

FEDERAÇÃO DE BALEADO DA BAHIA (FBB)

REGULAMENTO DO BALEADO

EDIÇÃO: Assembleia 22 de março de 2019

Feira de Santana - Bahia



REGULAMENTO



SUMÁRIO

1.0 – BALEADO (O ESPORTE)	3
2.0 – A QUADRA DE JOGO	3
FIGURA 1 – MEDIDAS DAS ÁREAS	3
FIGURA 2 – ÁREAS	4
3.0 – A BOLA	4
4.0 – A EQUIPE E OS EQUIPAMENTOS	5
5.0 – ARBITRAGEM	6
6.0 – MODALIDADES DE COMPETIÇÃO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO	7
6.1 – MODALIDADE DE COMPETIÇÃO E DURAÇÃO DA PARTIDA	7
6.2 – CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO	8
6.2.1 - 1ª. Fase – CLASSIFICATÓRIA	8
6.2.2 - 2ª. Fase – ELIMINATÓRIA	9
7.0 – PARTIDA	9
7.1 – INICIO E TÉRMINO	9
7.2 – PROTOCOLO INICIAL E POSICIONAMENTO	9
FIGURA 4 – PROTOCOLO	10
FIGURA 5 – POSICIONAMENTO INICIAL	11
7.3 – PARADA TÉCNICA	11
7.4 – SUBSTITUIÇÃO	11
7.5 – ATENDIMENTO E LESÕES	12
7.6 – ANDAMENTO DA PARTIDA	12
7.7 – INVASÃO	12
7.8 – SAIDA DA BOLA PELA LATERAL	13
7.9 – BALEAR E NÃO-BALEAR	13
7.10 – JOGO PASSIVO	14
7.11 – JOGO ATIVO	14
8 – FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPORATIVAS	14
9 – DECISÕES FINAIS	15

Feira de Santana - Bahia

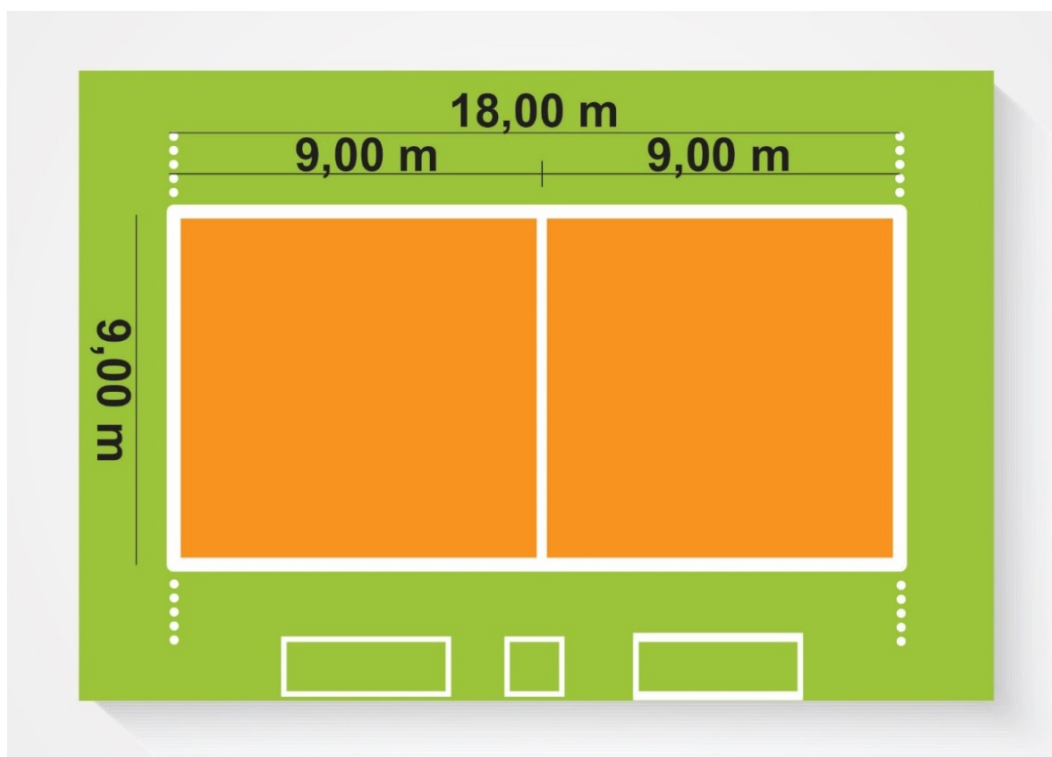
1.1 - O Baleado também conhecido como Baleô, Queimada, Mata-Mata e diversos outros nomes dependendo da região onde esteja sendo praticado possui como finalidade básica o arremesso da bola em direção ao atleta adversário para que a bola toque ao corpo e não sendo dominada toque ao chão.

