

# Campeonato Mineiro Adulto Feminino 2015

## Regulamento Oficial



# **CAMPEONATO MINEIRO ADULTO 2015**

## **FEMININO**

### **CAPÍTULO I**

#### **DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO**

**ARTIGO 1 -** O Campeonato Mineiro Adulto Feminino 2015 é de propriedade da Federação Mineira de Voleibol (FMV), organizado e dirigido por esta Entidade. É a competição máxima do calendário estadual da categoria Adulta, tendo por finalidade reunir as melhores equipes do estado, constituindo-se na melhor representatividade técnica do voleibol mineiro, sempre de acordo com as Normas Estatutárias da FMV.

§1º- A competição será disputada de acordo com as Regras Oficiais de Voleibol da FIVB, excetuando-se os ajustes, adequações e condições descritas neste regulamento. Cabe aos participantes a obrigação de conhecê-las e cumpri-las.

§2º- Os clubes participantes deverão respeitar cumprir e fazer cumprir as decisões administrativas da FMV, dos árbitros e da Justiça Desportiva.

§3º- Os clubes são obrigados a disputar a competição até o seu final, sob pena de exclusão, além das demais sanções legais.

**ARTIGO 2 -** É uma competição disputada anualmente nos naipes Feminino e feminino, dentro do período previsto no Calendário Estadual.

**ARTIGO 3 -** A FMV é a detentora de todos os direitos referentes a este campeonato e das receitas provenientes do licenciamento, inclusive os de captação, fixação e transmissão das partidas por televisão.

**Parágrafo Único -** Entende-se por licenciamento a receita oriunda dos direitos de captação, fixação e transmissão de imagens em rede regional ou nacional de televisão, propriedades de quadra, merchandising, ações promocionais etc.

### **CAPÍTULO II**

#### **TROFÉUS, TÍTULOS E DIREITOS**

**ARTIGO 4 -** Serão oferecidos 01 (um) troféu e 25 (vinte e cinco) medalhas de posse definitiva para cada equipe classificada em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares.

### **CAPÍTULO III**

#### **INSCRIÇÕES E PRAZOS**

**ARTIGO 5 -** Para participar, a associação deverá ser filiada à Federação Mineira de Voleibol e estar em dia com as suas obrigações estatutárias e financeiras com a entidade.

**ARTIGO 6 -** Estarão habilitadas para participar do Campeonato Mineiro Adulto 2015 as equipes que preencham os critérios técnicos, econômicos e físicos exigidos pela FMV e que não estejam em débitos financeiros com a Federação Mineira de Voleibol.

**ARTIGO 7 -** As inscrições dos clubes deverão ser feitas, por escrito, à FMV, sob a expressa condição de aceitação automática deste regulamento.

### **CAPÍTULO IV**

#### **DIREÇÃO**

**ARTIGO 8 -** O Campeonato Mineiro será dirigido pela FMV, através do Departamento Técnico, a quem compete as seguintes atribuições, no transcorrer da competição:

§1º- Elaborar as tabelas determinando as equipes, datas, locais, horários, cores dos uniformes e mando de quadra.

§2º- Adotar todas as providências de ordem técnica, necessárias a sua realização e designação de delegados.

§3º- Definir e alterar dia, horário e local para as partidas.

§4º- Designar os delegados para atuação na competição.

§5º - Divulgar os resultados dos jogos e atualizar a classificação, após o término de cada rodada. Estes resultados poderão ser alterados no prazo de até 10 (dez) dias, após tomar conhecimento e examinar as súmulas, o relatório do delegado, relatório de árbitros e membros da FMV.

§6º- Aplicar as medidas administrativas cabíveis, obedecidos aos preceitos legais, regulamentares, regimentais e estatutários.

I - As decisões decorrentes de medidas administrativas automáticas não estão sujeitas à apelação ou qualquer outra espécie de revisão ou recurso.

§7º- Assegurar a execução e o cumprimento das sanções automáticas aplicadas pela FMV, através das medidas administrativas, penalidades disciplinares aplicadas pelo Tribunal de Justiça Desportiva (TJD).

§8º- Requisitar ou solicitar informações para esclarecimentos de matéria submetida a sua apreciação.

§9º- Organizar, produzir e coordenar a realização dos jogos com ou sem Transmissão pela Televisão.

**ARTIGO 9 -** O clube participante, sediante ou visitante, quando julgar necessário, poderá encaminhar, via e-mail ou fax, relatório sobre o jogo, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas após seu término.

**ARTIGO10 -** O serviço de bilheteria na fase classificatória, semifinal e final, será coordenado pelo clube mandante, cabendo-lhe a receita e todas as despesas.

**ARTIGO 11 -** A FMV irá fornecer assessoria de imprensa para auxiliar aos clubes com e sem assessorias próprias na divulgação da competição.

**ARTIGO 12 -** A assessoria de Imprensa da FMV ficará responsável pela organização e pelo credenciamento de todos os órgãos de comunicação, nos jogos Semifinal e Final.

## **CAPÍTULO V REGISTRO, INSCRIÇÃO E CONDIÇÃO DE JOGO**

**ARTIGO 13 -** Somente poderá participar do jogo o atleta federado e inscrito pelo clube que irá atuar. O fisioterapeuta, o massagista e o médico deverão estar registrados na FMV. O técnico, assistente técnico, auxiliar técnico e preparador físico deverão estar registrados na FMV e no Conselho Regional de Educação Física – CREF. Todos deverão constar na relação nominal de sua equipe.

**ARTIGO 14 -** A Condição de Jogo de atletas e membros da comissão técnica para atuação em cada partida está condicionada à apresentação dos documentos descritos abaixo.

I – Atletas:

1. Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou da cédula de identidade, podendo ser cópia autenticada.

II – Técnico, Assistente Técnico, Auxiliar Técnico E Preparador Físico:

1. Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou da cédula de identidade, podendo ser cópia autenticada.
2. Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou da cédula de identidade, podendo ser cópia autenticada. A responsabilidade da comprovação de registro do CREF na competição será do profissional.

III – FISIOTERAPEUTA, MÉDICO E MASSAGISTA:

1. Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou da cédula de identidade, podendo ser cópia autenticada.

**ARTIGO 15** - É regular o atleta que conste no sistema de registro da FMV e esteja com sua inscrição em definitivo ou em cessão temporária válida pelo clube o qual irá atuar na competição. No caso de atleta estrangeiro, a inscrição somente poderá ser definitiva, não sendo permitida cessão temporária.

**ARTIGO 16** - Atleta ou membro da Comissão Técnica que estiver com sua condição de jogo regularizada no sistema de registro da FMV, mas seu nome não constar da Relação Nominal de inscrição da equipe enviada à FMV, ficará impedido de atuar no campeonato.

**ARTIGO 17**- Não terão condição de jogo para atuar em qualquer função na partida, atletas, membros da Comissão Técnica e da diretoria que se encontrem cumprindo punição.

**ARTIGO 18** - Membro de Comissão Técnica registrado na FMV como técnico não poderá participar como preparador físico se não estiver registrado no sistema da FMV nesta função.

**ARTIGO 19** - Cada equipe poderá inscrever no máximo 25 (vinte e cinco) atletas para o Campeonato Mineiro Adulto 2015.

**ARTIGO 20** - Cada equipe poderá incluir ou substituir jogadores na relação nominal com até 25 (vinte e cinco) atletas até o dia 09 de outubro de 2015. Após esta data não será permitida nenhuma inclusão ou alteração de atletas na Relação Nominal.

**ARTIGO 21** - A entidade de prática desportiva que incluir atleta e/ou membro de Comissão Técnica inscritos irregularmente, ou que não conste da Relação Nominal enviada à FMV, será encaminhada ao TJD para aplicação das sanções previstas no CBJD.

**ARTIGO 22** - Nenhum membro da diretoria, atleta ou supervisor da equipe, constante ou não na relação nominal, poderá desempenhar funções de Técnico, Assistente Técnico, Auxiliar Técnico, Preparador Físico, Médico, Fisioterapeuta, Massagista, Operador de Placar, Locutor Oficial e Locutor Animador. Para Locutor Oficial e Animador está proibida, também, a atuação de membros da Comissão Técnica.

**ARTIGO 23** - Somente o Supervisor, o Gerente, o Diretor e/ou membros de Diretoria, poderão atuar em jogos da competição na função de Informante Técnico, Estatístico e Filmagem.

**ARTIGO 24** - O Supervisor, membros da Comissão Técnica ou outro membro da Diretoria poderá, em casos excepcionais, desempenhar outra função na Comissão Técnica, desde que seja autorizado pela FMV.

