



**REGULAMENTO GERAL**

## ÍNDICE GERAL

1)	DA FUNDAMENTAÇÃO, PROMOÇÃO, ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO	Página 3
2)	DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS MUNICÍPIOS	Página 3
3)	DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA	Páginas 3, 4
4)	DA PREMIAÇÃO	Página 4
5)	DAS COMPETIÇÕES	Página 5
6)	DO SISTEMA DE DISPUTA	Página 5
7)	DO REGULAMENTO TÉCNICO	Página 5
	BASQUETEBOL	Páginas 5, 6
	FUTEBOL	Página 6
	FUTSAL	Páginas 6, 7
	HANDEBOL	Páginas 7, 8
	VOLEIBOL	Página 8
8)	DOS RECURSOS	Página 8
9)	DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	Página 9
10)	ANEXOS	Página
	I - DO MUNICÍPIO SEDE	Páginas 10, 11
	II- DAS MEDIDAS DISCIPLINARES AUTOMÁTICAS E DO CÓDIGO DE DISCIPLINA	Páginas 12, 13, 14, 15
	III - DAS SANÇÕES POR DESCUMPRIMENTO DO REGULAMENTO	Página 16

## 01) DA FUNDAMENTAÇÃO, PROMOÇÃO, ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO

**Art. 1º)** Os **JOGOS DA JUVENTUDE**, são uma promoção da ASSESMIG Associação Esportiva dos Municípios do Sul e Sudoeste de Minas Gerais, em parceria com os Municípios e Entidades que os representam, e têm pôr finalidade desenvolver o intercâmbio sócio-cultural-esportivo estimulando a juventude para atividades sadias, estabelecendo uma união segura entre a comunidade e o Poder Público, exaltando a prática desportiva como instrumento de formação de personalidade, fazendo surgir novos valores.

**Art. 2º)** Os **JOGOS DA JUVENTUDE** serão regidos por este Regulamento.

**Art. 3º)** A Organização e Direção dos **JOGOS DA JUVENTUDE**, cabe à Comissão Organizadora, formada pelo Presidente, Vice - Presidente, Secretário Geral (Coordenação Geral), sendo de sua responsabilidade, as alterações, ratificações, retificações, explicações e ou complementações do presente regulamento, auxiliada pelas respectivas Coordenações de Modalidade. Cabe à Comissão Organizadora, a interpretação final do presente Regulamento, e a resolução dos casos omissos.

## 02) DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS MUNICÍPIOS

**Art. 4º)** Inscrição dos Municípios:

4.1) Preenchimento e envio do Requerimento de Participação, devidamente assinado pelo Prefeito do Município. Quando for outra Instituição a representante do Município, a assinatura é do Dirigente Máximo. No ato de assinatura, os mandatários, se responsabilizam pelo bom estado de saúde de todos os inscritos no evento, além dos atletas participantes menores de idade.

4.2) Estar em dia com a Secretaria Geral e a Tesouraria da ASSESMIG.

4.3) Prazos de entrega: Conforme Calendário, para o e-mail: [assesmig@yahoo.com.br](mailto:assesmig@yahoo.com.br) ou whatsapp (35) 9.9872 - 4227

**Art. 5º)** Participação dos Municípios:

5.1) Equipes representantes: Prefeituras Municipais, Clubes Esportivos, Associações, Grêmios Esportivos, Instituições de Ensino da Rede Pública e ou Privada, Escolas de Esporte, Empresas, Organizações não Governamentais e outras afins. O município será representado em cada naipe e modalidade por apenas uma equipe, com exceção ao Futebol, e à Categoria Adulto, onde fica liberada a participação de mais de uma equipe por município, em cada naipe e modalidade.

5.2) Responsabilidade pelo pagamento das taxas de participação, despesas de transporte, alimentação, colchões e roupas de cama.

**Art. 6º)** Inscrição e Participação das Equipes:

6.1) Aptidão da equipe à participação (não constar da lista de equipes impedidas de participar).

6.2) Preenchimento e entrega do Formulário de Inscrição de Modalidades, e suas respectivas categorias.

6.3) Prazo de Entrega, confirmação ou exclusão de equipes: Conforme Calendário/Comunicado Comissão Organizadora.

6.4) Preenchimento e entrega do Formulário de Inscrição Nominal.

Prazo de entrega: Conforme Boletim Oficial.

6.5) Responsabilidade pelo bom estado de saúde, de todos os inscritos.

6.6) Inclusão ou exclusão de equipes, deverá ser feita através de um simples comunicado via e-mail: [assesmig@yahoo.com.br](mailto:assesmig@yahoo.com.br) ou whatsapp (35) 9.9872 - 4227

6.7) Desistência de Participação da equipe, após confirmada a participação, Sanções:

1º) Suspensão para o ano seguinte

2º) Pagamento da taxa de Participação (Arbitragem) da Equipe

3º) Perda de 10 (dez) pontos na Classificação Geral dos Municípios

6.8) Para participação no ano seguinte: Multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais)

## 03) DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA

**Art. 7º)** Inscrição de Atletas das Categorias SUB 13 (JOJU MIRIM), SUB 15 (JOJUNINHO), SUB 17 (JOJU), SUB 20 (JOJUNIOR):

7.1) Estar dentro da idade exigida para a categoria.

7.2) Preenchimento e envio do Formulário de Inscrição Nominal.

Prazo de entrega: Até 7 (sete) dias antes da realização de cada evento: assesmig@yahoo.com.br

7.3) Complemento da Lista de Atletas Inscritos:

Até a terça - feira antes da realização de cada etapa: assesmig@yahoo.com.br

7.4) Os atletas inscritos, que não tiverem atuado em nenhuma partida, poderão ser substituídos.

7.5) Possuir, um, dos seguintes vínculos com o município.

