CAMPEONATO MINEIRO DE VÔLEI

REGULAMENTO GERAL 2022

VÔLEI
FEDERAÇÃO MINEIRA

CAPÍTULO I - ORGANIZAÇÃO 2
CAPITULO II - TROFÉUS, TÍTULOS E DIREITOS 2
CAPITULO III - INSCRIÇÕES E PRAZOS 2
CAPITULO IV - DIREÇÃO 3
CAPITULO V - REGISTRO, INSCRIÇÃO E CONDIÇÃO DE JOGO 3
CAPITULO VI - SISTEMA DE DISPUTA 5
CAPITULO VII - JOGOS 6
CAPITULO VIII - CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO 10
CAPITULO IX - ARBITRAGEM 10
CAPITULO X - JUSTIÇA DESPORTIVA 10
CAPITULO XI - DISPOSIÇÕES FINAIS 11
ANEXO I – GINÁSIOS, INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS 12
ANEXO II – UNIFORMES 15
ANEXO III - PROTOCOLO DOS JOGOS ANTES DO INÍCIO DO JOGO 16
ANEXO IV - APÓS O FINAL DO JOGO 17
ANEXO V - CLUBE SEDIANTE 17
ANEXO VI - DELEGADO 20
PROVIDÊNCIAS ANTES DO JOGO 20
PROVIDÊNCIAS DURANTE O JOGO 22
PROVIDÊNCIAS APÓS O JOGO 22
ANEXO VII - TAXAS 23
ANEXO VIII - MEDIDAS ADMINISTRATIVAS AUTOMÁTICAS 23
ASSOCIAÇÃO, CLUBE OU EQUIPE 24

CAPÍTULO I - ORGANIZAÇÃO

Art 1. O Campeonato Mineiro Adulto Masculino 2022 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 de Minas Gerais, 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, com exceção dos 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 a pena de exclusão, além das demais sanções legais.

§4º - Os clubes são obrigados a disputar a competição de acordo com orientações constantes no Protocolo de Retorno de Jogos da CBV.

Art 2. 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 e internet.

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.

CAPITULO II - TROFÉUS, TÍTULOS E DIREITOS

Art 3. 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.

CAPITULO III - INSCRIÇÕES E PRAZOS

Art 4. 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.

Art 5. Estarão habilitadas para participar do Campeonato Mineiro Adulto Masculino 2022 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.

Art 6. As inscrições dos clubes deverão ser feitas, por escrito dentro do prazo estabelecido em Nota Oficial, sob a expressa condição de aceitação automática deste regulamento e do Regimento de Taxas da FMV vigente.

CAPITULO IV - DIREÇÃO

Art 7. O Campeonato Mineiro será dirigido pela FMV, através da Unidade Técnica e Eventos, 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 à 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 Internet e/ou Televisão.

Art 8. 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.

CAPITULO V - REGISTRO, INSCRIÇÃO E CONDIÇÃO DE JOGO

Art 9. Somente poderá participar do jogo a atleta federada e inscrita 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.

Art 10. 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: Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou outro documento oficial com foto, podendo ser cópia autenticada.

II. Técnico, Assistente Técnico, Auxiliar Técnico e Preparador Físico: Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou outro documento oficial com foto, podendo ser cópia autenticada.

III. Fisioterapeuta, Médico e Massagista: Apresentação, ao delegado da partida, da carteira de registro da FMV ou o documento oficial referente ao seu respectivo conselho (CRM, CREFITO, etc.) com foto, podendo ser cópia autenticada.

Art 11. É considerada regular a 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.

Art 12. 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.

Art 13. 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.

Art 14. 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.

Art 15. Cada equipe poderá inscrever no máximo 20 (vinte) atletas em Relação Nominal que deverá ser enviada até **9 de setembro de 2022** para a Unidade Técnica da FMV, utilizando o e-mail daniel@fmvolei.org.br. Esta relação será a relação final de inscrição da equipe, não existindo qualquer prazo para inclusão ou substituição de atletas na Relação Nominal após este prazo.

Art 16. 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.

Art 17. 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.

PARÁGRAFO ÚNICO - 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

Art 18. 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.

Art 19. Será permitida a transferência de atletas entre clubes do Campeonato Mineiro Adulto Masculino 2022, desde que seja realizado e finalizado o processo por completo até o dia **30 de setembro de 2022**.

