

Regras

Federación Internacional de Padel
Regulamento de jogo

Início do Jogo

REGRA 1 - POSIÇÃO DOS JOGADORES

Cada dupla de jogadores se colocará em cada um dos lados da quadra, situados em cada lado da rede. O jogador que põe a bola em jogo é o servidor (sacador) e o que responde ou recebe, o recebedor.

O jogador que recebe pode colocar-se em qualquer lugar do seu lado da quadra, assim como seu parceiro e o parceiro do sacador.

As duplas trocarão de lado quando a soma dos games seja um número ímpar. Se por acaso um erro foi cometido e não se trocou de lado, os jogadores corrigirão a situação tão logo seja descoberto o erro, seguindo de maneira correta.

O tempo máximo de descanso nas trocas de lado será de 90 (noventa) segundos.

REGRA 2 - ESCOLHA DO LADO E DO SERVIÇO

A escolha do lado e o direito de saque serão decididos no primeiro game do jogo por sorteio. A dupla que ganhar o sorteio poderá escolher entre:

Sacar ou receber, no caso de saque a outra dupla que irá receber escolherá o lado, ou

O lado, no caso a outra dupla escolherá sacar ou receber, ou

Pedir aos adversários que escolham primeiro.

O SAQUE OU SERVIÇO

REGRA 3 - O SAQUE OU SERVIÇO

O saque deve ser efetuado da seguinte maneira:

a) O sacador deverá estar com ambos os pés atrás da linha de saque, entre a linha central de saque e a parede lateral. Jogará a bolinha por cima da rede, na direção da área de saque situada no outro lado da quadra, na linha diagonal, fazendo com que pique na dita área de saque ou sobre uma das linhas que o delimitam. Em primeiro lugar ao adversário que estiver situado à sua esquerda, e na seqüência a sua direita, e assim sucessivamente.

b) O sacador colocará a bolinha no chão (picar a bola antes de sacar), atrás da linha de saque e entre a linha central e a parede lateral.

c) Um jogador deficiente (que tem somente uma das mãos) poderá colocar a bola em jogo utilizando a sua raquete.

d) O sacador fica obrigado a não tocar com os pés a linha de saque nem a invadir a zona que estaria delimitada pela continuação da linha central, já que o saque é cruzado (na diagonal).

e) No momento do saque, o jogador deverá bater na bolinha em uma altura equivalente a abaixo da linha de sua cintura, considerada no momento do golpeio, e ter ao menos um pé em contato com o chão.

f) Ao sacar, o jogador não poderá andar, correr ou saltar. Estimar-se-á que o jogador não tenha trocado de posição ainda que realize pequenos movimentos com os pés que não afetem a posição adotada inicialmente.

g) No momento de atingir a bolinha ou em uma tentativa frustrada de atingi-la, o saque será considerado válido (efetuado).

h) Se um saque é executado por engano do lado errado da quadra (sacar um "iguais" do lado esquerdo por exemplo), o erro de posição deverá ser corrigido tão logo seja descoberto. Todos os pontos obtidos em tal situação são válidos, porém, se apenas uma falta de saque (1º serviço) tenha acontecido antes da descoberta, esta deve valer para a seqüência do jogo. (quando for sacado do lado correto)

REGRA 4 - FALTA DE SERVIÇO

O Serviço será falta se:

- a) O sacador infringir o disposto pela Regra 3 (saque ou serviço)
- b) O sacador errar a bolinha ao tentar golpeá-la.
- c) Em seguida do saque, a bolinha saia fora da área de serviço do recebedor, que inclui as linhas que a delimitam (as linhas são consideradas boas)
- d) Em seguida ao saque, a bolinha atinja o seu parceiro.
- e) Após o saque e assim que passe sobre a rede, a bolinha pica no campo adversário e toca a tela (grade) metálica que delimita a quadra, antes do segundo pique (somente para o saque).
- f) Após o saque, a bolinha toca alguma das paredes do campo do sacador, ainda que posteriormente passe a rede e pique na área de serviço do recebedor.
- g) Se a bola pica defeituosamente e fazendo a intenção não consegue golpeá-la ou volta e segura-la.
- h) Se demorar mais de 25 (vinte e cinco) segundos para sacar depois de terminado o ponto anterior.

