundo atleta que estar em posse dela, terá 5 segundos antes de passar ao outro. O atleta da posição número 8, terá 8 segundos, após de posse da bola, para lançar/arremessar a bola para a quadra adversária.

Art. 8º - 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. 9º - Pontuação: Será executado em "Tie Break" e considerado ponto para a equipe adversária quando:

- Um jogador deixar a bola cair no chão;
- O rodízio não for executado corretamente;
- A bola for arremessada para fora da quadra de jogo;
- O número de passes for incorreto;
- Não for respeitada a posição de arremesso;
- A bola arremessada não ultrapassar a rede.

Art. 10º - Havendo **duas ou mais equipes empatadas** no número de pontos ganhos, serão obedecidos os critérios de desempate apresentados a seguir:

1. **Confronto direto (somente entre duas equipes);**
2. **Maior número de vitórias**
3. **Menor número de pontos sofridos;**
4. **Maior número de pontos feitos;**
5. **Sorteio.**

CAPÍTULO VII – SKATE

Art. 1º – Categorias e Idades

- **Feminino:** Skatistas nascidos a partir de 2005;
- **Iniciante:** Skatistas nascidos a partir de 2005, que não tenham concorrido na categoria Amador;
- **Amador:** Skatistas nascidos a partir de 2005, com histórico de participação na categoria Amador.

§ Único – no congresso técnico será obrigatória a apresentação de documento de identificação.

Art. 2º - Aquecimento: Período de no mínimo, 05 minutos, previamente estipulado em cronograma, onde todos os atletas, devidamente inscritos, poderão treinar.

Art. 3º - Fases eliminatórias: Serão disputadas em baterias composta de 05 a 07 skatistas em cada.

§ Único – As baterias terão 05 minutos de aquecimento na pista e cada Skatista terá direito a 7 tentativas de manobras de forma ordenada, com intervalos de 2 minutos entre uma bateria e outra).

Art. 4º - Classificação: Das eliminatórias, classificam-se as 10 melhores notas para a fase final.



Art. 5º - Finais: Serão disputadas em baterias com 05 skatistas cada.

§ Único – as baterias terão 10 minutos de aquecimento na pista e cada skatista terá direito a 7 tentativas de manobras.

Art. 6º - Premiação: Entrega de troféus e medalhas logo após o encerramento das Finais do evento.

Art. 7º – Cada skatista poderá tentar uma manobra por vez, acertando ou errando o mesmo deverá esperar as tentativas dos demais membros da bateria, para, aí sim, tentar sua segunda manobra, e assim por diante.

§ Primeiro – O término de tempo da bateria encerra quando todos os Skatistas executarem as 7 tentativas de manobras.

§ Segundo – Não serão válidas manobras executadas após o término da bateria ou caso o skatista realize uma manobra fora da sua vez ou, ainda, fora da ordem pré-estabelecida na bateria.

Art. 8º – Durante o campeonato, o cronômetro pode ser parado caso exista algum fator externo que atrapalhe a continuidade da disputa. (Ex.: avarias na pista durante sua apresentação, objetos indevidos na pista, invasão de alguém do público, acidente grave com algum competidor, etc.).

Art. 9º – O Skatista é responsável pelo seu skate e seu equipamento de proteção. Caso qualquer peça do equipamento ou do skate quebre durante a competição, é inteira responsabilidade do competidor.

§ Único – É aconselhável o uso de equipamentos de proteção, como joelheiras, cotoveleiras e capacete.

Art. 10º – O Skatista deverá se informar sobre os horários das baterias de competição.

Art. 11º – Caso o Skatista não esteja presente na pista de competição, no horário de sua bateria, será, automaticamente, desclassificado.

Art. 12º – Após sorteio, a mudança na ordem de baterias e na ordem de competidores, será permitida somente em casos de; quebra de material, lesão do skatista, ou imprevistos maiores.

§ Único – A mesa de jurados será consultada sobre o fato ocorrido e sobre a aprovação da mesma, permitindo, ou não, a substituição do skatista para outra bateria.

Art. 13º – O corpo de Jurados será composto por 3 juízes, que farão suas avaliações, conforme critérios abaixo:

- **Estilo: Individualidade e personalidade em cima do skate;**
- **Dificuldade de manobras: grau de complicação;**
- **Perfeição das manobras: precisão na execução;**
- **Constância: minimizar erros e valorizar a continuidade/fluidez entre manobras;**
- **Criatividade: sair da uniformidade, inventar, fazer diferente;**
- **Utilização da pista: análise do aproveitamento da pista;**
- **Número e variedade de manobras: quantidade de manobras acertadas e variedade delas.**

Art. 14º – Os skatistas deverão liberar a área de competição ao término de cada bateria de aquecimento, assim que solicitados para isso, ou haverá advertência. Na reincidência, o skatista ficará suspenso do evento.