Art 20. Os atletas estrangeiros serão autorizadas a jogar a competição mediante apresentação à Unidade Técnica da FMV do visto de trabalho e passaporte. Não há limites de inscrição de estrangeiras na Relação Nominal, porém a equipe tem o limite de utilização de 03 (três) atletas estrangeiros por partida.

CAPITULO VI - SISTEMA DE DISPUTA

Art 21. A competição será disputada em três fases denominadas classificatória, semifinal e final. As equipes formarão um grupo único.

§1º - 1ª Fase: Classificatória - será disputada no sistema de turno único. As equipes jogam todas contra todas no sistema em partida única, sendo o mando de quadra estabelecido pela FMV de acordo com o processo de escolha de sediamento.

§2º - 2ª Fase: Semifinal - Será disputada pelas 04 (quatro) equipes de melhor índice técnico na soma final dos pontos obedecendo-se ao seguinte ordenamento: 1º x 4º, 2º x 3º.

§3º - 3ª Fase: 3° Lugar e Final - Será disputada pelas 02 (duas) equipes perdedoras e vencedoras da fase Semifinal em um único jogo.

§4º - O melhor classificado na fase classificatória será a responsável pela definição do local de jogos da fase Semifinal, 3° Lugar e Final e deverá cumprir o caderno de encargos do FINAL FOUR.

Art 22. A pontuação para a classificação geral, será a seguinte:

- Vitória (3x0 ou 3x1)	3 pontos
- Vitória (3x2)	2 pontos
- Derrota (0x3 ou 1x3)	0 pontos
- Derrota (2x3)	1 ponto
- Não comparecimento	0 pontos

Art 23. 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).

CAPITULO VII - JOGOS

Art 24. Os jogos serão realizados em ginásios vistoriados e aprovados pela FMV por membros da Unidade Técnica, 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.

Art 25. É expressamente vedada a transferência de horários, datas e locais de jogos depois da publicação da tabela, salvo às seguintes exceções:

I. Acordo entre as equipes sem prejuízo para o andamento da competição;

II. Interdição do ginásio;

III. Perda de mando por penalidade disciplinar;

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

V. Exigência da emissora de televisão;

VI. Decisão do Departamento Técnico da FMV.

Art 26. Para a solicitação de alteração de local, data ou horário, será necessário 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.

Art 27. Os casos omissos não previstos neste regulamento, serão decididos pela FMV.

Art 28. 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 de 04 (quatro) vias da relação nominal definitiva sendo que, cada equipe poderá inscrever para cada jogo o máximo de 14 atletas e de até 5 (cinco) membros da comissão técnica para permanecer no banco de reservas (exceto o Supervisor). Caso tenha cinco membros da comissão técnica no banco, dentre eles deverá ter um ou mais da área médica. 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.

§1º - A relação nominal de jogo e a súmula, poderão conter:

- 14 Jogadoras: 13 atletas regulares e obrigatoriamente 01 Líbero;
- 14 Jogadoras: 12 atletas regulares e 02 Líberos;
- 13 Jogadoras: 12 atletas regulares e 01 Líbero.
- 13 Jogadoras: 11 atletas regulares e 02 Líberos.
- 12 Jogadoras: 10 ou 11 atletas regulares – incluindo 01 ou 02 Líberos.
- 12 Jogadoras: 12 atletas regulares.

§2º - Atletas Estrangeiras - Em cada partida as equipes só poderão inscrever até 03 (três) jogadores estrangeiros por partida.

Art 29. 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.

Art 30. Nenhum membro da comissão técnica poderá usar calção, short ou bermuda, após a realização do sorteio que inicia o protocolo do jogo.

Art 31. 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).

Art 32. 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 transmissão, quando solicitados pela equipe responsável pela transmissão para captar as instruções dos técnicos. No entanto, será facultada a recusa de um tempo pelo técnico durante todo o jogo.

Art 33. 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 Masculino 2022 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 essa disponibilidade.

Art 34. 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.

Art 35. 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 medica 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.

Art 36. 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 as mesmas jogadoras 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.

Art 37. 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;
III - Falta de iluminação adequada;
IV - Conflitos ou distúrbios graves no ginásio.

Art 38. A perda do mando de quadra ocorrerá por decisão irrecorrível de penalidades disciplinares impostas pelo Tribunal de Justiça Desportiva ao clube infrator.

Art 39. 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.

CAPITULO VIII - CERIMÔNIA DE PREMIAÇÃO

Art 40. A cerimônia de premiação da final da competição será realizada após a finalização protocolar do término do jogo (cumprimento final e assinatura da súmula). Serão entregues as medalhas e os troféus.

