



REGRAS OFICIAIS DE PETECA

2020



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PETECA

REGRAS OFICIAIS

(Rev. C – 20/05/2020 20:30)

ÍNDICE

(clique no tópico desejado para ir direto à respectiva seção)

[Regra nº 1.0 – Da quadra, suas dimensões e equipamentos](#)

[Regra nº 2.0 – Da rede, suas dimensões, acessórios, cores, posição e postes](#)

[Regra nº 3.0 – Da peteca, suas dimensões, peso e material](#)

[Regra nº 4.0 – Da arbitragem, do árbitro e seu auxiliar](#)

[Regra nº 5.0 – Da divisão das categorias por faixas etárias](#)

[Regra nº 6.0 – Da formação das duplas, dos atletas e limites de inscrição](#)

[Regra nº 7.0 – Da definição do ponto e tomada do saque](#)

[Regra nº 8.0 – Do jogo, dos sets, pontuação, tempo, desempate e troca de lado](#)

[Regra nº 9.0 – Das interrupções do jogo e da lesão de jogadores](#)

[Regra nº 10.0 – Do saque, infrações, repetição, pontos para o adversário, disposições gerais](#)

[Regra nº 11.0 – Das infrações do saque](#)

[Regra nº 12.0 – Dos toques, consequências e interpretações diversas](#)

[Regra nº 13.0 – Das faltas](#)

[Regra nº 14.0 – Das infrações disciplinares e da expulsão do jogador](#)



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PETECA

REGRAS OFICIAIS

Regra nº 1.0 – Da quadra, suas dimensões e equipamentos

1.1 A quadra tem a dimensão de 15 metros por 7,50 metros para o jogo de duplas e de 15 metros por 5,50 metros para o jogo individual.

1.1.1 Para as partidas das Categorias Pré-Mirim Feminina e Masculina a quadra tem a dimensão de 11 metros por 5,50 metros.

1.2 O piso da quadra, quando for de cimento, deve ter sua superfície uniforme e, de preferência, ligeiramente áspera, a fim de facilitar a movimentação segura dos atletas.

1.3 A quadra deve ser delimitada por linhas com 5 cm de largura.

1.3.1 As linhas demarcatórias fazem parte integrante da quadra.

1.4 Linha central é aquela que divide a quadra ao meio e deve ter 5 cm de largura.

1.5 As cores da área de jogo e das linhas demarcatórias devem apresentar bom contraste entre si, de maneira a facilitar a visualização por parte de atletas e árbitros.

1.6 Em toda e qualquer competição oficial, devem ser colocadas fitas sinalizadoras de limite da quadra (popularmente conhecidas como “pega-ladrão”) nas linhas de fundo e também nas linhas laterais.

1.6.1 As fitas sinalizadoras devem ser instaladas de maneira a acompanhar a parte mais externa das linhas demarcatórias, sem ultrapassar o seu limite.

1.6.2 Quando estiverem instaladas, as fitas sinalizadoras assumem os limites da quadra.

Regra nº 2.0 – Da rede, suas dimensões, acessórios, cores, posição e postes

2.1 A rede tem a dimensão de 7,80 metros de comprimento por 60 cm de largura e os quadrados da malha devem medir aproximadamente 4 cm por 4 cm, devendo ser tecida com nylon ou material similar, com debrum de 5 cm de largura como acabamento na parte superior.

2.2 A rede deve ter, preferencialmente, a cor amarela, podendo ser aceitas outras cores, desde que não prejudiquem a realização do jogo.

2.3 A rede deve ser instalada numa altura uniforme de 2,43 metros para jogos da categoria Masculino e 2,24 metros para o Feminino.

2.3.1 Para jogos das Categorias Pré-Mirim Feminina e Masculina (até 9 anos) a rede deve ser instalada na altura uniforme de 2,00 metros.

2.3.2 Para jogos das Categorias Mirim Feminina e Masculina (10 a 12 anos) a rede deve ser instalada na altura uniforme de 2,00 metros.

2.4 Entre o ponto central da rede e os seus pontos laterais, que coincidem com a projeção vertical nas linhas laterais da quadra, é permitida uma variação máxima de dois centímetros na sua altura.



2.5 Os postes destinados à sustentação da rede devem estar fixados a, no mínimo, 50 cm de distância das linhas laterais da quadra.