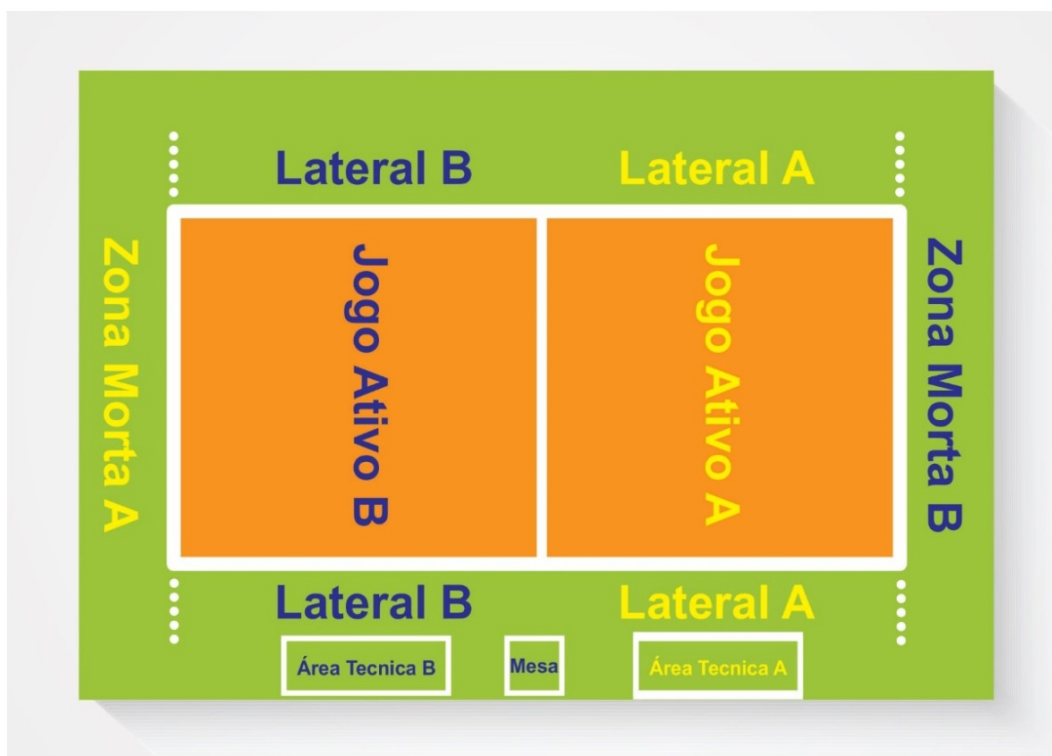
2.0 – A QUADRA DE JOGO

2.1 – O Baleado é praticado em quadras de diversos tipo de piso e coberturas como Quadra Poliesportiva Coberta, Quadra Poliesportiva Aberta, Quadra de Areia, Quadra de Grama Sintética, Quadra em Grama Natural e demais quadras não descritas, mas que atendam à pratica do esporte.

2.2 – A quadra de jogo (**FIGURA 1**) é um retângulo com 18 metros de comprimento e 9 metros de largura. Consiste em duas áreas denominadas Jogo Ativo (**FIGURA 2**) cada uma medindo 9 metros de comprimento por 9 metros de largura, duas áreas denominadas Zona Morta localizadas ao fundo das áreas de Jogo Ativo sendo delimitadas pelas linhas do fundo das áreas de Jogo Ativo e duas Áreas laterais localizadas na Lateral Esquerda e Lateral Direita de cada área de Jogo Ativo.

FIGURA 1 – MEDIDAS DAS ÁREAS





3.0 – A BOLA

3.1 – A Bola é feita de couro ou material sintético. Ela deve ser esférica. Sua superfície não pode ser escorregadia. A libragem deverá sempre ser conferida pelos líderes das equipes no momento inicial da partida durante a escolha da posse de bola e área de Jogo Ativo de modo a ser aceita pelas duas equipes e não havendo consenso a arbitragem definirá a bola e a libragem.

3.2 – As medidas da Bola, ou seja, a circunferência e o peso a ser utilizada pelas distintas categorias de equipes são as seguintes:

3.2.1 - 58 a 60 cm e 425 a 475g (tamanho 3 da I.H.F), para homens e equipes juvenis masculinas (acima de 16 anos);

3.2.2 - 54 a 56 cm e 325 a 375g (tamanho 2 da I.H.F), para mulheres e equipes juvenis femininas (acima de 14 anos) e equipes masculinas adolescentes (com idade entre 12 e 16 anos);

3.2.3 - 50 a 52 cm e 290 a 330g (tamanho 1 da I.H.F), para femininas de crianças (entre 8 e 14 anos) e equipes masculinas de crianças (entre 8 e 12 anos).

3.3 – Para cada partida, deve haver pelo menos duas bolas disponíveis. As bolas reservas devem estar disponíveis na mesa de controle para uso imediato durante o jogo. As bolas devem estar de acordo ao estipulado nos itens 3.1 e 3.2.

3.4 – Os árbitros decidem quando devem usar a bola reserva. Em tais casos, os árbitros deverão colocar a bola reserva em jogo imediatamente para minimizar as interrupções e evitar PARADAS TÉCNICAS.



Feira de Santana - Bahia

4.0 – A EQUIPE E OS EQUIPAMENTOS

4.1 - Uma equipe consiste em até 15 atletas, 01 técnico e equipe técnica. O número de atletas em quadra para realização da partida é 10 (dez) os outros são considerados como suplentes e devem ficar à disposição do técnico na área técnica juntamente com a comissão técnica.

4.2 - A equipe deverá estar com uniformes idênticos, as combinações de cores e desenhos para as duas equipes deverão ser claramente distinguíveis umas das outras e não poderá utilizar nenhum equipamento, material ou produto que beneficie ao atleta para fixação da bola como luvas, colas, uniformes que possuam funções especiais e correlatos. Sendo identificado, no início das partidas, a tentativa de uso será solicitado a retirada e quando identificado o uso durante a partida a equipe será considerada como contraventora das regras e sofrerá afastamento da competição.

