



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

CAPITULO I DA FILIAÇÃO DAS LIGAS E ASSOCIAÇÕES

Artigo 01º - Para Filiação de Ligas e Associações na Federação Paulista de Malha , é necessário o pagamento de taxa de filiação vigente na ocasião, bem como a apresentação dos seguintes documentos :

I – Pedido de Filiação (impresso próprio)

II – Cópia da Ata de Fundação.

III – Cópia do Estatuto, aprovado pelo poder competente (autenticada).

IV – Cópia da Ata de Eleição da Diretoria (Autenticada)

V – Desenho da camisa com escudo, inscrição e cores da Liga ou Associação, denominação do idioma nacional

VI – Desenho da Bandeira com as inscrições e cores da Liga ou Associação.

VII – Impresso próprio da F.P.M. devidamente preenchido com os nomes dos Diretores , cargos , endereços, profissões, com as respectivas assinaturas.

§ - 1º - Caso haja modificações na Diretoria durante a vigência de seu mandato, a Liga ou Associação deverá comunicar a F.P.M. dentro do prazo de 10 (dez) dias o nome do afastado, bem como o do seu substituto com as informações de que trata o item VII deste artigo, acompanhado da cópia da ata correspondente.

§ - 2º - Expirando o prazo do mandato da Diretoria de Liga ou Associação, estas deverão remeter a F.P.M. os documentos exigidos pelos itens IV e V deste Artigo, dentro do prazo de 10 (dez) dias contados da data da posse da Diretoria.

§ - 3º - No caso de alteração da bandeira ou da denominação da Liga ou Associação, deverá ser comunicado o fato a F.P.M. dentro do prazo de 10 (dez) dias, com a cópia da ata correspondente.

§ - 4º - A partir do ano de 2001 , somente a titulo de CONVITE da Federação Paulista de Malha, poderá ser incluída a participação em suas competições oficiais na Capital de Associações de outros Municípios. Nos Municípios onde houver Liga, A Associação convidada somente poderá aceitar o convite formulado pela F.P.M. ou outra Liga com a devida autorização por escrito do Presidente da Liga de seu Município. Ao Final de cada temporada , a renovação ou não do CONVITE ficará sempre a critério da Federação Paulista de Malha , ou da Liga a qual convidou.

§ - 5º - A não observância do disposto neste artigo e seus parágrafos, acarretará as sanções previstas pela legislação desportiva penal Vigente.

Artigo 2º - Não deixar de disputar , mais de um campeonato promovido pela Federação ou Liga e se classificada nas respectivas divisões, até sua definitiva conclusão.

§ **Único** – Caso uma Associação deixe de disputar um campeonato considerado obrigatório, não lhe será fornecido o certificado de Filiação para a temporada seguinte.

CAPITULO II DAS TAXAS, MENSALIDADES, ANUIDADES E MULTAS

Artigo 3º - Todas as Associações e Ligas, deverão pagar pontualmente suas mensalidades, taxas , multas , emolumentos e porcentagens fixas nas leis e Regulamentos, não podendo em hipótese alguma ficarem em débito para com a F.P.M. por mais de 10 (dez) dias, contados da data do recebimento da notificação, sob a pena de não lhes serem concedidas datas ou licenças para jogos de campeonatos ,



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

festivais ou amistosos, perdendo o uso de direito de filiação enquanto o débito não for quitado.

§ 1º - A Associação ou Liga eliminada por falta de pagamento, poderá reintegrar-se desde que quite seu débito total, devidamente corrigido, ficando sujeita a nova taxa de filiação.

CAPITULO III DAS NORMAS GERAIS PARA AS COMPETIÇÕES

Artigo 4º - A Federação Paulista de Malha e as Ligas filiadas farão realizar entre seus filiados devidamente inscritos, quantos torneios ou campeonatos forem necessários ou possíveis, observando o calendário obrigatoriamente elaborado para apreciação das autoridades superiores, determinando de acordo com as possibilidades as datas e horários dos respectivos jogos.

§ 1º - A Comissão Técnica da F.P.M. e as Ligas filiadas organizarão as tabelas dos jogos dos torneios e campeonatos, devendo as mesmas serem divulgadas ou fornecidas aos competidores com antecedência mínima de 08 (oito) dias do seu início, depois de aprovadas respectivamente pela Diretoria da F.P.M. e das Ligas.

§ 2º - Em todas as competições efetuadas pelas filiadas, serão observadas rigorosamente as normas ditadas neste Regulamento, além da Legislação da C.B.M. e órgãos superiores através dos seus códigos desportivos.

§ 3º - Nas competições oficiais da F.P.M. somente será permitida a participação das Associações que estiverem filiada, com antecedência mínima de 15 (quinze) dias da data programada para início das mesmas, desde que seus atletas estejam devidamente inscritos de acordo com o estipulado neste Regulamento.

§ 4º - Nenhum campeonato poderá ser realizado com menos de 03 (três) competidores.

§ 5º - A partir do ano de 2008, somente tomarão parte do Campeonato Estadual as Associações classificadas da Série A completando com as associações campeãs, e vice campeãs das séries subseqüentes, as quais farão parte da Série A na temporada seguinte.

Artigo 5º - Terminadas as competições oficiais da F.P.M. as Associações filiadas poderão organizar entre si disputas em festivais, torneios de amizade ou competições amistosas interclubes, sendo de caráter obrigatório a comunicação oficial da realização dos mesmos à comissão técnica da F.P.M.

§ 1º - Nenhuma Liga ou Associação filiada poderá competir com outra não filiada. Entretanto, a F.P.M. permitirá que a não filiada realize por duas vezes na mesma temporada a título de estímulo, um jogo amistoso com qualquer filiada. Esta permissão deverá ser solicitada pela filiada com antecedência mínima de 10 (dez) dias à F.P.M. responsabilizando-se esta por todas as irregularidades praticadas pela não filiada, mesmo no caso deste ser o visitante.

§ 2º - Nas disputas realizadas na Grande São Paulo e no interior do Estado a Associação filiada poderá competir com agremiações não filiada à F.P.M. porém com permissão desta, a qual deverá ser solicitada com antecedência de 10 (dez) dias, responsabilizando-se o clube filiado por todas as irregularidades praticada pelo não filiado, mesmo no caso deste ser o visitante.

§ 3º - O promotor do torneio ou Festival deverá enviar à F.P.M. com antecedência mínima de 15 (quinze) dias, o regulamento e o nome dos clubes participantes com o necessário " de acordo " além da respectiva tabela devidamente elaborada, para que a Comissão Técnica possa apreciar e conceder ou não autorização para efetivação do mesmo.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 4º - Mesmo autorizados pela Comissão Técnica , os jogos de torneios ou festival não poderão em hipótese alguma, prejudicar as disputas dos campeonatos oficiais do calendário oficial da F.P.M.

§ 5º - As Associações convidadas e que confirmarem sua participação, sujeitar-se-ão as normas do torneio ou festival e aquelas oriundas da F.P.M.

a) – Quando a Associação desistir de sua participação, após sua confirmação, as penalidades recairão sobre o organizador do torneio ou festival.

§ 6º - Nas competições de torneios e festivais interclubes, devem ser elaboradas sumulas ou relatórios dos encontros , preenchidos de acordo com as exigências do presente regulamento , os quais terão que ser devolvidos à F.P.M. dentro de 48 horas depois de realizada a competição , na forma regulamentar.

§ 7º - Qualquer amistoso, torneio ou festival organizado pelas associações filiadas deverá ser acompanhado do respectivo relatório oficial da F.P.M. devendo o mesmo ser encaminhado à secretaria da F.P.M. em seu prazo legal.

§ 8º - O promotor de torneio ou festival será o único responsável pelo bom andamento dos encontros, sujeitando-se ao pagamento das taxas de festival constante do Regimento de Taxas.

§ 9º - Nenhuma Liga ou Associação filiada poderá promover ou organizar torneios ou festivais com 03 (três) ou mais clubes , sem a devida autorização da Comissão Técnica da F.P.M.

§ 10º - Fica expressamente proibida a realização de torneios ou festivais durante a realização dos campeonatos e torneios oficiais programados pela F.P.M.

§ 11º - Aos infratores serão aplicadas as sanções prevista na legislação desportiva penal vigente e no Regimento de Taxas.

CAPITULO IV DOS CAMPOS

Artigo 6º - As Associações deverão contar com o campo para a pratica do esporte da “ MALHA “ o qual deverá obedecer rigorosamente as seguintes medidas e normas oficiais , de acordo com as características e esquemas nas figuras 1 e 2 .

§ 1º - **Dimensões** : O campo será retangular, devendo seu comprimento ser exatamente 36 metros e sua largura 2.50 metros (internos).

a) –o espaço para o arremesso do atleta terá o comprimento mínimo de 2 metros (interno)

b) O comprimento mínimo total (externo) do campo será de 40.20 metros.

§ 2º - **Marcação** : O campo deverá ser marcado por faixas pintadas de qualquer cor na largura exata de 05 centímetros (figura 2).

§ 3º - **Denominações** :

- 1- Proteção Lateral
- 2- Faixa transversal de cabeceira
- 3- Faixa lateral de batidas (06 metros).
- 4- Faixa transversal divisória dos arremessos inicial e final.
- 5- Faixa divisória do espaço para arremesso.
- 6- Faixa do circulo
- 7- Ponto de marcação dos pinos.

As presentes denominações estão demonstradas na Figura 01.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 4º - **Cabeceira** : As cabeceiras deverão ser totalmente vedadas com material de alvenaria ou de madeira ou similar , com a altura mínima de 2 metros, podendo a mesma terminar na altura mínima de 01 metro até o final da faixa lateral de batida que mede 06 metros.

§ 5º - **Corrimão** : É obrigatório na altura mínima de 1 metro e distancia mínima de 030 centímetros entre a faixa lateral e o citado corrimão.

§ 6º - **Construção** : O campo será construído de acordo com o projeto da F.P.M. (Fig.2).

CAPITULO V NOMENCLATURA , MEDIDAS E NORMAS GERAIS.

Artigo 7º - Os campos na sua nomenclatura e medidas deverão ter as seguintes determinações :

	Metros
1- Comprimento mínimo total externo (proteção Lateral)	40.20 m
2- Comprimento interno invariável do campo entre as faixas Transversais da cabeceira.....	36.00 m
3- Distancia de centro entre pino a pino.....	34.30 m
4- Largura mínima externa.....	2.60 m
5- Largura interna entre as proteções laterais.....	2.50 m
6- Largura mínima de proteção lateral.....	0.30 m
7- Largura de faixa transversal.....	0.05 m
8- Largura de faixa transversal divisória dos arremessos inicial e final.....	0.05 m
9- Largura mínima da faixa lateral de batida.....	0.05 m
10- Largura interna do campo entre as faixas laterais de batidas.....	1.90 m
11- Largura total da faixa lateral de batida.....	0.30 m
12- Comprimento total da faixa lateral de batida (entre a faixa transversal de cabeceira até a faixa transversal divisória de arremessos).....	6.00 m

§ 1º - Alem das medidas oficiais exigidas pela F.P.M. serão admitidas eventualmente, em caso de força maior , as seguintes medidas mininas.