2.6 Por medida de segurança, é obrigatória a instalação de proteção nos postes laterais de sustentação da rede durante a realização de partidas de competições oficiais.

Regra nº 3.0 – Da peteca, suas dimensões, peso e material

3.1 A base da peteca deve ter entre 5 cm e 5,2 cm de diâmetro e sua altura total deve ser de 20 cm, incluindo as penas.

3.2 O peso da peteca deve ser de 40 a 42 gramas, aproximadamente.

3.3 As penas devem ser brancas, em número de quatro, montadas paralelamente duas a duas, de modo que o quadrado formado por elas caiba num círculo ideal com diâmetro de aproximadamente 5 cm.

3.4 As penas podem ter outra coloração nas situações em que a cor branca prejudicar a visibilidade dos jogadores ou de meios de gravação em vídeo.

3.5 A base deve ser construída com discos de borracha, montados em camadas sobrepostas.

Regra nº 4.0 – Da arbitragem, do árbitro e seu auxiliar

4.1 A equipe de arbitragem é composta, para cada jogo, de um árbitro principal e um árbitro auxiliar, responsáveis pelas anotações na súmula e marcação do tempo oficial de posse da peteca.

4.1.1 A súmula de um jogo não pode ser rasurada e, em casos de equívoco e necessidade de alteração de anotação, o árbitro principal deve dirigir-se à Mesa da Comissão Organizadora, nos intervalos ou no final do jogo, para obter a homologação das anotações corretas.

4.1.2 O árbitro principal e seu auxiliar devem estar uniformizados para o exercício de suas funções.

4.2 O árbitro principal dirige o jogo e suas decisões são soberanas.

4.3 Compete ao árbitro principal conduzir o jogo com precisão, registrando as ocorrências em cada set e fazendo, em conjunto com o auxiliar, a contagem dos pontos em voz alta, quando não houver placar para o público.

4.4 Para os jogos oficiais, caberá à Confederação Brasileira de Peteca ou às entidades regionais de administração do desporto (Federações) a indicação dos árbitros e seus auxiliares, com as mesmas atribuições definidas no item 4.3 supra.

4.5 Para os jogos amistosos, os árbitros serão escolhidos pelos organizadores, preferencialmente entre aqueles homologados pela CBP ou pelas entidades regionais de administração do desporto (Federações).

4.6 Os árbitros devem sinalizar os eventos de um jogo de acordo com a convenção adotada pela CBP.

4.7 O árbitro principal e seu auxiliar escalados oficialmente não podem ser recusados por atletas, seus clubes ou entidades regionais de administração do desporto (Federações) a que pertencem.



4.7.1 A critério exclusivo da Comissão Organizadora de uma competição, integrantes da equipe de arbitragem podem ser substituídos no decorrer de uma partida.

4.8 Todos os atletas e o técnico da equipe têm direito de dirigir-se, sempre de forma educada, ao árbitro principal para pedido de tempo ou qualquer explicação a respeito do jogo.

Regra nº 5.0 – Da divisão das categorias por faixas etárias

5.1 As equipes, de acordo com a faixa etária dos jogadores, agrupam-se nas seguintes categorias:

Categorias Femininas	Categorias Masculinas
Pré-Mirim (até 9 anos)	Pré-Mirim (até 9 anos)
Mirim (10 a 12 anos)	Mirim (10 a 12 anos)
Infantil (13 a 16 anos)	Infantil (13 a 16 anos)
Juvenil (17 a 20 anos)	Juvenil (17 a 20 anos)
Adulto (21 a 29 anos)	Adulto (21 a 29 anos)
Sênior (30 a 39 anos)	Sênior (30 a 39 anos)
Máster I (40 a 49 anos)	Máster I (40 a 49 anos)
Máster II (50 anos acima)	Máster II (50 a 59 anos)
Profissional (idade livre)	Máster III (60 a 69 anos)
	Máster IV (70 anos acima)
	Profissional (idade livre)

5.2 Para efeito de agrupamento nas categorias é considerada a idade em anos inteiros que o atleta completar no ano do evento, não sendo levados em conta nem o dia, nem o mês de nascimento.

5.2.1 É livre a formação das equipes, respeitados os princípios estabelecidos no item 5.3 e seus subitens.

5.3 Os atletas podem competir em categorias diferentes daquelas determinadas pela sua idade, nas seguintes condições:

5.3.1 Os atletas pertencentes às categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Juvenil podem inscrever-se livremente em qualquer uma das categorias acima daquela a que pertencem, limitados à Categoria Adulto.