REGRA 5 - ORDEM DE SAQUE

A dupla que tiver direito ao saque no primeiro game de cada set, decidirá qual de seus participantes começará sacando. Ao término do primeiro game, a dupla que iniciou recebendo passa a sacar, e assim sucessivamente durante todos os games do set. Uma vez estabelecida a ordem de saque, esta não pode ser alterada até o início do set seguinte.

Ao iniciar cada set, a dupla que tem o direito de saque decidirá qual dos seus jogadores efetuará o serviço e daí em diante, o farão por revezamento, sacando um em cada game em que tiverem saque.

Se um jogador sacar fora da sua vez, o jogador que teria de ter sacado deve sacar tão logo seja descoberto o erro. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro são válidos, porém, se apenas uma falta de saque (1º serviço) tenha acontecido antes da descoberta, esta não deve valer para a seqüência do jogo. No caso de perceber o erro após o final do game, a ordem de saque deverá permanecer alterada (errada) até a finalização do set.

O RECEBIMENTO OU DEVOLUÇÃO

REGRA 6 - O RECEBIMENTO OU DEVOLUÇÃO

- a) O jogador que recebe deverá esperar que a bolinha pique dentro da sua área de serviço e deverá rebatê-la antes do segundo pique.
- b) Se a bolinha picar duas vezes seguidas dentro da quadra, mesmo que depois de ter batido em uma das paredes, o saque será considerado ponto para quem saca.

Somente para quadras com “quinas”; (no caso que a bolinha bata em uma quina, que está na união da parede com a grade/tela metálica) o saque somente será válido se, após picar no solo e acertar a mencionada “quina”;, sair obliquamente ao recebedor.

- c) Se o recebedor bater na bolinha antes que pique, ou antes, que o serviço seja considerado falta, perderá o ponto.

REGRA 7 - ORDEM DE DEVOLUÇÃO

A dupla que recebe o saque no primeiro game de cada set decidirá qual dos seus integrantes começará a receber, e este jogador continuará recebendo o primeiro saque de cada game até o final do set.

Cada jogador receberá durante o game alternativamente o saque, e uma vez que a ordem tenha sido decidida, não poderá ser alterada durante este set, porém sim, poderá ser feita no início de um novo set.

Se durante um game, a ordem de recebimento for alterada pela dupla que recebe o saque, deverá continuar assim desta forma até o final do game em que se provocou o equívoco. Nos games seguintes deste set, a dupla voltará à colocação escolhida ao iniciar o mesmo. Se o erro for descoberto quando o jogador fora de posição estiver recebendo o saque, a dupla recebedora perderá o ponto.

REGRA 8 - NÚMERO DE SAQUES

O jogador que saca terá direito a um segundo saque se o primeiro não for validado. Este segundo saque será sacado do mesmo lado em que se efetuou o anterior e na seqüência do primeiro.

REGRA 9 - PREPARAÇÃO DO QUE RECEBE

O sacador não deve sacar até que quem está recebendo não estiver preparado e se não o está, nem faz menção de receber, o sacador pode reclamar o ponto ainda que o saque fora seja bom. Da mesma maneira, o recebedor não pode reclamar no caso em que o saque seja fora. O recebedor pode parar o jogo se não estiver preparado. Sempre respeitando a regra dos 25 segundos (Regra 4 - h)

REGRA 10 - SAQUE QUE TOCA EM UM JOGADOR

Se ao jogador que recebe ou seu parceiro tocar a bola com a raquete antes que a bolinha pique ao chão, será considerado ponto do sacador.

REGRA 11 - REPETIÇÃO DE UM PONTO. "LET"

O saque será repetido (let) se:

- a) A bolinha tocar a rede ou um dos postes que a sustentam (desde que estejam dentro da área de jogo) e logo cair na área de saque do recebedor, sempre quando não tocar a tela/grade metálica antes do segundo pique.
- b) A bolinha, depois de tocar a rede ou os postes (se estiverem dentro da área de jogo) tocar em qualquer adversário ou artigo que portem ou levem consigo.
- c) Quando o recebedor não estiver preparado (regra 9).

Se o "let" for no primeiro serviço, este deverá ser repetido. Se for no segundo serviço, o sacador terá direito a somente mais um saque.

Um ponto em disputa é "let"; se:

- a) A bolinha se romper durante o jogo.
- b) Se o jogo se interrompe por alguma situação imprevista e alheia aos jogadores.

