

## 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 metros para o jogo individual.

**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** – A área de jogo da quadra deve ter, preferencialmente, a cor verde, e as linhas demarcatórias, a cor branca, podendo ser aceitas outras cores, desde que não prejudiquem a realização do jogo.

**1.6** – Em toda e qualquer competição oficial, devem ser colocadas fitas sinalizadoras de limite da quadra nas linhas de fundo e também nas linhas laterais.

**1.6.1** – 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.

**1**

**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 da faixa etária masculina até 12 anos, a rede deve ser instalada na altura uniforme de 2,24 metros.

**2.4** – É permitida uma variação máxima de dois centímetros na altura da rede, entre seu ponto central e os pontos laterais que coincidem com a projeção vertical das linhas laterais.

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

**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** – O diâmetro da base da peteca deve ter entre 5 cm a 5,2 cm 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 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.

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

#### **Regra nº 4.0 – Da arbitragem, do árbitro e seus auxiliares**

**4.1** – A equipe de arbitragem é composta, para cada jogo, de um árbitro principal, um árbitro auxiliar e um mesário, responsável pelas anotações na súmula e cronometragem do tempo do jogo.

## **2**

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

**4.1.2** – Os árbitros e seus auxiliares, inclusive o mesário, 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 um 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 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.

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

**4.7** – Em circunstâncias especiais que se justifiquem, a critério da organização do evento, a equipe de arbitragem pode ser composta somente do árbitro principal e de um auxiliar.

**4.8** – Os árbitros e seus auxiliares oficialmente escalados não podem ser recusados por atletas, seus clubes ou entidades regionais de administração do desporto a que pertencem.

**4.8.1** – A critério da Comissão Organizadora de uma competição, integrantes da equipe de arbitragem podem ser substituídos no decorrer de uma partida.

**4.9** – Somente o capitão ou o técnico da equipe tem direito de dirigir-se, sempre de forma educada, ao árbitro e seus auxiliares para pedido de tempo ou qualquer explicação a respeito do jogo.

### 3

#### **Regra nº 5.0 – Da formação das duplas, dos atletas e limites de inscrição**

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

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

**5.2** – Para a formação das equipes masculinas das categorias até 49 anos podem ser inscritos apenas dois atletas e para as categorias de 50 anos em diante (Veteranos) podem ser inscritos até três atletas.

**5.3** – Para a formação das equipes femininas das categorias até 49 anos podem ser inscritas apenas duas atletas e para as da categoria de 50 anos em diante podem ser inscritas até três atletas.

**5.4** – 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.

**5.5** – 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.

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

**5.7** – As equipes devem se apresentar à Mesa da Comissão Organizadora, para a identificação, assinatura de súmula e indicação de seu capitão, com no mínimo quinze minutos de antecedência em relação ao horário estipulado para o início da partida.

**5.8** – O jogo de duplas não pode ser realizado com apenas um atleta.

**5.9** – Nas equipes compostas por três atletas, conforme definido nos itens **5.2** e **5.3**, o jogo poderá ser iniciado com dois deles presentes no horário estipulado, podendo o terceiro habilitar-se na Mesa após o início da partida.

**5.10** – Atletas não inscritos não podem participar do jogo.

#### **Regra nº 6.0 – Da vantagem na tomada do saque**

**6.1** – Fica instituída a vantagem na tomada do saque em cada *set*, sendo que a equipe que sacou tem o tempo de vinte quatro segundos para a conquista do ponto em disputa.

### 4

**6.2** – Nos dois primeiros *sets*, durante o tempo de vinte quatro segundos, a equipe detentora da vantagem não perde ponto pelo erro, somente transferindo o saque para a equipe adversária, que passa a ter a vantagem.

**6.3** – No terceiro *set*, quando houver, durante o tempo de vinte quatro segundos, a equipe detentora da vantagem perde ponto pelo erro ou pelo término dos vinte quatro segundos, e transfere o saque para a equipe adversária, que passa a ter a vantagem

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

**6.3.2** – A contagem de vinte quatro segundos será sempre reiniciada depois de cada

ponto conquistado, até que a equipe adversária retome o direito do saque.