4.3 - Não será permitido o uso de objetos que sejam perigosos para os atletas como braceletes, brincos, pulseiras, colares, gargantilhas, óculos sem tiras de sustentação, relógios e correlatos que tragam perigo aos atletas. Anéis, alianças, brincos pequenos, piercings, desde que cobertos por uma fita, de modo que sejam julgados como perigosos pela coordenação e arbitragem. Faixas, lenços para cabeça e braceletes de capitão são permitidos.

4.4 - Os atletas devem utilizar calçados esportivos e apropriados de acordo ao piso onde será disputada a partida. No caso de partida em areia fofa, areia de praia ou equivalente poderá ser utilizado Meias ou jogar sem calçado.

4.5 - A equipe deverá apresentar o capitão, identificado por bracelete, para que o mesmo represente como liderança para condução durante a partida, sorteios, escolha de posse de bola e lado da área de Jogo Ativo, conferencia e assinatura da sumula ao fim da partida além de ser a representação da equipe junto à arbitragem. Somente este atleta e o técnico poderão se direcionar e manifestar-se junto aos árbitros e mesário. Qualquer outro atleta que tomar tais atitudes serão advertidos, em caso de insistência, com cartão amarelo e continuando a advertência será com cartão vermelho e caso o atleta já tenha sido Baleado estará suspenso da próxima partida.

4.6 - Todos os atletas deverão estar inscritos na competição e só poderão compor a equipe em que está inscrito. Caso um atleta inscrito em uma equipe entre ou tente jogar em outra equipe as duas equipes serão desclassificadas do torneio, mesmo que já esteja na fase eliminatória e uma das equipes já tenha sido eliminada da competição. Caso uma equipe possua apenas 9 atletas e um dos componentes for acometido de lesão que o impeça de dar continuidade à competição a coordenação poderá, em consentimento com as outras equipes e em prol da realização da partida, solicitar a concessão de um atleta de outra equipe antes do início da partida e registrando essas ações e consentimento em sumula.

4.7 - Os atletas inscritos para a partida deverão se posicionar ao fundo da quadra para que, após a autorização do árbitro central se dirijam pelo lado direito da quadra até o centro onde estarão cumprimentando aos atletas da equipe adversária e posteriormente retornando para a área de Jogo Ativo e Zona Morta escolhidas em sorteio e demais atletas deverão se direcionar à Área Técnica.

5.0 – ARBITRAGEM



Feira de Santana - Bahia

5.1 - EQUIPE DE ARBITRAGEM

A equipe de arbitragem é composta por no mínimo 05 (cinco) componentes que são: 01 Delegado, 01 Mesário, 01 Árbitro Central, 02 Árbitros de Linha. Essa é a equipe mínima, caso a organização do evento julgar necessário poderá incluir mais árbitros de linha e centro.

5.1.1 - Delegado (D):

Árbitro que fica posicionado na mesa junto com o Mesário podendo se deslocar a qualquer tempo para outros locais para melhor observação das ações da partida e/ou transmissão de informações.

Responsável pela equipe de arbitragem e condução geral da partida. Conhecedor do regulamento e possui ação de definição de andamento e situações ocorridas na partida.

O Delegado é o facilitador e orientador no consenso das decisões da arbitragem podendo instruir a definição ou retroagir alguma ação já ocorrida de imediato. Não haverá retorno de decisão em consenso após divulgado pelo árbitro central ou pelo Delegado através do sistema de som.

5.1.2 - Árbitro Central (AC):

Árbitro que fica posicionado na lateral e ao centro entre as linhas divisórias das quadras em frente ao mesário, delegado e monitor com cronometro.

Possui função de definição final. Apita e julga todas as ações de atletas, comissão técnica, atletas reservas e torcidas ocorridas durante e após o jogo em todas as áreas de jogo e externas.

Em caso de dúvida na marcação de algum dos componentes da equipe de arbitragem o árbitro central convoca os demais componentes, escuta a todos e toma a decisão em consenso com o Delegado e o regulamento podendo manter ou retroagir a decisão inicial.

O árbitro central pode parar a partida e solicitar a paralisação do tempo de jogo a qualquer momento que julgar necessário para o ordenamento da partida, atendimento médico e demais ações julgadas necessárias.

5.1.3 - Árbitro de Linha (AL):

Árbitro que fica posicionado ao fundo da quadra entre as linhas de fundo e lateral de forma oposta ao árbitro central e de costas ao mesário e delegado.

Possui função de definição. Apita e julga as ações de atletas e informa ao árbitro central as ações da comissão técnica, atletas reservas e torcidas ocorridas durante e após o jogo em todas as áreas de jogo e externas.

Em caso de dúvida na marcação pode solicitar ao árbitro central a paralisação da partida para dirimir as ações e o consenso será informado pelo árbitro central.

5.1.4 - Mesário (M):

Árbitro que fica posicionado na lateral e ao centro entre as linhas divisórias das quadras em frente ao Árbitro central com uma distância mínima da quadra de 3,00 (três metros) para não interferir na mobilidade dos atletas e andamento da partida.