- Ser natural do Município (nascido). O atleta que é registrado no município, conforme a sua identidade (RG), é considerado natural.

Comprovante: Basta constar no Formulário de Inscrição Nominal a indicação da naturalidade.

- Ser estudante no município, matriculado, com no mínimo 30 (trinta) dias de antecedência à Primeira Fase que a equipe irá disputar.

Comprovante: Formulário de Vínculo Estudantil (assesmig.org.br), devidamente assinado e carimbado pela Direção Escolar.

- Ser eleitor no município, registrado com no mínimo 30 (trinta) dias de antecedência à Primeira Fase que a equipe irá disputar.

Comprovante: Cópia do Título de Eleitor, ou quitação eleitoral.

- Pai ou Mãe, serem eleitores no município, registrados com no mínimo 30 (trinta) dias de antecedência à Primeira Fase que a equipe irá disputar. Comprovante: Cópia do Título de Eleitor, ou quitação eleitoral.

- Ser Federado por Instituição do Município, com no mínimo 30 (trinta) dias de antecedência da Primeira Etapa, exclusivamente nas Federações: FMB Federação Mineira de Basketball, FMF Federação Mineira de Futebol, FMFS Federação Mineira de Futsal, FMF Federação Mineira de Futebol, FMH Federação Mineira de Handebol, FMV Federação Mineira de Voleibol.

Comprovante: Cópia da carteira de Atleta, Declaração, Nota Oficial e ou Ofício, com a data de registro do atleta na Federação, expedidos pela respectiva Entidade.

O atleta sem vínculo com o município, e que esteja Federado, terá condição de jogo, apenas se a equipe já estiver atuando em competições da respectiva Federação no ano vigente.

7.6) Prazo de entrega: Juntamente com o Formulário de Inscrição Nominal. Os documentos deverão ser digitalizados e enviados para o e-mail: assesmig@yahoo.com.br ou whatsapp (35) 9.9872 - 4227

7.7) Categoria Sub 20 : Poderão ser inscritos até 02 (dois) atletas sem vínculo com o município.

Para ter condição de jogo na Fase Final, **OS ATLETAS SEM VÍNCULO**, terão que atuar obrigatoriamente, em pelo menos uma das etapas da Fase Classificatória.

7.8) Categoria Adulto : Inscrição de Atletas é livre.

7.9) Comprovante de Vínculo entregue após o prazo: À princípio, todos terão condição de jogo. Fica à cargo da Comissão Organizadora após a chegada da documentação verificar possíveis irregularidades na participação do atleta e assim tomar as medidas cabíveis, de acordo com o que se segue:

1º) Desclassificação da equipe;

2º) Suspensão da equipe da próxima edição do evento;

3º) Suspensão do Técnico da próxima edição do evento;

4º) Suspensão do atleta da próxima edição do evento.

7.10) Atuar somente por um município na categoria/modalidade. Caso atue por mais de um município, o Atleta e o Técnico, serão suspensos até o final do ano subsequente. A equipe será desclassificada, e a modalidade, suspensa do ano seguinte.

7.11) Atuar em uma ou mais modalidades.

7.12) Duplicidade de inscrição: O atleta opta por qual município irá atuar. O município, o qual não escolheu, poderá substituí-lo.

## DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS E MEMBROS DA COMISSÃO TÉCNICA

### **Art. 8º)** Participação dos Atletas:

8.1) Estar inscrito no Boletim Oficial da Etapa/Modalidade (Relação Nominal de Inscritos), e ou na Súmula do Jogo.

8.2) Apresentar ao Coordenador da Modalidade e na ausência deste, à arbitragem, antes da partida, um dos seguintes documentos:

Categorias, Sub 13, Sub 15, Sub 17

- Carteira de Identidade (RG) Original;
- Cópia da Carteira de Identidade (RG) devidamente autenticada em cartório;
- Carteira de Trabalho em seu Modelo Novo Original;
- Ficha de Identificação Civil expedida pela Secretaria de Segurança Pública;
- Passaporte Original

Não serão aceitos Boletins de Ocorrência, Protocolos, ou qualquer outro tipo de documento.

Documentos Digitais e ou Digitalizados serão aceitos.

Categoria Sub 20 e Adulto

- Carteira de Identidade (RG) Original;
- Cópia da Carteira de Identidade (RG) devidamente autenticada em cartório;
- Carteira de Trabalho em seu Modelo Novo Original;
- Ficha de Identificação Civil expedida pela Secretaria de Segurança Pública;
- Passaporte Original;
- CNH Carteira Nacional de Habilitação Original;
- Identidade Militar Original;
- Identidade Indígena Original;
- Certificado de Reservista ou Dispensa de Corporação Original;
- Identidade Profissional (CREF, etc.)

Não serão aceitos Boletins de Ocorrência, Protocolos, ou qualquer outro tipo de documento.

Documentos Digitais e ou Digitalizados serão aceitos.

### **Art. 9º)** Inscrição e Participação dos Membros da Comissão Técnica:

9.1) Composição da Comissão Técnica: Técnico, Assistente e Massagista (OPCIONAL)

9.2) Ser maior de 18 (dezoito) anos.

9.3) Os membros da Comissão Técnica poderão ser substituídos à qualquer hora.

9.4) Os membros da Comissão Técnica poderão atuar por mais de um município. Caso as duas equipes, pelas quais estiver inscrito se defrontarem, terá que optar qual irá dirigir.

9.5) Técnico, deve estar presente para o início do jogo.

9.6) Técnico e Assistentes: Documento de validade nacional (com foto).

Comprovante: Carteira Original do CREF, Declaração, Boleto de pagamento (quitado ou não), etc.

9.7) A fiscalização do exercício irregular da profissão e a validade das carteiras profissionais caberão ao respectivo Conselho Profissional. O profissional que estiver atuando de forma irregular estará passível de punições conforme estabelece a legislação.