O jogador que durante o jogo considere que ocorreu uma das situações que o regulamento qualifica como "let", deverá fazer com que o juiz árbitro saiba de imediato e não permitir que o ponto em disputa continue, sob pena de perder o direito de fazê-lo logo que termine o mesmo.

O árbitro pode mandar repetir um ponto, e neste caso o sacador terá direito a dois saques.

REGRA 12 - INTERFERÊNCIA

Quando um jogador seja incomodado por qualquer coisa fora de seu controle, com exceção das instalações da quadra ou seu companheiro, o ponto deverá ser repetido (let). Se um jogador comete uma ação, seja intencional ou involuntária, que incomode o seu adversário na execução de um golpe, o árbitro, no primeiro caso, concederá o ponto para o adversário, e no segundo ordenará a repetição do ponto (let), quando o jogador que tenha provocado o mal tenha vencido o ponto.

A PONTUAÇÃO

REGRA 13 - PONTUAÇÃO

Quando uma dupla ganha seu primeiro ponto, se contará 15. Ao ganhar seu segundo ponto se contarão 30. Ao ganhar seu terceiro ponto se contarão 40 e com o quarto ponto vencido se cantará game, exceto se ambas as duplas tenham ganhado 3 pontos, chamada de "iguais". O ponto seguinte se denomina "vantagem" a favor do ganhador e se o mesmo volta a vencer se torna game. No caso de perder, se volta ao "iguais", e assim sucessivamente até que uma das duplas tenha vencido dois pontos consecutivos.

A dupla que primeiro vencer 6 games, sempre com um mínimo de 2 de vantagem, terá um set. No caso de empate em 5 games, serão jogados mais dois, até ganhar por 7-5, porém se empatar novamente em 6 games, ganhará aquele que primeiro conseguir dois games de diferença ou, em caso de ter sido combinado antes, se aplicará o "tie-

break" ou desempate (regra 14).

As partidas poderão ser ao melhor de 3 (três) ou 5 (cinco) sets. Nas partidas melhor de 5 sets existe a possibilidade de um descanso adicional de 10 minutos, depois do terceiro, sempre que solicitado pelo menos por uma das duplas.

REGRA 14 - MORTE SÚBITA OU "TIE-BREAK"

Quando previamente combinado, em caso de empate em 6 games se jogará uma morte súbita ou "tie-break";

O "tie-break" terá como vencedor aquele que primeiro chegar a 7 (sete) pontos, sempre que tiver 2 (dois) de vantagem.

O "tie-break" iniciará com o jogador a que lhe corresponda o saque em caso de não haver desempate (o desempate começa com o próximo a sacar, se fosse um game normal) e começará no lado direito da quadra, sacando uma só vez (um só ponto). A continuação o saque será do adversário, por duas vezes (dois pontos) começando pelo lado esquerdo da quadra e assim sucessivamente.

Os jogadores trocarão de lado na quadra a cada 6 pontos disputados. Para a troca de lado, os jogadores terão 25 (vinte e cinco) segundos.

O vencedor do "tie-break" terá anotado o resultado de 7-6.

No set seguinte, começará sacando um jogador da dupla que não tenha começado sacando no desempate.

DURANTE O JOGO

REGRA 15 - BOLINHA EM JOGO

A bolinha será golpeada alternativamente por um ou outro jogador de cada dupla.

A bolinha está em jogo desde o momento em que se saque (a não ser que tenha havido falta ou let), e permanece em jogo até que o ponto seja definido. Este ocorrerá quando a bolinha toque diretamente uma das paredes do lado contrário, ou as telas, ou pique duas vezes no chão, ou bem, quando golpeada por um jogador, pique uma vez na quadra, e depois de sair por cima das paredes ou telas, pique uma segunda vez.

Um jogador poderá lançar a bolinha ao lado do adversário, fazendo que pique no mesmo, e posteriormente saia pelos limites superiores da quadra.

NOTA: Os jogadores estão autorizados a sair da quadra e rebater a bolinha, a não ser que esta tenha picado pela segunda vez. Para isso a quadra deve cumprir com uma série de condições:

- As laterais da quadra deverão ter dois acessos centrais por cada uma delas.
- Cada acesso deverá ter um máximo de 0,82 X 2 metros e um mínimo de 0,72 X 2 metros.
- Não deverá existir nenhum obstáculo físico fora da quadra em um espaço mínimo de 2 metros de largura, 4 metros de comprimento em cada lado da quadra, e um mínimo de 2 metros de altura desde a altura da rede.