Art. 15º – Em caso de invasão da área de organização ou de julgamento, haverá advertência. Na reincidência, o skatista ficará suspenso do evento.

Art. 16º – Uso de bebida alcoólica e ou entorpecentes na área de competição e proximidades: suspensão do atleta do evento.

Art. 17º – Gestos de insultos, agressão e ofensas verbais aos juízes ou membros do staff: suspensão do atleta do evento.

Art. 18º – As reclamações exacerbadas de pessoas ligadas diretamente a algum atleta (team managers, patrocinadores, parentes etc.) poderão acarretar em penalidades ao skatista envolvido.

CAPÍTULO VIII – SURF

Art. 1º - Categorias e Idades:

- **Feminino:** Sem limite de idade;
- **Júnior:** Nascidos a partir de 01/01/2002 (idade limite 18 anos);
- **Master:** Nascidos ate 31/12/1984 (idade mínima 36 anos);
- **OPEN:** Sem limite de idade.

Art. 2º- Julgamento:

Paragrafo Único: “O surfista deverá desenvolver a sua performance nas baterias, dentro dos conceitos chaves do Critério de Julgamento para maximizar o seu potencial de pontos”.

Os juízes analisam os seguintes conceitos chaves quando avaliam e pontuam as ondas surfadas em uma bateria:

- Compromisso e grau de dificuldade das manobras
- Manobras inovadoras e progressivas



- Combinação das principais manobras
- Variedade de manobras
- Velocidade, pressão e fluidez.

É importante frisar que a ênfase em determinados conceitos deste critério depende muito do local e das condições apresentadas, bem como das mudanças nas condições do mar durante o dia.

Escala utilizada:

- 0,1-1,9 = Ruim
- 2,0-4,9 = Regular
- 5,0-6,4 = Boa
- 6,5-7,9 = Muito Boa
- 8,0-10,0 = Excelente

Art. 3º- O formato das baterias serão de 4 surfistas, 50% dos competidores avançam para a fase seguinte. Nas repescagens ou em situações extremas poderão ser classificados de 1 a 3 atletas por bateria.

Art. 4º- O tempo de bateria e regras de competição:

- O tempo de bateria em todas as categorias que fazem parte do Circuito Verão Sesc de Esportes serão de 15 minutos, à exceção da final da categoria Open, que deverá ser de 20 minutos. Em casos extremos esse tempo poderá ser alterado conforme decisão do Tour Manager, Diretor de Prova e Head Judge.
- As baterias deverão ter seu tempo marcado através de um cronômetro eletrônico e nunca por um relógio analógico.
- A duração oficial das baterias deve ser determinada pelo Head Judge e pelo Tour Manager presentes ao evento, observando sempre o Livro de Regras da LRS;
- Todas as baterias deverão começar em frente da área do palanque ou no "outside", ou os surfistas poderão iniciá-la na praia, mediante orientação do locutor e/ou do Beach Marshall, quando for o caso.
- Deverá ser usada uma buzina para iniciar e terminar as baterias. Um toque para iniciar e dois toques para terminar.
- Deverá usar-se um sistema de placas de tempo com dimensão mínima de 1 metro quadrado. Verde para começar a bateria e amarela para indicar os seus cinco minutos finais. Vale lembrar que as placas de tempo são um sistema de auxílio visual aos atletas e que nenhum protesto será aceito por impossibilidade de visualização ou troca de cores.
- O locutor deverá fazer uma contagem regressiva aos cinco segundos do final da bateria. Ao atingir "zero" a mesma encerrar-se-á imediatamente, a placa amarela será abaixada e não deverá aparecer nenhuma placa. O final da bateria ocorrerá no primeiro sinal da sirene. O Mesmo ocorrerá ao início de uma bateria com o primeiro toque da buzina, onde o atleta terá de estar claramente com os dois pés sobre a prancha e com suas mãos tendo neste mesmo momento "deixado as bordas da prancha" para ter sua onda validada. Exceção a esta regra, ocorrerá em situações onde as mãos nas bordas caracterizem claramente um "Grab -rail" na intenção de se entubar, onde então, mesmo sem suas mãos terem "deixado as bordas da prancha" o atleta poderá ter sua onda validada.
- Atendendo determinação da ISA (International Surfing Association) fica vetado o auxílio a atletas durante as baterias. O caddie(ajudante)só poderá entrar na água perante uma autorização do diretor da prova ou diretor técnico da LRS. Será permitida a presença de um caddie com uma prancha extra, em situações específicas, mas este ajudante não poderá surfar nenhuma onda, ou cometerá interferência para o atleta que estiver ajudando.
- O surfista poderá descer uma onda na área de competição antes do início de sua bateria, não sendo computada esta onda;
- No caso de um surfista pegar uma onda após o início da bateria seguinte ou anterior à sua, desde que não atrapalhe outro competidor ou aos juízes, ou poderá receber uma advertência. Não será computada interferência nesse caso;