1- Comprimento interno do campo de faixa transversal	35.00 m
2- Comprimento mínimo para o local de arremesso (lado interno da cabeceira do campo.....	1.70 m
3- Distancia mínima dos alambrados, muros ou cercas, com relação a proteção lateral do campo.....	0.20 m
4- Altura mínima de vão livre para os campos totalmente cobertos sendo que os aparelhos e lâmpadas de iluminação também deverão estar acima da referida medida mínima.....	2.85 m

§ 2º - As medidas mínimas admitidas somente serão toleradas quando a Associação filiada provar com documentos que a metragem do terreno não possibilita a construção de acordo com as medidas mínimas da F.P.M.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 3º - O espaço determinado para o arremesso do atleta poderá ser cimentado, plastificado, de madeira, de borracha ou outro material similar, devendo estar ao mesmo nível do piso do campo.

§ 4º - Os círculos ficam situados nas extremidades da cancha dentro do espaço interno de 36 metros, sendo seus centros exatamente no meio da largura interna do campo, devendo as extremidades das faixas do círculo tocar as extremidades internas das faixas transversais no local em que se limita.

§ 5º - No final das faixas laterais de batida (6 m) será traçada uma faixa transversal 5 cm de largura que determina o limite para o lançamento da malha e no lado contrário a distância máxima anterior o limite máximo para a colocação da malha com referência ao pino a ser atingido.

§ 6º - As proteções laterais do campo, deverão ser construídas de concreto, alvenaria, madeira ou outro material similar.

§ 7º - As faixas laterais, ficam situadas a 30 cm das proteções laterais do campo e no mesmo nível do piso do mesmo, com o comprimento de 6 metros por 030 centímetros de largura, observadas as dimensões estabelecidas, isto é, incluídos os 5 cm da faixa no comprimento (6.00 x 0.30)

§ 8º - Os campos deverão ser totalmente cobertos, obedecendo na sua construção as seguintes medidas:

- 1- Altura mínima de 3 metros de vão livre a partir do piso do campo
- 2- Os suportes de cobertura, se situados ao lado do local de arremessos nas cabeceiras do campo deverão ficar afastados a uma distância mínima de 0.30 cm de proteções de laterais do campo.
- 3- Se o campo for vedado na lateral e fundos da cabeceira, deverá ser estabelecido o espaço suficiente para construção das cercas ou alambrados distantes 0.30 cm das proteções laterais do campo, além do espaço destinado ao público junto as cercas.

§ 9º - Os campos deverão obrigatoriamente possuir cercas de madeira, alambrados ou alvenaria, afastados no mínimo 0,30 cm das proteções laterais do campo e com a altura que possibilite ao público assistir aos jogos.

§ 10º - Os postes laterais para sustentação da cobertura ou iluminação, deverão ficar próximos as laterais do campo e dentro do espaço de 36 metros da faixa transversal, sendo proibido ficar sobre as proteções laterais.

§ 11º - As entidades deverão possuir em local nunca superior a 100 metros de distância do campo, um cômodo de alvenaria com higiene e conforto, como vestiário onde árbitros e atletas, possam trocar de roupa, contendo cabides, assentos, instalação sanitária, pia, banheiro, etc. em boas condições de uso a que se destina.

§ 12º - Nos campos de malha, além da mesa e cadeiras em local que deverá ficar o representante da entidade promotora da competição, possibilitando-lhe exercer plenamente sua função e local próprio para o árbitro elaborar o seu relatório se for necessário e destinar locais apropriados para as autoridades presentes a competição.

§ 13º - Os campos deverão obrigatoriamente colocar numa das cabeceiras bem visível, a inscrição contendo uma das palavras "INICIO" determinando o lado em que serão iniciadas e terminadas as jogadas.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 14º - Em todas as competições oficiais de âmbito nacional patrocinadas pela C.B.M. será obrigatório o hasteamento de pavilhões nacional e das entidades participantes ficando aquele em maior destaque.

§ 15º - As entidades deverão obrigatoriamente, ter junto ao campo um placar em perfeito estado de funcionamento para o melhor conhecimento do público do andamento do jogo.

§ 16º - Nas competições de âmbito nacional, a entidade sede do evento deverá manter no local dos jogos, material adequado para aferição de medidas e pesagem a saber :

- 1- Paquímetro até 150 milímetros.
- 2- Balança com capacidade até 1.000 gramas.
- 3- Compasso de ponta com abertura até um raio de 900 milímetros.

§ 17º - O campo deverá se apresentar plano e firme, não sendo permitido lombadas, costeletas e jacarés que desviem a malha em sua trajetória de atingir o pino e que impossibilite ou dificulte o atleta em seus arremessos.

§ 18º - O material a ser colocado nos campos de malha em toda sua dimensão e não somente nas batidas, o qual deverá permitir o perfeito deslizamento das malhas será o " POLIETILENO " (esferas plástica), sendo permitido pulverizar água nas batidas para segurar as esferas, ficando proibido o uso de qualquer outro tipo de material.

§ 19º - O campo deverá ter seu piso revestido com material que possibilite o perfeito deslizamento das malhas, podendo o piso ser coberto com material impermeabilizante, e pintado, porem sujeito a vistoria e aprovação da Diretoria da F.P.M.

§ 20º - As canaletas ou batidas onde as malhas deverão deslizar em sua trajetória, deverão obedecer um limite que não deixe duvidas se queimou (caso deixar duvida as malhas deverão ser queimadas) ou não das proteções laterais do campo sendo que nas saídas, as malhas não poderão ser arremessadas por cima das faixas laterais de batidas (6.00 metros).

Artigo 8º - Nas competições oficiais da C.B.M., os campos que não apresentar qualquer das referidas medidas mínimas não poderão ser utilizados, salvo com autorização especial concedida por aquela entidade máxima.

Artigo 9º - Para realização das disputas oficiais os campos deverão estar obrigatoriamente com faixas laterais, transversais e das rodas pintadas (qualquer cor) pinos nos lugares alem de um compasso em cada cabeceira para medição dos pontos.

Artigo 10º - É facultada nos intervalos dos jogos a arrumação do piso do campo para a partida seguinte, a critério da Associação Mandante, em caso de se tratar de campo neutro esta decisão cabe exclusivamente ao representante da F.P.M.

Artigo 11º - Nenhum campo estará em condições de jogo senão tiver sido previamente vistoriado e aprovado pela Comissão Técnica da F.P.M., em casos de construção reformas de faixas, proteções laterais, alterações de batidas etc. que deverão ser comunicado a F.P.M.

§ 1º - As vitorias serão efetuadas mediante requisição das Associações interessadas e pagamento das taxas devidas.

§ 2º - Se ao ser efetuada a vistoria, os trabalhos ainda não estiverem concluídos ou for constatada alguma irregularidade somente será realizada outra vistoria depois de requerida e paga nova taxa correspondente.

Artigo 12º - As Associações que perderem seu campo ou estiverem reformando-o perderão o mando de jogo se não concluírem esse trabalho no prazo de 60 (sessenta) dias a contar do impedimento ou não indicarem outro campo de Associação filiada que se disponha a cede-lo.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 13º - O não cumprimento das normas estabelecidas no artigo anterior implicará na perda de mando de jogo ou perda de pontos a favor do adversário, conforme a irregularidade, além de outras penalidades previstas na legislação desportiva penal vigente.

CAPITULO VI MATERIAL

PINOS

Artigo 14º - Os pinos deverão ser de madeira ou material plástico e serão fornecidos pela entidade mandante do jogo e deverá ter as seguintes características obrigatoriamente :

§ 1º - Ser pintado de branco ou das cores da entidade de acordo com a figura 3 (constante neste livro de regras)

§ 2º - O pino será de forma cilíndrica e cônica com a ponta arredondada.

§ 3º - O pino terá em sua forma as seguintes dimensões :

- 1- Comprimento total – 18 centímetros
- 2- Diâmetro – 03 centímetros
- 3- Comprimento da parte cilíndrica 13 centímetros a partir da base
- 4- Comprimento cônico 5 centímetros partindo da parte superior da parte cilíndrica até o limite superior total do pino.
- 5- Raio da ponta 2,5 milímetros.

§ 4º - Serão Usados dois pinos no transcurso de um jogo os quais serão colocados cada um no centro do círculo existente em cada cabeceira distante um do outro 34,30 metros tendo a base onde se apóia no terreno uma marcação de 3 centímetros que coincide com sua base inferior.

§ 5º - O pino é considerado fora do círculo externo quando o seu diâmetro não estiver atingindo nenhuma parte do citado círculo nos limites externos.

§ 6º - As medidas acima observadas neste artigo e seus apêndices deverão ser rigorosamente observados, sofrendo a entidade infratora sanções fixadas pelo órgão competente, a quem caberá o julgamento.

§ 7º - O pino será de acordo com a figura 3 constante no final deste livro de regras.

MALHAS

Artigo 15º - As malhas deverão conter as seguintes características :

Devem ter a forma de disco e ser confeccionadas em aço obedecendo as seguintes medidas:

- 1- Diâmetro Maximo – 11 centímetros
- 2- Diâmetro mínimo – 09 centímetros
- 3- Peso Maximo – 800 gramas
- 4- Peso mínimo – 600 gramas
- 5- Espessura do centro – 135 milímetros aproximadamente



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 1º - As medidas supra estabelecidas deverão ser rigorosamente obedecidas e caso haja alguma entidade infratora sofrerá as sanções determinadas pelo órgão competente.

§ 2º - As malhas deverão ser apresentadas aos árbitros pelos capitães das equipes antes do início das partidas a quem caberá decidir sobre irregularidade das mesmas.

§ 3º - No caso de irregularidade nas medidas das malhas o arbitro devera comunicar ao capitão da equipe, para que o mesmo a substitua.

§ 4º - Se algum dos capitães duvidar das malhas por ocasião da apresentação das mesmas deverá pedir a um dos árbitros da partida, para que se processe o aferimento das mesmas.

§ 5º - Caso o capitão ou atleta , achar que deverá jogar com as malhas suspeitas, os árbitros devem permitir, porem ao término da competição as mesmas serão entregues ao representante da entidade promotora o qual procederá a aferição ficando o mesmo responsável pela sua devolução a entidade proprietária das malhas.

§ 6º - As malhas devidamente aprovadas pelos árbitros e capitães, após o início da partida não mais poderão sofrer qualquer impugnação. (e trocadas durante a partida)

§ 7º - A malha será de acordo com a figura 4 (deste livro).

CAPITULO VII DAS DISPUTAS OFICIAIS E SUAS FINALIDADES

Artigo 16º - A Federação Paulista de Malha fará realizar normalmente em cada temporada, os campeonatos metropolitanos e campeonato estadual.

I – As competições serão realizadas aos domingos , ou eventualmente sábados e feriados , de acordo com critérios estabelecidos e aprovados pela Diretoria da F.P.M. , ou de comum acordo entre Associações envolvidas.

II – O campeonato Municipal será dividido em séries de acordo com critérios estabelecidos pela Comissão Técnica , aprovado pela Diretoria da F.P.M.

