

Jogos Internos da JUSTIÇA FEDERAL

ASSERJUSPAR
Associação dos Servidores da Justiça Federal no Paraná

REGULAMENTO

TÊNIS DE MESA

1. A MESA - Oficial
2. REDE E ACESSÓRIOS - Oficiais
3. A BOLA
 - 3.1. A bola deve ser esférica com um diâmetro de 40 mm.
 - 3.2. A bola deve pesar 2,7 g.
 - 3.3. A bola deve ser feita de celulóide ou plástico similar e deve ser branca ou laranja e fosca.
4. RAQUETE
 - 4.1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina deve ser plana, rígida.
 - 4.2. No mínimo 85% em relação à espessura devem ser de madeira natural. Admite-se se reforçar a lâmina da raquete com uma camada de adesivos misturados a materiais fibrosos, tais como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado. A espessura de cada camada não pode ser superior a 7,5% da espessura total ou 0,35 mm, prevalecendo o menor valor.
 - 4.3. O lado da lâmina da raquete usado para bater na bola deve ser coberto por uma simples borracha, com pinos para fora tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 2 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com os pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima, incluindo o adesivo, de 4 mm.
 - 4.3.1. "Borracha Simples" é uma lâmina não celular, natural ou sintética, com os pinos para fora, com altura uniforme e igualmente distribuída sobre toda a superfície a uma densidade de não menos do que 10/cm² e não mais do que 30/cm².
 - 4.3.2. "Borracha Sanduíche" é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada de borracha simples, com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura de 2 mm, incluindo a camada adesiva.
 - 4.4. O material de cobertura deve estender-se até, mas não além, os limites da lâmina da raquete, exceto para a região mais próxima do cabo onde seguram os dedos. Esta região pode ser deixada descoberta ou ser coberta com qualquer material e pode ser considerada como parte do cabo.
 - 4.5. A lâmina da raquete, qualquer camada dentro da lâmina ou qualquer camada de material de cobertura ou adesivo deve ser contínua e da mesma espessura.
 - 4.6. A superfície do material de cobertura de um lado da raquete, ou o outro lado, se ele não for coberto, deve ser fosca, vermelho-vivo de um lado e preto do outro.

4.7. Leves desvios no que concerne à uniformidade e continuidade das coberturas, definidas nos itens anteriores, devido à fadiga ou acidentes, podem ser ignorados desde que não mudem significativamente as características da superfície.

4.8. No início de cada jogo ou se houver troca de raquetes durante o jogo o atleta deve mostrar ao seu oponente e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permiti-los examiná-la.

5. DEFINIÇÕES

5.1. Uma *seqüência* é o período durante o qual a bola está em jogo.

5.2. A bola se encontra *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada de propósito durante o saque, até que a seqüência seja decidida com uma obstrução ou com um ponto.

5.3. Uma *obstrução* é uma seqüência a qual o resultado não é contado.

5.4. Um *ponto* é uma seqüência a qual o resultado é contado.

5.5. A *mão da raquete* é a mão que está carregando a raquete.

5.6. A *mão livre* é a mão que não está carregando a raquete. O braço livre é o braço da mão livre.

5.7. Um atleta *bate* na bola, se ele toca a bola no jogo com sua raquete, segura na sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

5.8. Um atleta "obstrui" a bola, se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca na bola em jogo quando ela ainda está acima ou passando e se dirigindo a superfície de jogo, não tendo tocado seu lado desde a última batida do seu oponente.

5.9. O *sacador* é o atleta que tem que bater na bola por primeiro na seqüência.

5.10. O *recebedor* é o atleta que tem que bater na bola por segundo na seqüência.

5.11. O *árbitro* é a pessoa apontada para controlar um jogo.

5.12. O *árbitro auxiliar* é a pessoa apontada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.

5.13. Qualquer coisa que o atleta vista ou carregue inclui qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da seqüência.

5.14. A bola deve ser considerada como tendo passado sobre ou em torno da rede e seus acessórios se ela passar em qualquer lugar que não seja entre a rede e poste-suporte ou entre a rede e a superfície de jogo.

5.15. A "linha de fundo" deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

6. O SAQUE

6.1. O saque iniciará com a bola repousando livremente na palma da mão livre aberta e estacionária do sacador.

6.2. O sacador então projetará a bola para cima, próximo à verticalidade sem provocar efeito, pelo menos 16cm, somente com a palma da mão livre e bater na bola quando a bola estiver descendo, sem tocar em qualquer coisa antes de ser batida.