**ARTIGO 25** - Os atletas estrangeiros serão autorizados a jogar a competição mediante apresentação ao Departamento Técnico da FMV do visto de trabalho.

## **CAPÍTULO VI SISTEMA DE DISPUTA**

**ARTIGO 27** - A competição será disputada em 02 (duas) fases denominadas classificatória e quadrangular final.

§1º- 1ª Fase: Classificatória - será disputada no sistema TURNO E RETORNO. As equipes jogam todas contra todas.

§2º- 2ª Fase: Quadrangular Final - Será disputada pelas 02 (duas) equipes que disputam a Superliga Nacional e as 02 (duas) equipes de melhor índice técnico na soma dos pontos da fase classificatória em turno único.

I- A final será disputada pelas equipes classificadas em 1º e 2º lugares respectivamente no quadrangular final. O 3º lugar será disputado pelas equipes classificadas em 3º e 4º lugares respectivamente no quadrangular final.

II- Os jogos do quadrangular final serão realizados no Ginásio da equipe Campeã do Campeonato Mineiro Adulto 2014.

**ARTIGO 28** - A pontuação para a classificação geral, na fase classificatória, será a seguinte:

- VITÓRIA (3X0 ou 3X1) - 3 PTS
- VITÓRIA (3X2) - 2 PTS
- DERROTA (0X3 ou 1X3) - 0 PTS
- DERROTA (2X3) - 1 PT
- NÃO COMPARECIMENTO - 2 PTS (MENOS 02 PTS)

**ARTIGO 29** - O critério de desempate, entre duas ou mais equipes, obedecerá aos seguintes critérios pela ordem:

- 1º - Número de Vitórias;
- 2º - Sets average;
- 3º - Pontos average;
- 4º - Confronto direto (caso haja empate entre duas equipes).
- 5º - Sorteio (cujas normas de realização serão definidas pela FMV).

## **CAPÍTULO VII JOGOS**

**ARTIGO 30** - Os jogos serão realizados em ginásios vistoriados e aprovados pela FMV por membros do Departamento Técnico, de acordo com as exigências regulamentares discriminadas no anexo "GINÁSIOS, INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS".

§1º- A FMV poderá utilizar ginásios neutros, quando julgar necessário, para jogos da Competição.

§2º- A FMV poderá aprovar ginásios, em caráter provisório, estipulando prazos para que as exigências sejam cumpridas.

**ARTIGO 31** - É expressamente vedada a transferência de horários, datas e locais de jogos depois da publicação da tabela, salvo as seguintes exceções:

§1º- Interdição do ginásio.

§2º- Perda de mando por penalidade disciplinar.

§3º- Exigência de novo ginásio com capacidade de público superior ao espaço indicado originalmente, sempre que a FMV achar necessário, visando o êxito da competição.

§4º- Exigência da emissora de televisão.

§5º- Decisão do Departamento Técnico da FMV.

**ARTIGO 32** - Quando a solicitação for de alteração de data, deverá ter o “de acordo” das duas equipes. Caso a solicitação seja somente de alteração de horário, máximo de 01 hora, será necessário somente o de acordo da equipe sediante para decisão da alteração.

**ARTIGO 33** - Os casos omissos não previstos acima serão decididos pela FMV.

**ARTIGO 34** - Os supervisores das equipes ou seus representantes, até 60 (sessenta) minutos antes da hora marcada para o início do jogo, deverão se apresentar perante o delegado da partida, munidos das 04 (quatro) vias da relação nominal definitiva (contendo 14 atletas e até 04 membros da comissão técnica e 01 membro da comissão médica, que atuarão no jogo). Deverão, ainda, se identificar apresentando as carteiras de registro da FMV, passaporte ou qualquer carteira de identidade com foto emitida por órgãos oficiais do País. Não será permitida a atuação sem a apresentação de documentos.

**ARTIGO 35** - Os clubes participantes do jogo deverão informar ao delegado da partida, no momento da apresentação da relação nominal e dos documentos, quem atuará nas funções de informante técnico, estatístico e filmagem no jogo. A pessoa designada para estas funções deverá estar devidamente uniformizada com a camisa (modelo atual) do respectivo clube. Não será permitida a atuação de pessoas que estejam cumprindo punição.

**ARTIGO 36** - Nenhum membro da comissão técnica poderá usar calção, short ou bermuda, após a realização do sorteio que inicia o protocolo do jogo.

**ARTIGO 37** - Caso uma equipe não esteja em quadra até a hora determinada para o início da partida, será dado um prazo de tolerância de 15 (quinze) minutos, salvo acordo entre as partes, com a aprovação do delegado da FMV.

§1º- Considera-se o não comparecimento quando a associação não tiver o número legal de atletas em quadra, conforme previsto na Regra Oficial de Voleibol.

I - Decorrido o prazo de tolerância, a equipe presente será declarada vencedora pela contagem de 3 X 0 (25X0, 25X0, 25X0).

**ARTIGO 38** - O cronômetro do placar eletrônico deve ser acionado pelo operador no início de todos os sets, com a finalidade de informar ao público presente, às equipes, às mídias impressas e eletrônicas o tempo real de duração de cada set.

§1º- O operador deverá manter o placar inalterado até 02 (dois) minutos após o término de cada set e até 05 (cinco) minutos após o fim do jogo.

§2º- Todos os intervalos entre os sets têm a duração de 03 (três) minutos. O intervalo entre o segundo e terceiro set poderá ser estendido em até 05 (cinco) minutos, por solicitação da televisão ou determinação da FMV. Neste caso o delegado do jogo, comunicará a alteração às equipes participantes antes do início da partida.

§3º- No caso de transmissão, ao vivo, por TV aberta ou fechada, os intervalos serão informados pelo delegado da partida.

§4º- Durante os pedidos de tempos, as equipes deverão permitir a presença do microfone da televisão, quando solicitados pela TV Oficial que estiver transmitindo o jogo para captar as instruções dos técnicos. No entanto, será facultada a recusa de um tempo pelo técnico durante todo o JOGO.

**ARTIGO 39** - Os membros da Comissão Técnica, atletas que não estão atuando e da diretoria do clube visitante e sediante, inscritos ou não na relação nominal da equipe, não poderão falar diretamente com atletas ou membros da Comissão Técnica durante o jogo. Essa conduta será caracterizada como de “informante técnico”.

§1º- O Estatístico, Informante Técnico ou Supervisor das equipes participantes da partida poderão escolher o local de sua atuação na área de filmagem ou atrás das placas de publicidade no fundo de quadra. Essas pessoas poderão ter comunicação com o banco de reservas. Porém, a filmadora deverá estar posicionada, obrigatoriamente, na área de filmagem. Na área de filmagem e atrás das placas de publicidade no fundo de quadra, será permitida a presença de somente 03 (três) pessoas por clube participante do jogo. Não será permitido o uso de calção, short ou bermuda.

§2º- Será facultada a presença do Supervisor da equipe sediante atrás das placas de publicidade ou em outro lugar, exceto na área de controle.

§3º- O estatístico (uma pessoa) das demais equipes participantes da competição poderá atuar com filmadora e computador na área de filmagem em qualquer jogo do campeonato. Este local deverá ser o mesmo para todas as equipes, independente da participação no jogo. Porém, sua atuação está condicionada ao espaço físico do local. Neste caso, o Delegado Técnico definirá outro local no ginásio para o seu posicionamento, utilizando o critério de ordem de chegada, podendo ser o lado oposto ao determinado para área de filmagem das equipes. Não será permitido o uso de calção, short ou bermuda.

§4º- Na área de filmagem a prioridade do posicionamento central é dos profissionais das equipes participantes do jogo, salvo quando houver solicitação da TV Oficial para posicionamento de câmera. Neste caso, o posicionamento central será da TV. Não será permitido o uso de calção, short ou bermuda.

§5º- A pessoa designada pelo clube participante da competição para filmagem nos jogos do Campeonato Mineiro Adulto 2015 deverá apresentar ao delegado/técnico uma autorização, por escrito, assinada pelo supervisor ou por pessoa responsável pelo clube, solicitando permissão para que ele possa atuar na área de filmagem. Esta autorização deverá ser apresentada ao delegado da partida logo ao chegar ao ginásio, antes da colocação da filmadora na área de filmagem, exceto as equipes participantes do jogo, que deverão ser informados pelos Supervisores da partida e não necessitarão de autorização.

§6º- Não há obrigatoriedade em colocação de mesa na área de filmagem, ficando a critério de cada clube esta disponibilidade.

**ARTIGO 40** - No período de aquecimento com bola na rede serão permitidas as presenças de até 06 (seis) membros da Comissão Técnica e do supervisor na área de jogo, todos deverão estar devidamente uniformizados. No momento do final do aquecimento de rede (início do jogo), somente os membros da Comissão Técnica que atuarão na partida deverão permanecer nesta área.