Possui função de ordenamento e registro. Aciona e paralisa o cronometro o qual estará sendo transmitido através do monitor direcionado para a quadra para maior transparência no andamento do tempo de partida. Registra na súmula todas as informações do jogo (registros das equipes e atletas, marcação de atleta baleado ou advertido, saldo de atletas e tempo além da coleta da assinatura do capitão representante de cada equipe)

FIGURA 3 – POSICIONAMENTO DA ARBITRAGEM



6.0 – MODALIDADES DE COMPETIÇÃO E CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

6.1 – MODALIDADE DE COMPETIÇÃO E DURAÇÃO DA PARTIDA

6.1.1 - O Baleado possui duas modalidades de competição que são denominadas de **TORNEIO** e **CIRCUITO**.

6.1.2 - Para a modalidade de **TORNEIO** a partida será realizada em 01 (um) período denominado Set com duração de 10 (Dez) minutos sendo vencedora da partida a equipe que balar o maior número de atletas oponentes ao final do tempo e a partida sendo encerrada caso todos os atletas de uma equipe sejam baleados antes do termino do tempo.

6.1.3 - Para a modalidade de **CIRCUITO** a partida será realizada em 03 (três) períodos de 10 (Dez) minutos sendo vencedora do período denominado SET a equipe que balar o maior número de atletas oponentes ao final do tempo e o SET sendo encerrado caso todos os atletas de uma equipe sejam baleados antes do termino do tempo e sendo vencedora da partida a equipe que vencer 02 (dois) períodos denominados SET's. Caso ao final do segundo SET não tenhamos a equipe vencedora da partida haverá um intervalo de 05 (cinco) minutos para recomposição física, tática e técnica das equipes antes de iniciar o terceiro e decisivo SET.

6.1.4 - Em caso de finalizado o tempo e na área de Jogo Ativo possuir o mesmo número de atletas será considerado empate onde será acrescentado um tempo de 03 (Três) minutos denominado de **PRORROGAÇÃO COM MORTE SUBTA** onde a bola permanece com a equipe que possui a posse de bola, os mesmos jogadores serão



Feira de Santana - Bahia

mantidos e a partida será encerrada após o primeiro jogador ser baleado e em caso de novo empate repete-se a prorrogação.

6.1.5 - As ações e resultados da partida são registradas na sumula onde ao fim do jogo o capitão deverá conferir e assinar. Na modalidade **TORNEIO** a súmula será preenchida em apenas 01 (um) campo de SET determinando o vencedor e somando-se todas as informações para a Tabela de Classificação. Na modalidade **CIRCUITO** a súmula será preenchida em 03 (três) campos de SET determinando o vencedor e somando-se todas as informações para a Tabela de Classificação, **caso uma equipe vença em sequência 02 (dois) set's será considerado o vencedor da partida e o terceiro campo referente ao terceiro set também será preenchido ao seu favor onde os locais informarão saldo de 10 (dez) Atletas e 10 (dez) minutos de saldo de tempo.**

6.2 – CRITÉRIOS DE CLASIFICAÇÃO

As equipes serão submetidas a sorteio para definição da tabela para os jogos. Para o sorteio o capitão, técnico ou representante da equipe deverá estar presente. Em caso de ausência por efeito de locomoção até o local, os demais técnicos serão considerados testemunhas para confirmação do resultado do sorteio.

Quando o sorteio for feito antecipadamente, o mesmo deve ser, gravado ou transmitido para que todos possam acompanhar o processo além de informar a hora e local do sorteio para que caso existam interessados em acompanhar presencialmente esse direito lhe seja garantido.

As equipes deverão estar presentes e completas no local e horário informados para cadastro e início da competição. Os jogos são sequenciados e caso um jogo se encerre antes do período máximo de jogo a próxima partida será antecipada. Caso a equipe não esteja presente no horário ou vez do seu jogo será concedido 5 (cinco) minutos de espera e após esse tempo caso a equipe não esteja completa e apta para a disputa será desclassificada por W X O e não voltará a jogar a partida. **Em vitória por W X O será anotado na súmula 03 (três) pontos da vitória mais um saldo de 05 (cinco) atletas e um saldo de 05 (cinco) minutos de tempo.**

Após a realização dos jogos da etapa CLASSIFICATÓRIA as melhores equipes passam para a etapa ELIMINATÓRIA. No evento onde a avaliação for por PONTOS CORRIDOS não existirá fase ELIMINATÓRIA. Somente a CLASSIFICATÓRIA onde, ao fim dos jogos serão computados todos os pontos na sumula e verificado qual a posição de cada equipe determinando o vencedor da competição.

6.2.1 - 1ª. Fase – CLASSIFICATÓRIA

Os Parâmetros de Classificação e pontuação serão:

1º. Critério de Classificação: PONTOS

- Vitória: 3 Pontos

- Derrota: 0 Ponto

Em caso de empate passaremos para o critério 2;

2º. Critério de Classificação: SALDO DE ATLETAS

- Número de Atletas NÃO Baleado: 1 Ponto

Ao fim de cada partida será assinalado na súmula o total de atletas não baleados e somados ao fim das partidas. Em caso onde a partida é finalizada pelo tempo o saldo se dará para as duas equipes e vencerá que possuir mais atletas NÃO BALEADO.



3º. Critério de Classificação: CARTÕES

- Recebimento de Cartões Amarelos e Vermelhos: Somatória dos cartões recebidos onde serão somados o número de cartões recebidos e onde o cartão amarelo possui peso 1 e o vermelho peso 2 e quem somar a menor pontuação será classificado para a próxima Etapa e em caso de empate passaremos para o critério 4.