III – O campeonato estadual será formado pelas Associações classificadas nas séries do campeonato municipal juntamente com as associações classificadas de cada liga do interior, divididas em séries a critério da comissão técnica e aprovado pela Diretoria da F.P.M.

§ - **Único** – A forma de disputa dos campeonatos em epigrafe , será decidida pelo Conselho Arbitral de cada competição.

IV – A Associação campeã do estado, adquire o direito de disputar o campeonato brasileiro interclubes na temporada seguinte, versão C.B.M.

V – A Federação Paulista de Malha fará realizar em cada temporada de acordo com a disponibilidade de datas em seu calendário, torneios e campeonatos suplementares que se fizerem necessários, ficando a critério da Diretoria da F.P.M. designar a obrigatoriedade ou não da participação das Associações filiadas em cada um.

VI – As Associações que pretenderem disputar os campeonatos oficiais com equipes (A) e (B) , poderão faze-los com apenas 01 (um) campo para as disputas, Ficando a Critério da Diretoria Técnica da F.P.M. a execução da Tabela .

VII – **MANDO DE JOGO.** Caso haja impossibilidade da utilização do campo por disposição disciplinar, a Associação mandante perderá a condição de MANDO DE JOGO, devendo a mesma em tempo hábil indicar à F.P.M. outro campo de Associação filiada que



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

se disponha a cede-lo , para a realização dos jogos a que tenha direito de mando enquanto estiver cumprindo a pena disciplinar que lhe tenha sido imposta.

CAPITULO VIII CAMPEONATO CLASSISTAS OU POPULARES

Artigo 17º - A Federação Paulista de Malha dará toda assistência e apoio as Entidades que quiserem realizar campeonatos, torneios de classes ou populares , os quais poderão ser disputados em turmas , duplas , individual ou lance livre.

§ 1º - Para essas competições ou torneios os critérios serão os mesmos obedecidos nos campeonatos patrocinados pela F.P.M.

§ 2º - Esses campeonatos ou torneios só poderão ser realizados após aprovação pela F.P.M. do regulamento elaborado pela entidade promotora, não podendo o mesmo contrariar as regras em vigor.

CAPITULO IX DOS HORARIOS DAS DISPUTAS OFICIAIS

Artigo 18º - Os jogos oficiais promovidos pela F.P.M. terão seus horários assim distribuídos :

Período da manhã 9.00 hs, período da tarde 16.00 hs, período da noite 20.00 hs.

§ Único – As competições que envolverem equipes de municípios diferentes terá seu início previsto até as 10.00 hs para a 1ª partida, e 10.30 hs para a 2ª partida, para esses horários não haverá tolerância .

Artigo 19º - Após os horários fixados no artigo 18, haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos para ambas as equipes, sendo obrigatório ao clube mandante apresentar sua equipe em campo antes do visitante com o relatório devidamente preenchido.

§ 1º - Alem da tolerância de 15 (quinze) minutos para ambas as equipes haverá outra de 30 (trinta) minutos para o visitante, sendo obrigatório a realização dos jogos nessas condições sujeitando-se porem o(s) infrator(es) ao recolhimento das taxas previstas no regimento de taxas.

§ 2º - Caso a Associação não possa apresentar sua equipe quarteto por atraso ou por outro motivo qualquer, ou eventualmente esteja aguardando a chegada de atletas para sua equipe quarteto, ficam estipulados os horários de 10 (dez) horas para o início do 2º (segundo) jogo e 10.30 (dez e trinta) horas para o início do 3º (terceiro) jogo, nesse caso se não houver sido realizado o 2º jogo. Para os horários determinados neste parágrafo não haverá tolerância .

§ 3º - Os intervalos dos jogos deverão ser de 15 (quinze) minutos por partida. Após esse limite a Associação infratora estará obrigada a recolher a multa prevista no Regimento de Taxas.

§ 4º - A tolerância máxima permitida entre um jogo e outro será de 0.20 minutos, após esse intervalo a equipe infratora deverá ser considerada perdedora do jogo por W.Ó.

§ 5º - Para os jogos a serem realizados em campo neutro, o horário para início das partidas será o mesmo estabelecido no artigo 18, com tolerância máxima de 30 (trinta)



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

minutos para ambas as equipes. Para a realização da 1ª partida e mais 15 minutos para a 2ª partida.

Artigo 20º - Os jogos adiados ou interrompidos e que devem realizar-se ou prosseguir em data a ser determinada pela Diretoria da F.P.M. terão seus horários designados pela Comissão Técnica e homologados pela Diretoria.

Artigo 21º - Os infratores sofrerão as sanções previstas pela legislação desportiva penal vigente.

CAPITULO X DOS ADIAMENTOS DAS COMPETIÇÕES PROGRAMADAS PELA F.P.M.

Artigo 22º - Os jogos programados pela Federação Paulista de Malha somente poderão deixar de ser realizados e conseqüentemente adiados ou interrompidos, pelos seguintes motivos.

- I- Ocorrências de chuvas antes do horário estabelecido, que torne o campo impraticável por apresentar possas de água ou terreno mole à critério dos árbitros.
- II- Falta de energia elétrica que impossibilite a visibilidade para realização ou continuidade dos jogos à critério dos árbitros.
- III- Falecimento ou sepultamento de Dirigentes e Atletas das Associações na data do jogo.

§ Único – Para o caso de falecimento ou sepultamento de pais, irmãos e filhos de Dirigentes e atletas o adiamento do jogo somente será permitido com o devido comum acordo da Associação adversária, devendo a Associação solicitante apresentar a F.P.M. logo em seguida os documentos comprobatórios do ocorrido.

IV - Acordo entre as Associações previamente autorizado pela F.P.M. em reunião anterior a data designada pela tabela para a realização do jogo que pretende se adiar.

V- Por determinação da Diretoria da F.P.M. que por ofício ou edital afixado na sede da entidade dará conhecimento as Associações interessadas.

VI- Em caso de mau tempo que torne o campo impraticável poderá haver inversão de mando de jogo, desde que a partida seja relativa ao 1º turno devendo contudo, ser feita observação no relatório.

Artigo 23º - Em casos de conflitos graves com falta de garantia para a realização do jogo também poderá ser adiada a partida, mas a nova data para sua realização será designada pela Diretoria da F.P.M. após parecer ou julgamento da Comissão Disciplinar da Entidade.

Artigo 24º - Aos infratores serão aplicadas as sanções previstas pela legislação desportiva penal vigente.

CAPITULO XI DAS INTERRUPTÕES DAS COMPETIÇÕES PROGRAMADAS PELA F.P.M.

Artigo 25º - As disputas somente poderão ser interrompidas a critério dos árbitros e pelos seguintes motivos:

- I- Ocorrência de chuvas que tornem o campo impraticável por apresentar poças d'água ou terreno mole.
- II- Falta de energia elétrica que impossibilite a visibilidade para a realização ou continuidade dos jogos.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

III- Em casos de distúrbios graves que ocasionem falta de garantia para o prosseguimento dos jogos.

§ 1º - O reinício das partidas interrompidas definitivamente, dentro do estabelecido neste Regulamento, será autorizado se for o caso, pela Diretoria da F.P.M. que designara o local, data e horário, devendo o seu prosseguimento obedecer à situação ou não em que se encontrava a jogada no momento de sua paralisação.

A) – caso haja dúvidas sobre a situação da jogada interrompida, deve o árbitro da cabeceira do início do jogo sortear novamente a saída.

§ 2º - Toda Associação que interromper o jogo e abandonar o campo, ressalvados os casos previstos nos itens I – II e III do presente artigo, será considerada perdedora da partida.

§ 3º - Considera-se jogo interrompido aquele que tiver sido paralisado.

§ 4º - O atleta suspenso por falta cometida durante o jogo que for interrompido, poderá participar da sua continuação desde que tenha sido julgado pelo T.J.D. da F.P.M. e cumprido a pena que lhe foi imposta, salvo se além dessa penalidade houver sofrido a de expulsão de campo.

§ 5º - Os atletas inscritos que estavam atuando no jogo interrompido, deverão participar da sua continuação. Caso a Associação não tenha se utilizado das 2 (duas) substituições, poderá fazê-lo desde que o atleta não tenha participado de nenhuma partida no mesmo dia, contra o mesmo adversário, válida pela mesma competição. Na hipótese de terem sido efetuadas as 2 (duas) substituições na continuidade do jogo não será permitida qualquer alteração.

CAPITULO XII DAS PARTIDAS NÃO REALIZADAS

Artigo 26º - Quando alguma partida deixar de ser realizada por falta ou desistência de um dos competidores, deve ser preenchido o competente relatório, com os nomes e números de inscrição dos atletas da Associação presente, entrando a respectiva equipe-quarteto, dupla ou individual em campo, com arremesso de saída autorizado pelo árbitro, seguido do imediato encerramento. Essa equipe – quarteto dupla ou individual será considerada como tendo participado do jogo programado e a quem será atribuído ao ponto, incorrendo ainda a infratora nas sanções previstas pela legislação desportiva penal vigente.

Artigo 27º - Se as duas equipes – quarteto , duplas ou individual não comparecerem em campo, a partida considerar-se-á perdida para ambas, com as mesmas penalidades do artigo anterior.

Artigo 28º - A equipe quarteto, dupla ou individual da Associação que se recusar a continuar a disputa de qualquer partida por mais de 15 (quinze) minutos, após a advertência dada pelo árbitro e ainda que permaneça no campo, é considerada vencida, sem prejuízo das demais penalidades aplicadas pelo órgão de justiça desportiva.

A Associação que se julgar prejudicada pelo(s) árbitro(s) ou representante do jogo, poderá recorrer a Comissão Disciplinar da F.P.M..

Artigo 29º - As Associações que abandonarem a disputa de qualquer campeonato, competições ou torneio depois de iniciado, ficam sujeitas as penalidades convencionais, estatutárias regulamentares no Código de Justiça Desportiva e a multa prevista no Regimento de taxas.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 1º - São considerados nulos os jogos que houver tomado parte a Associação desistente e cancelados os pontos provenientes dos mesmos.

§ 2º - As mesmas disposições serão observadas no caso de desligamento, desclassificação, dissolução ou eliminação da Associação.

Artigo 30º - Qualquer jogo poderá ser suspenso ou não realizado por decisão dos árbitros Da partida.

§ Unico - No caso deste artigo, os árbitros devem obter dos representantes da Associação ou Liga, ou da autoridade policial, quando for o caso, a documentação necessária constando sempre minuciosamente os fatos, de forma a não haver dúvidas ou equívocos.

Artigo 31º - Salvo no caso do artigo anterior, nenhum jogo será transferido. A Antecipação ou adiamento de jogos só poderá ser permitida com solicitação prévia à F.P.M. e por comum acordo entre as duas Associações, com antecedência mínima nunca inferior a 96 horas da realização do mesmo, ressalvados entretanto os interesses e direitos das demais filiadas da entidade.

CAPITULO XIII DAS DESCLASSIFICAÇÕES DAS ASSOCIAÇÕES NAS COMPETIÇÕES PROGRAMADAS PELA F.P.M.

Artigo 32º - Serão desclassificadas dos torneios cujas disputas forem eliminatórias, as Associações que por qualquer motivo deixarem de apresentar a sua turma, dupla, individual ou lance livre ou abandonarem as competições, sujeitando-se ainda as sanções prevista pela legislação desportiva penal vigente.