**ARTIGO 41** - Poderão atuar na partida e ocupar o banco de reservas, atletas e membros da Comissão Técnica, devidamente uniformizada, a saber:

§1º- Até 08 (oito) atletas reservas.

§2º- Até 04 (Quatro) membros da Comissão Técnica, dentre os relacionados abaixo, podendo ser mais de um profissional na mesma função, desde que não ultrapasse a quantidade de 04 membros.

I - Técnico - Nível III, IV ou V.

II - Assistente técnico - Nível II, III, IV ou V.

III - Auxiliar técnico - Nível II, III, IV ou V

IV - Preparador físico.

§3º- 01 (um) membro da área médica, dentre os relacionados abaixo:

I – Médico, fisioterapeuta ou massagista, não podendo ser substituído por ninguém com outra função ou sem a titulação pertinente da área de Saúde. Caso não tenha ninguém da área médica da equipe no jogo, serão autorizados somente 04 (quatro) membros da Comissão Técnica no banco de reservas.

§4º- Caso a equipe utilize no jogo: técnico, assistente técnico, auxiliar técnico e o integrante da área médica; o nome do auxiliar técnico constará na súmula do jogo no local destinado ao preparador físico.

§5º- Na impossibilidade de o técnico cumprir seu ofício em quadra, o assistente técnico ou o auxiliar técnico poderá assumir suas funções, desde que esteja habilitado com o nível III, IV ou V. Na ausência do técnico, em qualquer momento ou período do jogo, o assistente técnico ou auxiliar técnico sendo nível II não poderá permanecer no banco de reservas nem na área de jogo. Neste caso, o capitão da equipe na quadra de jogo e com autorização do 1º árbitro, poderá assumir as funções do técnico. O profissional impedido de continuar na quadra de jogo deverá ficar na arquibancada ou em outro lugar determinado pelo Delegado-Técnico da partida. Nunca no banco de reservas ou área de jogo.

§6º- O técnico, o assistente técnico, o auxiliar técnico e o preparador físico, poderão atuar nos jogos, desde que esteja com condição de jogo na FMV.

**ARTIGO 42** - Quando circunstâncias imprevistas interromperem o jogo, o delegado decidirá acerca das medidas necessárias a fim de garantir que sejam restabelecidas as condições para o seu prosseguimento ou a designação de um novo local, horário e data.

§1º- A partida será reiniciada com os mesmos oficiais, observada a pontuação do set no momento em que foi interrompida, mantendo as equipes os mesmos jogadores e suas posições. Os sets que já tiverem sido completados serão mantidos.

I. O procedimento acima será utilizado tanto nas partidas reiniciadas no mesmo dia, quanto naquelas transferidas para outro dia.

§2º- Medidas extraordinárias poderão ser tomadas, a pedido do 1º árbitro ou a critério do delegado, visando à segurança para a realização do jogo.

§3º- Caso o jogo seja suspenso a partida deverá ser realizada ou reiniciada até 24 (vinte e quatro) horas após a interrupção, em local, dia e horário determinado pelo delegado.

**ARTIGO 43** - O 1º árbitro é a autoridade competente para solicitar ao delegado a interrupção ou a suspensão do jogo.

§1º- A interrupção ou a suspensão só poderão ser determinadas quando ocorrerem os seguintes motivos:

I - Falta de segurança para realização da partida;



- II - Condições inadequadas das instalações que tornem o jogo impraticável ou perigoso;
- II - Falta de iluminação adequada;
- IV - Conflitos ou distúrbios graves no ginásio.

**ARTIGO 44** - A perda do mando de quadra ocorrerá por decisão irrecorrível de penalidades disciplinares impostas pelo Tribunal de Justiça Desportiva ao clube infrator.

**ARTIGO 45** - Nenhum atleta, membro da Comissão Técnica ou integrante da equipe sob suspensão poderá ter acesso ou permanecer na área de jogo, na área de filmagem, no reservado de imprensa ou atrás das placas de publicidades em nenhum momento. Só poderá permanecer no ginásio como espectador. Não será permitida qualquer comunicação com pessoas que estão atuando na partida. Esta proibição inclui participar do alongamento, do aquecimento com bola, do protocolo oficial da equipe e do jogo.

## **CAPÍTULO VIII CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO**

**ARTIGO 46** - A cerimônia de premiação da final da competição será realizada após a finalização protocolar do término do jogo (cumprimento de rede e assinatura da súmula). Serão entregues as medalhas e os troféus. No pódio desta cerimônia somente será permitida a presença de 18 (dezoito) pessoas das equipes classificadas em primeiro e segundo lugares no Campeonato Mineiro Adulto Feminino 2015. O terceiro colocado poderá, a seu critério, receber a premiação na mesma cerimônia, junto com o 1º e 2º colocados.

## **CAPÍTULO IX ARBITRAGEM**

**ARTIGO 47** - Os 1º e 2º árbitros serão escalados pela Coordenação de Arbitragem FMV.

**ARTIGO 48** - A equipe de arbitragem deverá se apresentar ao delegado do jogo 01 (uma) hora antes do início da partida.

§1º- Os apontadores deverão, até 40 (quarenta) minutos antes do horário constante da tabela divulgada pela FMV, adotar todas as providências quanto às relações nominais de equipes e escala de árbitros para o preenchimento da súmula.

§2º- Os 1º e 2º árbitros e os juizes de linha deverão estar na área de jogo até 30 minutos antes do início da partida, a fim de adotar as providências necessárias.

**ARTIGO 49** - Os árbitros designados pela Coordenação de Arbitragem FMV não podem ser recusados pelas Federações ou clubes participantes em nenhuma hipótese.

## **CAPÍTULO X JUSTIÇA DESPORTIVA**

**ARTIGO 50** - As infrações e ocorrências cometidas no transcorrer do Campeonato Mineiro serão processadas e julgadas pela Justiça Desportiva - na forma estabelecida pelo CBJD, com base nas súmulas dos jogos, nos relatórios dos delegados da FMV e dos árbitros e outros meios de prova pelo CBJD admitidos.

§1º- Serão aplicadas medidas disciplinares às equipes, atletas, membros das comissões técnicas, dirigentes, diretores, supervisores, árbitros, juizes de linha, apontadores, delegados, etc.

§2º- Os julgamentos serão baseados nos relatórios dos delegados, equipe de arbitragem, do clube visitante assinado pelo supervisor, representante técnico, integrante do Departamento Técnico FMV, diretoria da FMV, súmulas, prova

fotográfica, fonográfica, cinematográfica (videoteipe) e televisiva e/ou qualquer documento legal.

**ARTIGO 51** - As equipes participantes reconhecem a Justiça Desportiva como única e definitiva instância para resolver as questões de sua competência que surjam entre elas e a federação mineira de voleibol, desistindo ou renunciando expressamente de recorrer à justiça comum.

§1º- A equipe participante está obrigada a se submeter ao sistema de disputa proposto neste regulamento, desistindo e renunciando de qualquer ação junto ao Poder Judiciário para postular qualquer alteração em sua classificação geral.

§2º- A equipe participante que recorrer à Justiça Comum será desligada automaticamente do Campeonato Mineiro - por ato da Presidência da FMV - mesmo durante sua realização - além de ficar impedido de participar de qualquer jogo ou competição oficial ou amistosa estadual, em qualquer categoria ou naipes.

§3º- A equipe participante responderá, obrigatoriamente, pelos prejuízos financeiros que causar aos seus adversários, à FMV ou a qualquer dos responsáveis pela promoção da competição.

**ARTIGO 52** - O jogo poderá ter sua validade impugnada quando, dentro de 48 (quarenta e oito) horas contadas a partir do seu término, a associação que se julgar prejudicada peticionar, através de recurso protocolado e acompanhado do comprovante de pagamento da taxa prevista, sendo em seguida encaminhado ao TJD do CBJD.

Parágrafo Único - O pedido de impugnação deverá ser dirigido ao Presidente do Tribunal (TJD), em duas vias devidamente assinados pelo impugnante ou por procurador com poderes especiais, acompanhado dos documentos que comprovem os fatos alegados e da prova do pagamento dos emolumentos.

## **CAPÍTULO XI DISPOSIÇÕES FINAIS**

**ARTIGO 53** - As equipes e as pessoas físicas e jurídicas participantes do Campeonato Mineiro 2015 concordam e se submetem, sem reserva alguma, a todas as disposições deste Regulamento e as consequências que delas possam emanar.

**ARTIGO 54** - Os anexos são partes integrantes do Regulamento, devendo ser observados, respeitados e cumpridos.

**ARTIGO 55** - As taxas e multas devidas pelo clube serão cobradas mediante emissão de boleto, pagável na rede bancária.