**Regra nº 7.0 – Do jogo, dos sets, pontuação, tempo, desempate e troca de lado**

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

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

**7.3** – Os dois primeiros *sets* têm o tempo-limite de dezesseis minutos cronometrados de peteca em jogo, ou doze pontos, prevalecendo a condição que primeiro ocorrer, sendo necessário apenas um ponto de diferença para a definição de qualquer um dos dois primeiros *sets*.

**7.4** – É considerada vencedora do *set* a equipe que:

**7.4.1** – Nos dois primeiros *sets*, completar doze pontos antes do término do tempo total de dezesseis minutos.

**7.4.2** – Nos dois primeiros *sets*, tiver pelo menos um ponto de vantagem quando terminar o tempo total de dezesseis minutos.

**7.5** – Se, nos dois primeiros *sets*, o tempo total de dezesseis minutos se esgotar e uma das equipes estiver em vantagem no placar, o árbitro encerra o *set*, ainda que não tenha se esgotado o tempo de vinte quatro segundos da vantagem, valendo os pontos até então registrados.

**7.6** – Se, em qualquer um dos dois primeiros *sets*, o tempo total de dezesseis minutos se esgotar e o placar estiver empatado, ainda que não tenha se esgotado o tempo de vinte quatro segundos da vantagem de uma das equipes, o *set* é encerrado pelo árbitro por decurso do tempo total.

**5**

**7.6.1** – Para definição do vencedor, as equipes permanecem na quadra na mesma posição em que estão jogando, devendo ser iniciada nova disputa do ponto definidor em tempos consecutivos de vinte quatro segundos de vantagem.

**7.6.2** – Para definir quem começa sacando, o árbitro faz imediatamente um sorteio.

**7.6.3** – É considerada vencedora do *set*, nos dois primeiros *sets*, a equipe que fizer o primeiro ponto, respeitando-se o rodízio da vantagem a cada vinte quatro segundos.

**7.6.4** – Se, nessa hipótese, o jogo ficar empatado em *sets*, um novo sorteio é feito para definir a escolha da vantagem ou da quadra para disputa do terceiro *set*.

**7.7** – O terceiro *set* ou *tie-break*, quando houver, será disputado no sistema de ponto corrido, com vantagem de vinte quatro segundos sem cômputo de tempo total, sagrando-se vencedora a equipe que primeiro fizer 12 pontos, sendo necessários dois pontos de diferença para essa definição.

**7.7.1** – A equipe detentora da vantagem tem vinte quatro segundos para a concretização do ponto e, caso não o faça, será contado ponto para a equipe adversária, que então passa a ter a vantagem.

**7.7.2** – Se o placar chegar a 12x11, o *set* terminará obrigatoriamente numa das seguintes possibilidades: 13x11, 14x12; 15x13, 16x14, 17x15 ou 17x16.

**7.8** – Em caso de força maior ou de necessidade justificada, a critério da CBP ou das entidades regionais de administração do desporto, o número de pontos, o tempo de jogo 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.

**7.9** – A escolha da quadra deve obedecer à seguinte ordem:

**7.9.1** – No primeiro *set* os capitães tiram a sorte para opção de escolha da quadra ou do saque, sendo que quem escolhe uma alternativa cede a outra.

**7.9.2** – 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 sacando.

**7.9.3** – No terceiro *set*, quando houver, o árbitro principal procede a novo sorteio para escolha da quadra ou do saque.

**7.10** – Nos dois primeiros *sets*, as equipes trocam automaticamente de lado na quadra assim que uma delas atingir a contagem de seis pontos ou o tempo alcançar oito minutos.

## **6**

**7.10.1** – No terceiro *set*, quando houver, as equipes trocam de lado na quadra assim que uma delas atingir seis pontos.

**7.10.2** – Se na disputa de um *set* o tempo chegar a oito minutos e a peteca estiver em jogo, o árbitro aguarda a definição do lance ou o término dos vinte quatro segundos de vantagem para determinar a mudança de lado da quadra, e o *set* se resolve no tempo que faltar para completar o total de dezesseis minutos, quando for o caso.

