



XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

REGULAMENTO PETECA

1 - DO LOCAL

1.1 - Os jogos acontecerão em quadras com dimensões oficiais, de cimento.

2 - DAS INSCRIÇÕES

2.1 - As inscrições deverão ser feitas na categoria dupla, podendo ter um reserva.

2.2 - As inscrições serão conferidas e validadas pela coordenação dos Jogos. O sorteio das equipes nas chaves e a elaboração de todas as rodadas a serem disputadas acontecerão 10 minutos antes da primeira rodada de jogos.

2.3 - A dupla de peteca mista e/ou feminina inscrita jogará na categoria masculina, caso não atinja o número mínimo de 10 equipes da mesma categoria.

2.4 - Somente haverá disputa na modalidade peteca dupla quando estiverem inscritas um mínimo de 04 (quatro) equipes participantes.

3 - DO MATERIAL ESPORTIVO

3.1 - As equipes deverão se apresentar com roupa adequada a prática da modalidade e do evento: camisa oficial do **XXIII Jogos AFFEMG**, calção, calça esportiva ou bermuda e tênis.

4 - DAS REGRAS

4.1 - Os participantes são considerados conhecedores das leis esportivas, bem como as regras da Federação Mineira de Peteca, ficando, deste modo, submetidos a todas as disposições do presente Regulamento e do Regulamento Geral.

5 - DA DEFINIÇÃO DO PONTO E TOMADA DO SAQUE

5.1 - O jogo de peteca é disputado no sistema melhor de três sets, com pontos diretos.

5.2 - A equipe que saca tem o tempo oficializado em 20 (vinte) segundos para a conquista do ponto em disputa.

5.3 - Se a equipe que sacou não concretizar o ponto no tempo oficial de 20 segundos será contado ponto para a equipe adversária.

5.4 - A equipe vencedora do ponto continua sacando até que essa situação mude ou que o jogo termine.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

5.5 - A contagem do tempo oficial da posse da peteca será sempre reiniciada depois de cada ponto conquistado ou do término desse tempo, situação em que o direito do saque passa para a equipe adversária.

5.6 - O ponto em disputa somente se define por decurso do tempo oficial da vantagem ou quando a peteca tiver caído no chão, independentemente se ela vier a cair fora dos limites da quadra ou na própria quadra de quem a tocou.

5.7 - Comete falta o atleta que, nessa circunstância, tocá-la antes dessa definição.

5.8 - Se a peteca tocada passar por baixo da rede e, de forma inequívoca, não restar dúvida sobre a definição do ponto, o árbitro deve encerrar a disputa do ponto assim que ela cruzar o plano vertical ideal projetado pela rede, mesmo que toque em qualquer atleta ou por ele seja tocada.

6 - DO JOGO

6.1 - O atleta deve conhecer as regras do desporto da peteca e cumpri-las com rigor.

6.2 - A partida é definida em melhor de três sets, consagrando-se vencedora a equipe que ganhar dois sets.

6.3 - Os dois primeiros sets se resolvem quando uma das equipes atingir a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, com uma diferença obrigatória de dois pontos.

6.4 - É considerada vencedora do set a equipe que:

6.4.1 - Nos dois primeiros sets, completar a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, sempre com uma diferença obrigatória de dois pontos.

6.5 - O terceiro set, quando houver, se resolve quando uma das equipes atingir a marca de 15 (quinze) pontos, sendo sempre necessários dois pontos de diferença para essa definição.

6.6 - Em caso de força maior ou de necessidade justificada, o número de pontos, o tempo oficial do saque e o número de sets podem ser modificados antes do início das competições ou no decorrer de suas fases, não implicando, dessa forma, desrespeito ao regulamento.

6.7 - A escolha da quadra e o tempo de descanso deve obedecer às seguintes regras:

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

6.7.1 - Antes de começar o jogo, é realizado um sorteio entre os jogadores. O vencedor do sorteio escolhe entre definir quem começa sacando, ou de que lado da quadra começa jogando. Seu adversário fica com a opção que restar. Exemplo: Caso o vencedor escolha sacar ou receber no primeiro ponto, quem perdeu o sorteio escolhe de qual lado da quadra vai começar o jogo.

6.7.2 - Após o primeiro ponto, quem vence cada um dos pontos, saca no seguinte. Caso um jogador ou dupla vença vários pontos consecutivos, irão sacar em todos eles, até perderem ou vencerem o jogo.

6.7.3 - No primeiro ponto do segundo set, o saque começa com o jogador ou dupla que começou recebendo no primeiro set, independente de quem sacou ou ganhou o último ponto. Em caso de empate em 1 set a 1, é feito um novo sorteio no início do terceiro set, similar ao do início do jogo.

6.7.4 - Nos dois primeiros sets, as trocas de lado ocorrem quando um jogador ou dupla faz 12 pontos. No terceiro set esta troca de lados ocorre quando alguém faz 8 pontos.

6.7.5 - Em cada uma das trocas de lado é feito um intervalo de um minuto. Além disso, em cada set, cada jogador pode pedir até 2 tempos de um minuto. Entre os sets, o tempo de intervalo é de 3 minutos.

6.8 - Os pontos são assinalados pelo árbitro principal ou seu auxiliar.

6.9 - O árbitro principal anunciará o placar após a definição de cada ponto, preservando-se, dessa maneira, a ordem e a segurança na contagem dos pontos, ficando proibidas quaisquer anotações de pontos na súmula sem seu pleno conhecimento.

6.9.1 - A responsabilidade pelo anúncio de cada ponto do placar pode ser transferida pelo árbitro principal a seu auxiliar, ficando dispensada quando houver placar para o público.