4º. Critério de Classificação: SALDO DE TEMPO

- Tempo de Jogo: Somatória dos saldos de tempos utilizados onde quem somar o maior saldo tempo será classificado para a próxima Etapa.

6.2.2 - 2ª. Fase – ELIMINATÓRIA

Nesta etapa serão disputadas pelo sistema de Eliminatória Simples (Quartas de Final, Semifinal e Final) em caráter de disputa direta onde o vencedor avançará e a outra equipe encerrará sua participação, com exceção, das equipes que perderem a disputa na fase de Semi Final as quais farão o jogo de disputa pelo 3º. e 4º. lugares de classificação.

7.0 – PARTIDA

7.1 – INICIO E TÉRMINO

7.1.1 - O Tempo do Jogo começa com o apito do árbitro central autorizando o início da partida com o lance inicial o qual não possui função de ataque conhecido por **BOLA ALTA** e por isso, **não poderá balear o atleta oponente nem arremessado intencionalmente ao corpo do atleta oponente para que a bola retorne**, podendo também ser interceptado o arremesso pelo atleta oponente mesmo que o referido atleta não segure a bola ou a deixe cair no chão de sua área de Jogo Ativo ou sua Lateral. Caso a bola seja arremessada intencionalmente ao corpo do atleta oponente o mesmo **NÃO SERÁ CONSIDERADO BALEADO** e a bola retorna a quem arremessou para que efetue o arremesso novamente na forma de **BOLA ALTA**.

7.1.2. - O Tempo de Jogo inicia e acaba com o Sinal de Término através do som do apito o qual poderá ser emitido pelo árbitro central ou pelo mesário ao fim do tempo do período denominado SET ou da partida.

7.1.3 - Se o árbitro central ou o mesário determinarem através do apito a finalização do período denominado SET ou a partida antes do cronometro finalizar eles devem manter os atletas nas suas áreas de Jogo Ativo e dar continuidade pelo saldo de tempo. **Caso o tempo tenha terminado e a bola esteja em percurso (já tenha sido arremessada) será aguardada a conclusão da jogada.**

7.2 – PROTOCOLO INICIAL E POSICIONAMENTO

7.2.1 - Para início de partida as equipes deverão se posicionar ao fundo da área de Zona Morta alinhados acompanhando a linha divisória com a área de Jogo Ativo para primeiras instruções. O capitão deverá se direcionar pela lateral da quadra em direção à mesa para sorteio na modalidade “Cara ou Coroa” da posse de bola e escolha da área de Jogo Ativo. Após essa definição o capitão deverá retornar para área onde estão os demais atletas para assumir a frente da fila de atletas da equipe.