6.3. Quando a bola estiver descendo então o sacador baterá na bola de modo que ela toque primeiro a sua metade da mesa, depois passando sobre ou ao redor da rede e seus acessórios, toque diretamente a metade da mesa do recebedor. Em duplas, a bola tocará sucessivamente a metade direita do sacador e depois do recebedor.

6.4. Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície da mesa e atrás da linha de fundo do sacador, e o sacador não deverá esconder a bola do recebedor com qualquer parte do corpo ou vestimenta.

6.5. Assim que a bola for projetada, o braço da mão livre do sacador deve ser removido do espaço entre a bola e a rede. O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, a rede e sua extensão infinita para cima.

6.6. É responsabilidade do atleta sacar de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa ver que ele cumpre com os requisitos para um bom saque.

6.6.1. Se o árbitro está em dúvida da legalidade de um saque ele pode, na primeira vez em um jogo declarar uma obstrução e advertir o sacador.

6.6.2. Qualquer dúvida sobre a legalidade em qualquer saque subsequente do mesmo atleta ou do seu companheiro de dupla resultará em um ponto para o recebedor.

6.6.3. Entretanto se houver uma clara evidência de que o sacador não cumpriu com os requerimentos necessários para um bom saque, não deverá ser avisado e o recebedor deverá ganhar um ponto.

6.7. Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um bom saque onde ele está convencido que o ato é devido a um problema físico.

7. UMA OBSTRUÇÃO

7.1. Uma seqüência deve ser uma obstrução:

7.1.1. Se no saque a bola, passando sobre ou em volta da rede e seus acessórios, tocá-los e ainda assim o saque ser considerado como bom, ou a bola ser obstruída pelo recebedor ou seu parceiro.

7.1.2. Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não esteja preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola.

7.1.3. Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, foi provocada por distúrbios fora do controle dos atletas.

7.1.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar.

7.1.5. Se o recebedor está em uma cadeira de rodas devido a problemas físicos e a bola

7.1.5.1. Se o recebedor for um cadeirante, devido a seus problemas físicos, a bola tocar na rede.

7.1.5.2. Pára em cima da mesa do recebedor;

7.1.5.3. No individual quando o saque ultrapassar as linhas paralelas.

7.2. O jogo pode ser interrompido:

7.2.1. Para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

7.2.2. Para se advertir ou penalizar um atleta ou técnico.

7.2.3. Quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da seqüência possa ser afetado.

8. UM PONTO

8.1. A não ser que a seqüência sofra uma obstrução, um atleta deve ganhar um ponto:

8.1.1. Se seu oponente falhar ao fazer um saque correto;

8.1.2. Se, depois de fazer um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer outra coisa que não seja a rede e seus acessórios antes de ser batida pelo seu oponente;

8.1.3. Se seu oponente obstruir a bola;

8.1.4. Se seu oponente bater na bola duas vezes sucessivamente;

8.1.5. Se seu oponente bater a bola com o lado da lâmina da raquete que não esteja obedecendo o que prevê em 4.3, 4.4 e 4.5;

8.1.6. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue mova a superfície de jogo;

8.1.7. Se seu oponente, ou qualquer coisa que seu oponente vista ou carregue toque a rede e seus acessórios;

8.1.8. Se a mão livre do seu oponente toque a superfície de jogo;

9. UM SET

9.1. Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas ou pares tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta ou dupla que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

10. UM JOGO

10.1. Um jogo consiste de uma disputa em melhor de qualquer número de 3 sets.

11. A ORDEM DE SACAR, RECEBER E LADOS

11.1. O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidida por sorteio e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um lado.

11.2. Quando um atleta tenha escolhido sacar ou receber primeiro ou escolhido o lado, o outro atleta tem a outra escolha.

11.3. Após cada 2 pontos contados o atleta recebedora se tornará o atleta sacador até o final do set, a menos que ambos os atletas atinjam 10 pontos.

12. FORA DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADOS

12.1. Se um atleta sacar ou receber fora de ordem, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e reiniciar com aqueles atletas sacando e recebendo, de acordo com a seqüência estabelecida no início do jogo, em duplas, a ordem de sacar escolhida pelo par que tinha direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.