§ 1º - Serão desclassificadas dos campeonatos, torneios ou classificação de super campeonatos, as Associações que não se apresentarem ou abandonarem as competições, salvo se apresentarem motivos plenamente justificáveis e aceitos pela C.D. da F.P.M. sujeitando-se ainda as sanções previstas pela legislação desportiva penal vigente.

§ 2º - Quando em qualquer torneio eliminatório, houver paralisação de uma partida por qualquer motivo e um dos litigantes se recusar a acatar as deliberações de um ou ambos os árbitros, negando-se a continuar o jogo, deve-se dar a vitória à Associação que continuar em campo, de acordo com o que determina o artigo 26. Se houver dupla desistência, devem as duas Associações ser eliminadas da competição, com encaminhamento a C.D. para julgamento dessa indisciplina. Quando nessas eliminatórias a Associação entenda que foi prejudicada poderá recorrer a C.D. da F.P.M. pedindo a punição do(s) elemento(s) causador(es). Caso a Associação esteja em julgamento por abandono de competição, as provas, se for o caso, serão anexadas ao processo para liberação da C.D.

CAPITULO XIV DAS CLASSIFICAÇÕES DAS ASSOCIAÇÕES NAS COMPETIÇÕES DA F.P.M.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 33º - Nos torneios de carácter eliminatório será considerada campeã a Associação que vencer todos os jogos que disputar, classificando-se as demais pela ordem decrescente de vitórias .

Artigo 34º - Nas disputas referentes ao campeonato municipal, campeonato estadual, e demais competições entre as Associações designadas nas respectivas séries a critério da Comissão Técnica da F.P.M será observado o seguinte sistema para contagem de pontos
I – Caso a partida termine empatada com qualquer números de pontos, será consignado 1 (um) ponto para a Associação mandante e 02 (dois) pontos para o adversário.

II – Caso a Associação mandante vença o jogo e não consiga atingir os 100 (cem) pontos no complemento das 12 jogadas, lhe serão consignados 2 (dois) pontos , e o adversário 01 (um) ponto..

III – Nos demais casos de vitórias, não considerando o estabelecido no item II desse artigo, serão consignados aos vencedores 3 (três) pontos.

IV – Se uma Associação não comparecer ao jogo, ao seu adversário, caso compareça, lhe serão consignados 3 (três) pontos por partida.

Artigo 35º - Serão homologados pela F.P.M. os títulos de campeã das respectivas séries para Associações que obtiverem o maior numero de pontos distintamente, classificando-se vice campeã e Associação seguinte na ordem decrescente da contagem de pontos ganhos, obedecendo-se o mesmo critério para as demais colocações.

CAPITULO XV DOS DESEMPATES NAS CLASSIFICAÇÕES FINAIS

Artigo 36º - Caso haja empate nas classificações finais das Associações nos Campeonatos Municipal, Estadual e demais competições, serão observados os seguintes critérios para desempate, que deverão ser apreciados em Conselho Arbitral para votação a saber :

§ 1º - **DESEMPATE EM CAMPO NEUTRO** De acordo com o nº de Associações envolvidas, e o nº de quartetos que envolve a competição, os critérios para desempate serão :

A - COMPETIÇÃO COM 02 QUARTETOS :

I – Em caso de empate em nº de pontos ganhos entre duas Associações turmas (quartetos) será realizado um jogo extra em campo neutro com as 2 (duas) turmas em 10 (dez) jogadas, sendo considerada vencedora a que obtiver o maior nº de pontos ganhos 3(três) por vitória e 1 (um) ponto por empate. Nestas disputas não será considerado o que determina o artigo 34 – item II.

II – Em caso de empate em nº de pontos ganhos (turma / quarteto) , será realizado logo a seguir no mesmo local uma partida extra de 10 (dez) jogadas completas, podendo repetir-se os atletas que disputaram nas partidas anteriores.

III – Caso a partida extra termine empatada, será realizada mais uma jogada completa pelas equipes disputantes. Persistindo o empate será obedecido o mesmo critério deste parágrafo até que surja a equipe vencedora.

B – COMPETIÇÃO COM 03 QUARTETOS :

Em caso de empate em nº de pontos entre duas Associações turmas (quartetos) , será realizado um jogo extra em campo neutro na melhor de 6 (seis) pontos. Havendo necessidade da terceira partida, ao apurar-se nas duas primeiras partidas 3 (três) pontos



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

para cada Associação, e essa terceira partida terminar empatada, será jogado um lance extra, ou quantos forem necessários, até apurar-se a equipe vencedora.

C – DESEMPATE ENVOLVENDO MAIS DE DUAS ASSOCIAÇÕES :

Em caso de empate em nº de pontos ganhos envolvendo mais de 2 (duas) Associações, cada Associação se fará representar com uma turma (quarteto) em campo neutro, ficando os critérios para as disputas e apuração da equipe vencedora a serem estabelecidos pela Comissão Técnica da F.P.M.

§ 2º - DESEMPATE TÉCNICO

1 – Confronto Direto (Somente quando o desempate envolver duas Associações) Soma de Pontos Ganhos.

2 – Numero de Vitórias.

3 – Saldo Positivo de pontos.

4 – Maior numero de pontos (Soma das contagens).

5 – Sorteio.

Os itens acima, serão atribuídos em cada fase em que estará sendo disputadas as competições.

CAPITULO XVI REMANEJAMENTO NAS SÉRIES.

Artigo 37º - O remanejamento das Associações nas séries, obedecerá as seguintes normas:

§ 1º - Na série “ A “ as 04 Associações ultimas colocadas serão transferidas para as séries subseqüentes B.C. Etc. Caso alguma Associação vier a desistir da Competição e não estiver entre as 04 ultimas colocadas ficará a Critério da Diretoria Técnica da F.P.M. como será preenchida esta vaga.

§ 2º - Nas séries subseqüentes as da “ A “ as Associações Campeãs e Vice Campeãs das séries B.e C. serão Obrigatoriamente transferida para série “ A “ Caso exista serie “ D “ os Campeões das Series B.C.e D serão transferidas para série “ A “ e as três Associações Vice Campeãs Disputarão entre si para compor a 4ª vaga da Série “ A “. Caso uma dessas Associação Campeã ou Vice das Séries B ou C venha a Desistir da Competição para a próxima temporada, fica a Critério da Diretoria Técnica da F.P.M. como será preenchida esta vaga.

§ 3º - A série “ A “ deverá contar sempre com um numero de 10 (Dez) Associações.

§ 4º - No caso de uma Associação ter sua equipe “ A “ disputando a série “ A “ e sua equipe “ B “ venha a ser campeã disputando uma das séries subseqüentes, deverá ceder sua transferência para a série “ A “ a Associação vice campeã ficando esta enquadrada no que determina o artigo 37 § 2.

§ 5º - Ficará automaticamente sem efeito o que determina o § 4 se a equipe “ A “ na mesma temporada se enquadrar no que determina o artigo 37 § 1.

CAPITULO XVII



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

DAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS

Artigo 38º - Inscrição ou registro é compromisso firmado entre atleta e uma Associação Filiada, com obediência as normas deste regulamento e legislação em vigor , depois de aprovado o registro pela F.P.M.

Artigo 39º - Não poderá participar da competição oficial programada pela F.P.M. o atleta que não estiver inscrito para esse fim, por intermédio das ligas e Associações filiadas.

Artigo 40º - A inscrição ou renovação de inscrição dos atletas na Federação Paulista de Malha ou Ligas deverá satisfazer aos seguintes requisitos :

1 – Preencher obrigatoriamente a maquina ou letra de forma, o impresso oficial da entidade, devidamente assinado pelo atleta e pelo Presidente da Associação.

2 – As propostas de inscrição ou renovação de inscrição de atletas analfabetos deverão ser assinadas a rogo por um dos Diretores da Associação interessada.

3 - As proposta de inscrição ou de renovação de inscrição de atletas com idade até 16 anos , deverão conter no verso a necessária autorização por escrito do pai ou responsável com a respectiva assinatura.

4 – O impresso oficial de inscrição será obrigatoriamente acompanhado de duas fotografias no tamanho 3 x 4 .

5 – No ato da entrega de cada inscrição ou revalidação deverá ser efetuado o pagamento correspondente, mencionando-se no verso do impresso próprio o numero do recibo pelo qual o pagamento ocorreu .

6 – O impresso oficial de inscrição das Associações filiadas a Ligas Municipais deverá ser encaminhado à Federação para registro pelas próprias Ligas.

§ 1º - Para prova de identidade é admitido um dos seguintes documentos :

- Carteira de identidade fornecida pelo serviço de identificação da Secretaria de Segurança Publica.
- Carteira Profissional
- Carteira de identidade “ Modelo 19 “ quando se tratar de estrangeiro
- Certificado de Reservista ou alistamento Militar
- Carta de motorista com foto.

§ 2º - O Presidente da Associação é responsável pelos dados constantes do período de inscrição, os quais, caso não expressem a verdade, mesmo depois da obtenção de inscrição de atleta sujeitar-se-ão aos responsáveis – Associação e Atleta – as penalidades previstas no Código aplicado pela Justiça Desportiva.

§ 3º - Os atletas eliminados por uma Federação ou Órgão Superior terão automaticamente cancelados os seus registros.

§ 4º - No caso da Associação mudar de denominação, os registros dos seus Atletas continuarão válidos. Em caso de fusão de duas ou mais Associações, os registros prevalecerão para a Associação resultante.

§ 5º - O Atleta que, usando de má fé, assinar a inscrição por 2 (duas) ou mais Associações e ainda que uma delas seja positivada, terá a mesma cancelada e ficará sujeita a punição prevista pelo Código de Justiça Desportiva.

§ 6º - Os pedidos de inscrição só serão despachados pela F.P.M. durante a semana posterior à sua entrada.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 7º - As renovações ou inscrições de Atletas são obrigatórias todos os anos.

§ 8º - Aos Atletas pertencentes aos diversos centros classista filiados na Federação ou Liga (comerciários , industriários , bancários , funcionários públicos, etc.) é exigida a prova de que trabalha no estabelecimento que empresta o nome da Associação, prova essa que deverá ser exigida sempre que for solicitada pelo poder competente.

Artigo 41º - Nos casos de Associações ou Ligas mudarem de nome, divisão ou classificação, os registos de seus Atletas continuarão válidos.

Artigo 42º - O registo de Atletas na F.P.M. quanto a idade obedecerá ao critério do ano de nascimento, conforme determinação do Órgão Superior .

Artigo 43º - A Federação ou Liga não promoverá a remessa de cartões de identidade, devendo as Associações interessadas mandar procurá-los por pessoa credenciada na Secretaria da Entidade.

Artigo 44º - As Associações que possuem equipas A e B , para as disputas das competições promovidas pela F.P.M. deverão quando das inscrições dos Atletas, fazê-lo separadamente entre a opção A ou B.

Artigo 45º - Os Atletas inscritos na equipa A não poderão em momento algum participarem de jogos da equipa B e vice versa.

CAPITULO XVIII DAS TRANSFERENCIAS (PASSES) DE ATLETAS.