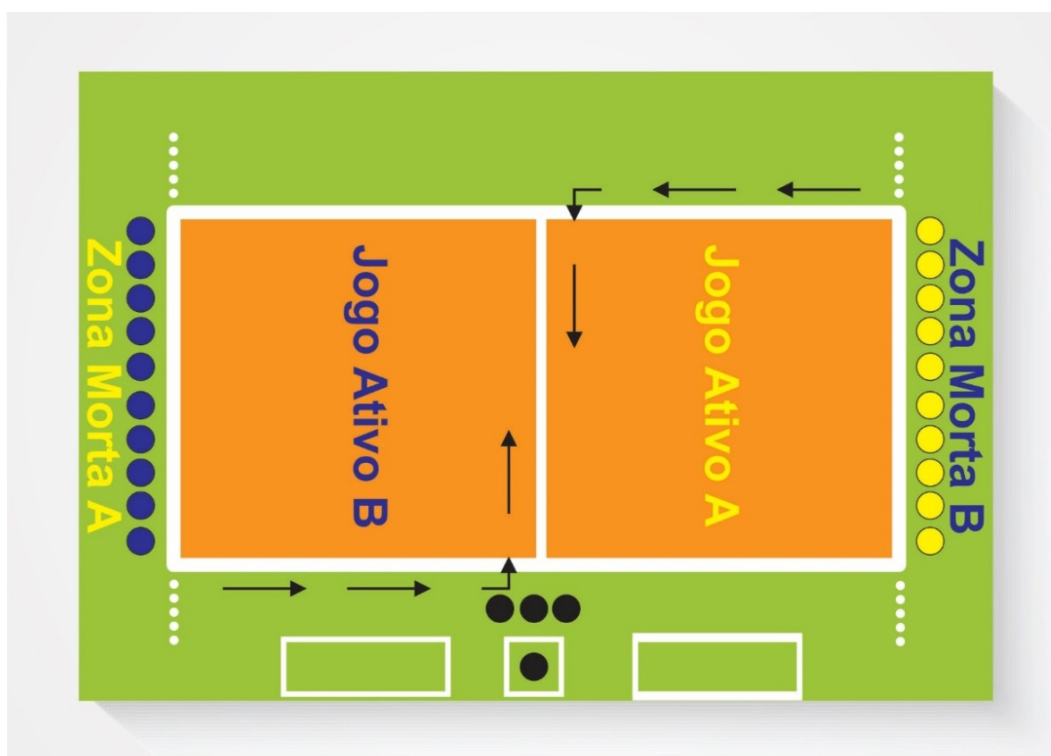
Feira de Santana - Bahia

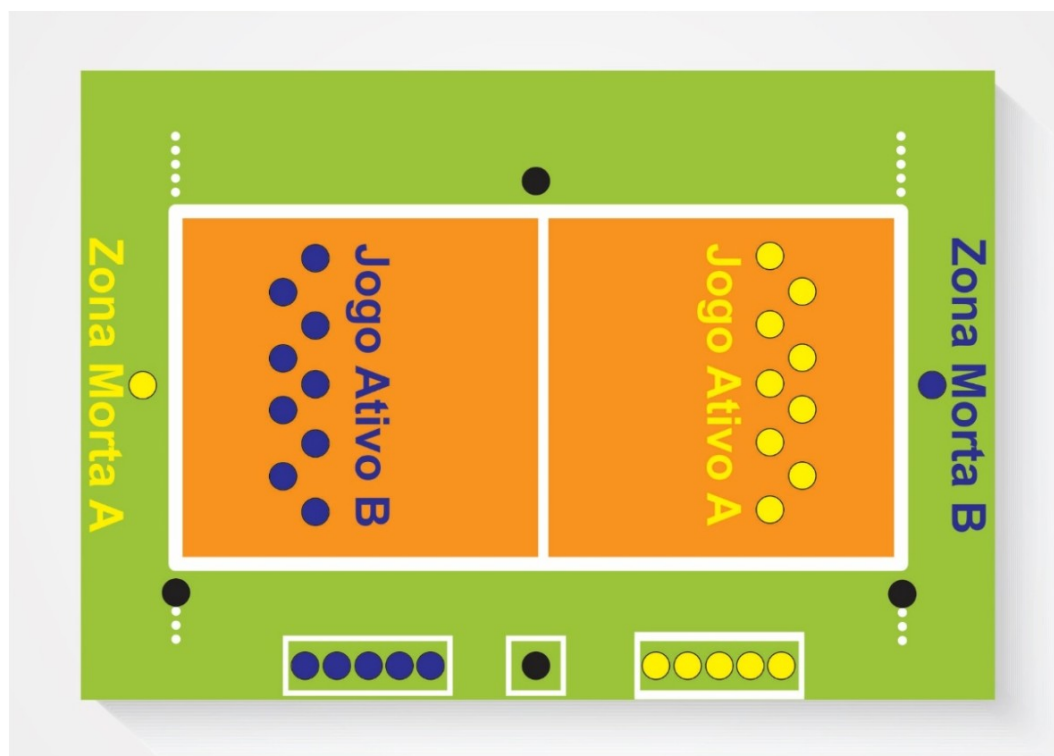
7.2.2 - Com o sinal emitido pelo árbitro central através do apito as equipes deverão se direcionar através da lateral esquerda da quadra acompanhando a linha em direção à linha central onde cumprimentarão aos adversários (**FIGURA 4**) e logo após se deslocarão para o posicionamento inicial (**FIGURA 5**).

7.2.3 - Para início de partida cada equipe deverá posicionar 01 (um) atleta na Zona Morta e demais atletas sendo 09 (nove) na área de Jogo Ativo totalizando a quantidade de 10 (dez) atletas. Após o primeiro atleta baleado na zona de Jogo Ativo o atleta que iniciou na Zona Morta se direciona para a área de Jogo Ativo.

7.2.4 - Toda movimentação de troca de áreas deve ser feita pelas laterais e nunca pelo centro das áreas de Jogo Ativo.

FIGURA 4 – PROTOCOLO





7.3 – PARADA TÉCNICA

7.3.1 - Os árbitros decidem o início e a duração de uma interrupção (“PARADA TÉCNICA”).

7.3.1.1 – Uma PARADA TÉCNICA é obrigatório quando:

- Houver atendimento médico ;
- Houver um sinal de apito do mesário;
- Houver consulta entre os árbitros;
- Houver intercorrência que atrapalhe o andamento do período denominado SET ou da partida como intempéries, fatores que atrapalhem na estrutura das áreas de Jogo Ativo, invasão, conflitos e correlatos.

7.3.2 - As infrações ocorridas durante a PARADA TÉCNICA tem as mesmas consequências que as infrações ocorridas durante o tempo de jogo.

7.4 – SUBSTITUIÇÃO

7.4.1 - Os atletas suplentes podem entrar em jogo, informando a mesa e ao árbitro central, durante o tempo normal do período denominado SET ou partida e o atleta substituído só poderá retornar ao jogo após o termino do SET. O atleta que entrou somente poderá ser substituído durante o mesmo SET que ele entrou por outro atleta suplente que não tenha entrado ainda.

7.4.2 - Os atletas envolvidos na substituição, devem sempre se movimentar, sair ou entrar, através da sua Lateral.



Feira de Santana - Bahia

7.4.3 - O Atleta que já esteja localizado na Zona Morta após ser baleado ou penalizado por infração NÃO poderá ser substituído e nem deixar a Zona Morta, Salvo deixar a Zona Morta para atendimento médico ou questão de saúde que não permita sua permanência em jogo e caso isso ocorra em momento em que na Zona Morta só esteja com esse atleta o capitã(o) deverá direcionar um atleta para compor o quadro da Zona Morta e quando o próximo atleta for baleado este que que foi direcionado retornará para a área de Jogo Ativo.