9.8) Acadêmicos de Educação Física: Carteira de Identidade do Estabelecimento de Ensino (**VÁLIDA**), ou Declaração da Instituição

9.9) O Massagista deve apresentar um documento de validade nacional (com foto).

9.10) Documentos Digitais e ou Digitalizados serão aceitos.

## 04) DA PREMIAÇÃO

**Art. 10)** Serão premiados:

\* Esportes Coletivos e Individuais (Equipes, Técnicos e Atletas): Troféus e Medalhas do 1º ao 4º Lugares.

- Para o Troféu Geral, serão computados todos os resultados do Município, somando – se os pontos de todas as modalidades e categorias, as quais participou.

10.1) Tabela de Pontuação

- Municípios classificados do 1º ao 8º lugares: 1º Lugar 15 pontos, 2º Lugar 12 pontos, 3º Lugar 09 pontos, 4º Lugar 07 pontos, 5º Lugar 06 pontos, 6º Lugar 05 pontos, 7º Lugar 04 pontos, 8º Lugar 03 pontos

10.2) À partir do 9º Colocação, as equipes receberão 02 (dois) pontos.

10.3) Empate entre dois ou mais municípios:

- Maior número de primeiros lugares.

- Persistindo o empate, maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

- Persistindo ainda o empate, o desempate será feito pelo Ranking Geral de Participação.

## 5) DAS COMPETIÇÕES

**Art. 11)** As competições e jogos serão regidos pelo presente Regulamento Geral, pelos Boletins e Notas Oficiais.

**Art. 12)** Número limite de atletas participantes em cada partida:

- Basquetebol : 12 (doze)

- Futebol : 22 (vinte e dois)

- Futsal : 14 (quatorze)

- Handebol : 16 (dezesseis)

- Voleibol : 14 (quatorze)

**Art. 13)** É obrigatória a presença de um Técnico em todas as partidas, em conformidade com o Regulamento.

13.1) Caso o Técnico não esteja presente para o início da partida, a equipe será declarada perdedora, aplicando-se o maior placar da rodada, podendo continuar na competição.

13.2) Na categoria Adulto, o Técnico poderá atuar como jogador.

13.3) Na categoria Adulto, quando o Técnico que também está atuando como atleta, for expulso ou desqualificado, será suspenso nas duas funções, voltando à atuar na sua modalidade de origem, ou em qualquer modalidade, somente depois do término de sua suspensão.

13.4) Quando o Técnico que dirige dois gêneros (feminino e masculino), ou duas ou mais categorias, for expulso ou desqualificado, cumprirá a suspensão automática já no jogo seguinte do gênero ou qualquer categoria.

13.5) Em caso de exclusão e ou desqualificação do Técnico, o jogo prosseguirá normalmente até o final.

13.6) Quando o jogador for expulso ou desqualificado, cumprirá a suspensão automática na categoria em que foi sancionado, estando apto à atuar em outra categoria que estiver inscrito.

13.7) Quando o jogador for penalizado pelo Código de Disciplina, a suspensão será cumprida na categoria que foi sancionado. O Atleta estará suspenso de todas as categorias que estiver inscrito, e voltará à atuar em qualquer categoria ou modalidade, somente depois do término de sua suspensão.

13.8) Quando o Técnico for penalizado pelo Código de Disciplina, estará suspenso de todas as categorias, e voltará à atuar em qualquer categoria ou modalidade, somente depois do término de sua suspensão.

13.9) Nos casos de indisciplina (com ou sem expulsão) relatados pela Arbitragem, os infratores cumprirão pena de suspensão automática de 1 (uma) partida, e estarão sujeitos à outras penalidades, após análise da Coordenação Geral.

**Art. 14)** Período de Tolerância: 15 (quinze) minutos para cada partida, após o horário oficial.

14.1) Equipes que comparecerem após a tolerância, do primeiro ao penúltimo jogo da Fase Classificatória:

Penalização: Caso o adversário não concorde em realizar a partida, a equipe atrasada será declarada perdedora, aplicando-se o maior placar da rodada, podendo continuar na competição.

## DAS COMPETIÇÕES

14.2) Equipes que comparecerem após a tolerância, no último jogo da Fase Classificatória, ou nos jogos eliminatórios:

Penalização: a equipe será declarada perdedora, e estará suspensa da próxima edição.

14.3) A Comissão Organizadora, conforme os fatos acontecidos durante a competição, tem a prerrogativa para o seu bom andamento, de ajustar os horários de jogos dos eventos, analisando cada caso à sua particularidade.

**Art. 15)** Equipe que **ESTIVER AUSENTE (NÃO COMPARECER)**:

1º) Desclassificação imediata

2º) Suspensão do ano subsequente

3º) Perda dos pontos no Ranking Técnico

4º) Perda de 10 (dez) pontos na Classificação Geral dos Municípios

5º) Pagamento da taxa de participação

6º) Para participação no ano seguinte: Multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais)

## 6) DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 16)** Equipe que **NÃO APRESENTAR A DOCUMENTAÇÃO DOS ATLETAS (EQUIPE SEM O NÚMERO MÍNIMO DE ATLETAS, CONFORME ESTE REGULAMENTO, E AS REGRAS DA MODALIDADE)**:

- Desclassificação imediata

**Art. 17)** Partida Interrompida:

- Tempo máximo de 01 (uma) hora para o seu reinício. Caso não seja possível, será reiniciada do ponto em que foi interrompida, em data, horário e local, designados pela Comissão Organizadora.

**Art. 18)** Número de Fases : Classificatória e Final, à critério da Comissão Organizadora, sempre observando a possibilidade do maior número de jogos.

18.1) Definição dos Grupamentos será feita, observando - se a classificação do ano anterior na respectiva modalidade. Em segundo critério, o Ranking Técnico. Terceiro Critério, Ranking de Participação.