5.3.2 Os atletas pertencentes às categorias Sênior, Máster I e II (Feminino e Masculino), Máster III e Máster IV (Masculino) podem inscrever-se livremente em qualquer uma das categorias abaixo daquela a que pertencem, limitados à Categoria Adulto.

5.3.3 Os atletas da categoria Adulto podem competir somente na categoria a que pertencem pelo critério de idade.



Regra nº 6.0 – Da formação das duplas, dos atletas e limites de inscrição

6.1 O desporto da peteca é um jogo para ser disputado por duplas ou por equipes compostas por um único atleta (simples).

6.1.1 O jogo de duplas não pode ser realizado com apenas um atleta.

6.1.2 Para as categorias Máster II (Feminina e Masculina), Máster III e Máster IV Masculinas é permitida a inscrição de até 3 atletas.

6.1.3 Os atletas que optarem pela disputa da Categoria Profissional num Campeonato Brasileiro não poderão competir em nenhuma uma das demais categorias nessa mesma competição.

6.2 O Regulamento de cada competição deve definir a forma de composição das equipes, se duplas ou simples.

6.3 Os atletas devem comparecer aos jogos trajando uniforme composto de camisa ou camiseta, calção para o masculino, bermuda ou *short* para o feminino, meias e tênis.

6.4 As camisas ou camisetas e os calções, bermudas ou *shorts* devem ser iguais para os integrantes da equipe e as meias devem ser da mesma cor, podendo ser desprezados os detalhes.

6.5 Os atletas devem se apresentar para o jogo com seus uniformes limpos e bem cuidados.

6.6 Nas equipes compostas por três atletas, conforme definido no item 6.1.2, o jogo poderá ser iniciado com dois deles presentes no horário estipulado, podendo o terceiro habilitar-se na Mesa da Comissão Organizadora após o início da partida.

6.7 Atletas não inscritos nos prazos regulares pré-estabelecidos não podem participar do jogo.

Regra nº 7.0 – Da definição do ponto e tomada do saque

7.1 O jogo de peteca é disputado no sistema de ponto direto.

7.1.1 A equipe que saca tem o tempo estipulado em vinte segundos para a conquista do ponto em disputa.

7.1.2 Se a equipe que sacou não concretizar o ponto no tempo oficial de 20 segundos, será contado ponto para a equipe adversária.

7.1.3 A equipe vencedora do ponto continua sacando até que essa situação mude ou que o jogo termine.

7.1.4 A contagem do tempo oficial da posse da peteca será sempre reiniciada depois de cada ponto conquistado ou do término desse tempo, situação em que o direito do saque passa para a equipe adversária.

7.1.5 O ponto em disputa somente se define por decurso do tempo oficial da posse da peteca ou quando a peteca tiver caído no chão, independendo se ela vier a cair fora dos limites da quadra ou na própria quadra de quem a tocou.

7.1.6 Comete falta o atleta que, nessa circunstância, tocá-la antes dessa definição.



7.1.7 Se a peteca tocada passar por baixo da rede e, de forma inequívoca, não restar dúvida sobre a definição do ponto, o árbitro deve encerrar a disputa do ponto assim que ela cruzar o plano vertical ideal projetado pela rede, mesmo que toque em qualquer atleta ou por ele seja tocada.

Regra nº 8.0 – Do jogo, dos sets, pontuação, tempo, desempate e troca de lado

8.1 O atleta deve conhecer as regras do desporto da peteca e cumpri-las com rigor.

8.2 A partida é definida em melhor de três sets, consagrando-se vencedora a equipe que ganhar dois sets.

8.3 Os dois primeiros sets se resolvem quando uma das equipes atingir a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, com uma diferença obrigatória de dois pontos.

8.4 É considerada vencedora do set a equipe que:

8.4.1 Nos dois primeiros sets, completar a marca de 25 (vinte e cinco) pontos, sempre com uma diferença obrigatória de dois pontos.

8.4.2 No terceiro set, caso necessário, atingir a marca de 15 (quinze) pontos, sendo sempre necessários dois pontos de diferença para essa definição.

8.5 Em caso de força maior ou de necessidade justificada, a critério da CBP ou das entidades regionais de administração do desporto, com o conhecimento e aval da CBP, o número de pontos e o número de sets podem ser modificados antes do início das competições ou no decorrer de suas fases, não implicando, dessa forma, desrespeito ao Regulamento.