7.4.4 - Durante o período de prorrogação não poderá haver substituição. Em caso de lesão durante o período de prorrogação o atendimento médico deverá ser prestado e caso o atleta não tenha condições de jogo a equipe adversária será considerada vencedora do SET.

7.5 – ATENDIMENTO E LESÕES

7.5.1 - O atleta que esteja lesionado, sangrando ou que tenha sangue em seu corpo ou uniforme deverá sair da área de Jogo imediatamente e voluntariamente ou ser atendido no local quando o deslocamento for inviável ou possa se tornar imprudente, de modo a imobilizar o local lesionado, estancar o sangramento, cobrir a ferida e limpar o corpo e uniforme. O atleta só poderá retornar a quadra após resolvida a questão e liberado pelo atendimento médico e arbitragem e sendo necessário deverá ser encaminhado à atendimento médico em local especializado. Para este tipo de atendimento a arbitragem determina uma PARADA TÉCNICA paralisando a cronometragem do SET.

7.6 – ANDAMENTO DA PARTIDA

7.6.1 - O início se dará através da autorização através de sinal sonoro pelo apito do árbitro central onde a equipe que após sorteio ficou com a posse de bola irá arremessar a bola pelo atleta que esteja na Zona Morta. Denominado lance inicial o qual não possui função de ataque conhecido por **BOLA ALTA** e por isso, **não poderá balear o atleta oponente nem arremessado intencionalmente ao corpo do atleta oponente para que a bola retorne**, podendo também ser interceptado o arremesso pelo atleta oponente mesmo que o referido atleta não segure a bola ou a deixe cair no chão de sua área de Jogo Ativo ou sua Lateral. Caso a bola seja arremessada intencionalmente ao corpo do atleta oponente o mesmo **NÃO SERÁ CONSIDERADO BALEADO** e a bola retorna a quem arremessou para que efetue o arremesso novamente na forma de **BOLA ALTA. (Mencionado no item 6.1.1)**

7.7 – INVASÃO

7.7.1 - Todo jogador poderá arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que o mesmo não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra (**NÃO PISAR, TOCAR OU ULTRAPASSAR A LINHA LIMITE COM PÉ, MÃO OU BOLA E NÃO SEJA ARREMESSADA DA ÁREA LATERAL À QUADRA**). Os arremessos que não terá função de “Balear” são o arremesso inicial e arremesso de reinício onde após atleta baleado é lançada pelo atleta para reiniciar a partida e que estará posicionado na ZONA MORTA e também poderá ser interceptada mesmo sem que não consiga segurar a bola como mencionado no parágrafo anterior aplicando-se também o mencionado no item 6.1.1



Feira de Santana - Bahia

7.7.2 - O atleta que pisar ou tocar nas linhas que delimitam a quadra ao fundo e no meio (COM PÉ OU MÃOS), estando este com a posse de bola, a bola deverá ser revertida para o jogador da outra equipe. Será considerado impulso quando o arremesso ou, encaixe ou qualquer ação sendo CONCLUÍDA de dentro da sua área de Jogo. Em caso de impulso para arremesso não será considerado invasão desde que a bola seja arremessada antes das linhas de divisão ou não tenha sido arremessada e em caso de encaixe a bola não será convertida para a equipe adversária. O limite da quadra são as linhas. **Caso o atleta toque, pise ou ultrapasse a linha será considerado invasão.**

7.8 – SAÍDA DA BOLA PELA LATERAL

7.8.1 - O arremesso onde a bola sair pela linha lateral que delimitam a área de Jogo Ativo da equipe adversária a posse de bola passará para a equipe da qual a lateral faz parte.

7.8.2 – Para orientação estarão instalados CONES de marcação os quais terão função de definição de direcionamento da bola. A bola batendo no CONE e sendo direcionado para a Lateral a BOLA será considerada como LATERAL e o CONE sendo arremessado para o fundo a BOLA será considerada como FUNDO. O mesmo ocorre com os cones de marcação da linha de centro. No caso de bolas altas a definição fica a cargo dos árbitros.

7.9 – BALEAR E NÃO-BALEAR

7.9.1 - Será considerado "Baleado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo (**COM EXECEÇÃO DO ROSTO – AGRESSÃO FÍSICA**) pela bola e esta venha a tocar ao chão antes de novo lançamento. Será considerado "Baleado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a deixe tocar ao chão.

7.9.2 - O atleta que estiver fora da área de Jogo Ativo, estando ou se posicionando intencionalmente na área Lateral, na Zona Morta adversária ou na área de Jogo Ativo da equipe adversária não poderá ser Baleado mesmo a bola atingindo e depois tocando ao chão, porém essa ação será advertida com cartão amarelo e repetindo a ação receberá cartão vermelho e será considerado Baleado. O atleta só estará fora da área de jogo ativo se todo o corpo estiver fora! Qualquer parte tocando a linha estará apto a ser "Baleado".

7.9.3 - Quando o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Baleado" mesmo que a bola toque o chão.

7.9.4 - Quando, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, o jogador em que a bola tocar primeiro será considerado "Baleado".

7.9.5 - Quando bola antes de tocar ao jogador ou simultaneamente no chão e no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Baleado".

7.9.6 - Quando a bola tocar em 1 (um) ou mais atletas e um atleta da sua equipe ou equipe adversária segurar a bola sem cair ao chão o atleta não será considerado "Baleado".