12.2. Se os atletas não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os atletas nos seus lados corretos de acordo com a seqüência estabelecida no início da partida.

12.3. Em qualquer circunstância, todos os pontos contados antes da descoberta do erro devem ser considerados.

13. RECOMENDAÇÕES IMPORTANTES

13.1. Vestimenta adequada à pratica da modalidade:

13.1.1. Camiseta (evitar cor Branca); Shorts ou Saia; Tênis.

13.2. As raquetes são de responsabilidade de cada competidor, conforme estabelecido no regulamento.

14. Regras não especificadas neste regulamento seguirão as regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, inclusive quanto às penalidades.

SINUCA – BOLA OITO

1. Propósito da Partida

Trata-se de um jogo com espírito esportivo para ser disputado entre dois jogadores, sendo jogado em uma mesa retangular de 6 caçapas com 15 bolas numeradas e uma branca (tacadeira), divididas em dois grupos, do número 1 ao 7 e do 9 ao 15, e a bola (08) preta, que deve ser a última a ser jogada.

2. Objetivo do Jogo

A finalidade principal do jogo será encaçapar as bolas do grupo escolhido e o término da partida se dará obtendo a vitória pelo encaçapamento da bola (08) preta.

3. Início da Partida

3.1. As bolas são colocadas sobre a mesa com a ajuda de um triângulo. A bola situada no vértice do triângulo deve estar posicionada sobre a marca da bola 6(da sinuca).

3.2. A escolha de quem começará a partida do jogo será decidida por meio de lançamento de uma moeda ao ar, ou disputa do "par ou impar", sendo que o ganhador escolherá quem dará a primeira tacada do jogo.

3.3. O escolhido, estando na condição de “bola na mão”, posicionará a bola branca (tacadeira) em qualquer ponto do semi-círculo, a qual será lançada contra o triângulo formado pelas 15 bolas (a bola 08 inclusive), com força suficiente para que no mínimo 3.4. bolas (incluindo a bola branca) toquem em tabela. Se não for satisfeita essa condição, ou se tiver a ocorrência de falta, a saída deverá ser repetida.

3.4. Estando encaçapada uma bola ou mais do mesmo grupo, estará escolhido o grupo que deverá ser atacado (bolas numeradas maiores ou menores).

3.5. Caso forem encaçapadas bolas de diferentes grupos, sendo uma de cada grupo, o jogador terá que continuar a tacada, sem que tenha havido definição dos grupos. Tal definição será feita após a primeira bola encaçapada seguinte, sem que tenha havido a ocorrência de falta.

4. Faltas

* Suicidar-se (encaçapar branca).

* Arremessar a bola fora da mesa.

- Se for a bola do adversário, encaçapá-la diretamente.

- Se for a bola (08) preta para fora da mesa. Colocá-la novamente o mais próximo do centro da tabela a qual foi arremessada.

* Jogar em ou com bola errada.

* Encaçapar alguma bola do grupo de seu adversário.

* Acertar diretamente bola que não seja do seu grupo, ou não acertar, primeiramente, uma bola de seu grupo.

* Encaçapar a bola 08, existindo ainda sobre a mesa alguma bola de seu grupo. Neste caso, perde a partida.

* Jogar com qualquer parte do taco que não seja sua ponteira.

* Jogar sem o contato do corpo com o chão.

* Dar a tacada com alguma bola em movimento.

* Saltar a tacadeira (branca) sobre qualquer bola, do jogo.

* Jogar fora da sua vez.

* Tocar em qualquer bola, com taco, corpo, roupa, etc.

* Embora não seja desejável, por evidenciar a falta de habilidade, para se evitar problemas com arbitragem, não será considerada falta a ocorrência de mais de um toque na bola branca, seja em condução ou carretão.

5. Penalidades, após qualquer falta:

5.1. O jogador perderá sua vez.

5.2. O adversário terá direito a retirar uma bola de seu grupo, obedecendo a ordem crescente.

5.3. O adversário passará a dar a próxima tacada.

6. Em jogada normal será válida a sinuca em qualquer distância.

7. Término da Partida:

7.1. Quando o jogador encaçapar a bola (08) preta, após encaçapar todas as do seu grupo.

7.2. Quando o jogador encaçapar a bola (08) preta, com a ocorrência de qualquer tipo de falta, perde o “JOGADOR”.

7.3. Se o adversário ocorrer de ter alguma bola em jogo, ocasionará uma falta do jogador, tendo o adversário o direito das opções conforme o item 5 acima, e o adversário terá direito a uma tacada contínua, para finalizar e ganhar o jogo, encaçapando todas as bolas de seu grupo, sem a ocorrência de faltas.