8.6 A escolha da quadra deve obedecer à seguinte ordem:

8.6.1 Antes do início da partida, o árbitro principal realiza o sorteio para decidir qual equipe executará o primeiro saque, assim como o lado da quadra em que cada uma atuará durante o primeiro set.

8.6.1.1 O sorteio será realizado com a presença dos capitães das duas equipes.

8.6.1.2 O vencedor do sorteio escolherá entre:

8.6.1.2.1 O direito de executar ou receber o primeiro saque.

8.6.1.2.2 O direito de escolher o lado da quadra em que sua equipe iniciará a partida.

8.6.1.3 Ao perdedor do sorteio, é reservado o direito às alternativas restantes.

8.6.2 No segundo set não deve haver troca de posições e as equipes permanecem na quadra como terminaram o primeiro set, mas o saque passa à equipe que não iniciou o jogo sacando.

8.6.3 Caso o terceiro set (ou set-desempate), de caráter decisivo, seja necessário, um novo sorteio será realizado nos mesmos moldes do artigo 8.6.1.

8.7 A troca automática de lado na quadra entre as equipes durante os sets ocorre quando:

8.7.1 Nos dois primeiros sets, assim que uma delas atingir a contagem de 12 (doze) pontos.



8.7.2 No terceiro *set*, quando houver, assim que uma delas atingir 8 (oito) pontos.

8.7.3 Na troca de lado da quadra pelas equipes é obrigatório um tempo técnico de um minuto.

8.8 O árbitro principal anunciará o placar após a definição de cada ponto, preservando-se, dessa maneira, a ordem e a segurança na contagem dos pontos, ficando proibidas quaisquer anotações de pontos na súmula sem seu pleno conhecimento.

8.8.1 A responsabilidade pelo anúncio de cada ponto do placar pode ser transferida pelo árbitro principal a seu auxiliar, ficando dispensada quando houver placar para o público.

8.9 Cada equipe pode pedir, por *set* disputado, no máximo dois tempos de um minuto cada.

8.9.1 Para um pedido de tempo, a equipe deverá fazer a solicitação ao árbitro principal, desde que a peteca esteja fora de jogo.

8.10 Durante a partida, se a equipe for composta por um trio, é permitido o rodízio ilimitado entre os seus três atletas, desde que a peteca esteja fora de jogo.

8.10.1 O rodízio dos atletas independe de autorização do árbitro.

8.11 Durante a partida, quando for o caso, o terceiro atleta e o treinador devem permanecer sentados no banco de reserva, ou de pé na área previamente determinada pelo árbitro principal, e podem dar instruções aos atletas de sua equipe.

8.11.1 O treinador também deverá assinar a súmula e estar devidamente uniformizado.

8.12 É de três minutos o tempo de intervalo entre os *sets* de uma partida.

8.13 As equipes têm direito a, no máximo, cinco minutos para aquecimento na quadra antes do início da partida.

Regra nº 9.0 – Das interrupções do jogo e da lesão de jogadores

9.1 Nas situações imprevistas, a critério do árbitro, o jogo pode ser interrompido e, quando for reiniciada a disputa do ponto, o saque pertencerá à equipe que detinha a posse da peteca, com direito ao restante do tempo oficial.

9.1.1 Se a paralisação for inferior a trinta minutos, o jogo tem sequência normal, mantendo-se os resultados até ali registrados.

9.1.2 Se o jogo não puder ser reiniciado dentro do tempo de trinta minutos, contado a partir do início da paralisação, a Comissão Organizadora deve marcar novo horário e data, dentro do evento, para sua complementação, prevalecendo o resultado do *set* ou *sets* concluídos até o momento da interrupção, e recomeçando a partida com o resultado e tempos até então anotados.

9.2 No caso de contusão ou problema de saúde de um atleta, é concedido até um minuto de interrupção para sua substituição se a equipe contar com o terceiro atleta, e até cinco minutos, se a equipe for uma dupla, de modo a permitir que o atleta com problema possa recuperar a condição de jogo.



9.2.1 Se a equipe for composta de três atletas e um deles não puder continuar jogando, o jogo terá prosseguimento normal com a entrada do terceiro atleta.