**ARTIGO 56** - Caberá exclusivamente à FMV resolver os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste regulamento e seus anexos.

**ARTIGO 57** - O presente Regulamento entra em vigor a partir de sua publicação em Nota Oficial.

## **ANEXO I GINÁSIOS, INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS**

1. Os jogos serão realizados, única e exclusivamente, em ginásios inspecionados, vistoriados e aprovados pela FMV.

Cada Clube deve disponibilizar 01 (um) ginásio, no mínimo, para serem vistoriados nas seguintes condições:

- a. Espaço físico interno livre de qualquer publicidade abaixo de 08 (oito) metros.
- b. Laudo de segurança do Corpo de Bombeiros e/ou da Defesa Civil, atestando sobre as condições e capacidade dos ginásios.
- c. Teto em boas condições e sem goteiras

2. Caso não sejam aprovados e na impossibilidade de outros ginásios na mesma cidade, o clube indicará outro(s) de cidade(s) circunvizinha(s).
3. O ginásio deverá ter a altura mínima de 8,00m (oito metros) medida a partir da superfície da quadra, livre de qualquer obstáculo, equipamentos e acessórios de outras modalidades esportivas. As linhas demarcatórias deverão estar de acordo com a regra de voleibol.
4. O piso no ginásio de jogo para todas as partidas do Campeonato Mineiro Adulto Feminino 2015 nas fases semifinais e final deverá ser piso sintético tipo Taraflex, Gerflor, Mondo ou similar.
5. O sistema de iluminação na área de jogo deve ter luminárias instaladas com proteção de tela, preferencialmente, ao lado da quadra e possuir intensidade de, no mínimo, 400 lux para jogos sem TV e 800 lux para jogos com transmissão de televisão, com medição a 01 (um) metro da superfície do piso.
6. Cada clube deverá disponibilizar 01 (um) gerador compatível com a necessidade de energia do ginásio de jogo, em todos os jogos transmitidos por TV. O gerador deverá estar ligado uma hora antes do jogo até o final da transmissão da partida, não devendo estar em “Stand by”.
7. O clube local ou visitante não poderá instalar micro-câmera no poste de sustentação da rede, direito este reservado às televisões oficiais.
8. Cada ginásio deverá possuir, obrigatoriamente e no mínimo, as seguintes dependências:
  - a. 02 (dois) vestiários: um para equipe local e um para a equipe visitante, equipados no mínimo, cada um, com 2 (dois) chuveiros elétricos, 02 (dois) sanitários, 15 (quinze) cadeiras ou bancos e 15 (quinze) ganchos na parede ou armários.
  - b. 01 (um) vestiário para equipe de arbitragem, equipado no mínimo, cada um, com 01 (um) chuveiro elétrico e 01 (um) sanitário, 04 (quatro) cadeiras ou bancos e 04 (quatro) ganchos na parede ou armários.
  - c. 01 (uma) sala ou vestiário para realização do exame antidoping, equipada com cadeiras ou bancos para 06 (seis) pessoas, geladeira ou isopor, equipamentos básicos de primeiros socorros, cama médica e lavatório. Este local poderá ser o mesmo utilizado para atendimento médico.
  - d. 01 (um) reservado para delegação visitante, com 06 (seis) lugares, protegido por isolamento.
  - e. 01 (um) reservado para imprensa, em local de excelente visão, conforme segue:
    - I- Dentro da área de jogo: Somente atrás das placas frontais de publicidades (atrás do 1º árbitro), não poderão ser no fundo de quadra nem na área de controle.
    - II- Fora da área de jogo: Em um local protegido por isolamento e de fácil acesso à quadra.
    - III- Os dois fundos da quadra são destinados somente à equipe médica, TV, estatística oficial da FMV e Estatística do Clube – sediente e visitante.
  - f. 02 (dois) sanitários públicos Feminino e masculino, equipados, cada um, com 02 (dois) boxes individuais, mictório coletivo e 02 (dois) lavatórios.
  - g. 01 (um) reservado para filmagem, estatístico (quando optar por esta área) e informante técnico, localizado no fundo da quadra, com tomadas elétricas, demarcado e protegido do assédio do público. Este reservado deverá ser o mesmo para todas as equipes, conforme descrito no Capítulo VII – Jogos.
9. Cada ginásio deverá possuir obrigatoriamente e, no mínimo, os seguintes equipamentos:
  - a. 01 (um) placar eletrônico em boas condições e em pleno funcionamento afixado em local de excepcional visibilidade.
  - b. Deverá ser equipado com cronômetro, indicador de set, nomes das equipes, resultado, pedido de tempo, indicador de serviço e substituição.
  - c. 01 (um) placar manual disponibilizado para utilização, caso necessário.
  - d. 01 (um) sistema de som com potência e qualidade equipado com CD player, microfones com e sem fio com decibéis necessários para audição em todos os locais do ginásio.

- e. 01 (um) sistema de luzes de emergência para direcionar e orientar o público nas saídas, nas arquibancadas e na área de jogo.
  - f. 01 (uma) cadeira de árbitro.
  - g. 01 (um) par de postes.
  - h. 02 (dois) protetores de poste e 01 (um) protetor de cadeira.
  - i. 02 (dois) pares de antenas de fibra de vidro ou material similar, com garras de fixação, pintadas em faixas nas cores vermelha e branca.
  - j. 02 (dois) conjuntos de faixas laterais de rede.
  - k. 01 (uma) régua de medição de rede de voleibol.
  - l. 02 (dois) jogos de placas de substituição, numeradas de 01 (um) a 20 (vinte).
  - m. 02 (duas) redes de voleibol, com até 10 m de comprimento de malha preta com faixas superior branca de 07 cm e inferior de 05 cm, em boas condições de utilização nos jogos.
  - n. 02 (duas) campainhas de mesa com temporizador, cada uma com suporte para 03 (três) bolas oficiais de jogo e com acionamento dos bancos de reservas. Em perfeita condição para utilização nos jogos
11. Cada ginásio deverá possuir obrigatoriamente e, no mínimo, as seguintes instalações e acessórios:
- a. 01 (uma) mesa de controle e apontamento com 05 (cinco) cadeiras (apontadora oficial e reserva, locutor, operador de placar e delegado).
  - b. 01 (uma) mesa e 03 (três) cadeiras (para cada clube participante do jogo), colocadas em um dos fundos de quadra para estatística dos clubes Participantes. O lado a ser utilizado para estatística dos clubes será determinado pelo clube sediante e deverão ter as condições iguais para as duas equipes. O lado oposto ao da estatística dos clubes deverá ser determinado para a equipe médica, ou seja, um fundo de quadra para a equipe de estatística da FMV e para equipe médica e um fundo de quadra para a equipe de estatística da FMV e das duas equipes participantes do jogo.
  - c. A mesa da estatística de cada clube deverá ser posicionada uma em cada extremidade do fundo de quadra, tendo a mesa da estatística da FMV entre eles. Não poderão ficar as duas mesas juntas no mesmo lado.
  - d. 01 (uma) mesa e 03 (três) cadeiras colocadas em um dos fundos de quadra atrás das placas de publicidades para o médico e 02 (dois) enfermeiros.
  - e. 10 (dez) cadeiras acopladas para cada banco de reservas, fixadas em estruturas metálicas de longarina com pés de alumínio polido ou ferro e assentos de plástico reforçado ou fibra de vidro. As 10 (dez) cadeiras que compõem os bancos de reservas deverão estar distribuídas conforme segue:
    - I- 02 (dois) módulos de 04 (quatro) cadeiras para atletas e comissão técnica.
    - II- 01 (um) módulo de cadeiras para o técnico e o assistente técnico com caixa metálica afixada de placas de substituição e suporte para acionamento de campainha, entre estas duas cadeiras, próximo ao assistente técnico.
  - f. 05 (cinco) banquetas plásticas com 30 cm de altura para boleiros e 04 (quatro) banquetas, de igual especificação, para enxugadores.
  - g. (quatro) rodos para enxugar a quadra.
  - h. 02 (duas) extensões elétricas ligadas a ponto de energia atrás dos bancos para ligação de laptops das equipes.

## ANEXO II UNIFORMES

1. Os uniformes das equipes participantes deverão obedecer ao disposto nas Regras Oficiais de Voleibol da FIVB e nas condições estabelecidas neste Regulamento.
  - a. Cada equipe deverá adotar dois ou três jogos de uniformes, em suas cores oficiais, sendo um predominantemente de cor clara.
  - b. É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos demais jogadores - exceto o líbero - e/ou sem a numeração oficial.
  - c. Os membros da comissão técnica devem se apresentar, com uniformes inteiramente padronizados nos agasalhos, camisas, calças e meias, incluindo os dois auxiliares que atuam no aquecimento.
  - d. As cores do uniforme não poderão ser alteradas após publicação da Tabela Oficial de Jogos, salvo motivos de alta relevância que serão analisados e/ou autorizados pela FMV.