Paragrafo Único: A Decisão sobre o recomeço de uma bateria (restart) é de competência do Head Judge em conjunto com os juízes. Será tomada se durante a 1ª metade de uma bateria, nenhuma onda apresentar a possibilidade de ser surfada.

Art. 5º- O Diretor de Prova e o Tour Manager são as únicas pessoas que poderão dar informações oficiais sobre horários e formação das baterias. Se por acaso alguém, que não eles, passar informações erradas que causem a perda de uma bateria a algum atleta, não será responsabilidade do Circuito Verão Sesc de Esportes e nem da Liga Rio-grandense de Surf, ficando o atleta sem condições de protestar.



Art. 6º- O Check-in nas Categorias deverá ser efetuado até 05 minutos antes do início da bateria conforme cronograma e locução. Caso o mesmo seja efetuado somente por dois atletas, os mesmos disputarão a primeira colocação em 5 minutos de disputa sem necessidade de caírem na água com prioridade de colocação para o lycra vermelha. Caso somente um atleta faça o check-in, então ele estará automaticamente classificado para a próxima fase. O atleta que chegar atrasado poderá entrar no mar com a bateria em andamento, dentro do tempo programado para a mesma desde que sua vaga não tenha sido repassada para um alternate durante o tempo de check-in. Caso o atleta atrasado seja o terceiro em uma bateria com apenas dois atletas, que foi reduzida para 5 minutos, a bateria voltará automaticamente a ter o seu tempo normal, desde que o surfista em questão vista a lycra dentro dos 5 primeiros minutos da bateria.

Art. 7º- Caso um atleta perca por W.O e tenha um motivo justificável, o mesmo poderá retornar ao evento. Isto só poderá acontecer exclusivamente durante a 1ª fase. Um atleta que já tenha competido e perdido a sua bateria na 1ª fase não poderá usufruir deste direito em hipótese alguma. O atleta em WO não terá o valor de sua inscrição devolvido em hipótese alguma.

Art. 8º- O número máximo de ondas permitidas por bateria assim como quantas serão consideradas para efeito de classificação fica a critério do Diretor Técnico e do Head Judge em função das condições do mar.

Art. 9º- O competidor deverá ser informado quando faltarem 2 (duas) ondas, quando faltar 1(uma) onda e quando completar o número máximo de ondas para a bateria em questão. Se surfar mais de 10 (dez) ondas no tempo limite da bateria será penalizado com uma advertência oral e em seguida caso persista na água com uma interferência. Além disso quem permanecer na água após sua última onda será penalizado com uma interferência se:

- Desça qualquer onda extra que atrapalhe outro competidor;
- Interfira em qualquer competidor remando ou colocando-se no outside.

Art. 10º- A soma das notas nas baterias do Circuito Verão Sesc de Esportes são iguais. No caso, a maior e a menor nota dada pelos juizes a cada onda são eliminadas, somando-se as 2 notas intermediárias e dividindo-se por 2, para obter-se a média final (nota final). Ao final da bateria, as 2 melhores notas de cada surfista serão destacadas e somadas. O surfista que obtiver o maior número de pontos será o vencedor.

Art. 11º- Nas baterias do Circuito Verão Sesc de Esportes deverão ser somadas as 2 melhores pontuações. Para questão de desempate:

- Quando são somadas as duas melhores notas, o desempate se dará através da melhor nota. Caso a bateria ainda siga empatada, desempatar-se-á na terceira, quarta, quinta, até a décima ou décima - segunda nota, de acordo com o número de ondas que for pré-estabelecido pelo Head Judge antes do round começar.
- Somente baterias sem condições de desempate irão à água novamente, mediante a autorização do Diretor de Prova.

Art. 12º- Interferência:

- O surfista que estiver na parte interna da onda tem o direito incondicional de surfá-la por toda sua extensão. A interferência será caracterizada se durante o seu trajeto a maioria dos juizes entenderem que um outro competidor lesou efetivamente o potencial de pontos que o surfista que tinha a posse da onda poderia obter.

Art. 13º- Os casos omissos ao presente Regulamento serão dirimidos pela Diretoria da LRS (Liga RioGrandense de Surf) e Sesc.