18.2) Após a confirmação das equipes inscritas pelos municípios, toda a programação será homologada via Boletim Oficial, e no site assesmig.com.br logo na página inicial.

## 7) DO REGULAMENTO TÉCNICO

### BASQUETEBO

**Art. 19)** As competições de Basquetebol serão realizadas de acordo com as Regras adotadas pela CBB - Confederação Brasileira de Basquetebol, e pelo que dispuser este Regulamento.

19.1) TEMPO DE JOGO

SUB 13 : 32 (trinta e dois minutos) minutos, divididos em 04 (quatro) períodos de 08 minutos.

SUB 15, SUB 17, SUB 20, Adulto: 40 (quarenta) minutos, divididos em 04 (quatro) períodos de 10 minutos.

19.2) Será utilizada a bola correspondente à cada categoria/gênero.

19.3) Poderão ser utilizados até 12 (doze) atletas, em cada partida.

19.4) Quando o jogador for desqualificado, cumprirá a suspensão automática na categoria em que foi sancionado, estando apto à atuar em outra categoria que estiver inscrito.

## DO REGULAMENTO TÉCNICO

### BASQUETEBOL

19.5) Quando o técnico for desqualificado, cumprirá a suspensão automática já no jogo seguinte de qualquer categoria.

19.6) Quando o jogador for penalizado pelo Código de Disciplina, a suspensão será cumprida na categoria que foi sancionado. O Atleta estará suspenso de todas as categorias que estiver inscrito, e voltará à atuar em qualquer categoria ou modalidade, somente depois do término de sua suspensão.

19.7) Quando o Técnico for penalizado pelo Código de Disciplina, estará suspenso de todas as categorias, e voltará à atuar em qualquer categoria ou modalidade, somente depois do término de sua suspensão.

19.8) Sistema de pontuação das partidas:

- Vitória : 02 pontos
- Derrota : 01 ponto

### FUTEBOL

**Art. 20)** As competições de Futebol serão realizadas de acordo com as Regras adotadas pela CBF - Confederação Brasileira de Futebol, e pelo que dispuser este Regulamento.

20.1) TEMPO DE JOGO:

Categoria SUB 13: 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada.

Categoria SUB 15: 60 (sessenta) minutos, divididos em dois períodos de 30 (trinta) minutos cada.

Categoria SUB 17: 70 (setenta) minutos, divididos em dois períodos de 35 (trinta e cinco) minutos cada.

Categoria SUB 20: 80 (oitenta) minutos, divididos em dois períodos de 40 (quarenta) minutos cada.

20.2) Poderão ser utilizados até 22 (vinte e dois) atletas, em cada partida.

20.3) Número de substituições: Até 11 (onze) jogadores.

20.4) Sujeitar – se à ao cumprimento de suspensão automática, o atleta que durante o decorrer dos Jogos, receber:

- a) 03 (três) cartões amarelos;
- b) 01 (um) cartão vermelho

20.5) Sujeitar – se à ao cumprimento de suspensão automática, o membro da Comissão Técnica que durante o decorrer dos Jogos, for expulso.

20.6) Sistema de pontuação das partidas:

- Vitória : 03 pontos
- Empate : 01 ponto
- Derrota : 00 ponto

## FUTSAL

**Art. 21)** As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras adotadas pela CBFS - Confederação Brasileira de Futsal, e pelo que dispuser este Regulamento.

**21.1) UTILIZAÇÃO DAS BOLAS:**

- Categoria Sub 11 : (50 à 55 cm) de circunferência (Tamanho 100).
- Categoria SUB 13 : (55 à 59 cm) de circunferência (Tamanho 200).
- Categorias SUB 15, SUB 17 e SUB 20, Adulto : bola da categoria Adulto (Tamanho 500/1000).

**21.2) TEMPO DE JOGO:**

- Categoria SUB 11, 13 e SUB 15: 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 (quinze) minutos cada.
- Categoria SUB 17 e SUB 20, Adulto: 40 (quarenta) minutos, divididos em dois períodos de 20 (vinte) minutos cada.

21.3) Poderão ser utilizados até 14 (quatorze) atletas, em cada partida.

21.4) É obrigatório o uso de COLETES, SENDO A AQUISIÇÃO DOS MESMOS, DE RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES.

21.5) A contagem de cartões amarelos será acumulativa dentro de cada Fase. Ao final da Fase, os cartões serão zerados, exceto, para o atleta que receber o terceiro cartão amarelo e ou o cartão vermelho no último jogo de sua equipe. Suspensão: 03 (três) cartões amarelos, 01 (um) cartão vermelho.

21.6) Sujeitar – se à ao cumprimento de suspensão automática, o membro da Comissão Técnica que durante o decorrer dos Jogos, for excluído.

21.7) A aplicação da suspensão automática independe das Medidas Disciplinares Automáticas, aplicadas pela Comissão Organizadora.

21.8) A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação oficial da Comissão Organizadora, sendo de responsabilidade exclusiva as equipes o seu controle e cumprimento.

21.9) A contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática é feita separadamente e pôr tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo, já recebido na mesma ou em outra partida da competição.

21.10) Se o mesmo atleta, de uma determinada equipe, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente, a suspensão pôr 2 (duas) partidas.

**21.11) Sistema de pontuação das partidas:**

- Vitória : 03 pontos
- Empate : 01 ponto
- Derrota : 00 ponto

## HANDEBOL

**Art. 22)** As competições de Handebol serão realizadas de acordo com as Regras adotadas pela CBHb - Confederação Brasileira de Handebol, e pelo que dispuser este Regulamento.