9.2.2 Se a equipe for composta de dois atletas e um deles não puder continuar jogando ao final do tempo de interrupção de 5 minutos, o *set* e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens:

9.2.2.1 O *set* ou os *sets* já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

9.2.2.2 O *set* em disputa é encerrado e atribuído o placar de 25x0 (ou 15x0 no caso do *set*-desempate) para a equipe adversária.

9.2.2.3 Ao *set* ainda não disputado é atribuído o placar de 25x0 (ou 15x0 no caso do *set*-desempate) para a equipe adversária.

Regra nº 10.0 – Do saque, infrações, repetição, pontos para o adversário, disposições gerais

10.1 O saque é a colocação da peteca em jogo, imediatamente após a autorização do árbitro para início da partida ou da disputa de um ponto.

10.1.1 No saque, a peteca deve ser batida com uma das mãos e arremessada por cima da rede para o campo do adversário.

10.2 Para o saque, o atleta deve se colocar fora da quadra, atrás da linha de fundo e dentro da projeção das linhas laterais, podendo escolher a posição que lhe convier dentro desses limites.

10.3 Se, no ato de sacar, a peteca cair da mão do atleta sem ter sido tocada, o saque deve ser repetido.

10.4 O saque pode ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.

10.5 O saque pertence sempre à equipe que:

10.5.1 Vencer o ponto em disputa.

10.5.2 Recuperar o direito ao saque quando a equipe que havia sacado não concretizar o ponto em disputa no tempo oficial de posse de peteca.

10.5.3 Tiver a reversão da posse do saque determinada pelo árbitro em razão de falta ou infração disciplinar da equipe adversária.

Regra nº 11.0 – Das infrações do saque

11.1 O saque é revertido à equipe adversária:

11.1.1 Quando a peteca não chegar ao campo do adversário.

11.1.2 Quando a peteca passar por baixo da rede.

11.1.3 Quando a peteca passar por cima da rede, mas fora da projeção vertical das linhas demarcatórias laterais.



11.1.4 Quando a peteca cair fora dos limites da quadra.

11.1.5 Quando a peteca for carregada ou conduzida.

11.1.6 Quando o atleta sacar de dentro dos limites da quadra, incluindo-se neles as linhas demarcatórias.

11.1.7 Quando o atleta sacar de fora da área delimitada pelo prolongamento das linhas demarcatórias laterais, ainda que com parte de seu corpo.

11.1.8 Quando a peteca tocar no atleta da mesma equipe antes de passar para o campo do adversário.

11.1.9 Quando a peteca, em seu trajeto aéreo, tocar em qualquer objeto fixo antes de poder ser defendida pelo adversário, como, por exemplo, teto de quadras cobertas, etc.

Regra nº 12.0 – Dos toques, consequências e interpretações diversas

12.1 No decorrer do jogo, em qualquer circunstância, a peteca só pode ser batida com uma das mãos, uma única vez e por um único atleta.

12.2 A peteca que, durante o jogo, toca na fita superior da rede ultrapassando-a, inclusive no saque, é considerada em jogo.

12.2.1 Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a fita superior, ultrapassar a rede e nela ficar dependurada, sem cair no chão, o saque volta para a equipe que havia sacado e o árbitro principal considera os segundos até então decorridos.

12.2.2 Se numa jogada, inclusive no saque, a peteca tocar a rede na sua parte superior e, sem cair no chão, nela ficar dependurada do lado da equipe que fez o toque, o saque é revertido para a outra equipe, com a contagem de ponto, se for o caso.

Regra nº 13.0 – Das faltas

13.1 São as seguintes as faltas registradas que contam ponto ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

13.1.1 A invasão sobre a rede, que consiste na passagem de uma ou das duas mãos por cima da rede.

13.1.2 O toque na peteca por um atleta com as duas mãos ou pelos dois atletas, ao mesmo tempo, com qualquer uma de suas mãos.

13.1.3 A carregada ou a condução da peteca.

13.1.4 A invasão sob a rede, considerando as exceções abaixo:

13.1.4.1 É permitido tocar a quadra adversária com o(s) pé(s), desde que alguma parte dele(s) permaneça(m) em contato com a linha central, ou a projeção do(s) pé(s) no solo esteja sobre a linha central.

13.1.4.2 É permitido tocar a quadra adversária com qualquer parte do corpo acima dos pés, desde que isso não interfira na jogada do adversário.