Artigo 46º - O Atleta quando pretender transferir-se para outra Associação, deverá estar de posse da autorização de cancelamento de sua inscrição pela Associação a que estiver vinculado.

§ 1º - Ao término de cada temporada o Atleta estará livre para disputar por outra Associação.

Artigo 47º - O Atleta amador ficará livre para transferir-se, se a Associação a que estiver vinculado dissolver-se, desfiliar-se , for desfiliada ou deixar de disputar por mais de 12 (doze) meses consecutivos, competições de que possa ele participar ou ainda se a Federação ou Liga a que estiver filiada a Associação que pertencer , for desfiliada da respectiva Confederação ou Federação.

Artigo 48º - O Atleta amador não poderá participar na mesma temporada quando coincidentes, de competições oficiais por mais de uma Federação, Liga ou Associação, sejam das mesmas ou de diversas Federações.

§ Único - No caso de não coincidirem as temporadas, o atleta amador não poderá participar de competições oficiais da Entidade de destino se, depois de iniciada a temporada desta, tiver disputado qualquer partida de competição oficial por Associação Liga ou Federação de Origem.

Artigo 49º - O Atleta amador não poderá ser registrado e disputar oficialmente por duas Associações, salvo quando se tratar de desporto não praticado oficialmente por uma delas.

Artigo 50º - Ao término de cada temporada, a Associação não poderá negar atendimento a pedido de transferência formulado por seu Atleta, mesmo se este tiver dívidas de carácter financeiro para com ela. No entanto, o Atleta deverá devolver o material esportivo que esteja sob sua responsabilidade de propriedade da Associação, sem o que não lhe será fornecido o Atestado de Cancelamento de seu registo para com a mesma.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 51º - Aos Atletas e dirigentes de Associação que não Observarem as normas estabelecidas neste capítulo e artigos anteriores, serão aplicadas as sanções prevista pela legislação desportiva penal vigente.

CAPITULO XIX DOS ATLETAS

Artigo 52º - Só poderão tomar parte em jogos de campeonatos para as Associações disputantes os atletas regularmente registrados na Federação ou Ligas.

§ 1º - Nenhuma Associação poderá incluir em suas equipes nos jogos amistosos atletas que estejam registrados para outras Associações, sem que obtenham autorização escrita remetida a Federação ou Liga antes do Jogo.

§ 2º - Caso se Apure infração ao estabelecido no parágrafo anterior, o Atleta e a Associação envolvidos estarão sujeitos as penalidades previstas estabelecidas pela Comissão Disciplinar da Federação Paulista de Malha

§ 3º - Considera-se regular e efetivamente registrado o atleta que tiver o seu pedido de registro aceito.

§ 4º - Verificada qualquer irregularidade posteriormente ao registro do atleta, a Associação perderá os pontos que tiver obtido nos jogos em que tiver incluído o Atleta, sem prejuízo das demais penalidades aplicáveis pelas leis Desportivas.

§ 5º - As Associações não poderão incluir em suas equipes atletas que já tenham participado de jogos para outra Associação filiada na mesma temporada.

§ 6º - Nas competições promovidas pela F.P.M. será permitida a participação de atletas do sexo feminino em duplas ou quartetos com atletas do sexo masculino.

Artigo 53º - Nenhum Atleta poderá tomar parte em mais de um jogo no mesmo dia, em jogos contra o mesmo adversário pela mesma competição. Salvo o que estabelece o Artigo 36º § 1º - letra A – II deste regulamento.

§ Único – O Atleta que vier a ser expulso de campo, ficará automaticamente SUSPENSO da rodada seguinte da mesma competição.

Artigo 54º - As Associações contendoras, quer em jogos amistosos ou de campeonatos, deverão providenciar a entrega do pedido de inscrição de seus atletas na sede da Entidade com antecedência mínima de 96 horas.

Artigo 55º - A identificação dos atletas é obrigatória mediante a apresentação da identidade expedida pela Federação ou Liga ao representante, para escrituração na sumula e ao arbitro para conferencia antes do jogo.

§ Único – A Associação que incluir o atleta sem sua ficha de identidade, perderá os pontos que tiver obtido, independente das sanções disciplinares previstas pela Justiça Desportiva.

Artigo 56º - Em caso excepcional , a Federação Paulista de Malha permitirá ao atleta registrado participar da competição mediante a apresentação da cédula de identidade, Carteira Profissional, ou outro documento que comprove sua identidade.(Somente uma partida).

Artigo 57º - Os infratores dos artigos 52 , 53 , 54 , estarão ainda sujeitos as sanções previstas na Legislação Desportiva penal vigente.

CAPITULO XX DOS CAPITÃES DAS EQUIPES



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 58º - A um dos atletas de cada dupla ou quarteto será atribuída a função de “Capitão” a que compete :

- 1- Representar seus companheiros no decorrer da partida, por cuja conduta é responsável antes, durante e após a realização da mesma. O atleta designado para capitão deverá ser identificado na súmula do jogo e durante a partida deverá usar em um dos braços a braçadeira que o identifique como tal.
- 2- Fornecer obrigatoriamente, quando solicitado pelo árbitro ou apontador o nome dos atletas que lhe estão subordinados.
- 3- Dirigir-se aos árbitros em termos corteses quando quiser solicitar permuta de cabeceiras do campo para qualquer jogador de sua equipe, solicitar o andamento do placar ou obter esclarecimento necessário de qualquer dúvida surgida durante a partida.
- 4- Cada equipe por intermédio único e exclusivo de seu capitão terá o direito a um pedido de tempo no transcorrer de uma partida, podendo a mesma reunir-se no campo com seus atletas com a participação efetiva do técnico. O tempo permitido será no Máximo de 2 minutos, podendo a equipe não solicitante, fazer o uso do mesmo.

§ Único - Para os casos estabelecidos nos itens 3 e 4 a solicitação deverá ser feita ao árbitro, após o arremesso da última malha na complementação de uma jogada, ou seja quando do retorno das malhas à cabeceira inicial.

CAPITULO XXI COLOCAÇÃO DOS ATLETAS EM CAMPO

Artigo 59º - Nos jogos de malha a colocação dos atletas em campo, obedecerá a seguinte forma :

- 1- Duplas – um atleta de cada equipe em cada cabeceira
- 2- Quartetos – dois atletas de cada equipe em cada cabeceira
- 3- Quando o quarteto estiver desfalcado e estiver com 03 (três) atletas, 2 (dois) ficarão numa cabeceira e 1 (um) na outra. As duas malhas que sobram nesta última cabeceira serão entregues pelo árbitro a um dos atletas da equipe na cabeceira oposta que conta com 2 (dois) atletas.

§ 1º - O atleta autorizado pelo árbitro a permutar de cabeceira no campo e tiver pisado ou atravessado a faixa transversal dos 6 (seis) metros para esse fim, não poderá retroceder, devendo a troca se processar obrigatoriamente, sob pena de sofrer sanções estabelecidas pelo árbitro.

§ 2º - O Atleta que sem autorização do árbitro atravessar a faixa de 6 (seis) metros deverá trocar de cabeceira, Caso isso aconteça no meio do lance, ou seja quando do retorno das malhas a cabeceira inicial, o atleta terá suas malhas anuladas e quando terminar o lance o mesmo deverá trocar de cabeceira. Na impossibilidade de se efetuar a troca de cabeceira, por motivo de terem sido efetuadas a troca dos 4 atletas , deverá ser efetuada uma regra 3 no atleta faltoso. Na impossibilidade de ser efetuada a regra 3 , por motivo de já terem sido efetuadas as 2 substituições permitidas, o atleta faltoso não poderá permanecer em campo, devendo sua equipe terminar a partida com 3 atletas.

§ 3º - A partida só poderá ser reiniciada, quando os atletas participantes se posicionarem no espaço destinado nos arremessos cabendo a saída à equipe que tiver adquirido esse direito.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 4º - No pedido de tempo solicitado pelo técnico para uma substituição, o atleta indicado para tal tenha atravessado a faixa transversal dos 6 (seis) metros , o mesmo não poderá retornar a sua cabeceira caso o técnico decida pela saída de um outro atleta.

CAPITULO XXII NUMERO DE ATLETAS

Artigo 60º - O jogo de “ MALHA “ é praticado nas seguintes modalidades :

- 1- Individual e lance livre
- 2- Duplas
- 3- Quartetos ou Turmas

§ 1º - Nos jogos individuais e lance livre cada entidade se fará representar por 1 (um) atleta em cada jogo.

§ 2º - Nos jogos de duplas, cada entidade se fará representar por 2 (dois) atletas.

§ 3º - Nos jogos de quartetos ou turmas, as entidades se farão representar por 4 (quatro) atletas.

§ 4º - Nos jogos de quartetos ou turmas o numero mínimo permitido de atletas para compor uma turma será de 3 (três) , podendo ser completada para 4 (quatro) atletas após a conclusão de uma jogada se a partida tiver sido iniciada, em qualquer tempo do jogo.

§ 5º - Nos jogos individuais e duplas as partidas só poderão ser realizadas com o numero de atletas fixados nos § 1º e 2º deste artigo.

§ 6º - Durante a partida, cada atleta terá o direito de trocar de cabeceiras uma vez, quando os jogos forem de duplas ou quartetos (turmas) a troca se processará após a conclusão de uma jogada.

§ 7º - Nas partidas das modalidades individual e lance livre é obrigatória a troca de cabeceiras após cada jogada.

§ 8º - Substituição, serão permitidas 2 (duas) nas partidas de quartetos , 1 (uma) nas partidas de duplas, não sendo permitida substituição nas partidas individual e Lance Livre.

§ 9º - É expressamente proibido aos atletas, árbitros e marcadores a partir do momento em que derem entrada no campo para tomarem parte de uma partida, fumar, comer ou beber refrigerantes ou bebidas alcoólicas, sendo porem permitido tomar água quando devidamente autorizado pelo arbitro da partida.

§ 10º - Fica proibida entrada dos atletas, árbitros e marcadores em campo com celulares ou qualquer aparelho eletrônico .(os atletas que mesmo assim entrarem em campo com celular e este vier a tocar durante a partida o atleta será imediatamente substituído).

CAPITULO XXIII DURAÇÃO DAS PARTIDAS



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 61º - As partidas serão disputadas por numero de lance, conforme cada modalidade, obedecendo os seguintes limites :

§ 1º - Nos jogos lance livre, as partidas serão em arremessos de 4 (quatro) malhas em cada cabeceira, totalizando cada atleta 8 (oito) malhas, sendo vencedor o atleta que conquistar o maior numero de pontos.

§ 2º - Nos jogos individuais serão efetuadas 6 (seis) jogadas completas com arremessos de 2 (duas) malhas em cada cabeceira num total de 24 (vinte e quatro) malhas por cada atleta , sagrando-se vencedor o atleta que maior numero de pontos conquistar.

§ 3º - Nos jogos de duplas as partidas serão efetuadas em 12 (doze) jogadas completas de 24 (vinte e quatro) malhas por atleta sendo vencedora a equipe que conquistar maior numero de pontos.