### 22.1) UTILIZAÇÃO DAS BOLAS:

- Categoria SUB 13 : Bola TAMANHO 1 da IHF.
- Categoria SUB 15 : Bola TAMANHO 2 da IHF.
- Categoria SUB 17 Feminino : Bola TAMANHO 2 da IHF.
- Categoria SUB 17 Masculino : Bola TAMANHO 3 da IHF.
- Categoria SUB 20, Adulto Feminino : Bola TAMANHO 2 da IHF.
- Categoria SUB 20, Adulto Masculino : Bola TAMANHO 3 da IHF.

22.2) Poderão ser utilizados até 16 (dezesseis) atletas, durante cada etapa, não podendo haver substituição do atleta já inscrito.

### 22.3) TEMPO DE JOGO:

- Categoria SUB 13: 30 (trinta) minutos, divididos em dois períodos de 15 (quinze) minutos cada.
- Categoria SUB 15: 40 (quarenta) minutos, divididos em quatro quartos de 10 (minutos) cada um, sendo 20 (vinte) minutos por cada período.
- Categoria SUB 17 e SUB 20: 50 (cinquenta) minutos, divididos em dois períodos de 25 (vinte e cinco) minutos cada.
- Categoria Adulto: 60 (sessenta) minutos, divididos em dois períodos de 30 (trinta) minutos cada.

### 22.4) Sistema de pontuação das partidas:

- Vitória : 02 pontos
- Empate : 01 ponto
- Derrota : 00 ponto

## VOLEIBOL

**Art. 23)** As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela CBV - Confederação Brasileira de Voleibol, e pelo que dispuser este Regulamento.

23.1) Na categoria SUB 13 (JOJU MIRIM), para o Feminino será de 2,15 m, e para o Masculino será de 2,25 m de altura.

### NÃO É PERMITIDA A UTILIZAÇÃO DO LÍBERO

Sistema de Jogo	: Livre
Saque	: Feminino (Por baixo) / Masculino (Por cima, sem suspensão)
Líbero	: Não permitido
Ataque	: Proibido o ataque em suspensão pelos jogadores das posições 1, 5, 6 (gesto que caracterize a cortada, <b>NÃO É PERMITIDO SALTAR</b> ).

### 23.2) ALTURA DA REDE:

- Categoria SUB 13 Feminino	: 2,15 m	- Categoria SUB 13 Masculino	: 2,25 m
- Categoria SUB 15 Feminino	: 2,20 m	- Categoria SUB 15 Masculino	: 2,35 m
- Categoria SUB 17 Feminino	: 2,24 m	- Categoria SUB 17 Masculino	: 2,43 m
- Categoria SUB 20, Adulto Feminino	: 2,24 m	- Categoria SUB 2, Adulto Masculino	: 2,43 m

23.3) Poderão ser utilizados Até 14 (Quatorze) Atletas em cada jogo (até 12 Jogadores + até Dois Líberos).

### 23.4) Sistema de pontuação das partidas:

- Vitória por 3 x 0 ou Vitória por 3 x 1	: 03 pontos
- Vitória por 2 x 0	: 03 pontos
- Vitória por 3 x 2	: 02 pontos
- Vitória por 2 x 1	: 02 pontos
- Derrota por 3 x 2	: 01 ponto
- Derrota por 2 x 1	: 01 ponto
- Derrota por 3 x 0 ou Derrota por 3 x 1	: 00 ponto
- Derrota por 2 x 0	: 00 ponto

## 8) DOS RECURSOS

**Art. 24)** Os recursos sobre legalidade de um atleta ou sobre quaisquer indícios de infrações da Regra Oficial ou Regulamento dos **JOGOS** serão resolvidos pela Comissão Organizadora à qualquer tempo.

24.1) Caberá exclusivamente ao reclamante a apresentação das provas.

24.2) O recurso poderá ser feito antes do início da partida, em que gerou o fato, ou até 02 (duas) horas após o seu término. O recurso somente será aceito e protocolado se, no ato da interposição o município reclamante estiver devidamente comprovado à respeito de possíveis irregularidades que o justifiquem, além de efetuar no ato, pagamento de uma taxa no valor de R\$ 300,00.

24.3) Caso haja acolhimento com provimento, o impetrante receberá 80% do valor.

24.4) Recursos sobre situação de inscrição de atletas, à qualquer hora.

24.5) Transcorrido o prazo indicado, não haverá direito a recurso.

24.6) Não serão permitidos recursos de terceiros.

**Art. 25)** Os recursos relativos a assuntos de Atletismo, Judô, Natação e Xadrez, deverão ser feitos de acordo com o Regulamento específico de cada modalidade, ainda durante a competição, ao responsável pelo mesmo.

## 9) DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 26)** Toda e qualquer comunicação da Comissão Organizadora será feita através de Boletins ou Notas Oficiais, publicados via Whatsapp e no Site assesmig.com.br

**Art. 27)** Os Boletins e Notas Oficiais, ratificarão, retificarão, explicarão e ou complementarão o Regulamento Geral.

**Art. 28)** A ocorrência de qualquer caso fortuito envolvendo atletas e dirigentes participantes do evento será de inteira e exclusiva responsabilidade do Município inscrito.

**Art. 29)** Nas disputas de Basquetebol, Futebol, Futsal e Handebol, caso haja igualdade nas cores dos uniformes, um sorteio indicará a equipe que deverá muda - lo, no prazo máximo de quinze minutos antes do início do jogo, sendo dispensado o sorteio quando estiver envolvida a equipe da cidade sede, que deverá fazê – lo.

**Art. 30)** Fica estabelecido pela Comissão Organizadora, prazo improrrogável, homologado em Nota Oficial, para o pagamento das Taxas de Anuidade e Arbitragem, o qual deve ser rigorosamente observado, caso contrário o Município será impedido de participar dos eventos da ASSESMIG.

## 9) DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 31)** Quaisquer consultas sobre os jogos deverão ser formuladas, por escrito, pelos responsáveis das Delegações à Comissão Organizadora.