**7.10.3** – Na troca de lado da quadra pelas equipes é obrigatório um tempo técnico de um minuto.

**7.11** – Os pontos são assinalados pelo árbitro principal ou seu auxiliar.

**7.12** – O ponto em disputa somente se define por decurso do tempo de ataque ou quando a peteca tiver caído no chão, independentemente se ela vier a cair fora dos limites da quadra ou na própria quadra de quem a tocou.

**7.12.1** – Comete falta o atleta que, nessa circunstância, tocá-la antes dessa definição.

**7.12.2** – 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 ideal projetado pela rede.

**7.13** – 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.

**7.13.1** – A responsabilidade pelo anúncio de cada ponto do placar pode ser transferida pelo árbitro principal a qualquer um de seus auxiliares, ficando dispensada quando houver placar para o público.

**7.14** – Cada equipe pode pedir, em cada *set*, no máximo dois tempos de um minuto cada um.

**7.15** – No pedido de tempo por uma equipe, o árbitro principal concede uma interrupção na partida, com a duração máxima de um minuto, desde que a peteca esteja fora de jogo.

**7.16** – 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.

**7.16.1** – O rodízio dos atletas independe de autorização do árbitro.

## **7**

**7.17** – 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 não podem dar instruções aos atletas de sua equipe, salvo quando houver pedido de tempo.

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

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

### **Regra nº 8.0 – Das interrupções do jogo e da lesão de jogadores**

**8.1** – 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 vantagem, com direito ao tempo restante dos vinte quatro segundos e do tempo total.

**8.1.1** – Se a paralisação for inferior a trinta minutos, o jogo tem seqüência normal, mantendo-se os resultados até ali registrados.

**8.1.2** – 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.

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

**8.2.1** – 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.

**8.2.2** – Se a equipe contar com apenas dois atletas, se se esgotar o tempo de interrupção de cinco minutos e um dos atletas continuar impossibilitado de jogar, é encerrado o set, sendo considerado seu vencedor a equipe adversária pelo placar de doze a zero.

### **Regra nº 9.0 – Do saque, infrações, repetição, pontos para o adversário, disposições gerais**

## **8**

**9.1** – 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.

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

**9.2** – 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.

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

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

**9.5** – O saque pertence sempre à equipe que:

**9.5.1** – Vencer o ponto em disputa.

**9.5.2** – Recuperar a vantagem quando a equipe detentora do saque não concretizar o ponto em disputa no tempo de vinte quatro segundos.

**9.5.3** – Tiver a reversão da vantagem determinada pelo árbitro em razão de falta ou infração disciplinar da equipe adversária.

#### **Regra nº 10.0 – Das infrações do saque**

**10.1** – O saque é revertido à equipe adversária:

**10.1.1** – Quando a peteca não chegar ao campo do adversário.

**10.1.2** – Quando a peteca passar por baixo da rede.

**10.1.3** – Quando a peteca passar por cima da rede, mas fora da projeção das linhas demarcatórias laterais.

**10.1.4** – Quando a peteca cair fora dos limites da quadra.

**10.1.5** – Quando a peteca for carregada ou conduzida.

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

### **9**

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

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

**10.1.9** – Quando a peteca, em seu trajeto aéreo, tocar em qualquer objeto fixo antes de poder ser defendida pelo adversário (teto de quadras cobertas, etc.).

#### **Regra 11.0 – Dos toques, conseqüências e interpretações diversas**

**11.1** – 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.

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

**11.3** – 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 detentora da vantagem e o árbitro principal considera os segundos até então decorridos.

**11.3.1** – 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 12.0 – Das faltas**

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

**12.1.1** – A invasão superior, que consiste na passagem de uma ou das duas mãos por cima da rede.

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

**12.1.3** – A carregada ou a condução da peteca.

**12.1.4** – A ultrapassagem da linha central da quadra e de sua projeção vertical por qualquer parte do corpo, inclusive os pés.