6.10 - Durante a partida, se a equipe for composta por um trio, é permitido o rodízio ilimitado entre os seus três atletas, desde que a peteca esteja fora de jogo.

6.10.1 - O rodízio dos atletas é permitido independente de autorização do árbitro.

6.11 - Durante a partida, quando for o caso, o terceiro atleta e o treinador devem permanecer sentados no banco de reserva, ou de pé na área previamente determinada pelo árbitro principal, e não podem dar instruções aos atletas de sua equipe, salvo quando houver pedido de tempo.

6.12 - As equipes têm direito a, no máximo, cinco minutos para aquecimento na quadra antes do início da partida.

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

7 - DAS INTERRUPTÕES DO JOGO

7.1 - Nas situações imprevistas, a critério do árbitro, o jogo poderá ser interrompido e, quando for reiniciada a disputa do ponto, o saque pertencerá à equipe que detinha a vantagem, com direito ao tempo do restante do ponto.

7.2 - Quando o jogo for interrompido e a paralisação for inferior a 30 minutos, o jogo terá a sequência normal, mantendo-se os resultados até ali registrados.

7.3 - Quando o jogo for interrompido e não puder ser reiniciado no mesmo dia, caberá à comissão organizadora marcar nova data para o seu reinício, prevalecendo os resultados do set ou sets jogados no ato da paralisação, bem como o placar do set interrompido.

7.4 - No caso de lesão de um atleta, serão concedidos 5 minutos de interrupção. Se o atleta não tiver condições de continuar jogando, o caso será avaliado pela comissão organizadora e a decisão será divulgada aos atletas.

8 - DOS SAQUES

8.1 - Será a colocação da peteca em jogo, que deverá ser batida com uma das mãos e enviada por cima da rede ao campo do adversário.

8.2 - O saque poderá ser dado por qualquer um dos atletas, não tendo uma ordem própria, ou seja, um mesmo atleta pode sacar durante toda a partida.

8.3 - Quando a peteca tocar em qualquer ponto da rede, sem ultrapassá-la, o saque será revertido para a equipe adversária.

8.4 - Nas infrações do saque, o ponto será do adversário quando a peteca:

I - Passar por baixo da rede.

II - Passar por fora das linhas laterais.

III - Cair fora dos limites da quadra.

IV - For empurrada ou lançada.

V - Tocar a rede, sem ultrapassar por cima da mesma.

VI - Tocar no atleta da mesma equipe.

VII - Tocar um ponto ou objeto externo à quadra.

9 - DOS TOQUES E CONSEQUÊNCIAS

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

9.1 - Em qualquer circunstância no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada com uma das mãos, de uma só vez e por um único atleta.

9.2 - A peteca que tocar na rede durante o jogo, ultrapassando-a, será considerada em jogo.

10 - DAS FALTAS

10.1 - Faltas registradas que contam pontos ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

I - A passagem das mãos por cima da rede.

II - O toque da peteca com duas mãos.

III - A peteca carregada ou conduzida.

IV - A ultrapassagem total da linha central com um ou ambos os pés.

V - A invasão do corpo, ultrapassando a projeção da rede sobre a linha central.

10.2 - Em todas as faltas técnicas, o infrator será passível das seguintes punições:

I - Advertência

II - Perda de vantagem e/ou acréscimo de ponto para o adversário

III - Expulsão do jogo; sendo expulsa, a dupla adversária será vencedora da partida.

11 - DA DISCIPLINA

11.1 - No caso de WO sem início de jogo será considerado o placar de 12x0 (doze a zero) para o adversário em cada set.

11.2 - Uma equipe ficará impossibilitada de realizar a partida na categoria PETECA EM DUPLA, caso tenha apenas 1 (um) atleta, hipótese em que se aplica o WO.

12 - DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

12.1 - Para efeito de classificação, em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:

a) Número de vitórias.

b) Saldo de sets em todos os jogos da fase.

c) Sets positivos em todos os jogos da fase.

d) Saldo de pontos em todos os jogos da fase.

e) Pontos a favor em todos os jogos da fase.

f) Confronto direto (no caso de apenas duas equipes).

g) Sorteio.

13 - DA FORMA DE DISPUTA

XXIII JOGOS AFFEMG 2025

Associação dos Funcionários Fiscais de Minas Gerais

13.1 - Forma de disputa de acordo com o número de equipes inscritas:

I - Com 4 equipes: Rodízio simples na Chave saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

II - Com 5 equipes: Rodízio simples na Chave saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

III - Com 6 equipes: Duas Chaves com 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

IV - Com 7 equipes: Duas Chaves com 4 e 3 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

V - Com 8 equipes: Duas Chaves com 4 Equipes cada, rodízio simples dentro da Chave, saindo às duas melhores duplas colocadas para disputarem a final.

13.2 - As Chaves e a disposição dos jogos serão definidas por ordem de sorteio.

13.3 - Caso mais de 8 duplas por categoria realizarem as inscrições, o formato de disputa será divulgado posteriormente, respeitando as datas disponíveis para os jogos.

14 – DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1 - A inscrição do atleta na prova implica a aceitação deste regulamento e seu total entendimento, devendo qualquer dúvida ser esclarecida junto à organização por meio do endereço eletrônico eventos@affemg.com.br ou do telefone (31) 3289-5709.

14.2 - A organização é soberana e decidirá sobre os casos omissos deste regulamento e possíveis recursos impetrados e, inclusive, poderá promover alterações que se fizerem necessárias para a manutenção dos Jogos.