**Art. 32)** Os casos Administrativos, Disciplinares, e ou Omissos à este Regulamento, e todas matérias de ordem técnica, referentes aos Jogos da Juventude, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **ANEXO I**

### **DO MUNICÍPIO SEDE**

**Art. 1º)** O Município sede dos **JOGOS DA JUVENTUDE** será escolhido entre os Municípios que possuam as instalações esportivas necessárias para a realização do evento e que tenha manifestado interesse em sediar os Jogos, desde que atenda a demanda de jogos da respectiva etapa.

1.1) A escolha dos municípios sedes, são de inteira responsabilidade da Comissão Organizadora.

**Art. 2º)** Deveres do Município Sede:

1.1) Alojamentos para os Municípios participantes, observando higiene e organização, com chuveiros de água quente;

1.2) Cessão de espaço para a empresa definida pela ASSESMIG (LOURDES BUFFET), para montagem da cozinha e refeitório para alimentação;

1.3) Segurança especializada 24 (vinte e quatro) horas para os alojamentos;

1.4) Hospedagem (hotel), alimentação e transporte interno para Coordenação Técnica e Arbitragem (número de pessoas à ser definido pela Comissão Organizadora), sendo que o local de alimentação deverá ser separado do local de alimentação das Delegações participantes;

1.5) Policiamento e ou segurança para os jogos, durante todo o transcorrer do dia;

1.6) Instalações para atividades administrativas dos Jogos (Comitê Central), equipado com computador, máquina copiadora e material de escritório;

1.7) Local para atendimento médico, com ambulância sempre à disposição, sendo que cada chefe de delegação, será responsável pelo atendimento médico dos participantes durante os jogos. A organização do evento auxiliará no transporte e na agilização do socorro.

Mínimo de um atendente para cada local de competição, durante todo o transcorrer do dia.

Os organizadores não se responsabilizarão pelo tratamento médico de qualquer natureza, que possam derivar de acidentes ocorridos com os participantes antes, durante e após as competições;

1.8) Mínimo de 02 (dois) locais para as competições. Todos os jogos deverão acontecer em ginásios;

1.9) Para a modalidade de Handebol, as quadras deverão possuir o tamanho mínimo de 36 x 18m;

**Art. 3º)** Em caso de danificação do alojamento, apuradas as responsabilidades, o município infrator terá que ressarcir imediatamente o município sede, caso contrário será penalizado conforme o código de disciplina.

**Art. 4º)** É necessário e de suma importância a entrega das chaves dos alojamentos pelo dirigente do município participante ao dirigente e ou responsável pelos alojamentos do município sede, bem como sua presença durante a vistoria, antes e após os jogos.

**Art. 5º)** Caberá à Comissão Organizadora examinar as propostas dos Municípios para sediar os **JOGOS DA JUVENTUDE**, vistoriar as dependências esportivas e emitir parecer final.

**Art. 6º)** Fica à critério do Município participante, a escolha de seu local de alimentação.

## **ANEXO II**

### **I DAS MEDIDAS DISCIPLINARES AUTOMÁTICAS**

**Art. 1º)** A Comissão Organizadora é a responsável pela Aplicação das Medidas Disciplinares Automáticas.

**Art. 2º)** As decisões da Comissão Organizadora serão inapeláveis.

**Art. 3º)** São passíveis de punição todos aqueles que direta ou indiretamente ligados aos **JOGOS DA JUVENTUDE**, provocarem distúrbios ou tentarem desvirtuar as finalidades dos **JOGOS**.

**§ ÚNICO)** O atleta ou dirigente punido em uma modalidade/naipe/categoria, não poderá participar dos Jogos, até que sua pena seja cumprida.

### **II DO CÓDIGO DE DISCIPLINA**

**Art. 4º)** Todos os Municípios participantes das competições da Associação Esportiva dos Municípios do Sul e Sudoeste de Minas Gerais, terão como órgão judicante a Comissão Organizadora, que para assegurar a aplicação das penalidades desportivas com agilidade, imediatidade e eficácia, seguirão este Código de Disciplina.

**Art. 5º)** Ficam obrigados à obediência todos participantes dos jogos, que renunciam, voluntariamente, de recorrer a quaisquer órgão da Justiça Desportiva e da Justiça Comum, aceitando, incondicionalmente, como única e definitivas, e, aprovando, unanimemente, as sanções e apenações constantes deste Código de Disciplina, que são parte integrante e indissociável do Regulamento da Competição.

**Art. 6º)** Os Municípios participantes das competições da ASSESMIG, obrigam-se, também, a impedir ou desautorizar por escrito, que terceiros, pessoa física ou jurídica, pública ou privada, façam uso de procedimentos extrajudiciais ou judiciais para defender ou postular direitos ou interesses próprios ou privativos destes Municípios em matéria ou ação que envolva diretamente a ASSESMIG ou tenha reflexos sobre a organização e funcionamento da ASSESMIG ou de suas competições.

**Art. 7º )** Qualquer Município participante da competição, que venha a recorrer à Justiça Desportiva e/ou à Justiça Comum, por motivo ou razão do presente Regulamento ou quanto à referida competição, será desligado, mesmo durante a sua realização, e não terá direito a participar no ano seguinte, a critério da ASSESMIG.

**Art. 8º)** O comportamento antidesportivo bem como a agressão tentada ou consumada, física ou verbal, aos árbitros e seus auxiliares, dirigentes de equipes, atletas ou pessoas presentes será punido de acordo com as penalidades previstas neste Regulamento.

**Art. 9º)** As medidas disciplinares previstas neste Regulamento englobam todos os incidentes que aconteçam durante as competições da ASSESMIG, tendo a Entidade o poder para admoestar, sancionar, multar, suspender atletas, técnicos, árbitros, dirigentes (diretores, supervisores, médicos, etc.) de Equipes/Municípios para tomar qualquer medida disciplinar de acordo com as prescrições deste Regulamento contra toda pessoa ou Município que as tenha violado ou infringido as Regras de jogo.