7.4. Encaçapar a última bola do seu grupo e simultaneamente a bola (08) preta na mesma tacada, ganha o jogador.

(Regulamento baseado na Federação Paranaense de Sinuca – FPS)

TRUCO

1. As duplas participantes, serão agrupadas em chaves com 03 e/ou 04 duplas, através de sorteio;
2. O Sistema de Disputa na sua 1ª Fase será “Dupla Eliminatória” (mesmo para chave de 03);
3. A 2ª Fase que será “Eliminatória Simples”, até se conhecer a dupla vencedora. Todas as disputas serão jogadas em melhor de 03 (três) partidas;
4. Critérios para desempate e definição de classificação (1ª fase classificatória):
 - a) Sistema de Rodízio (pontuação 2x0 = 03 pts. venc.; 2x1 = 02 pts. venc. e 1 pt. perd.) a) Vitória b) Pontos c) Confronto direto d) Sorteio ou carta maior;
 - b) Sistema Dupla Eliminatória: a) Pontos b) Sorteio ou carta maior;
5. O ordenamento dos jogos na 2ª fase (mata-mata) ficará a cargo da coordenação do torneio, que procurará evitar o cruzamento de duplas da mesma chave na 1ª e 2ª rodadas;
6. Não haverá disputa de 5º ao 8º lugares, sendo definida a colocação de acordo com o resultado de 1º ao 4º lugares;
7. No local de jogo somente poderão permanecer as duplas em disputa, não sendo permitido circular ou ficar ao lado das mesas de jogo após o término da sua participação. Neste caso os envolvidos serão advertidos e, na reincidência, poderão sofrer penalidades disciplinares;
8. Não será permitido levar bebidas e/ou comida de qualquer espécie no local de jogo, assim como, é terminantemente proibido fumar. Caso seja verificado tal prática, o jogador será advertido e, em caso de reincidência, poderá perder a partida e/ou ser eliminado do torneio;
9. As duplas não poderão alterar ou substituir seus componentes em momento algum da competição, devendo ter a mesma formação do início até o final do torneio;
10. As duplas devem se fiscalizar mutuamente, com o máximo de cordialidade e respeito entre os jogadores;
11. No momento da partida, os dois parceiros (dupla) não poderão levantar e sair da mesa de jogo, em hipótese alguma. Em caso de extrema necessidade e com autorização da Comissão Técnica, um dos parceiros poderá se retirar por instantes. No intervalo entre as partidas, os jogadores poderão se ausentar da mesa, por no máximo 5' (cinco minutos).

Importante: Aconselhamos que os jogadores e as duplas permaneçam no local próprio para a assistência ou próximo ao local das disputas;

12. Somente será permitido a troca de lugares entre os parceiros, após o término de uma partida e, ainda, prevalecendo o direito da dupla que tiver a iniciativa por primeiro;

13. Em caso de dúvida numa jogada, as duplas devem procurar se entender e/ou resolver o problema amistosamente e em comum acordo e, não havendo entendimento, deverá ser chamada a coordenação ou Comissão Técnica;

14. A Comissão Técnica com total autonomia na competição, é soberana, podendo intervir em qualquer momento, decidir sobre a parte técnica, esclarecer dúvidas das regras de jogo, etc., sempre respeitando e com base no presente Regulamento;

Importante: As duplas devem acatar as decisões da Comissão Técnica e não podendo ser desrespeitada ou contestada, sob pena de sanções disciplinares e outras penalidades.

15. As atitudes anti-esportivas, provocações e ofensas através de gestos, palavras ou ações que venham a denegrir ou agredir algum companheiro, adversário, coordenação, membro da Comissão Técnica e/ou os princípios dos bons costumes (Ex.: truço palhaço, “burrão”, bater forte na mesa virando as cartas do baralho, etc.), serão passíveis de perda dos pontos em disputa e/ou perda da partida em questão. Em caso de persistência, poderá ocorrer a desclassificação suspensão do(s) envolvido(s).