CAPITULO IX - ARBITRAGEM

Art 41. A equipe de arbitragem em toda a competição será escalada pela Coordenação de Arbitragem FMV.

Art 42. 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 deverão estar na área de jogo até 40 minutos antes do início da partida, a fim de adotar as providências necessárias.

Art 43. Os árbitros designados pela Coordenação de Arbitragem FMV não poderão ser recusados pelos clubes participantes em nenhuma hipótese.

Art 44. A Federação Mineira de Voleibol poderá utilizará o sistema de revisão de jogadas “VideoCheck” durante a competição. O Regulamento de utilização do sistema será publicado em Nota Oficial FMV.

CAPITULO X - JUSTIÇA DESPORTIVA

Art 45. 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, juízes 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 (videotape) e televisiva e/ou qualquer documento legal.

Art 46. 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 naipe.

§ 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.

Art 47. 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.

CAPITULO XI - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 48. As equipes e as pessoas físicas e jurídicas participantes do Campeonato Mineiro 2022 concordam e se submetem, sem reserva alguma, a todas as disposições deste Regulamento e as consequências que delas possam emanar.

Art 49. Os anexos são partes integrantes do Regulamento, devendo ser observados, respeitados e cumpridos.

Art 50. As taxas e multas devidas pelo clube serão cobradas mediante emissão de boleto, pagável na rede bancária.

Art 51. Caberá exclusivamente à FMV resolver os casos omissos e interpretar, sempre que necessário, o disposto neste regulamento e seus anexos.

Art 52. 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.

2. 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.

3. Caso não sejam aprovados e na impossibilidade de outros ginásios na mesma cidade, o clube indicará outro(s) de cidade(s) circunvizinha(s).

4. 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.

5. O piso no ginásio de jogo para todas as partidas do Campeonato Mineiro Adulto Masculino 2019 nas fases semifinais e final deverá ser piso sintético tipo Taraflex, Gerflor, Mondo ou similar.

6. 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.

7. 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”.

8. O clube local ou visitante não poderá instalar micro câmera no poste de sustentação da rede, direito este reservado às televisões oficiais.

9. 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 02 (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 – sediante e visitante.

10. 02 (dois) sanitários públicos Masculino e Masculino, equipados, cada um, com 02 (dois) boxes individuais, mictório coletivo e 02 (dois) lavatórios.

11. 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.

12. 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. 01 (um) conjunto 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 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, apontador assistente, locutor, operador de placar e delegado).

b. 01 Computador (preferencialmente notebook) para operação da súmula eletrônica.

c. 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.

d. 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.

e. 01 (uma) mesa e 04 (quatro) cadeiras colocadas em um dos fundos de quadra atrás das placas de publicidades para o médico e 02 (dois) enfermeiros.

f. 10 (dez) cadeiras para cada banco de reservas. Cada cadeira deverá respeitar o distanciamento de 1m uma da outra. Caso sejam fixadas em estruturas metálicas de longarina com pés de alumínio polido ou ferro e assentos de plástico reforçado ou fibra de vidro, deverá ser respeitada a distância de uma cadeira entre cada jogadora. 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.

g. 03 (três) banquetas plásticas com 30 cm de altura para boleiros e 02 (duas) banquetas, de igual especificação, para enxugadores.

h. 10 (dez) panos para enxugar a quadra e bolas.

i. 02 (duas) extensões elétricas ligadas a ponto de energia atrás dos bancos para ligação de laptops das equipes.

j. 01 (um) Computador para a operação da súmula eletrônica.

k. 01 (uma) impressora para impressão dos relatórios de jogo (súmula, controle de líbero e borderô).

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 das demais jogadoras - exceto a 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 das jogadoras 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 parte de trás da camisa. A fita que forma os números deve ter, no mínimo, 02 (dois) cm de largura. Os números na parte de trás da camisa deverão estar, obrigatoriamente, no tamanho oficial e com fácil visualização.

3. A capitã da equipe deve ser - obrigatoriamente - identificado por uma tarja em sua camisa, de 08 cm x 02 cm, colocada no peito abaixo do número.

4. A(s) Líbero(s) deverá(ão) usar a camisa do uniforme de cor totalmente diferente ou colete para seu substituto, contrastante com as outras jogadoras da equipe.

a. O uniforme do(s) líbero(s) pode ter um feitio diferente, preservando-se a numeração com o restante da equipe.