13.1.4.3 Um jogador pode entrar na quadra adversária depois que a peteca se tornar “fora de jogo”.

13.1.5 O toque na rede, por qualquer um dos atletas, em qualquer circunstância.

Regra nº 14.0 – Das infrações disciplinares e da expulsão do jogador

14.1 São as seguintes as infrações disciplinares registradas que contam ponto a favor da equipe adversária:

14.1.1 Quando o atleta chutar a peteca.

14.1.2 Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro ou praticar ato de desrespeito ao árbitro e seu auxiliar, adversários, membros da organização e público presente:

14.1.2.1 Quando o atleta tiver conduta antidesportiva, a critério da equipe de arbitragem.

14.1.2.2 Quando o atleta abandonar o local do jogo, sem autorização do árbitro.

14.1.2.3 Quando o atleta praticar ato ofensivo caracterizado como preconceito racial, econômico, religioso, ideológico, de gênero, etc.

14.2 Em todas as infrações disciplinares, o infrator é passível das seguintes punições:

14.2.1 Advertência (cartão amarelo).

14.2.2 Expulsão do jogo (cartão vermelho).

14.3 O atleta recebe obrigatoriamente o cartão vermelho, com a consequente expulsão, quando, já tendo na partida recebido cartão amarelo, comete nova infração disciplinar passível de punição.

14.3.1 A pena de aplicação de cartão amarelo ao atleta numa partida não é transferida para outras partidas.

14.4 Numa equipe composta por três atletas, o atleta expulso pode ser substituído e a partida tem curso normal.

14.5 Se a equipe for composta por somente dois atletas e um deles for expulso, o set e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens.

14.5.1 O set ou os sets já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

14.5.2 O set em disputa é encerrado e é atribuído o placar de 25x0 (ou 15x0 no caso do set-desempate) para a equipe adversária.

14.5.3 Ao set ainda não disputado é atribuído o placar de 25x0 (ou 15x0 no caso do set-desempate) para a equipe adversária.

14.6 O atleta expulso numa partida pode jogar a partida ou partidas seguintes da tabela de uma competição.



14.6.1 Em razão dos fatos e atos que motivaram a sua expulsão ou de representação da Procuradoria da Justiça Desportiva, o atleta expulso fica sujeito ao julgamento pelo Superior Tribunal de Justiça Desportiva, no caso de eventos organizados pela CBP, ou pelos Tribunais de Justiça Desportiva, no caso de eventos organizados no âmbito das entidades regionais de administração do desporto.

14.6.2 O atleta que tiver uma segunda expulsão num mesmo campeonato fica automaticamente excluído da competição.

14.6.2.1 Se a equipe for composta por dois atletas e um deles for expulso pela segunda vez, essa equipe será penalizada com WO no caso de ter mais jogos na competição.

14.6.2.2 Se a equipe for composta por três atletas e um deles for expulso pela segunda vez e excluído da competição, essa equipe pode continuar na disputa com os dois atletas remanescentes.

14.7 A equipe penalizada com WO em qualquer fase da competição não pode continuar na disputa, independentemente dos motivos da pena ou de sua ausência, inclusive os casos fortuitos ou de força maior.

14.7.1 Quando uma equipe for eliminada da competição, seja qual for a circunstância, os resultados dos jogos por ela realizados devem ser desprezados, e o placar desses jogos deve ser de dois sets a zero, com placar de 25x0 em cada set, em favor do adversário ou adversários.

14.8 O atleta inscrito que não comparecer à competição deve apresentar justificativa formal de sua ausência e pode sujeitar-se às sanções previstas no Regimento Interno da Confederação Brasileira de Peteca.

14.8.1 É passível de multa, conforme disposições do Regimento Interno da CBP, a entidade representada pelo atleta que faltar à competição em que foi inscrito.

As alterações das Regras Oficiais do Desporto da Peteca, consolidadas no presente texto, foram aprovadas na Assembleia Geral da Confederação Brasileira de Peteca realizada às 9h30 do dia 4 de novembro de 2019, na Sala de Reuniões do Clube Monte Líbano de São José do Rio Preto, localizado na Rodovia Washington Luís, km 446, em Mirassol, Estado de São Paulo.

São José dos Campos, 11 de maio de 2020.
Confederação Brasileira de Peteca

Juliano de Oliveira, Presidente
Vitor Nunes Fonseca Torres, Vice-Presidente
Wilson Uhren, Diretor Técnico