Se a bolinha passa a rede, pica no lado contrário, sai fora da quadra e volta ao jogo por ter batido em qualquer objeto alheio a quadra, se considerará que o jogador que tirou a bolinha para fora venceu o ponto, ainda que o adversário poderia devolvê-la.

Se a bolinha passa a rede, pica no lado do adversário, e saia da quadra por algum buraco ou imperfeição das telas metálicas ou fique presa nesta, o ponto será do jogador que jogou a bolinha.

Um jogador poderá golpear a bolinha em qualquer uma das suas paredes e fazer com que esta passe por cima da rede e pique no lado contrário, exceto para o saque.

Uma bolinha que pique no ângulo formado por uma das paredes do "U" e o chão, será considerada boa. (esta bola é familiarmente conhecida como "ovo", é boa).

REGRA 16 - VOLEIO

Todo jogador poderá devolver a bolinha de voleio, com exceção do saque.

REGRA 17 - BOLINHA QUE ATINGE ALGUMA INSTALAÇÃO

Se a bolinha em jogo atinge qualquer parte das instalações depois de ter picado na quadra, a bolinha permanecerá em jogo e deverá ser devolvida antes que pique pela segunda vez em seu lado.

Se a bolinha bate nos holofotes (iluminação) ou no teto, em caso de quadras cobertas, o ponto termina.

REGRA 18 - DEVOLUÇÃO VÁLIDA

A devolução será validada:

- a) Se a bolinha tocar a rede, seus postes (desde que dentro da área de jogo), e depois picar no campo contrário
- b) Se a bolinha picar no seu campo e atingir uma das paredes e voltar ao lado que a lançou, e na seqüência for golpeada por um jogador, sempre e quando, ele ou nenhuma parte de sua roupa ou raquete tenha tocado a rede, seus postes ou o lado do adversário.
- c) Se como conseqüência da direção e força do golpe, a bolinha pique no lado adversário e saia da quadra, bata no teto ou nas luminárias, ou em qualquer objeto alheio às instalações da quadra.
- d) Se a bolinha em jogo atinge algum objeto situado no chão do lado adversário alheio a esse mesmo jogo (outra bolinha, qualquer detalhe do uniforme e também a raquete). O ponto será do jogador que jogou a bolinha.
- e) Se a bolinha pica no lado adversário e depois toca na tela metálica ou alguma das paredes. O adversário deverá devolvê-la antes que pique pela segunda vez em seu lado da quadra.
- f) As deixadinhas / mexicanas serão consideradas boas sempre que o jogador não tenha batido na bolinha duas vezes e o impacto na mesma se dê em um mesmo movimento.

REGRA 19 - PONTO PERDIDO

A dupla perderá o ponto:

- a) Se um jogador da dupla, sua raquete ou qualquer objeto que leve consigo, toque alguma parte da rede, incluindo os postes, poste vertical intermediário, o terreno do lado contrário da quadra, incluindo a tela, enquanto a bolinha estiver em jogo. Se considera parte integrante da rede o poste vertical intermediário situado em quadras sem portas até uma altura de 0,92 metros desde o chão. A partir de 0,92 metros, o poste vertical intermediário é considerado zona neutra, pois os jogadores poderão agarrar-se a ele.
- b) Se a bolinha picar pela segunda vez no seu campo antes de ser rebatida.
- c) Se rebate a bolinha de voleio antes que esta tenha ultrapassado a rede.
- d) Se um jogador devolve a bolinha de tal forma que pegue diretamente em qualquer uma das paredes do lado oposto da quadra, na tela ou em algum objeto alheio a quadra.
- e) Se um jogador devolve a bolinha, bate na rede ou em seus postes, e depois não picar no campo contrário.
- f) Se um jogador bater duas vezes seguidas na bolinha (dois toques).
- g) Se a bolinha que está em jogo atingir o jogador ou qualquer objeto que leve consigo, exceto a raquete.
- h) Se um jogador rebater a bolinha e esta atingir alguma das telas ou o chão do seu lado da quadra.
- i) Se atinge a bolinha, lançando de encontro a ela (bolinha) a raquete.
- j) Se pular por cima da rede enquanto o ponto estiver em jogo.
- k) Ao voltar da bolinha, somente um jogador poderá rebatê-la. Se ambos jogadores da dupla, seja simultaneamente ou consecutivamente atingem a bolinha, perderão o ponto.