§ 4º - Nos jogos de quartetos ou turmas as partidas serão disputadas em 12 (doze) jogadas completas de 24 (vinte e quatro) malhas por atleta, sendo considerada vencedora a equipe que ao final , conquistar maior numero de pontos.

§ 5º - Nas competições de âmbito nacional, patrocinadas pela C.B.M. os jogos de duplas e quartetos ou turmas, serão disputadas em 10 (dez) jogadas completas de 20 (vinte) malhas por atleta, sendo vencedora a equipe que no final conquistar o maior numero de pontos.

Artigo 62º - O controle do numero de jogadas, é de competência dos árbitros em cada cabeceira, por meio de uma plaqueta contendo o numero da jogada que está sendo realizada que deverá ser colocada em local visível para atletas participantes e supervisionada pela mesa Diretora.

§ Único – Em caso de divergência entre as duas cabeceiras com relação ao numero de jogada, caberá ao responsável pela mesa diretora determinar o numero da mesma.

CAPITULO XXIV INICIO DE PARTIDAS

Artigo 63º - O inicio da partida deverá obedecer os seguintes critérios a saber :

- 1- Caberá ao atleta da equipe mandante iniciar a partida com o arremesso das duas malhas.
- 2- Em campo neutro , para se apurar a Associação que se inicia deverá o árbitro efetuar o sorteio utilizando-se de uma moeda.
- 3- As alterações de inicio de jogadas entre os adversários em cada jogada de cabeceira serão por meio de quem vencer o ponto no chão, ou seja, marcação de ponto da malha que estiver totalmente dentro do circulo interno e mais próximo do pino aferido pelo árbitro após concluída a jogada completa.
- 4- Após o início da partida, nenhum atleta poderá atravessar a faixa transversal de 6 metros a não ser quando devidamente autorizado pelo árbitro.

CAPITULO XXV DOS ARREMESSOS DAS MALHAS

Artigo 64º - Os arremessos das malhas pelos atletas obedecerão os seguintes ordenamento :

- 1- Com o lançamento das 2 (duas) malhas, pelo mesmo atleta na mesma jogada lançado a primeira malha e só proceder o lançamento da segunda malha após a



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

primeira ter concluída a sua trajetória e estar totalmente parada no campo ou ter ultrapassado a faixa transversal da cabeceira oposta, ou ter atingido o pino e no caso tenha o árbitro colocado o mesmo na sua posição determinada e autorizado o arremesso seguinte, seguindo assim os arremessos intercalados pelos atletas de uma e de outra equipe até a conclusão da jogada.

- 2- Quando a malha arremessada tocar o pino do espaço destinado aos atletas o lance será válido.
- 3- A jogada de uma cabeceira será considerada completa quando todos os jogadores tiverem efetuado seus arremessos de um dos lados do campo, porém a jogada será completa totalmente, quando todos jogadores de uma e de outra cabeceira tiverem arremessado suas respectivas malhas num total de dezesseis 16 (malhas)
- 4- O atleta que ao proceder seu arremesso, não infringir as regras do jogo, sua malha será válida, devendo-se computar os pontos conquistados.
- 5- O atleta que ao fazer seu arremesso, infringir as regras do jogo terá sua malha anulada e retirada do campo não podendo assim serem computados os pontos que a mesma venha a conquistar.
- 6- A malha arremessada pelo atleta deverá primeiro tocar obrigatoriamente, na sua totalidade no campo de jogo. Após isto, se a malha vier a tocar na faixa lateral de batida 6 (metros) a mesma estará em perfeitas condições de jogo.

CAPITULO XXVI MALHAS ANULAVEIS

Artigo 65º - As malhas serão anuláveis e os arremessos considerados irregulares, com a conseqüente retirada da malha do campo pelo árbitro quando verificadas as seguintes irregularidades :

- 1- Se o atleta arremessar a malha sem a devida autorização do árbitro ao inicio da partida, ou esta estiver paralisada por qualquer motivo.
- 2- Se o atleta passar a mão no piso do campo, além da faixa transversal que delimita os 36 metros, o que não é absolutamente permitido, ficando neste caso anulada 1 (uma) ou 2 (duas) malhas, isto é , as que estiverem em seu poder.
- 3- Se ao arremessar a malha e esta ainda estiver em movimento na sua trajetória dentro do campo , o atleta ou qualquer dos seus companheiros tocar numa das faixas transversais ou no piso do campo além destas faixas.
- 4- Se o atleta arremessar a malha e esta ou outra impulsionada pela mesma vierem a tocar ou ultrapassar os limites laterais do campo.
- 5- Se o atleta se posicionar encostado na lateral do campo e ter que arremessar suas malhas por cima da faixa lateral de batida 6 metros , para posteriormente as mesmas caírem no campo de jogo, esta pista não poderá ter condições de jogo, devendo ser anuladas todas as malhas , que assim forem arremessadas.
- 6- Se por qualquer motivo, a malha ultrapassar totalmente a faixa transversal da outra cabeceira do campo , voltando ao mesmo dentro dos limites permitidos.
- 7- Se a malha arremessada anteriormente pelo mesmo ou outro atleta na jogada, ainda não tiver parado totalmente, a malha arremessada seguidamente será anulada.
- 8- Se a jogada for dada por encerrada pelo árbitro da cabeceira onde forem efetuados os arremessos o atleta penetrar no campo além da faixa transversal, sem a devida autorização do árbitro, e este não tiver anunciado a computação dos



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

pontos , exceto se estiver aferindo ou verificando se a malha esta tocando ou não na faixa interna do circulo , mas para tal, necessita a autorização do árbitro resultando a equipe a que pertencer o atleta infrator terá todas as malhas existentes no circulo anuladas , e se houver malhas da equipe adversária normalmente dentro do referido circulo terão contatados a seu favor os pontos correspondentes as mesmas.

- 9- Se o atleta entrar no campo de jogo, sem ter sido concluída a jogada e tiver malhas de sua equipe no interior do circulo, estas malhas estarão anuladas e também se tiverem malhas posicionadas no campo de jogo (antes do Circulo) estas também estarão anuladas, porem as que estiverem em poder dos atletas de sua equipe para serem arremessadas, terão perfeitas condições de jogo.
- 10- Se o atleta arremessar uma malha, estando o árbitro da cabeceira oposta dentro do circulo no exercício de suas funções.
- 11- Se a malha arremessada alta , cair no campo de jogo além da faixa divisória dos arremessos 6 (metros).
- 12- A malha que não ultrapassar totalmente a faixa transversal divisória dos arremessos do lado oposto do campo de jogo.
- 13- A malha arremessada alta que ao cair no campo de jogo vier a tocar na faixa transversal divisória dos arremessos 6 metros do lado em que partiu o arremesso.
- 14- O atleta que ao arremessar sua malha, tocar com qualquer parte do corpo na faixa transversal de sua cabeceira ou dentro do campo de jogo.(apenas a malha que esta sendo arremessada).
- 15- A malha arremessada e que toque primeiramente total ou parcialmente na faixa lateral de batida 6 metros para posteriormente entrar em campo de jogo.
- 16- Se o atleta arremessar a malha e esta tocar antes da faixa transversal que delimita o campo de jogo. (devendo a mesma tocar totalmente no campo de jogo)
- 17- Quando o Atleta pisar ou ultrapassar a Faixa transversal dos seis metros

CAPITULO XXVII DO DIREITO A NOVO ARREMESSO

Artigo 66º - A malha será devolvida pelo arbitro para novo arremesso quando ocorrerem os seguinte motivos :

- 1- Se ao ser arremessada ou se estiver em movimento, vier a quebrar de modo a não lhe dar mais condição de jogo á critério dos árbitros.
- 2- Se no ato do arremesso o atleta, for importunado por gestos, ruídos , etc. por parte dos atletas adversários .
- 3- Se o atleta ao arremessar for importunado por qualquer corpo estranho, introduzido para dentro da proteção do campo.
- 4- Se ao arremessar ou após o arremesso , o pino da cabeceira oposta vier a cair por ação do vento ou outro motivo alheio a participação do atleta participante.
- 5- Se ao arremessar vier a malha na sua trajetória , tocar em pessoas, animais, outro corpo qualquer que tenha entrado ou caído dentro do campo de jogo.
- 6- Se ao arremessar a malha não sendo a sua vez , a malha será devolvida, e o atleta fará o arremesso no momento adequado.
- 7- Se o atleta por qualquer motivo, deixar sua malha cair no campo de jogo.

CAPITULO XXVIII



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

CONTAGEM DE PONTOS

Artigo 67º - A atribuição e divulgação dos pontos conquistados por uma equipe, no decorrer dos jogos , é de total competência dos árbitros nas respectivas cabeceiras, onde estiverem atuando e do seguinte modo :

- a) – serão consignados 4 (quatro) pontos para a equipe cujo atleta arremessar a malha e esta atingir o pino no circulo existente na cabeceira oposta do campo , derrubando-o ou jogando-o fora dele ou do campo, desde que não se verifique qualquer infração na jogada.
- b) Serão consignados 4 (quatro) pontos para a equipe, quando o atleta que efetuar o arremesso, sua malha tocar em qualquer outra e essa atingir e derrubar o pino, ou lançá-lo fora do circulo externo, ainda que o mesmo permaneça de pé , o que se aplica também no item anterior.
- c) Não serão consignados 4 (quatro) pontos, quando a malha atingir o pino e arremessá-lo para fora de seu diâmetro de colocação, vindo o mesmo a ficar em pé no interior do circulo externo.
- d) Serão consignados 2 (dois) pontos para cada malha que penetrar totalmente no circulo interno e ficar mais próxima do pino que a do adversário depois de concluída a jogada da cabeceira oposta.
- e) Serão consignados 2 (dois) pontos para cada malha que impulsionada por outra qualquer , penetrar totalmente no circulo interno e ficar mais próxima do pino que a do adversário, após concluída a jogada da cabeceira oposta.

CAPITULO XXIX ENCERRAMENTO DAS PARTIDAS

Artigo 68º - O encerramento de uma partida se verificará quando :

- a) – O final de uma partida será anunciado pelo árbitro da cabeceira na qual foi completada a última jogada, isto é 6ª jogada na modalidade individual e 12ª jogada nas modalidades dupla e quarteto.
- b) Uma partida estará encerrada, obedecendo o que reza o artigo 25º - itens I – II – III –e § 2º deste livro de regras da malha.
- c) Uma partida paralisada antes do seu encerramento normal, apurando-se a responsabilidade de um dos participantes pela sua paralisação, o mesmo sofrerá perda de pontos.
- d) Uma partida paralisada antes do seu encerramento normal, não se apurando responsabilidades pela paralisação de um dos participantes a mesma será concluída normalmente , oportunamente.
- e) As partidas anormais somente serão encerradas pelo árbitro e no momento adequado apresentará um relatório detalhado a entidade promotora da competição, discriminando os fatos ocorridos e placar apresentado. Tal relatório deverá ser elaborado logo após o encerramento da partida.

CAPITULO XXX DOS RELATÓRIOS DE JOGOS E DOS ARBITROS.