5. Não é permitida publicidade de produtos que sejam prejudicais à saúde e nem de caráter discriminatório ou político.

ANEXO III - PROTOCOLO DOS JOGOS ANTES DO INÍCIO DO JOGO

1. 20 MINUTOS: INSPEÇÃO. Os árbitros inspecionam a altura e tensão da rede, e a posição correta das antenas e faixas laterais.

2. 19 MINUTOS: SORTEIO. As capitãs das equipes participam do sorteio para a decisão de qual equipe sacará e assinam a súmula (árbitros com máscara).

3. 18 MINUTOS: APRESENTAÇÃO DO JOGO. O primeiro árbitro sinaliza e as equipes o acompanham, se posicionando na linha de fundo da quadra de jogo; 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 na linha de fundo da quadra, 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. 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).
- **c.** Após a execução do Hino Nacional, o 1º árbitro apita autorizando as jogadoras 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 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.** As 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.** As jogadoras iniciantes e a 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.

8. 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.

9. 00 SEGUNDO: INÍCIO DO JOGO. O 1º árbitro apita e sinaliza autorizando o primeiro saque do jogo.

ANEXO IV - APÓS O FINAL DO JOGO

10. ÁRBITROS E EQUIPES - CUMPRIMENTOS:

a. Por determinação das medidas protetivas ao COVID-19, o cumprimento pós-partida não será executado.

b. Os árbitros dirigem-se à mesa do apontador para encerrarem a súmula.

11. CAPITÃS DAS EQUIPES: Devem se dirigir à mesa para assinar a súmula e ratificar o resultado.

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

ANEXO V - 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. a. 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 Adulto Masculino 2022.

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. 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.

7. Disponibilizar em até 01 (uma) hora antes do início do jogo 06 (seis) bolas oficiais para o jogo em perfeito estado de utilização.

8. Garantir a presença da Polícia Militar, Guarda Municipal (quando existir) e segurança particular para assegurar proteção interna e externa.

- **a.** Garantir a presença da segurança para assegurar proteção à equipe de arbitragem antes, durante e após o jogo.
- **b.** Segurança particular mínima obrigatória: Quantidade de público até 1000 1001 a 4000 4001 a 8000 acima de 8001 N° de seguranças 4 8 12 24
- **c.** No último set, todos os seguranças devem se posicionar dentro da área de jogo, exceto aqueles responsáveis pelos acessos à quadra.
- **d.** No somatório do número de seguranças, poderá ser considerado a Guarda Municipal e Policia Militar.
- **e.** 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.
- **f.** Os seguranças deverão estar uniformizados e não podem substituir, em nenhuma hipótese, a Polícia Militar ou a Guarda Municipal.

9. A segurança particular deverá ser orientada, treinada sobre:

- **a.** Detalhamento das instalações e saídas de emergência;
- **b.** Plano de credenciamento, especialmente na pormenorização das pessoas autorizadas e credenciadas a permanecer em quadra;
- **c.** Plano de evacuação de emergência de acordo com as exigências das autoridades locais;
- **d.** Localização dos equipamentos de segurança e sua correta utilização;
- **e.** 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.

14. 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.

15. 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.

16. 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.

17. Manter as dependências do ginásio, interna e externamente, com plenas condições de segurança e adotar providências necessárias para evitar desordens.

18. Impedir o ingresso de pessoas estranhas à competição nos vestiários da arbitragem e das equipes.

- **a.** Providenciar para que o público não entre no ginásio.

19. Será permitida a atuação de locutores ou animadores de torcida antes e nos intervalos de tempos e sets.

20. Contratar e apresentar, 03 (três) boleiros e 02 (dois) 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.

21. Os enxugadores deverão atuar após um rally, durante os pedidos de tempo, nos intervalos dos sets ou por solicitação do 1º ou 2º árbitro.

22. A idade mínima autorizada para boleiros e enxugadores é de 16 (dezesseis) anos completos, conforme estabelecido no Estatuto da Criança e Adolescente.

23. 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.

24. Coordenar e executar o serviço de renda dos jogos, confeccionando, obrigatoriamente, um modelo próprio.

25. 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.

26. 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.

27. 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.

28. 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.

29. A entrada desses profissionais ao ginásio e quadra de jogo deverá ser facilitada e liberada pelos responsáveis dos ginásios na portaria.

30. 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.

31. 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.

32. 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.

33. 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. O Delegado do jogo será o responsável por esse controle.

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, quando necessário, será responsável pelas despesas de transporte, hospedagem e alimentação da equipe de arbitragem.