2. Os uniformes dos jogadores devem estar numerados de 01 (um) a 20 (vinte), sendo facultativa a inserção do nome.
  - a. O número deve ser colocado no centro da camisa, preferencialmente, na frente e obrigatoriamente nas costas. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisas.
  - b. Os números devem medir, no mínimo, 15 (quinze) cm de altura na frente e 20 (vinte) cm de altura nas costas. A fita que forma os números deve ter, no mínimo, 02 (dois) cm de largura. A numeração nas costas deverá estar, obrigatoriamente, no tamanho oficial e com fácil visualização.
3. O capitão da equipe deve ser - obrigatoriamente - identificado por uma tarja em sua camisa, de 08 cm x 02 cm, colocada no peito abaixo do número. A tarja deverá ser fixa e do mesmo material dos números e em cor contrastante à cor da camisa.
4. O(s) Líbero(s) deverá(ao) usar a camisa do uniforme de cor totalmente diferente ou colete para seu substituto, contrastante com os outros jogadores da equipe.
  - a. O uniforme do(s) líbero(s) pode ter um feitiço diferente, preservando-se a numeração com o restante da equipe.
5. Não é permitida publicidade de produtos que sejam prejudiciais à saúde e nem de caráter discriminatório ou político.

### ANEXO III PROTOCOLO DOS JOGOS

#### ANTES DO INÍCIO DO JOGO

**1. 18 MINUTOS: INSPEÇÃO.**

Os árbitros inspecionam a altura e tensão da rede, e a posição correta das antenas e faixas laterais.

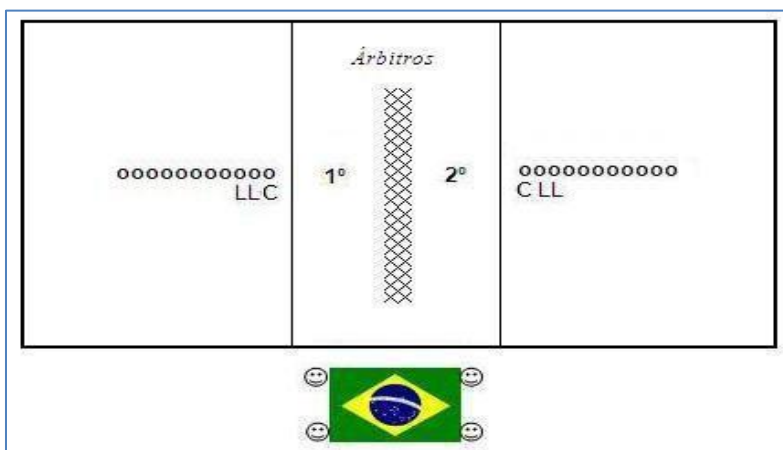
**2. 17 MINUTOS: SORTEIO E CUMPRIMENTOS.**

Os capitães das equipes participam do sorteio e assinam a súmula.

**3. 16 MINUTOS: APRESENTAÇÃO DO JOGO.**

O primeiro árbitro sinaliza e as equipes o acompanham, entrando na quadra de jogo até o meio; param e se voltam para a mesa de controle e para a Bandeira do Brasil. Neste momento as pessoas que não irão atuar no jogo deverão colocar-se no fundo de quadra (área de aquecimento ou atrás das placas), para a execução do Hino Nacional Brasileiro.

- a. O 1º árbitro deve-se posicionar no meio da quadra de frente e à esquerda da mesa de controle, ficando o 2º árbitro à direita. As equipes participantes deverão ficar perfiladas ao lado dos árbitros, posicionadas de frente para as câmeras de TV (caso o jogo seja televisionado) e para a mesa de controle.
- b. 04 (quatro) boleiros ou enxugadores entram na quadra carregando a Bandeira do Brasil. Posicionam-se entre a mesa de controle e o poste da rede. Deverão segurar a bandeira aberta e inclinada para o público e câmeras de TV.
- c. O locutor anuncia a denominação oficial da competição, o número do jogo, o nome das equipes



e a execução do Hino Nacional Brasileiro (versão cantada de 1'15" sem a introdução musical).

- d. Após a execução do Hino Nacional, o 1º árbitro apita autorizando a confraternização entre as equipes. Os jogadores preparam-se para iniciar o aquecimento de rede.
- e. Após a execução do Hino Nacional, o 1º árbitro apita autorizando a confraternização entre as equipes. Os jogadores preparam-se para iniciar o aquecimento de rede.

**4. 14 MINUTOS: AQUECIMENTO.**

O 1º árbitro apita autorizando o início do aquecimento de rede. As equipes dispõem de 10 (dez) minutos para aquecimento de rede em conjunto ou de 5 (cinco) minutos para aquecimento em separado.

- a. Durante o aquecimento oficial, os árbitros inspecionam os uniformes dos atletas, tarjas de capitão, as bolas que serão utilizadas no jogo, as placas numeradas para as substituições e todo o equipamento necessário para o jogo.

**5. 09 MINUTOS: ORDEM DE SAQUE.**

Os técnicos entregam as ordens de saque do 1º set ao segundo árbitro (duas vias para os jogos sem TV e três vias para jogos com TV).

**6. 04 MINUTOS: FINAL DO AQUECIMENTO OFICIAL.**

O 1º árbitro apita indicando o fim do aquecimento. 1º e 2º árbitros cumprimentam o delegado e pedem autorização para iniciar o jogo.

- a. Os atletas devem deixar a quadra de jogo imediatamente e se dirigir ao banco de reservas, verificando se as camisas estão para dentro dos calções e se os cordões dos tênis estão corretamente amarrados. Os demais membros da comissão técnica que estão auxiliando no aquecimento deverão deixar a quadra, permanecendo apenas os membros que atuarão na partida.
- b. Os jogadores iniciantes e o líbero, mais os membros da comissão técnica sentam-se no banco para a apresentação individual. Os atletas reservas deverão dirigir-se à zona de aquecimento.

**7. 03 MINUTOS: APRESENTAÇÃO DA ARBITRAGEM.**

- a. Os árbitros dirigem-se ao centro da quadra de frente à mesa de controle e o locutor anuncia o nome do primeiro árbitro e seu respectivo Estado de origem. Em seguida, apresenta o segundo árbitro e seu respectivo Estado de origem. Os árbitros, quando apresentados, devem dar um passo à frente, cumprimentando o público. Em seguida, dirigem-se as suas respectivas posições.
- b. Quando o 2º árbitro chega à mesa de controle o locutor apresenta os 06 (seis) atletas iniciantes, o líbero e o técnico da equipe. Este, quando apresentado, acena para o público.

**7. 30 SEGUNDOS: CHECAGEM FINAL.**

O 2º árbitro envia 04 (quatro) bolas para os boleiros, confere as ordens de saque, envia a bola para o sacador e sinaliza para o 1º árbitro que as equipes estão prontas para o início do jogo.

**8. 00 SEGUNDO: INÍCIO DO JOGO.**

O 1º árbitro apita e sinaliza autorizando o primeiro saque do jogo.

**APÓS O FINAL DO JOGO**

**10. ÁRBITROS E EQUIPES - CUMPRIMENTOS:**

- a. Os 12 (doze) jogadores de cada equipe dirigem-se para a linha de fundo de sua respectiva quadra. Ao sinal do primeiro árbitro, dirigem-se à rede para cumprimentar os árbitros e os adversários. Em seguida, deixam a quadra de jogo indo para o seu respectivo banco de reservas.
- b. Os árbitros dirigem-se à mesa do apontador para encerrarem a súmula.

**1. CAPITÃES DAS EQUIPES:**

Devem se dirigir à mesa para assinar a súmula e ratificar o resultado.

**2. ÁRBITROS:**

Devem encerrar a súmula e distribuir as cópias para cada equipe.

**ANEXO IV  
CLUBE SEDIANTE**

- 1. Cabe ao presidente de cada clube participante, ou diretor ou supervisor – detentor de procuração pública – conhecer e tomar ciência das medidas administrativas automáticas e penalidades disciplinares aplicadas pelo TJD-MG, providenciando seu cumprimento nos períodos aprazados.
- 2. Cumprir todas as disposições estabelecidas no Anexo “Ginásios Instalações e Equipamentos”.