Artigo 69º - Cada associação deverá possuir em sua sede social o respectivo relatório do jogo para ser utilizado nas disputas e , dos árbitros para uso em caso de necessidade.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 1º - O relatório de jogo será preenchido pelo representante da Associação mandante do jogo, utilizando para esse fim as fichas de inscrições dos atletas da F.P.M. não podendo haver borrões nem rasuras nesse documento, deverão ser anotados no mesmo os horários e as contagens das partidas logo após o seu termino.

§ 2º - Antes de iniciadas as disputas em cada turma, dupla, lance livre ou individual, os árbitros deverão verificar se o relatório foi preenchido de acordo com o especificado nas fichas que obrigatoriamente lhes deverão ser apresentadas para identificação dos atletas. No final das partidas os árbitros deverão assinar o relatório na parte correspondente ao jogo que acabam de dirigir, verificando antes de fazê-lo se foram nele registradas as contagens atribuídas ao vencido e vencedor, caso o jogo seja interrompido por qualquer motivo, as contagens verificadas no momento da interrupção devem ser registradas tanto no relatório do jogo como no árbitro.

a) – Para posicionamento dos árbitros nas respectivas cabeceiras de jogo a escolha caberá ao árbitro visitante.

§ 3º - No caso de não comparecimento da Associação adversária ou de algum dos contendores não puder apresentar qualquer de suas turmas, duplas, lance livre ou individual, o relatório de jogo deve ser preenchido de acordo com as fichas dos atletas da Associação presente e anotada na outra parte a ausência da infratora, assinando o árbitro na parte correspondente.

a) – Quando houver qualquer ocorrência a ser relatada pelo árbitro, deverá ele elaborar o competente relatório preenchido de próprio punho.

§ 4º - No caso de transferência de disputas em virtude do campo se apresentar impraticável devido à ocorrência de chuvas, deve ser preenchido o relatório de jogo, observando-se apenas aquele fato constatado e deliberado pelos árbitros, que também deverão assinar o citado documento, não sendo necessário elaborar relatório de árbitro.

§ 5º - Excetuando o caso previsto no parágrafo 4º, os árbitros deverão apresentar a F.P.M. o seu relatório com esclarecimentos detalhado sobre eventuais irregularidades verificadas antes, durante e depois das competições.

§ 6º - O relatório de jogo deve ser obrigatoriamente assinado por Dirigentes ou Representantes das Associações disputantes, o qual no caso de lhe parecer ter havido alguma irregularidade, poderá antes de assiná-lo fazer constar do mesmo sua impugnação por motivo que relatará em separado.

a) – Na ausência de representante credenciado e de dirigente da Associação o relatório de jogo pode ser assinado por atleta inscrito na F.P.M. mesmo que ele tenha participado de qualquer partida ali referida.

b) Os árbitros não poderão assinar como representantes no caso tenham atuado em qualquer das partidas referidas no relatório.

§ 7º - Os relatórios dos jogos deverão ser entregues na Secretaria da F.P.M. pelos dirigentes ou representantes das Associações mandantes do jogo, assim como o relatório do árbitro por ele ou por pessoa de sua confiança sempre no período do expediente normal, desde a data da realização da disputa até as 20.30 (vinte horas e trinta minutos) da primeira terça-feira seguinte àquela data.

Artigo 70º - Os infratores das normas constantes do presente capítulo ficarão sujeitos as sanções previstas na legislação desportiva penal vigente.

CAPITULO XXXI DOS REPRESENTANTES E DIRIGENTES DAS ASSOCIAÇÕES



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Artigo 71º - Toda a Associação filiada disputante deverá indicar dois de seus associados ou diretores para nos jogos de campeonatos ou amistosos, exercerem as funções de representantes da Associação junto ao arbitro e representantes da Federação ou Liga.

Artigo 72º - Os representantes e dirigentes das Associações devem respeitar e fazer com que sejam respeitados o Estatuto , Regras e Regulamentos da Federação Paulista de Malha os quais por sua vez estão subordinados aos ditames da C.B.M. sendo que as responsabilidades por infrações dos mesmos estão enquadradas nas sanções previstas e aplicadas pelo T.J.D. da F.P.M.

§ 1º - Os representantes ou dirigentes das Associações mandantes dos jogos devem comparecer em suas praças de esportes com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos da hora marcada para inicio das partidas afim de apresentar o campo em perfeitas condições de jogo e com tempo suficiente para atender qualquer determinação justa do arbitro nesse sentido.

§ 2º - Os representantes e dirigentes das Associações são responsáveis pela conduta da assistência em sua praça de esporte, antes, durante e depois das competições, cabendo-lhes exigir que os torcedores em geral se comportem de acordo com o estipulado no Código Desportivo.

§ 3º - Os diretores esportivos ou orientadores técnicos das Associações poderão instruir seus atletas, sendo-lhes permitido ficar junto as cabeceiras do campo pelo lado de fora desde que não perturbem os atletas adversários em jogo, bem como os árbitros das partidas, que terão autoridade para expulsá-los quando por eles perturbados, ou a pedido do atleta que for prejudicado pela ação dos mesmos.

§ 4º - Os representantes e dirigentes das Associações devem se esforçar ao Maximo para elevar cada vez mais o esporte da malha , fazendo todo o possível para que seus atletas e árbitros se apresentem nas competições com uniformes rigorosamente em ordem e limpos, contribuindo assim, para que seus praticantes e adeptos se orgulhem de pertencer a modalidade.

§ 5º - A falta de observância das determinações deste regulamento por parte dos representantes das associações será punida pela Justiça Disciplinar Desportiva de acordo com a legislação em vigor.

CAPITULO XXXII DOS ARBITROS E SEU DEPARTAMENTO

Artigo 73º - O departamento de árbitros será composto de 3 (três) membros. O Presidente da F.P.M. nomeará o Diretor de departamento que será responsável pela indicação do Secretario e do membro auxiliar e em caso de necessidade pela escolha de mais 2 (dois) membros auxiliares, constituindo-se no Maximo de 5 (cinco) membros.

§ Único – São deveres e atribuições do Departamento de Arbitro.

- a)- Comparecer todas as reuniões marcadas por seu Diretor.
- b)- Conhecer todos os assuntos relativos a arbitragens, bem como propor à diretoria medidas e providencias ao melhor andamento daquelas
- c)- Auxiliar a Diretoria e a Comissão Técnica em todos os assuntos solicitados referentes a arbitragem.
- d)- Examinar os candidatos a arbitro propostos pelas Associações filiadas, registrar e expedir a competente identidade quando aprovados, organizar fichário que deverá conter todos os dados pessoais dos árbitros, bem como qualquer punição que os mesmos tenham sofridos.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

e)- Comunicar a Diretoria da F.P.M. para os devidos fins, as infrações dos árbitros e sugerir se for o caso medidas a serem adotadas pela Diretoria, C.D. ou T.J.D. da F.P.M.

f)- Indicar os árbitros quando solicitados pela Comissão Técnica, Diretoria da F.P.M. ou C.B.M. para esse fim os árbitros serão escolhidos pelo Departamento de Árbitros e terão carteirinha designada " Categoria Especial " a qual terá validade por uma temporada.

Artigo 74º - Os árbitros serão registrados na F.P.M. e nas Ligas mediante solicitação das Associações, depois de devidamente habilitados nos exames escritos e oral a que serão submetidos pelo Departamento de árbitros da F.P.M. ou da Liga respectivamente.

§ 1º - Os candidatos habilitados receberão a respectiva carteirinha de arbitro, que somente será revalidada para outra temporada se o seu portador demonstrar qualidades técnicas e morais no exercício de suas funções.

§ 2º - O arbitro habilitado poderá atuar em qualquer competição da F.P.M. ou Liga, mesmo que não participe da Associação que o registrou. Com tudo as conseqüências da sua conduta, tanto na parte financeira quanto na técnica ou disciplinar no decorrer da disputa, serão de responsabilidade da Associação que o requisitou.

§ 3º - Embora habilitados pela F.P.M., os árbitros devem estudar constantemente as regras e este regulamento para a correta aplicação de suas normas devendo os casos omissos serem resolvidos pelos árbitros juntamente com os representantes e dirigentes das Associações, sendo as decisões comunicadas à F.P.M.

§ 4º - O arbitro que apresentar má conduta técnica ou moral no desempenho das suas funções, sofrerá as sanções aplicadas pelo Departamento de árbitros e se for o caso as penalidades da C.D. e T.J.D.

Artigo 75º - Toda Associação poderá inscrever aspirante a arbitro com total responsabilidade do seu Presidente, observadas as seguintes condições :

§ 1º - Ser maior de 18 anos e saber ler e escrever.

§ 2º - Preencher o formulário de inscrição (o mesmo do arbitro oficial) assinado no verso pelo Presidente.

§ 3º - A critério do Departamento de árbitros, o aspirante inscrito poderá a qualquer tempo, ser submetido a prova escrita ou pratica.

§ 4º - O Departamento de Árbitros poderá a qualquer tempo cassar as credenciais do arbitro aspirante.

§ 5º - Após 2 (dois) anos de boa conduta técnica e disciplinar, o Departamento de Árbitros poderá promovê-lo a arbitro.

§ 6º - O aspirante à arbitro terá o mesmo direito e poder do arbitro oficial, podendo no interesse da Associação e da Federação Paulista de Malha arbitrar qualquer partida.

§ 7º - O arbitro que estiver arbitrando uma partida, não poderá ser substituído e entrar para jogar na mesma partida, o mesmo so poderá ser substituído por problemas de saúde.

CAPITULO XXXIII DOS UNIFORMES DOS ARBITROS E ATLETAS.

Artigo 76º - Em todas as competições, os árbitros e atletas deverão se apresentar devidamente uniformizados :

§ 1º - Árbitros registrados na Federação Paulista de Malha :

a)- Camisa com escudo oficial da Federação, não tendo uma barra elástica de 05 cinco) centímetros deverá ser colocada para dentro da calça.

b)- Calça branca, cinto branco, tênis branco e meias não sendo permitido aquelas calças tipo pijama amarradas com cordão.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

- c) – Uniforme preto , com Blusão e calça adquirido na F.P.M. e neste caso usar tênis totalmente preto, e meias .
- § 2º - Árbitros registrados somente nas Ligas.
- a) – Camisa oficial com escudo , inscrição e cores da entidade que representa e caso não tenha barra elástica de 05 (cinco) centímetros deverá ser colocada para dentro da calça .porem se a Entidade (Liga) não possuir camisas de arbitro o mesmo poderá usar camisa oficial da Federação Paulista de Malha.
- b) Calça Branca , sustentada por cinto Branco , tênis Totalmente Branco e meias , não sendo permitido calças tipo pijama amarradas com cordão.
- § 3º - O Uniforme dos Atletas será constituído do seguinte:
- a)- Camisa com o escudo , inscrição e cores da Associação , sendo permitido o uso da mesma por fora da calça.
- b)- Calças ou Bermudas com cores a critério da Associação sustentadas por processo próprio, cinto ou passador, não sendo permitido o uso de suspensório.
- § 4º - Os atletas obrigatoriamente deverão usar calçados tipo tênis, kédís, sapatilha ou outro similar e meias , se possível dentro de um mesmo padrão . Fica liberada a cor dos calçados para os atletas. Exceções para o uso diferenciado de calçados, somente será permitida quando o arbitro ou atleta apresentar pés anormais ou defeito físico.
- § 5º - O uso do agasalho pelo atleta, por se tratar de um complemento do uniforme fica à critério de cada um dos atletas componentes de duplas ou quartetos.