37. As condições de treinamento, à equipe visitante serão tratadas exclusivamente pelas equipes envolvidas. A FMV não intermediará horários de treinamento em nenhum dos jogos.

38. Para a fase final as condições de treinamento serão definidas serão definidas em reunião especifica na FMV.

ANEXO VI - DELEGADO

PROVIDÊNCIAS ANTES DO JOGO

1. Chegar ao ginásio até 01h30min 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, independentemente 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 01h00min 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. Controlar o horário de chegada de toda equipe de arbitragem.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. Supervisionar a realização do protocolo oficial de jogo e atuação dos boleiros e enxugadores.

17. Coordenar a atuação dos boleiros e/ou enxugadores que participarão do protocolo segurando a bandeira para a execução do Hino Nacional Brasileiro.

18. Supervisionar se o nome definido pelo clube para o placar está sendo utilizado corretamente e se o nome fantasia determinado para uso na competição está 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 contatar o supervisor da equipe.

19. 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

20. Inspecionar o trabalho dos boleiros, enxugadores, locutores e operador de placar;

21. 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.

22. 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.

23. Disciplinar a utilização do sistema de som, pelo locutor oficial, antes do início do jogo e nos intervalos.

24. Informações úteis e de utilidade pública.

25. 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

26. Permitir o acesso à área de jogo de jornalistas, dirigentes, supervisores, autoridade, árbitros e delegados não escalados, representantes dos clubes e dos patrocinadores, copatrocinadores e fornecedores.

27. 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.

28. 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;

b. Relatório da equipe sediante, da equipe visitante e dos árbitros, quando houver;

c. 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.

d. 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 VII - TAXAS

- Inscrição no campeonato R$ 600,00.
- Taxa de arbitragem do Campeonato Mineiro Adulto Masculino 2022 será aplicada respeitando o Regimento de Taxas FMV vigente.

ANEXO VIII - MEDIDAS ADMINISTRATIVAS AUTOMÁTICAS

1. Perde a condição de jogo para a partida oficial subsequente do Campeonato Mineiro Masculino Adulto 2022, 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 n° 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. Disponibilizar ambulância, acompanhada de 01 (um) médico e 02 (dois) enfermeiros-padrão depois do horário estipulado.

- Sanção: Multa no valor de R$ 500,00.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 1.000,00 por item.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 2.000,00 por item.

13. Deixar de Disponibilizar ambulância, acompanhada de 01 (um) médico e 02 (dois) enfermeiros-padrão.

- Sanção: Multa no valor de R$ 1.500,00.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 2.000,00 por item.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 2.500,00 por item.

14. 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.

15. 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.

16. Atitude antidesportiva pelo atleta ou qualquer membro da comissão técnica e diretoria do clube.

- Sanção: Advertência.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 250,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 500,00.

17. Permitir venda de bebidas e de produtos em latas, garrafas e recipientes de vidro.

- Sanção: Advertência.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 500,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 1.000,00.

18. 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$ 500,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 1.000,00.

19. 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$ 500,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 1.000,00 e perda do mando de um jogo.

20. 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.

21. 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.

22. 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.

23. 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.

24. Clube que não apresentar uma equipe mínima de cinco boleiros e quatro enxugadores.

- Sanção: Advertência.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 250,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 500,00.

25. Apresentar a equipe de boleiros e enxugadores, não treinados, com uniformes diferenciados, não padronizados, em cores e modelo e com idade inferior ao permitido por lei.

- Sanção: Advertência.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 250,00.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 500,00.

26. 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.

27. Deixar de oferecer condições para que o protocolo oficial e o hino nacional sejam 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

28. 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

29. Não atuar com a cor de camisa determinada na tabela de jogos.

- Sanção: Multa no valor de R$ 1.000,00

30. Uso da camisa de jogo sem tarja de identificação do capitão da equipe.

- Sanção: Advertência
- Reincidência: Multa no valor de R$ 250,00
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 500,00

31. Deixar de apresentar ao delegado do jogo, as quatro vias da relação contendo os nomes de até 14 (quatorze) atletas e de até 05 (cinco) 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.

32. 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.

33. Clube que não acatar determinação ou solicitação do delegado do jogo.

- Sanção: Multa no valor de R$ 500,00.
- Reincidência: Multa no valor de R$ 1.000,00 por pessoa.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 1.500,00 por pessoa.

34. 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$ 250,00 por pessoa.
- Reincidência II: Multa no valor de R$ 500,00 por pessoa.

35. 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.

36. 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.