Feira de Santana - Bahia

7.9.7 - Em caso de invasão, por parte de qualquer jogador da equipe, para evitar que a bola toque ao chão o atleta que foi tocado pela bola não será considerado "Baleado", porém a posse de bola será revertida para a equipe adversária a ser iniciada pelo atleta que estiver na ZONA MORTA. O Atleta adversário não poderá impedir a circulação de atleta adversário para tentativa de salvar a bola e nem fazer menção que segurar sem que a segure. Em caso de invasão para salvar a bola e a bola seja dominada pelo atleta da equipe adversária o atleta que invadiu não poderá ser "Baleado" dentro da quadra adversária ou qualquer outro local que não seja a Zona de Jogo Ativo. Nesse caso o jogo é paralisado e só retomado após o retorno à sua Zona de Jogo Ativo e ao sinal do arbitro.

7.9.8 - O atleta após ser "Baleado" deverá dirigir-se, pela Lateral, ao fundo para área chamada de ZONA MORTA, onde deverá permanecer até o final do jogo. O atleta que após estar na ZONA MORTA não poderá se dirigir ao para a Área Técnica, Lateral e nem área de Jogo Ativo sob penalidade de recebimento de cartão amarelo, salvo em caso de atendimento médico pelo setor de saúde ou invasão para salvar a bola enquanto não tocar ao chão.

7.10 – JOGO PASSIVO

7.10.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "Baleiar" um atleta adversário. Caracterizado pelo passe em forma de arco ou altura superior à alcançável.

7.10.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola. A cada arremesso considerado como Jogo Passivo o árbitro central irá sinalizar com a mão para o alto deixando suspenso 1 dedo a cada arremesso e apitando ao 4º lançamento passando a posse de bola para a equipe adversária.

7.10.3 - O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 10 (dez) segundos. E passando esse tempo sem arremesso a bola será revertida para a equipe adversária a ser retomada a partida da área de Jogo Ativo.

7.11 – JOGO ATIVO

7.11.1 - Será considerado jogo ativo toda bola que seja lançada com intenção de "Baleiar" um atleta adversário.

7.11.2 - Será considerado jogo ativo toda bola que seja lançada e que a altura da bola possa ser alcançada pelos atletas adversários com as mãos chamado de **CRUZAMENTO** e o lançamento deverá ser em direção ao adversário com intenção de "Baleiar".

8 – FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPATIVAS

8.1 – São infrações a serem punidas com advertência:

8.1.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, árbitro ou torcidas (Ofensas e de contestação) sob pena de recebimento de cartão amarelo.

8.1.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.



Feira de Santana - Bahia

8.2 - São infrações a serem punidas com exclusão:

8.2.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, árbitro e torcidas (Ofensas e de contestação contínuas) sob pena de recebimento de cartão vermelho.

8.2.2 – Quando o atleta adversário estiver em situação que impossibilite a defesa (caído ao chão em qualquer área e mesmo assim o atleta com posse de bola arremessar com extrema força contra o corpo do adversário.

8.2.3 - Ofensas e demais ações de desrespeito partindo da equipe ou da torcida será revertida em Cartão amarelo e partindo dos atletas em jogo ou no banco de reserva novamente ou sendo mantida pela torcida após cartão amarelo será revertida na eliminação da equipe do torneio. Os árbitros estão atentos a atitudes antidesportivas, ofensivas e imorais partindo da torcida para identificação para qual essa mesma está representando. Os registros dessas ações incluídas na súmula e o capitão da equipe será informado e advertido sobre o ocorrido para que o mesmo controle a situação sob pena de recebimento de cartão amarelo e em caso de repetição a equipe será considerada perdedora desta partida.

8.2.4 – Será considerada AGRESSÃO FÍSICA o arremesso intencional a qualquer distancia atingindo o ROSTO do atleta adversário a qual será revertida em Cartão Amarelo ao atleta que arremessou, o atleta atingido não será considerado baleado e a posse de bola passa para a equipe do atleta atingido iniciando-se na Zona Morta sendo essa bola de reinício sem função de balar e caso seja repetido o atleta que arremessou receberá cartão Vermelho e será excluído da partida e não podendo jogar a próxima partida. Desvio, cabeça, pescoço, ombro, tentativa de encaixe e agachamento durante deslocamento não são considerados como arremesso no rosto e o atleta sendo atingido será considerado “Baleado”.

8.2.5 – Um atleta que receber cartão vermelho não poderá ser substituído.

8.2.6 - CARTÃO AMARELO possui caráter punitivo de advertência.

8.2.7 - CARTÃO VERMELHO possui caráter punitivo sendo considerado Baleado e/ou expulso conforme definição da arbitragem. **O CARTÃO VERMELHO será analisado pela diretoria da Federação e caso seja considerado AGRESSÃO FÍSICA, ATITUDE ANTIDESPORATIVA GRAVE ou qualquer outra ação que venha a ferir o Regulamento da Federação, o Estatuto da Federação ou as leis que regem o Desporto em nosso país o atleta estará passível de não jogar o próximo evento realizado pela Federação de Baleado da Bahia ou que tenha seu ordenamento e arbitragem.**

9 – DECISÕES FINAIS

9.1 – O não conhecimento das regras por parte das equipes e atletas não impedem que as mesmas sejam aplicadas.

9.2 – Os casos não citados neste regulamento serão resolvidos pelo Delegado da Partida, Diretoria da Federação e a Organização.