3. Os prismas de espuma deverão estar em bom estado de conservação e ser montados pelo clube com 01 (uma) hora de antecedência, em relação ao horário fixado na tabela de jogos.
  - I. As lonas serão entregues ao clube sediante com 02 horas de antecedência, sendo responsabilidade do mesmo a sua afixação conforme mapa de quadra disponibilizado pela FMV.
4. Liberação do ginásio, devidamente limpo, equipado e com todas as instalações funcionando, 02 (duas) horas antes do início oficial da partida constante da tabela do Campeonato Mineiro 2015.
5. Providenciar que as instalações do ginásio, tais como vestiários das equipes e dos árbitros, banheiros, sala para exame de controle de doping, arquibancadas, área de jogo, área de filmagem, reservados, tribuna, cabines e área externa estejam totalmente limpas e em perfeitas condições de uso.
6. Reservar área dentro do ginásio de jogo para a torcida do clube visitante, até 20% (vinte por cento) da lotação, com banheiros próximos e de boa visão da área de jogo, não sendo obrigatório o posicionamento da mesma de frente para as câmeras da televisão.
  - 6.1. A equipe visitante deverá comunicar ao sediante com, pelo menos, 72 (setenta e duas) horas de antecedência do jogo o interesse na reserva da área para sua torcida.
  - 6.2. A equipe sediante deverá destinar seguranças para a área da torcida visitante com a finalidade de garantir a integridade física de todos os presentes.
  - 6.3. A área deverá estar disponível aos torcedores visitantes até 01 (uma) hora antes do horário do início do jogo. Caso este prazo não seja respeitado fica a critério da equipe local disponibilizar ou não a área do reservado para a torcida local.
7. Reservar 10% (dez por cento) da capacidade da Tribuna de Honra à FMV.
8. Evitar que se faça sob qualquer pretexto, a venda de ingressos excedentes à lotação total.
9. Proporcionar acolhida com dignidade, sem constrangimentos e embaraços burocráticos de acesso às suas dependências, dos patrocinadores e dos clubes visitantes para treinos e jogos.
10. Providenciar que sua assessoria de imprensa coordene o credenciamento e o reservado dos jornalistas, ofereça suporte aos órgãos presentes de comunicação, faça a distribuição de material informativo (releases, press-kits, etc.), proporcione facilidades operacionais e de comunicação com as redações de jornais, rádio e televisão.
11. Disponibilizar até 01 (uma) hora antes do início do jogo, 04 (quatro) bolas oficiais para o jogo em perfeito estado de utilização.
12. Garantir a presença da Polícia Militar, Guarda Municipal (quando existir) e segurança particular para assegurar proteção interna e externa.
13. Garantir a presença da segurança para assegurar proteção à equipe de arbitragem antes, durante e após o jogo.
14. **SEGURANÇA PARTICULAR MÍNIMA OBRIGATÓRIA:**

<b>Quantidade de público</b>	<b>até 1000</b>	<b>1001 a 4000</b>	<b>4001 a 8000</b>	<b>acima de 8001</b>
Nº de seguranças	4	8	12	24

- I. No último set, todos os seguranças devem se posicionar dentro da área de jogo, exceto aqueles responsáveis pelos acessos à quadra.
  - II. No somatório do número de seguranças, poderá ser considerado a Guarda Municipal e Polícia Militar.
  - III. Os seguranças devem se posicionar de costas para a quadra e de frente para o público, observando todas as manifestações e impedindo aquelas que possam comprometer a realização do jogo ou ameaçarem a integridade física dos participantes.
  - IV. Os seguranças deverão estar uniformizados e não podem substituir, em nenhuma hipótese, a Polícia Militar ou a Guarda Municipal.
15. A segurança particular deverá ser orientada, treinada sobre:
    - I. Detalhamento das instalações e saídas de emergência;
    - II. Plano de credenciamento, especialmente na pormenorização das pessoas autorizadas e credenciadas a permanecer em quadra;
    - III. Plano de evacuação de emergência de acordo com as exigências das autoridades locais;
    - IV. Localização dos equipamentos de segurança e sua correta utilização;
    - V. Tratamento dispensado ao público da forma mais cordial e respeitosa possível, mantendo a ordem e o bom andamento das partidas;

- VI.** Controle e monitoramento dos reservados de imprensa e do clube visitante, cabines de rádio e televisão ou posições de narrador e comentaristas, tribuna de honra, torcida visitante, equipe de arbitragem e do público em geral.
16. Os locais de acesso do ginásio, seu estacionamento e áreas pertencentes ao espaço do ginásio deverão ser vigiados pela segurança, afim de que seja mantida a ordem do local.
- I.** Deverá ser tomado um cuidado especial com a entrada e saída da torcida visitante, procurando evitar qualquer tipo de confronto e provocação entre as mesmas.
17. Retirar da área de jogo e do ginásio, se for o caso, pessoas com atitudes inconvenientes e até perigosas para a realização do jogo.
18. Oferecer garantias à equipe de arbitragem, à delegação visitante (equipe, diretores, patrocinadores, torcida, aos canais de televisão, equipamentos e pessoal, etc.), mediante cobertura policial e a presença do supervisor do clube.
19. Assegurar o acesso ao ginásio de jogo de atletas, árbitros, técnicos, assistentes e auxiliares técnicos, médicos, fisioterapeuta, massagistas, estatístico, supervisores que não estejam competindo, mediante apresentação da carteira de registro da FMV ou credencial oficial.
20. Proibir terminantemente o ingresso e a venda de produtos em latas, garrafas, recipientes de vidro e de bebidas alcoólicas de qualquer natureza, bem como o seu trânsito dentro do ginásio.
21. Manter as dependências do ginásio, interna e externamente, com plenas condições de segurança e adotar providências necessárias para evitar desordens.
- I-** Impedir o ingresso de pessoas estranhas à competição nos vestiários da arbitragem e das equipes.
22. Providenciar para que o público não entre no ginásio com os itens abaixo:
- I.** Apitos, instrumentos de qualquer tipo ou tamanho e seus acessórios, de sopro ou percussão, buzinas, cornetas ou qualquer outro instrumento sonoro;
- II.** Artefatos que produza fogo, faísca ou fumaça;
- III.** Armas de qualquer espécie e explosivos;
- IV.** Bandeiras com mastro, de qualquer tamanho;
- V.** Drogas ou substâncias ilegais;
- VI.** Garrafas de vidro ou plástico;
- VII.** Objetos que possam ser usados para incomodar, tais como: canetas-laser;
- VIII.** Latas de alumínio;
- IX.** Qualquer placa promocional e itens promocionais/merchandising com o objetivo de mostrar, vender ou distribuir algo, sem autorização da FMV.
- 23- Será permitida a atuação de locutores ou animadores de torcida antes e nos intervalos de tempos e sets.
- 24- Contratar e apresentar, 05 (cinco) boleiros e 04 (quatro) enxugadores, devidamente treinados e uniformizados e com tênis. O uniforme deverá ter o mesmo modelo, estilo e cor, exceto o tênis. Não será permitida a atuação de boleiros e enxugadores com uniformes diferentes e sem tênis.
- I.** Os enxugadores deverão atuar após um rally, durante os pedidos de tempo, nos intervalos dos sets ou por solicitação do 1º ou 2º árbitro.
- II.** A idade mínima autorizada para boleiros e enxugadores é de 16 (dezesseis) anos completos, conforme estabelecido no Estatuto da Criança e Adolescente.
25. Providenciar a presença de locutor oficial (devidamente treinado), operador de placar (manual e eletrônico), assessor de imprensa e encarregado de ginásio. As funções de locutor oficial, locutor animador e operador de placar não poderão ser exercidas, por uma única pessoa.
26. Coordenar e executar o serviço de renda dos jogos, confeccionando, obrigatoriamente, um modelo próprio.
27. Garantir 50% (cinquenta por cento) de desconto aos estudantes portadores da carteira expedida pela UNE ou UBES e gratuidade aos menores de 12 (doze) anos, desde que acompanhados pelo pai ou pelo responsável.
28. Garantir o livre acesso aos portadores das carteiras emitidas pela FMV, nas categorias atleta honorário, emérito, benemérito, grande benemérito e membros do Tribunal da FMV, bem como aos portadores de necessidades especiais e idosos acima de 65 (sessenta e cinco) anos.
29. Garantir o livre acesso de jornalistas, fotógrafos, cinegrafistas e repórteres mediante apresentação da carteira de associações estaduais ou nacionais de cronistas esportivos ou a identidade funcional do órgão de comunicação.
30. Garantir o acesso ao ginásio, em todos os jogos, de operadores de câmeras dos clubes participantes, desde que estejam com documento do clube autorizando-o a atuar em seu nome na área de filmagem.