## **10**

### **Regra 13.0 – Das infrações disciplinares e da expulsão do jogador**

**13.1** – São as seguintes as infrações disciplinares registradas que contam ponto ou reversão do saque a favor da equipe adversária:

**13.1.1** – Quando o atleta chutar a peteca.

**13.1.2** – Quando o atleta praticar ato de desrespeito ao árbitro e seus auxiliares, adversários, membros da organização e público presente.

**13.1.3** – Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro.

**13.1.4** – Quando o atleta tiver conduta antiesportiva, a critério do árbitro.

**13.1.5** – Quando o atleta abandonar o local do jogo, sem autorização do árbitro.

**13.1.6** – Quando o atleta praticar ato ofensivo caracterizado como preconceito racial, econômico, religioso, ideológico, etc.

**13.2** – Em todas as infrações disciplinares, o infrator é passível das seguintes punições:

**13.2.1** – Advertência (cartão amarelo).

**13.2.2** – Expulsão do jogo (cartão vermelho).

**13.3** – 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.

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

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

**13.5** – 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.

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

**13.5.2** – O *set* em disputa é encerrado e é atribuído o placar de 12x0 para a equipe adversária.

## **11**

**13.5.3** – Ao set ainda não disputado é atribuído o placar de 12x0 para a equipe adversária.

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

**13.6.1** – 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 esporte.

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

**13.6.2.1** – 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.

**13.6.2.2** – 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

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

**13.7.1** – 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 doze a zero, com vantagem para o adversário ou adversários.

**13.8** – 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.

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

#### **Regra nº 14.0 – Da divisão das categorias por faixas etárias**

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

**12**

##### **14.1.1 – Feminino**

**Mirim Até 12 anos**

**Infantil De 13 a 16 anos**

**Juvenil De 17 a 20 anos**

**Adulto De 21 a 29 anos**

**Sênior De 30 a 39 anos**

**Máster De 40 a 49 anos**

**Veteranos De 50 anos em diante**

**14.1.2 – Masculino**

**Mirim Até 12 anos**

**Infantil De 13 a 16 anos**

**Juvenil De 17 a 20 anos**

**Adulto De 21 a 29 anos**

**Sênior De 30 a 39 anos**

**Máster De 40 a 49 anos**

**14.1.3 – Masculino Veteranos**

**Veteranos I De 50 a 57 anos**

**Veteranos II De 58 a 63 anos**

**Veteranos III De 64 anos em diante**

**14.2** – 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.

**14.2.1** – É livre a formação das equipes, respeitados os princípios estabelecidos no item **14.3** e seus subitens.

**13 14**

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

**14.3.1** – Os atletas das categorias Mirim, Infantil e Juvenil podem competir na categoria imediatamente acima daquela a que pertencem pelo critério de idade.

**14.3.2** – Os atletas das categorias Sênior e Máster podem competir na categoria imediatamente abaixo daquela a que pertencem pelo critério de idade.

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

**14.3.4** – Os atletas da categoria Veteranos II podem competir na categoria Veteranos I e os atletas da categoria Veteranos III podem competir nas categorias Veteranos I e II.

**14.3.5** – Qualquer atleta das três categorias de Veteranos pode competir na categoria Máster (de 40 a 49 anos).

**14.3.5.1** – O atleta da categoria Veteranos que optar por disputar na categoria Máster não pode disputar o Campeonato Brasileiro de Veteranos.

**As alterações das Regras Oficiais do Desporto da Peteca, consolidadas no presente texto, foram aprovadas pela Assembleia Geral Extraordinária da Confederação Brasileira de Peteca realizada às 16h00 do dia 24 de outubro de 2009, na sala de reuniões da Diretoria do Clube de Engenharia de Goiás, localizado na Rua 132, nº 500, Setor Sul, Goiânia, GO.**

**Belo Horizonte, 17 de fevereiro de 2010.**

**Confederação Brasileira de Peteca**

**Márcio Alves Pedrosa**, Presidente

**Antonio Carlos Eustáquio Macedo**, Diretor Técnico

**Claudionor A. de Mattos**, Assessor da Presidência

**Wellington Teixeira Soares**, Assessor Voluntário da CBP