16. Carteada

16.1. O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito pela escolha de uma carta do baralho, com o valor seguindo a ordem do truço (o três de paus é a maior carta);

16.2. Na primeira vaza (carteada) de cada mão, as cartas deverão ser abertas na mesa, não sendo permitido fechá-las no baralho;

16.3. No corte a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou a carta de cima, assim como, o carteador não poderá olhar qualquer carta do seu parceiro e/ou a boca do baralho. A penalidade neste caso será a perda do corte ou a dada e, havendo reincidência, perda do(s) ponto(s) em disputa na jogada;

16.4. Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará “matando” (cortando) a carta jogada pelo adversário e a carta de cima será a torna;

16.5. As cartas serão dadas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a 13a ou última carta. Após as três vazas jogadas, todas as cartas deverão permanecer abertas na mesa, só devendo ser recolhidas pelo próximo carteador. Caso algum jogador venha a recolher as cartas antes do carteador de direito, este deverá ser advertido e, havendo reincidência, perderá o ponto em disputa na próxima dada;

16.6. Será permitido fazer maço com as cartas abertas da mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar (trançar) o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento, como o corte e a dada, deverão ser feitos sobre a mesa de jogo, à vista de todos;

16.7. As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho;

16.8. Após uma trucada ou retrucada não poderá olhar e haver a troca de cartas entre os parceiros para decisão de mandada;

16.9. Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte;

- 16.10. No caso de incorreção na dada das cartas, o baralho passa normalmente ao jogador colocado a seguir na mesa;
- 16.11. É proibido trucar/jogar com duas ou quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa;
- 16.12. Havendo problemas com o baralho, o mesmo poderá ser trocado a qualquer momento, desde que solicitado pelas duplas e c/ autorização da Organização ou Comissão Técnica;
- 16.13. Em caso de atitude anti-esportiva ou procedimento ilícito durante o jogo, se comprovado, o jogador ou a dupla que o cometeu serão passíveis de perda dos pontos em disputa e/ou perda da partida em questão, ou mesmo, desclassificação ou suspensão do(s) envolvido(s);

17. Empate.

- 17.1. Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. O desfecho poderá ocorrer na segunda ou na terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual, poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando o baralho p/ o jogador seguinte da mesa;

Observação: Estando a vaza empatada (embuchada):

- a) Quem truca ou retruca em CARTA ABERTA (exposta), perde em caso de empate no desfecho da jogada.
- b) Quem truca ou retruca em CARTA FECHADA (no escuro), ganha em caso de empate no desfecho da jogada.
 - 17.1.1. No caso de cada uma das duplas ter ganho uma das vazas, havendo empate na terceira vaza, ganha quem fez a primeira vaza;
 - 17.1.2. Somente poderá retrucar quando a pontuação permitir (ex.: a dupla que tiver até 08 (oito) pontos poderá retrucar, agora, se tiver 09 (nove) pontos ou mais não poderá fazê-lo porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate;

18. Mão de Onze

- 18.1. Somente é permitido a troca de cartas para a dupla que conquistou 11 (onze) pontos; a dupla que ainda não atingiu os onze pontos não terá direito à troca das cartas (a troca de cartas é um prêmio à dupla que já fez os onze pontos);
- 18.2. No caso de ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no “escuro”, não podendo ser trocadas as cartas;
- 18.3. Havendo três empates na mão de onze, ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos;
- 18.4. Havendo três empates na mão de onze, e ambas as duplas tem onze pontos, ninguém ganha, passando o baralho para o jogador a seguir na mesa;
- 18.5. No caso de uma dupla mostrar o casal maior, 03 manilhas, ou ainda, a 1a feita e o gato, ganhará normalmente a jogada e/ou a partida;

19. Conversa

- 19.1. O jogo de Truco deverá ser disputado por meio de SINAIS e/ou GESTOS. Durante o jogo, a única comunicação permitida entre a dupla será através de sinais e/ou gestos, sendo terminantemente proibido qualquer palavra que guie ou interfira na jogada, nem mesmo como sinais de forma verbal ou outros idiomas;
- 19.2. É expressamente proibido o “comando” do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar vantagem e/ou o ponto em

disputa. Havendo discordância das duplas na jogada, as mesmas deverão solicitar a presença da coordenação ou Comissão Técnica;