**Art. 10)** As decisões da Comissão Organizadora não estão sujeitas a apelação ou qualquer outra espécie de recurso.

**Art. 11)** A ASSESMIG aplicará as medidas disciplinares constantes deste Regulamento, no prazo de até 12 (doze) horas, contados do momento em que houver recebido a súmula e/ou o relatório, respectivamente do árbitro e/ou Coordenador da Modalidade.

## **ANEXO II**

### **II DO CÓDIGO DE DISCIPLINA**

**§ ÚNICO)** Nos casos previstos no artigo 15, parágrafos 4º, 12 , a ASSESMIG dará o prazo de até 02 (duas) horas após a homologação da pena para que as partes, querendo, se manifestem sobre os acontecimentos.

**Art. 12)** As sanções propostas constituem um mínimo para a primeira infração, devendo ser aplicadas sem exceções.

**§ 1º** Uma vez sancionados de acordo com este Código de Disciplina pela Comissão Organizadora o (s) atleta (s) ou membro (s) da Comissão Técnica do (s) respectivo (s) município (s), já não usufruem mais da primariedade, quando cometerem outros atos de infração, sendo julgados posteriormente como reincidentes.

**§ 2º** Os atletas e membros de Comissão Técnica, uma vez punidos em uma modalidade/naipe/categoria, não poderão atuar em outra até que sua punição seja totalmente cumprida.

**Art. 13)** Sendo o atleta ou membro da Comissão Técnica, reincidente, ou aquele que perdeu sua condição de primário, em caso de reincidência de infração pela segunda vez, terceira vez e subseqüentes, tendo como agravante tê – lãs cometido ainda durante a mesma temporada, serão aplicadas sanções mais severas, fazendo-se sempre a duplicação da apenação anterior ou ainda de acordo com a penalidade que impor a Comissão Organizadora.

**Art. 14)** As sanções disciplinares, a seguir estabelecidas, terão aplicação automática e são consideradas como mínimas, tendo a ASSESMIG o poder de impor sanções mais severas, se entender que sejam necessárias, inclusive penalidades cumulativas. Estas medidas disciplinares abrangem as atitudes dos atletas, técnicos, supervisores, dirigentes e demais membros das comissões técnicas e equipes.

**§ 1º)** As infrações cometidas pelos menores de 14 (quatorze) anos não são passíveis de julgamento, por serem considerados estes atletas desportivamente irresponsáveis.

**§ 2º)** Devido à prática de atitude antidesportiva, ficam os atletas menores de 14 (quatorze) anos sujeitos à reorientação pedagógica pela Comissão Organizadora e seu Dirigente.

**§ 3º)** No caso do atleta menor de 14 (quatorze) anos, reincidir na prática de atitude antidesportiva, responderá o Técnico ou Dirigente, caso não tenham sido adotadas as medidas cabíveis para reorientar e inibir novas infrações.

**§ 4º)** Nos casos de indisciplina, relatados pela Arbitragem, ou pelo Coordenador Técnico da Modalidade, os infratores cumprirão automaticamente suspensão de uma partida, além de estarem sujeitos à novas penalizações pela Comissão Organizadora.

**§ 5º)** Caso venham a ocorrer quaisquer animosidades, agressões, tentadas ou consumadas, física ou verbal, brigas, arremesso de objetos, líquidos de qualquer espécie, dentro da quadra, tumultos de qualquer natureza ou incidentes que venham causar ou não suspensão ou paralização de jogo, independente de serem membros das comissões técnicas, equipes e dirigentes de Municípios ou torcidas, os responsáveis, visitantes ou não, receberão apenação conforme as hipóteses abaixo enumeradas independente da ordem ou seqüência de aplicação.

- 5.1) suspensão de jogo;
- 5.2) jogo com portões fechados;
- 5.3) interdição do ginásio;
- 5.4) perda de mando do próximo jogo;

## **ANEXO II**

### **II DO CÓDIGO DE DISCIPLINA**

5.5) veto de sedramento.

**§ 6º)** Penalidades (sem expulsão ou desqualificação) com relato na súmula de jogo:

- 6.1) criticar, por qualquer meio, as decisões do árbitro ou fazer reclamações.
- 6.2) fazer comentários ofensivos ou provocativos concernentes a outros jogadores, espectadores ou árbitros.
- 6.3) abandonar temporariamente a quadra sem avisar ao árbitro antes de sair.
- 6.4) comportar-se ou adotar atitudes antidesportivas.
- 6.5) sanções: advertência.
- 6.6) reincidência: suspensão por uma partida.
- 6.7) nova reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 7º)** Expulsão / Desqualificação ou não pelo árbitro por:

- 7.1) reclamações reiteradas ou descabidas contra as decisões do árbitro.
- 7.2) abandono da quadra sem avisar ao árbitro antes de sair.
- 7.3) conduta incorreta reiterada, apesar da apenação anterior já aplicada pelo árbitro.
- 7.4) sanções: suspensão por uma partida.
- 7.5) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 8º)** Expulsão / Desqualificação ou não pelo árbitro por:

- 8.1) conduzir-se de modo antidesportivo (sem advertência anterior).
- 8.2) insultar ao(s) jogador(es) ou ao(s) espectador(es).
- 8.3) sanções: suspensão por duas partidas.
- 8.4) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 9º)** Expulsão / Desqualificação pelo árbitro por:

- 9.1) ofender ou molestar o árbitro.
- 9.2) sanções: suspensão por duas partidas.
- 9.3) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 10)** Expulsão / Desqualificação pelo árbitro por:

- 10.1) praticar atos de violência contra um(s) jogador(es) ou espectador(es).
- 10.2) agir com violência contra o(s) árbitro(s), anotador e delegado.
- 10.3) sanções: suspensão por três partidas.
- 10.4) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 11)** Expulsão / Desqualificação pelo árbitro por:

- 11.1) atos de violência física contra o(s) árbitro(s) ou delegado.
- 11.2) atos de violência física contra os anotadores.
- 11.3) atos de violência física contra o(s) jogador(es) ou espectador(es) (rixa, incidência grave).
- 11.4) sanções: suspensão do ou, dos jogadores culpados (responsáveis) por um período de 12 (doze) meses.
- 11.5) reincidência: dobrar a sanção ou eliminação.