CAPITULO XXXIV DOS ARBITROS

- Artigo 77º - O arbitro de Ligas registrado na F. P. M. não poderá arbitrar com carteirinhas das Ligas (Somente com carteira da F. P. M.) caso isso vier a acontecer o arbitro infrator sofrerá punição , imposta pelo Departamento de Arbitro da F. P. M.
- § 1º - O arbitro habilitado poderá atuar em qualquer competição de caráter oficial.
- § 2º - Obrigatoriamente uma partida deverá ser arbitrada por 2 (dois) árbitros, ocupando um em cada cabeceira do campo, e estão sujeitos e passíveis de pena por infrações técnicas e disciplinares.
- § 3º - Constatando-se a ausência dos árbitros escalados, a partida não poderá ser realizada , salvo se houver comum acordo entre os litigêntes na escolha de substitutos para os árbitros titulares .
- § 4º - Constatando-se a ausência de 1 (um) arbitro, procede-se como no parágrafo anterior.
- § 5º - Os poderes dos árbitros iniciam-se no momento em que penetrar no campo para dar inicio a partida e encerrar-se-ão quando o mesmo assinar a sumula do jogo.
- § 6º - O arbitro fará aplicar as regras oficiais e decidirá em todos os casos litigiosos , sendo os casos de ordem jurídica de competência do tribunal constituído.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 7º - O árbitro terá poderes soberanos para interromper a partida em virtude de qualquer infração das regras oficiais, suspender temporariamente ou encerrar a partida pelos seguintes motivos :

- a) – Impraticabilidade de campo
- b) – Chuvas no interior do campo
- c) – Falta de iluminação
- d) – Interferência de espectadores
- e) – Falta de garantias , julgadas a seu critério

§ 8º - Os casos citados no parágrafo anterior , além da anotação e registro na súmula ou relatório, deverão ser mencionados com riqueza de detalhes os fatos , na forma e prazos determinados pela Justiça Desportiva.

§ 9º - Não permitir entrada em campo , permanência dentro do alambrado ou corrimão , qualquer pessoa estranha ao jogo a não ser com sua prévia autorização. O que se acontecer deverá ser citado na sumula ou relatório.

§ 10º - Advertir os atletas que estejam cometendo infrações disciplinares e na reincidência conforme a gravidade da falta aplicar a expulsão de campo , e o atleta expulso não poderá ser substituído.

§ 11º - Decidir se as malhas a serem utilizadas na partida satisfazem as exigências técnicas das Regras Oficiais.

§ 12º - Não permitir a troca de malha durante a partida salvo se uma delas vier a se quebrar e não apresentar mais condições de jogo , a critério do árbitro ou se extraviar.

§ 13º - Decidir se os pinos a serem utilizados satisfazem as exigências das Regras oficiais

§ 14º - Decidir antes de iniciar a partida se o campo em geral satisfaz as exigências das regras oficiais.

§ 15º - Interromper a partida se algum jogador estiver seriamente contundido, ou de mal súbito , providenciando junto ao representante da entidade , a retirada do jogador do campo após o que fará reiniciar a partida com sua substituição.

§ 16º - Interromper a partida quando 2 (dois) ou mais atletas de uma das equipes estiverem contundidos aguardando o tempo de 15 (quinze) minutos para suas recuperações , que se não acontecer , a partida será encerrada com redação detalhada dos acontecimentos na sumula.

§ 17º - Decidir sobre o encerramento da partida , após interrupção de 15 (quinze) minutos quando houver anormalidades e motivos especiais , registrados na sumula ou relatório com todos os detalhes possíveis dos fatos ocorridos.

§ 18º - O árbitro deverá informar ao capitão quando solicitado o andamento do placar , sempre quando concluída uma jogada de cada cabeceira.

§ 19º O árbitro deverá verificar antes do início de cada partida os produtos a serem utilizados pelos atletas para os arremessos das malhas. Não sendo permitido o uso de produtos pastosos ex. cera de polir carros, condicionador puro , ou outros cremes que retirem as esferas do campo . Só é permitido o uso de líquido.

Artigo 78º - É de inteira competência dos árbitros os procedimentos seguintes , de acordo com as regras oficiais.

§ 1º - Estar devidamente uniformizado , fazer cumprir as normas do Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva (C.B.J.D.D.) , regulamento e leis emanados das entidades oficiais para os jogos de âmbito nacional e regional.

§ 2º - Das expulsões de atletas de caráter disciplinar .



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

- a) – Sendo um atleta expulso de campo pelo arbitro , antes de iniciada a partida , o mesmo poderá ser substituto sendo esta substituição , considerada como a primeira (1ª) regra 3 (três).
- b) Após iniciada a partida , se um atleta for expulso de campo pelo arbitro, não poderá ser feita a substituição caso se verifique seu mau comportamento a critério do arbitro pelos seguintes motivos :
- Usar linguagem ou gestos obscenos.
 - Demonstrar por palavras ou gestos de desaprovação a qualquer decisão do arbitro
 - Abandonar o campo de jogo sem a devida permissão do arbitro.
 - Perturbar o adversário no instante em que o mesmo arremessar a malha com palavras , gestos ou ruídos.
 - Qualquer atitude de pouco respeito em relação ao arbitro , as autoridades presentes ou ausentes , ao publico , aos adversários ou mesmo aos companheiros de equipe.
 - Agredir ou tentar agredir , mesmo sem a previa advertência , as autoridades , arbitro , atletas adversários ou de sua própria equipe ou publico.
- § 3º - Proceder o exame ou vistoria do campo e uniformes dos atletas antes do inicio da partida.
- § 4º - Anunciar em voz alta o inicio da partida pronunciando o nome da equipe que dará saída , após autorização da mesa apontadora .
- § 5º - Colocar-se junto a cabeceira do campo em local de boa visibilidade , sem atrapalhar os atletas em seus arremessos , de preferência sempre do lado oposto aquele em que o atleta for se posicionar para executar o lance.
- § 6º - Anunciar os pontos em voz alta , contando 4 (quatro) pontos quando a malha atingir o pino e derrubá-lo ou arremessando-o para fora do circulo externo mesmo que permaneça em pé.
- § 7º - Quando a malha atingir o pino sem derrubá-lo , arremessando para dentro do circulo interno , não será computado qualquer ponto.
- § 8º - Anunciar os pontos em voz alta contando 2 (dois) pontos para cada malha da mesma equipe , que permanecer mais próxima do pino e totalmente dentro do circulo interno.
- § 9º - Anunciar em voz alta a não validade dos pontos quando a malha atingir o pino sem derrubá-lo permanecendo o mesmo em pé sem sair do circulo interno.
- § 10º - O arbitro é obrigado , quando a malha atingir o pino e cobrir o espaço 3 cm, total ou parcialmente , colocar o pino na sua posição original e a malha atrás tangencialmente ao mesmo.
- § 11º - Levantar e colocar o pino no local primitivo , quando este for derrubado ou deslocado pela malha ou ação do vento.
- § 12º - Tomar medidas enérgicas quanto aos atletas indisciplinados com advertência ou até expulsão conforme o caso . Na segunda hipótese não admitir a substituição se a partida já tiver sido iniciada.
- § 13º - Ter personalidade , honestidade , seriedade , tranqüilidade e competência bastante comprovada , para desempenhar com firmeza a sua missão.
- § 14º - É obrigatório após o encerramento da partida , o arbitro relatar o que for necessário e assinar a súmula do jogo.
- § 15º - É de competência do arbitro posicionado na cabeceira em que for completada a 12ª jogada , quando a disputa for da modalidades duplas ou quartetos e 6ª jogada , quando for modalidade individual , anunciar o final da partida.



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

§ 16º - Os árbitros serão os únicos responsáveis pela fiscalização dos lances e quando ocorrer alguma dúvida deverão se consultar mutuamente e aquele que impugnou o lance tomar a decisão definitiva.

§ 17º - Os árbitros são passíveis de sanções quando não apresentar os requisitos necessários para sua missão, deixando de cumprir suas tarefas ou inobservância para com as regras e regulamentos das entidades oficiais.

§ 18º - Suspender o andamento das partidas, quando alguém utilizando-se de instrumentos sonoros prejudicando os atletas em seus respectivos arremessos.

ÚNICO – o arbitro poderá autorizar o atleta a ir ao banheiro durante a partida , sem parar a mesma, caso o atleta não volte antes de terminar a jogada as malhas do mesmo serão anuladas e devolvidas para a outra cabeceira. Não sendo permitido o atleta que foi ao banheiro , se dirigir ao bar, fazer uso de bebidas alcoólicas , e fumar.

CAPITULO XXXV DOS SELECIONADOS

Artigo 79º - A seleção da F.P.M. para os jogos amistosos ou de campeonato, será formada por atletas regularmente registrados pelas Associações da Respectiva Divisão.

Artigo 80º - Excepcionalmente a Federação ou Liga , ou qualquer divisão , por seus órgãos competentes e ouvida a Diretoria , poderá ser representada por uma Associação.

Artigo 81º - A formação dos selecionados será de exclusiva competência da Comissão Técnica que for designada pela Presidência da Federação e aprovada pela Diretoria , compondo-se esta Comissão de Supervisor geral , dois Diretores técnicos e um Técnico ou treinador . A Comissão Técnica assim formada, apresentará a Diretoria da Entidade total planejamento da participação do selecionado nos Campeonatos ou Torneios desde a convocação até a disputa propriamente dita.

A) – A escalação da seleção compete exclusivamente ao seu técnico.

Artigo 82º - Os selecionados representativos de qualquer divisão da Federação ou Liga usarão uniforme oficial da Entidade . O uniforme oficial da Federação ou Liga é privativo dos seus selecionados , não sendo permitido seu uso por qualquer filiado .

CAPITULO XXXVI DOS PRÊMIOS

Artigo 83º - Os prêmios das competições patrocinados pela Federação Paulista de Malha serão oferecidos à critério da Diretoria.

CAPITULO XXXVII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 84º - A Observância de qualquer dispositivo deste regulamento em hipótese alguma poderá contrariar as determinações das leis em vigor emanadas dos poderes superiores à Federação Paulista de Malha.

Artigo 85º - Os casos omissos neste regulamento deverão ser resolvidos de acordo com o Estatuto da F.P.M. mediante resolução pelo Conselho Técnico – ad – referendum da



REGULAMENTO PARA O JOGO DA MALHA

Diretoria , e se for o caso da C.D. e T.J.D. da F.P.M. por força da Legislação Penal Vigente

Artigo 86º - É obrigatória pelas filiadas a fiel observância dos dispositivos deste regulamento , revogando-se as disposições em contrario.

Artigo 87º - O presente regulamento aprovado em Assembléia Geral Extraordinária realizada em 01 de Novembro de 2014. entrará em vigor a partir de sua publicação, revogando-se as disposições em contrario.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE MALHA

São Paulo 01 de Janeiro de 2015.

Marcio Pinto
Presidente

Francisco Teada Munhoz
Vice Presidente