- 19.3. Agora, nada impede ou fica liberado caso algum jogador queira saber de quem é determinada carta na mesa ou quem fez determinada vaza ou distribuiu as cartas;

20. Chamada e tempo de jogo

- 20.1. Haverá a tolerância de 10' (dez minutos) apenas para a chamada de jogo da 1ª rodada da 1ª fase do torneio (início). Na seqüência da competição a tolerância será de no máximo 5' (cinco minutos), sendo que a dupla ausente correrá o risco de receber WxO e ser declarada automaticamente perdedora e/ou desclassificada;
- 20.2. O tempo de duração de uma partida "melhor de três" (duplas) deverá ser de no máximo 1h30min.(1 hora e meia), sob pena de ambas as duplas serem desclassificadas. As duplas terão 1' (um minuto), no máximo, para decidir chamar ou não uma trucada, onde vencido o prazo, considera-se automaticamente perdido o ponto em disputa;

21. Súmula e anotação

- 21.1. Os pontos deverão ser anotados na "súmula" por um dos jogadores, de forma correta e completa e, no fechamento, ter sempre a confirmação da dupla adversária;
- 21.2. Após o encerramento da partida, a dupla vencedora deverá entregar a súmula devidamente preenchida e assinada, o baralho e a caneta na mesa de coordenação;
- 21.3. Em caso de rasura ou erro na súmula a mesma deverá ser trocada pela coordenação ou deverá ser feita uma observação no verso e assinada por um dos participantes do jogo.

(Baseado no regulamento da Federação Paranaense de Truco - FPrT):

PEBOLIM - DUPLA

Regras Oficiais "Simplificadas" para Pebolim.

1. Código de Ética

1.1. Espera-se que todos tenham uma postura ética e educada entre si, outros jogadores, espectadores e organizadores durante todo o torneio, sejam nas partidas, no local em si ou nas proximidades. A violação dessa regra ou qualquer comportamento antiesportivo será considerado uma falta grave podendo ser interpretada como falta gravíssima e penalização de expulsão do evento.

2. A disputa:

- 2.1. Cada jogo será disputado em uma melhor de 3 partidas de no máximo 5 minutos cada ou quem marcar 5 gols primeiro.
- 2.2. Em caso de empate ao término de 5 minutos, ganhará quem marcar o próximo gol.
- 2.3. As partidas são finalizadas com "bola de ouro", ou seja, se estiver 4 x 4, não irá a 6, termina quem fizer 5 gols primeiro.

2.4. No dia do evento, o organizador poderá decidir em alterar o número de partidas de 3 para apenas 1 caso o número de participantes seja superior ao esperado, ou aumentar para 5 partidas caso haja tempo suficiente.

3. Início da Partida

3.1. Terá direito a saída com a bola ou escolha do lado da mesa quem ganhar na escolha do lado da moeda.

4. Primeira bola e bolas seguintes

4.1. O time que escolher sair com a bola, deverá colocá-la com a mão no meio de campo na barra de 5 jogadores.

4.2. A bola deverá tocar 2 jogadores do mesmo time antes de ser passada a frente ou chutada a gol.

4.3. Não é permitido colocar a bola e chutar imediatamente, a falta em obedecer a essa regra receberá uma advertência, na segunda vez, perda de posse de bola para o time oposto.

5. Bola fora da mesa

5.1. Uma bola que pule e bata em qualquer parte que pertença a área interna da mesa, e não tenha intervenção de qualquer pessoa ou outro objeto que não pertença a mesa, será considerada bola em jogo.

5.2. A bola que sair da mesa, deverá ser colocada de volta na defesa do time que tocou na bola pela última vez, e deverá ser controlada antes de ser chutada a ou passada a frente, REGRA 4.2.

6. Bola parada

6.1. Será declarada "bola parada" a bola que estiver totalmente estática e fora de alcance de qualquer jogador.

6.2. Uma bola girando em seu próprio eixo, não é considerada "bola parada".

6.3. Não será permitido bater ou entortar a barra para "alcançar" uma bola parada (regra 9) ou em movimento.

6.4. O desrespeito a essa regra será advertido na primeira vez e punido com perda de posse de bola para a defesa do time oposto.

7. Ponto marcado - GOL

7.1. Uma bola que entre no gol será contada como 1 ponto, mesmo que a bola bata na lata e saia será considerado o ponto - Gol.