- I. Este profissional ao chegar à quadra de jogo deverá apresentar ao delegado técnico da partida, autorização, por escrito, do supervisor da equipe para qual fará a filmagem do jogo.
  - II. Terá posicionamento fixo na mesma área de filmagem utilizada pelas equipes participantes da partida, dando prioridade para operadores e informantes das equipes participantes do jogo.
31. A entrada desses profissionais ao ginásio e quadra de jogo deverá ser facilitada e liberada pelos responsáveis dos ginásios na portaria.
  32. A equipe sediante deverá disponibilizar em cada jogo 01 (uma) ambulância, 01 (um) médico e 02 (dois) enfermeiros-padrão e devidamente habilitados. Estes profissionais e a ambulância deverão chegar ao ginásio de jogo uma hora antes do início da partida e permanecer até o final do jogo
  33. Instalar equipamento de sonorização, com potência e qualidade suficientes para a audição clara em todos os locais do ginásio e em perfeitas condições técnicas de execução de hinos, músicas e jingles, protocolo do jogo e locução oficial.
    - I. Equipado com toca-fitas e CD-Player.
    - II. As cópias fonográficas devem ter alta qualidade, definição técnica e sem defeitos de gravação e/ou execução.
    - III. As caixas de som no ginásio de jogo deverão ser instaladas de forma a não prejudicar a comunicação entre os membros das equipes dentro da quadra.
    - IV. O Volume do som nos intervalos dos sets e nos pedidos de tempo deve ser controlado de forma que não atrapalhe a comunicação entre os participantes do jogo.
  34. Garantir que o locutor animador comportar-se-á profissionalmente e que não usará palavras ou expressões ofensivas ou qualquer tipo de provocação às equipes e torcida visitante.
  35. Proteger a área localizada atrás do banco de reservas da equipe visitante, isolando-a quando por determinação do delegado.
  36. A equipe sediante será responsável pelas despesas de transporte, hospedagem e alimentação da equipe de arbitragem e de 01 (um) Assessor de Imprensa da FMV.
  37. Repassar à FMV em até 07 (sete) dias úteis a cota referente a bilheteria do jogo.
  38. As condições de treinamento, à equipe visitante serão tratadas exclusivamente pelas equipes envolvidas. A FMV não intermediará horários de treinamento em nenhum dos jogos.
  39. Para a fase final as condições de treinamento serão definidas em reunião específica na FMV.

## **ANEXO V DELEGADO**

### **PROVIDÊNCIAS ANTES DO JOGO**

1. Chegar ao ginásio até 02 (duas) horas antes do início do jogo, com o objetivo de atender às necessidades do setor técnico e administrativo.
2. Verificar se o posicionamento do mobiliário disponível na quadra está de acordo com as orientações apresentadas pela FMV. Ex. Banco de boleiros (na área de jogo), mesa do delegado, locutor e operador de placar (ao lado da mesa de controle das apontadoras) nunca atrás da mesa de controle, independente do tamanho da área livre da quadra. A equipe médica deverá ficar posicionada no fundo de quadra, atrás das placas de publicidade, etc.
3. Promover reunião até 01:30 (uma hora e trinta minutos) horas antes do início do jogo, com as presenças obrigatórias do encarregado do ginásio, supervisor do clube sediante e chefe de segurança, para avaliação "in loco" de cada área e revisão dos procedimentos e diretrizes operacionais.
5. Reunir-se com o comandante do policiamento e coordenador de segurança, a fim de garantir a ordem e a segurança de todo o público presente ao ginásio.
6. Adotar todas as medidas necessárias para impedir aglomeração de público no trajeto da área de jogo para os vestiários e vice-versa, bem como atrás das mesas de direção e controle e dos bancos dos reservas.
7. Verificar as condições da quadra, sistema de iluminação, placar eletrônico, vestiários, cabines de TV e rádio ou posições de narrador e comentarista, tribuna de honra, sala de imprensa, sala de antidoping e atendimento médico, arquibancadas, sanitários públicos, esquema operacional de

- suprimento e manutenção, além das condições técnicas e operacionais exigidas pelas emissoras de televisão e rádio.
8. Verificar os reservados e/ou as áreas exclusivas destinadas para filmagem, informante técnico, estatística de clubes, imprensa, cinegrafistas e fotógrafos, delegação e torcida visitante, coreografia de quadra e de ações promocionais.
  9. Examinar a logística de segurança, ambulância equipada para transporte de lesionados e acidentados, serviço de bar e lanchonete, ações de sampling e degustação antes dos jogos, saídas de emergência, pedidos de policiamento e demais dispositivos.
    - a. Providenciar o controle de acesso de pessoas não autorizadas e garantias para que não haja invasão do público antes, durante e após a competição na área de jogo.
    - b. Impedir que um atleta ou membro da comissão técnica sem identificação (documento), sem condição de jogo ou sem constar na relação nominal da equipe enviada pela FMV, aos delegados, seja relacionado em súmula ou permaneça na área de jogo.
  10. Determinar fiscalização rigorosa para cumprimento da proibição de venda de bebidas alcoólicas de qualquer natureza e da venda de produtos em latas, garrafas ou recipientes de vidro.
  11. Controlar o horário de chegada de toda equipe de arbitragem
  12. Receber do supervisor da equipe as relações nominais, EM QUATRO VIAS e a documentação dos atletas e dos membros da Comissão Técnica, em até uma hora antes do horário fixado na tabela para o início do jogo, bem como atestado médico e cessão de imagem (caso o clube esteja com esta documentação pendente). Não permitir em nenhuma hipótese inclusão de atleta na súmula de jogo que não conste na relação nominal da FMV.
  13. Verificar junto à TV oficial se haverá alteração no horário de início do jogo fixado na tabela e nos intervalos dos sets. No caso de qualquer modificação na hora prevista para o início da partida, notificar imediatamente os supervisores das equipes.
  14. Garantir que os cinegrafistas da TV Oficial que esteja transmitindo a partida, após o início do jogo posicionem-se atrás das placas de publicidades (01, 02, 17 e 18). Deverá ser permitida a entrada à área de jogo somente nos pedidos de tempos e intervalos de set. As demais emissoras que estejam fazendo cobertura jornalística deverão posicionar-se somente atrás das placas de publicidade, sendo permitida a entrada à área de jogo somente ao término da partida.
  15. Não permitir a colocação de Tripé de câmera-man da TV entre a mesa de controle e banco de reservas. O câmera-man, cabo-man e o "boom", deverão sentar em bancos pequenos (semelhantes aos dos boleiros) ou em cadeiras. Essas pessoas não poderão ficar em pé.
  16. Não permitir sob nenhum pretexto a presença de imprensa, repórter e cinegrafista da TV oficial ou não, dirigentes, supervisores e outros membros – não integrantes da Comissão Técnica - dentro da quadra de jogo após a apresentação oficial das equipes.
  17. Supervisionar a realização do protocolo oficial de jogo e atuação dos boleiros e enxugadores.
  18. Coordenar a atuação dos boleiros e/ou enxugadores que participarão do protocolo segurando a bandeira para a execução do Hino Nacional Brasileiro.
  19. Supervisionar se o nome definido pelo clube para o placar está sendo utilizado corretamente e se o nome fantasia determinado para uso na competição esta sendo pronunciado pelo locutor oficial do jogo. O nome fantasia e o nome a ser exposto no placar de cada clube na competição, consta na relação nominal da equipe e no Regulamento da Competição. Em caso de dúvida contactar o supervisor da equipe.
  20. Observar se a equipe de arbitragem inspecionou os equipamentos e acessórios de jogo, uniformes e as marcações de quadra como: as zonas de aquecimento, as áreas de penalidades e as linhas limites para atuação dos técnicos.

#### **PROVIDÊNCIAS DURANTE O JOGO**

21. Inspeccionar o trabalho dos boleiros, enxugadores, locutor animador, locutor e operador de placar;

22. Providenciar junto à autoridade policial a retirada do local de jogo de pessoas comportando-se de maneira inconveniente para a realização da competição;
  - a. Caso haja algum impedimento para a ação policial, interromper o jogo até que a segurança do clube local adote as providências cabíveis.
23. Assegurar ao clube sediante o direito de exibição do grupo de coreografia e de promover ações interativas, no máximo com 30 (trinta) pessoas, posicionando-se, após a exibição, atrás das placas de publicidade a fim de não atrapalhar o perfeito andamento da partida, desde que estas ações sejam autorizadas pela FMV.
24. Disciplinar a utilização do sistema de som, pelo locutor oficial, antes do início do jogo e nos intervalos.
25. Informações úteis e de utilidade pública.
26. Permitir que o locutor animador incentive a equipe local, antes e durante o jogo, nos intervalos de sets e tempos técnicos regulamentares ou solicitados.