## **ANEXO II**

### **II DO CÓDIGO DE DISCIPLINA**

**§ 12)** Comportamento impróprio de uma equipe por:

12.1) abandono da quadra de uma equipe como demonstração de protesto.

12.2) recusa de continuar a partida.

12.3) sanções: a equipe infratora será considerada perdedora da partida, independente da interrupção.

12.4) em todos os casos deste gênero, a ASSESMIG pode tomar diretamente outras medidas disciplinares contra a equipe responsável, inclusive suspensão de 2 (dois) anos.

**§ 13)** Falta de disciplina e de ordem num ginásio durante a partida, inclusive atletas de outras categoriais ou modalidades que estejam na torcida:

13.1) sanções: advertência ou suspensão dos infratores por uma partida.

13.2) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 14)** Equipe que provocar atraso do início da partida:

14.1) sanção: advertência

14.2) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 15)** Município ou sua torcida responsável pela interrupção ou suspensão da partida:

15.1) sanções: advertência ou impossibilidade de sedimento por 02 (dois) anos.

15.2) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 16)** Agressão verbal a coordenadores, árbitros, auxiliares, técnicos, atletas, dirigentes de Municípios, ou quaisquer outras pessoas envolvidas na competição.

16.1) sanções: suspensão de 1 a 10 partidas ou 10 a 360 dias.

16.2) reincidência: suspensão de 360 a 720 dias ou eliminação.

**§ 17)** Agressão ou tentativa de agressão física a coordenadores, árbitros, dirigentes de Municípios, ou quaisquer outras pessoas envolvidas na competição.

17.1) sanções: suspensão imediata da competição em disputa.

17.2) suspensão de 120 a 360 dias.

17.3) reincidência: suspensão de 360 a 720 dias ou eliminação.

**§ 18)** Conduta indevida entre técnico e atleta, tais como agressão física ou moral.

18.1) sanções: suspensão de 1 a 10 partidas ou 120 a 360 dias.

18.2) reincidência: suspensão de 360 a 720 dias ou eliminação.

**§ 19)** Submeter o atleta (sendo criança ou adolescente) a vexame ou constrangimento:

19.1) Denúncia ao Conselho Tutelar da Criança e do Adolescente.

19.2) Suspensão pelo prazo de 1 à 2 anos.

**§ 20)** Uso de bebidas alcoólicas ou embriaguez no interior dos alojamentos ou nos locais de jogos:

20.1) sanções: desligamento imediato da delegação.

20.2) suspensão de 360 dias.

20.3) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

## **ANEXO II**

### **II DO CÓDIGO DE DISCIPLINA**

**§ 21)** Fraude de documentos, após apuradas as devidas responsabilidades.

21.1) sanções: eliminação da equipe no ano em disputa e da próxima edição.

21.2) suspensão de 2 (dois) anos para o Dirigente.

21.3) aplicação de ação judicial contra o responsável.

21.4) reincidência: banimento dos jogos.

**§ 22)** Os dirigentes, atletas e/ou comissão técnica que derem entrevista, denegrindo a imagem da competição, atuações de árbitros e da ASSESMIG, ressalvadas as publicações de natureza exclusivamente técnica:

22.1) sanção: suspensão de 1 (uma) à 4 (quatro) partidas.

22.2) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**§ 23)** Danificação de alojamentos:

23.1) sanções: Eliminação dos Jogos em todas modalidades no ano em disputa.

23.2) Eliminação dos jogos em todas modalidades na edição subsequente.

23.3) Veto de sedramento por 2 (dois) anos.

23.4) Pagamento dos prejuízos causados ao Município Sede.

23.5) reincidência: aplica-se o Artigo 14 deste Código.

**Art. 15)** Qualquer fato ou ocorrência antes, durante ou depois da partida que seja contrária à disciplina ou moral desportivas, ou que possa causar danos pessoais e materiais às pessoas envolvidas direta ou indiretamente com a partida, ou ainda, que possa denegrir ou manchar a imagem das competições da ASSESMIG, se não tiver um enquadramento específico neste Código, poderão resultar em suspensão de 10 a 720 dias, ou outras punições, que serão aplicadas e graduadas em função da gravidade dos fatos ou dimensão das ocorrências.

## **ANEXO III**

### **DAS PUNIÇÕES POR DESCUMPRIR O REGULAMENTO**

**Art. 1º)** Atleta inscrito irregularmente na Secretaria Geral, e utilizado em qualquer prova, partida ou equivalente:

1.1) Inscrição : Advertência

- Reincidência : Suspensão do Técnico e da equipe, até o final do ano seguinte

1.2) Inscrição e utilização :

- Desclassificação da equipe

- Suspensão da equipe da próxima edição, em todas as categorias

- Suspensão do Atleta, até o final do ano seguinte

- Suspensão do Técnico, até o final do ano seguinte

**Art. 2º)** Punição à equipe que utilizar atleta suspenso:

1º) Perda de 03 (três) pontos;

2º) Os pontos perdidos pela equipe infratora, não serão atribuídos à (s) equipe (s) adversária (s);

3º) Fica mantido o resultado da partida, prova ou equivalente, sendo homologados o placar numérico, e demais ítems para o quadro de classificação das equipes, e todas as apenações.