7.2. Na dúvida se o gol foi válido ou não, caberá ao Juiz decidir.

7.3. Uma bola que bata nas traves e saia sem fazer o som de batida na lata do fundo do gol, não será considerada como gol.

8. Mudança de posição dos jogadores

8.1. Os jogadores do mesmo time terão o direito de trocar de posição (ataque e defesa) apenas entre um gol e outro não será permitido trocar posição com a bola no campo em movimento.

9. Girar as barras

9.1. Será permitido girar a barra para fazer uma jogada, desde que o giro seja controlado e não ultrapasse uma volta completa de 360º, caso o jogador perca o controle e a barra gire mais do que o permitido e resultar em gol, o mesmo será anulado.

9.2. A falta em obedecer essa regra será punida com advertência na primeira vez, perda de posse de bola na segunda para a defesa do time oposto.

9.3. Caberá ao Juiz decidir se um giro foi ilegal ou não.

10. Batidas na mesa

10.1. Não será permitido bater, levantar ou executar qualquer manobra na mesa que dificulte ou atrapalhe o domínio da bola enquanto o time oposto estiver com a posse da mesma.

10.2. Uma batida não intencional que não prejudique o time oposto, não será penalizada, mas receberá uma advertência do Juiz.

10.3. A reincidência de batidas ao mesmo time, será considerada falta e deverá sofrer a penalidade de perda de posse de bola para a defesa oposta.

10.4. Caberá ao Juiz decidir se a batida foi intencional ou sem querer.

11. Dentro da área de jogo

11.1. Durante a partida não será permitido de qualquer forma que o jogador coloque a mão dentro da área de jogo por qualquer motivo que seja. Para limpar um detrito que por ventura esteja no campo, deve-se parar a bola e avisar ao Juiz.

11.2. Não é permitido que seja feita qualquer alteração na mesa, nos bonecos ou no campo.

11.2. Nas manoplas será permitido utilizar grips, ou qualquer outro material que melhore a empunhadura do jogador, desde que não prejudique o uso futuro.

12. Linguagem

12.1. Não será permitido o uso de linguagem imprópria como palavrões, ou qualquer tipo de ofensa a outros jogadores ou participantes no geral, o desrespeito a essa regra será considerado falta e sofrerá uma advertência, a reincidência poderá ser considerada falta grave á gravíssima com punição de possibilidade de desclassificação do Campeonato.

13. Distração

13.1. Não é permitido que os parceiros conversem entre si ou com pessoas de fora durante as partidas, para isso deve-se pedir tempo conforme a regra 14.

13.2. É permitido que jogadores tenham códigos para se comunicar entre si desde que não atrapalhem ou distraiam os adversários.

13.3. Não será permitido utilizar qualquer meio a fim de distrair o time adversário, fica a critério de o Juiz interpretar o tipo de distração, e intervir com uma advertência, no caso de reincidência será penalizado com perda de posse de bola para a defesa do time oposto.

14. Pedido de tempo

14.1. Cada time tem o direito de fazer um (1) pedido de tempo por partida a qualquer momento, desde que esteja com a posse de bola, e a bola parada, esse tempo terá o limite de 30 segundos.

14.2. O desrespeito ao limite de tempo será considerado falta leve e resultará em perda de posse de bola para a defesa do time oposto.

14.4. Caso seja necessário atender o celular, deve-se pedir tempo conforme regra 14. Nesse caso o pedido de tempo contará como 1 pedido que o time tem direito (por partida).

15. Classificação das punições:

Leve: catimbas, anti-jogo e comunicação entre os parceiros.

Média: reincidência de mais de 3 faltas leves iguais pelo mesmo time.

Grave: discussões e desacatos

Gravíssima: Confusão generalizada com interrupção do campeonato.

16. Medidas punitivas:

Falta Leve: Perda da posse de bola, reversão para a defesa oposta.

Falta Média: Pênalti

Falta Grave: Perda da partida.

Falta Gravíssima: Eliminação definitiva do campeonato.

O regulamento é o mesmo utilizado quando da realização dos Jogos da Justiça Federal do Paraná e da Semana da Justiça Federal.

Dúvidas e eventuais adequações deverão ser encaminhadas diretamente à comissão organizadora para discussão antes do início do evento.