### **PROVIDÊNCIAS APÓS O JOGO**

27. Permitir o acesso à área de jogo de jornalistas, dirigentes, supervisores, autoridade, árbitros e delegados não escalados, representantes dos clubes e dos patrocinadores, co-patrocinadores e fornecedores.
28. Verificar com o Supervisor da equipe sediante sobre possíveis danos nas instalações tais como: vestiários, cabines de TV e rádio ou posições de narrador e comentarista, tribuna de honra, atendimento médico, arquibancadas, sanitários públicos, etc..
29. Encaminhar todas as informações, ocorrências, avaliações e análises requeridas pelo formulário "Relatório do Delegado" até 24 horas após o término da partida:
  - a. Primeira via da súmula do jogo;
  - a. Relatório da equipe sediante, da equipe visitante e dos árbitros, quando houver;
  - b. Caso haja alguma ocorrência grave que demande decisão urgente, o relatório do delegado deverá ser impresso, assinado e enviado à FMV, via sedex, imediatamente, após o término do jogo ou na primeira hora do dia seguinte.
  - c. Informar à FMV, por e-mail, no mesmo dia ou no dia seguinte pela manhã, o atleta ou membro da comissão técnica punido no jogo com cartão amarelo, suspensão ou desqualificação.

### **ANEXO VI** **TAXAS**

1. Inscrição na competição: R\$ 550,00
2. Arbitragem: A taxa será obrada de acordo com o regimento de taxas da FMV. Em jogos onde houver o deslocamento superior a 100 km, o árbitro será remunerado no sistema de diária.
  - 2.1. Nos jogos em que o valor das diárias ultrapassarem o valor definido pelo regimento, o clube sediante arcará com a taxa excedente do jogo.

### **ANEXO VII** **MEDIDAS ADMINISTRATIVAS AUTOMÁTICAS**

1. Perde a condição de jogo para a partida oficial subsequente do Campeonato Mineiro adulto 2015, o atleta e/ou membro de Comissão Técnica penalizado por infração de natureza disciplinar a cada série de 03 (três) cartões vermelhos, sequenciais ou não.
  - a. O cartão vermelho aplicado pelo árbitro será considerado, mesmo se o atleta ou membro da Comissão Técnica vier a ser expulso ou desqualificado na mesma partida.
2. O atleta e/ou membro de Comissão Técnica expulso do set em 02 (duas) partidas sequenciais ou não, fica automaticamente impedido de participar da partida oficial subsequente.
3. O atleta e/ou membro de comissão técnica desqualificado do jogo fica automaticamente impedido de participar da partida oficial subsequente.
4. Toda e qualquer suspensão será cumprida na competição em que se aplicou a infração.

- a. Quando a mesma não puder ser cumprida na presente temporada, será executada no Campeonato Mineiro seguinte.
  - b. Quando o atleta punido com suspensão transferir-se para outra associação, terá de cumprir a pena remanescente.
5. Nos casos omissos neste regulamento, serão aplicadas punições permitidas conforme legislação vigente.
  6. Além das sanções referidas neste regulamento, as infrações poderão, ainda, ser apreciados pela Justiça Desportiva, de acordo com a Lei nº 9.615/96 e o CBJD, sem prejuízo das medidas administrativas cabíveis pela FMV.

### **ASSOCIAÇÃO, CLUBE OU EQUIPE**

7. Declarações públicas com críticas depreciativas ou que denigram os árbitros e delegados, a imagem do campeonato, da fmv (entidade, diretores e funcionários), ressalvadas aquelas de natureza exclusivamente técnica.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
8. Deixar de cumprir decisão ou de colaborar na apuração de irregularidades ou infrações ocorridas em seu ginásio.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00 mais a perda de mando de um jogo.
9. Deixar de comparecer a qualquer jogo ou desistir da competição, após confirmar a sua participação.
  - Sanção: Encaminhamento para julgamento imediato pela Justiça Desportiva.
10. Descumprir qualquer item do anexo “ginásio instalações e equipamentos”.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 250,00 por item
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 500,00 por item
11. Descumprir qualquer item do anexo “obrigações dos clubes”, exceto item 34.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00 por item
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00 por item
12. Deixar de disponibilizar ambulância, acompanhada de 01 (um) médico e 02 (dois) enfermeiros-padrão.
  - Sanção: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 2.000,00 por item
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 3.000,00 por item
13. Deixar de apresentar, em condições de uso, qualquer equipamento para utilização no jogo.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 250,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 500,00
14. Deixar de disponibilizar vestiários para equipe de arbitragem, equipe visitante e banheiros para públicos em condições de uso, limpa e higienizada.
  - Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
15. Atitude antidesportiva pelo atleta ou qualquer membro da comissão técnica e diretoria do clube.
  - Sanção: Advertência

- Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
16. Permitir venda de bebida alcoólica e de produtos em latas, garrafas e recipientes de vidro.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 3.000,00
17. Permitir a entrada no ginásio de jogo de qualquer item proibido descrito no item 24 do anexo IV - obrigações dos clubes - deste regulamento.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 3.000,00
18. Permitir que a torcida faça uso de instrumentos, artefatos, aparelhos (lanterna ou caneta a laser) que prejudiquem a visão de atletas e árbitros.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00 e perda do mando de um jogo.
19. Recusar acesso em seu ginásio de membros, funcionários, coordenadores, gerentes e diretores da FMV, devidamente credenciados.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
20. Atleta, membro da comissão técnica ou diretoria que apresentar em quadra ou ginásio, gestos obscenos antes, durante ou após a partida.
- Sanção: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
21. Placar eletrônico com defeito, lâmpadas apagadas, sem os nomes das equipes e/ou que deixe de funcionar durante o jogo.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
22. Entrega com atraso das carteiras de identificação ao delegado da partida.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
23. Clube que não apresentar uma equipe mínima de cinco jogadores e quatro enxugadores.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
24. Apresentar a equipe de jogadores e enxugadores, não treinados, com uniforme diferenciados, não padronizados, em cores e modelo e com idade inferior ao permitido por lei.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
25. Permitir que sua torcida ou membros da diretoria arremesse qualquer tipo de objeto, na quadra, banco de reservas, área de aquecimento ou em qualquer local que se encontre a equipe adversária ou no público.
- Sanção: Encaminhamento ao STJD.

26. Deixar de oferecer condições para que o protocolo oficial e o hino nacional seja executados em condições técnicas ideais.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
27. Deixar de participar do protocolo oficial de jogo.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
28. Não atuar com a cor de camisa determinada na tabela de jogos.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
29. Uso da camisa de jogo sem tarja de identificação do capitão da equipe ou apresentar a tarja em esparadrapo e sem costura.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
30. Deixar de apresentar ao delegado do jogo, as quatro vias da relação contendo os nomes dos 12 (doze) atletas e dos 4 (quatro) membros da comissão técnica que atuarão na partida, em formulário oficial.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00
31. Permitir que o técnico ou outro membro da equipe não autorize durante os pedidos de tempos a presença do microfone da televisão, quando solicitados pela TV oficial, que estiver transmitindo o jogo para captar as instruções dos técnicos.
- Sanção: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
32. Clube que não acatar determinação ou solicitação do delegado do jogo.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00 por pessoa
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00 por pessoa
33. Clube que permitir atuação de membros de diretoria, comissão técnica e supervisor na função de locutor oficial e locutor animador.
- Sanção: Advertência
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 500,00 por pessoa
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 1.000,00 por pessoa
34. Clube que solicitar alteração de jogos com prazo inferior a 15 dias.
- Sanção: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
34. Clube que solicitar alteração de jogos com prazo inferior a 15 dias.
- Sanção: Multa no valor de R\$ 500,00
  - Reincidência: Multa no valor de R\$ 1.000,00
  - Reincidência II: Multa no valor de R\$ 2.000,00
35. Clube que desistir de disputar a competição após a divulgação da tabela.
- Sanção: Multa no valor de R\$ 3.000,00 mais o encaminhamento ao TJD-MG



**Prof<sup>a</sup>. Juliana Parente Dell'Aringa**  
**Coordenadora Técnica FMV – Feminino**

**Tomas Tavares Perdigão Mendes**  
**Vice-Presidente FMV**

**Carlos Antônio Rios**  
**Presidente FMV**

**Federação Mineira de Voleibol**

Av. Olegário Maciel, 311 Sala 201, Centro, Belo Horizonte – MG, CEP: 30.180-110  
Contato: Tel.: +55 31 3271-4000 | e-mail: [fmv@fmvolei.org.br](mailto:fmv@fmvolei.org.br) | Site: [www.fmvolei.org.br](http://www.fmvolei.org.br)