NOTA: Não se considera dois toques quando dois jogadores tentam atingir a bolinha simultaneamente, mas somente um a toca e o outro atinge a raquete do companheiro.

REGRA 20 - (TRANSITÓRIA)

Em algumas quadras, entre os postes que prendem a rede e as telas fica um espaço. Se a bolinha passar por este espaço, somente será considerada boa se no juízo do árbitro tiver passado por uma altura superior a da rede.

REGRA 21 - CONTINUIDADE DO JOGO

A partida deverá ser contínua a partir do primeiro saque até o término, exceto:

- a) Nos períodos de descanso permitidos (regra 1).
 - b) Nas viradas de lado da quadra (regra 1).
 - c) Nas partidas jogadas em 5 sets, onde poderá haver um descanso de 10 (dez) minutos (regra 13).
- d) A partida nunca deverá ser suspensa, atrasar ou ter interferência, com o propósito de permitir que um jogador recupere forças ou receba instruções ou conselhos (exceto nos tempos permitidos)

O juiz árbitro será o que determina dita suspensão, atraso ou interferência. Não haverá tolerância para a perda natural das faculdades. Ficarão a critério do juiz árbitro os casos como resultado de acidentes.

Se uma partida deve ser suspensa por razões alheias aos jogadores (chuva, falta de luz, etc...) ao ser reiniciada a partida, as duplas terão direito a um aquecimento ou batida de bola, de acordo com o seguinte:

- a) Até cinco minutos de suspensão não tem aquecimento.
- b) De seis a vinte minutos de suspensão, 3 minutos de aquecimento.
- c) Mais de vinte e um minutos de suspensão, cinco minutos de aquecimento.

A partida deverá iniciar exatamente de onde e como foi finalizada no momento da suspensão, quer dizer, no mesmo game, mesmo sacador, mesma posição em quadra e a mesma ordem de saque.

Se a suspensão se deve a falta de luz, se deverá parar a partida quando a soma de jogos seja par no set que se está jogando, para que ao reiniciá-lo fiquem ambas duplas no mesmo lado que quando se produziu a suspensão.

REGRA 22 - SUBSTITUIÇÃO DE BOLINHAS

A substituição das bolinhas durante uma partida será a seguinte:

Nas partidas anteriores às finais, se substituirão as bolinhas em caso de ter que jogar um terceiro set, exceto em semifinais e finais.

Em semifinais e finais a troca das bolinhas se dará da seguinte forma: a primeira troca quando se tenha disputado os 11 primeiros games. A troca seguinte quando se tenha disputado os 13 games seguintes e assim sucessivamente.

A partida será disputada com três bolinhas, que não poderão ser substituídas a mesmos que a regra assim indique ou com a permissão do juiz árbitro do torneio.

Nos casos em que as bolinhas devam ser substituídas depois de um número determinado de games e não são trocadas na seqüência correta, o erro deverá ser corrigido quando tenha que sacar novamente a dupla que deveria ter o direito de sacar com bolas novas, antes do erro. Depois disso, as bolinhas serão trocadas de maneira que o número de games entre as trocas seja o originalmente previsto.

Quando se perde uma bolinha, o árbitro autorizará que se reponha a bolinha nas mesmas condições que as que estão no jogo. Não sendo assim, se trocará o jogo completo de bolinhas.

NORMAS DE ETIQUETA E CONDUTA

PONTUALIDADE.

As partidas acontecerão sem demora nos horários marcados. O horário das partidas serão publicados com tempo suficiente, sendo obrigação do jogador informar-se do mesmo. A ordem de jogo não poderá ser alterada sem a autorização do juiz árbitro do torneio.

O juiz árbitro dará por finalizada uma partida se um dos jogadores não estiver na quadra preparado para jogar dez minutos depois da hora previamente marcada para o início da mesma, dando como vencedora a dupla adversária.

INDUMENTÁRIA.

O jogador deverá apresentar-se com seu uniforme limpo e em condições, não sendo permitidas camisetas sem mangas nem trajes de banho. Em caso de não cumprimento, será sinalizada a falta, devendo substituir a roupa por outra regulamentada. Em caso contrário será desclassificado.

Nas competições por equipes se recomenda que os jogadores usem a mesma roupa, ainda que não seja obrigatório.

Os jogadores podem usar calçados, roupas e raquetes que desejem. Desde que sejam regulamentadas.

IDENTIDADE

Os participantes deverão credenciar, quando assim o solicitar o árbitro, sua identidade, nacionalidade, idade e em geral qualquer outra circunstância diretamente relacionada com a competição, mediante a apresentação dos documentos oportunos.

CONDUTA E DISCIPLINA

Todo jogador deverá comportar-se de forma cortês e educada durante todo o tempo que permaneça no âmbito de qualquer competição, ainda que não esteja participando dela, e respeitar qualquer pessoa que se encontre na mesma.

- Área do jogo.

O jogador, ou jogadores, não poderão deixar a área do jogo durante uma partida, incluindo o aquecimento, sem autorização do árbitro, exceto nas trocas de lado.

- Conselhos e instruções.

Os jogadores poderão receber conselhos e instruções durante a partida, de seu capitão ou treinador, tanto nas competições de duplas como nas por equipes.

- Entrega de prêmios.

Os jogadores ou equipes que disputem as finais deverão participar da entrega de prêmios que se realizará após a mesma, a menos que não possam ficar por lesão ou indisposição comprovadas, ou impossibilidades razoáveis.

- Demoras injustificadas.

Serão permitidos 25 (vinte e cinco) segundos entre ponto a ponto, e 90 (noventa) segundos para troca de lado. Se o jogador não está pronto para recomeçar o jogo ao contar “tempo”, o árbitro poderá adverti-lo.

O tempo estabelecido para o aquecimento prévio a uma partida será de 5 (cinco) minutos.

No caso em que um jogador se lesiona, comprovando-se que não pode continuar o jogo, será concedido 3 (três) minutos para sua atenção ou recuperação. Se a suspensão se realiza durante a troca de lado, o jogador poderá receber assistência médica dentro deste intervalo, podendo voltar a recebê-la nas próximas trocas de lado, desde que respeitados os 90 segundos em cada troca. A perda de condição física e lesões como estiramentos, câibras, etc... serão motivo para falta de continuidade do jogo.

- Obscenidades audíveis e visíveis.

Obscenidades audíveis se definem como o uso de palavras comumente conhecidas e entendidas como de má educação ou ofensivas, e que sejam ditas claramente e com força suficiente para serem ouvidas pelo árbitro, espectadores e organizadores do torneio. Por obscenidades visíveis, tem que se entender a caracterização de sinais ou gestos com as mãos, e/ou bolinha que comumente tenham significado obsceno e ofendam as pessoas.

- Abuso da bolinha.

Os jogadores não poderão em nenhum momento atirar violentamente, em qualquer direção, uma bolinha fora da quadra, ou jogá-la agressivamente ao outro lado da rede, enquanto não se está em jogo.

- Abuso da raquete.

Os jogadores não poderão em nenhum momento lançar intencionalmente nem golpear a raquete contra o chão de forma violenta, nem contra a rede, a cadeira do árbitro, as paredes, as telas ou qualquer outro elemento da pista.

- Abuso verbal e abuso físico ou agressão

O comportamento, atitudes e gestos agressivos e anti-desportivos dos jogadores, quando os jogadores se dirigirem ao árbitro, adversários, parceiro de dupla, espectadores ou qualquer pessoa relacionada com o torneio, se julgará como abuso verbal e insulto, assim como qualquer expressão oral que, sem ser considerada insulto, tenha embutida o menosprezo ou notório desrespeito a tudo isto.

A violação de qualquer dos aspectos mencionados será penalizada pelo juiz árbitro da competição. Estas normas de conduta são aplicáveis em todos os torneios, em suas diversas classes ou categorias, afetando a todos os jogadores participantes em competições da FIP.

O juiz árbitro registrará em ata correspondente os incidentes ocorridos, para a consideração posterior do Comitê de disciplina da FIP.

Federação Internacional de Pádel - FIP
Aprovado na assembléia geral de Curitiba (Brasil)
em 18 de julho de 2003.