



REGULAMENTO GERAL E ESPECÍFICO

JOGOS DOS SERVIDORES – 2024 REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art.1º Os Jogos dos servidores 2024 serão promovidos pela Coordenação de Qualidade de Vida, Saúde e Segurança no Trabalho com o apoio da PROEXT do INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO.

Art.2º- Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para o desenvolvimento e realização, de forma harmônica e disciplinada, do esporte escolar da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

TÍTULO II

DAS FINALIDADES

Art.3º- Os Jogos dos servidores 2024, manifestação lúdica esportiva do nosso instituto, terão como finalidades principais:

- a) Organizar e implementar uma atividade esportiva lúdica, com ênfase no envolvimento dos servidores através dos esportes coletivos, individuais e de aventura, jogos de salão e jogos populares.
- b) Favorecer o bom relacionamento entre servidores;
- c) Despertar o prazer pela prática esportiva, com ênfase na questão lúdica;
- d) Promover a saúde e a qualidade de vida por meio do incentivo às práticas desportivas;
- e) Favorecer o clima organizacional por meio da convivência, do sentimento de pertença/pertencimento e da satisfação em estar no ambiente de trabalho;
- f) Respeitar o espírito de jogo limpo (fair play), primando pela ética, pelo respeito e pela honestidade.

TÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art.4º Os Jogos dos servidores 2024 serão realizados no período de 30 e 31 de outubro e 01 de novembro de 2024.

Art. 5º- A estrutura básica dos Jogos dos servidores 2024 será assim constituída:

COMISSÃO GERAL ORGANIZADORA

- Geilane Mirelle De Carvalho Costa - 2009547
- Ana Mariana Fires Dos Santos Nascimento - 2391342
- Carlos Henrique Aquino - 1104874
- Carlos Henrique Da Silva Menino - 1520287
- Elieth Oliveira Brandão -1882419
- Ernando Araújo de Sousa - 1048523
- Felipe Piauilino Gomes Santos (2157990)
- Filipe Dimon Nascimento Lima - 1652149
- Jose Marcio Gondim De Vasconcelos Filho - 1781686
- Leopoldina Francimar Amorim Coelho Diniz (1790764)
- Maria Eva dos Santos Pinheiro - 2218869
- Otaviana Maria Tabosa Araújo Leal - 1961454
- Renata Galvao De, Lima - 1893080
- Sandra Regina Da Silva Galvão - 1782078
- Tarcisio David Konna Nunes Santos - 1213949
- Wyara Da Silva Do Espirito Santo - 2397504
- Yanne Carolina de Souza Nascimento (3377480)

I – COMISSÃO GERAL ORGANIZADORA

A Comissão Geral Organizadora terá a função de responder pela execução geral. Compete à Comissão Geral Organizadora:

- a) Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- b) Elaborar o Regulamento Geral dos jogos;
- c) Coordenar os trabalhos das demais comissões;
- d) Buscar e promover a realização de contatos para levantar recursos para a realização do evento;
- d) Levantar e providenciar a aquisição de premiações (medalhas);
- e) Elaborar e divulgar o relatório final.

II – COMISSÃO TÉCNICA DESPORTIVA

Compete à Comissão de Desportos:

- a) Elaborar o sistema de disputa dos campeonatos a serem utilizados, bem como formular as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- b) Planejar e realizar o Congresso Técnico com o Representante de cada Equipe;
- c) Designar as autoridades responsáveis pela execução das competições (árbitros, mesários e demais auxiliares);
- d) Organizar a classificação dos concorrentes e indicar os vencedores dos campeonatos sob a sua direção;

- e) Propor, quando necessário, a aplicação de penalidades aos atletas, equipes e dirigentes, tendo como base a Legislação Esportiva vigente;
- f) Providenciar materiais e instalações necessários para a realização das competições;
- g) Tomar conhecimento das ocorrências verificadas nos locais de competição, a fim de solucioná-las;
- h) Fornecer subsídios à assistência médica para elaboração de um cronograma de atendimento e acompanhamento;
- i) Emitir informações diárias sobre o andamento das competições para a elaboração dos Boletins Informativos Oficiais;
- j) Receber os recursos e encaminhá-los à Comissão Disciplinar;
- k) Receber, classificar e arquivar toda a documentação dos jogos;
- l) Resolver, no que se refere à parte técnica, os casos omissos;
- m) Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

III- COMISSÃO DISCIPLINAR

Compete à Comissão Disciplinar:

- a) Apreciar e julgar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante todo transcorrer dos jogos.
- b) Reunir-se, quando houver apelação ou, quando solicitada pela Comissão Geral Organizadora.
- c) Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou aos princípios de ética desportiva e de conduta com base no código de ética do servidor público e na Lei 8112/1990, dentro ou fora das competições.
- d) Elaborar o relatório final e encaminhar à Comissão Geral Organizadora.

IV- COMISSÃO DE CERIMONIAL

Compete à Comissão de Cerimonial:

Organizar e dirigir a solenidade de abertura dos jogos, constando de:

- a) Desfile e concentração das equipes;
- b) Hasteamento dos pavilhões oficiais;
- e) Execução do Hino Nacional Brasileiro;
- f) Acendimento do fogo simbólico;
- g) Declaração de abertura;
- h) Juramento do atleta;
- i) Entrega de medalhas;
- j) Outras atividades correlatas.

Parágrafo 1: No Cerimonial de Abertura é obrigatória a participação de todas as equipes inscritas.

Parágrafo 2: Cada equipe deverá obrigatoriamente desfilar, tendo os representantes devidamente uniformizados.

V- COMISSÃO DE SAÚDE

Compete à comissão de saúde estruturar as condições para prestar os primeiros atendimentos no caso de intercorrências durante a realização dos jogos.

VI - COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO E MÍDIA

Compete à comissão de comunicação e mídia divulgar e acompanhar o evento antes, durante e depois de sua realização, postando as devidas notícias e imagens no site da instituição.

TÍTULO IV

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 6º – O Congresso Técnico e sorteio da tabela para a realização dos Jogos dos servidores 2024 acontecerão de forma virtual, por meio de uma *live*, em 21/10/2024 , às 17 horas, e deverão participar a Coordenação Geral do evento e os representantes de cada equipe e poderão participar todos os servidores inscritos.

TÍTULO V

DAS INSCRIÇÕES, PARTICIPANTES, CAMPEONATOS E FORMAS DE DISPUTAS.

Art.7º Todos os servidores interessados em participar dos jogos deverão preencher o formulário de inscrição indicando as modalidades nas quais pretende participar. O Formulário só será aceito mediante o correto preenchimento e devido atendimento de todas as prerrogativas definidas para os jogos.

Art.8º- As inscrições dos jogos estarão abertas de 04/10 a 14/10 de 2024

Art. 9º- Após as inscrições, serão montadas as equipes de cada Campus para participação no evento.

Art.10º- Poderão participar dos Jogos dos servidores 2024, servidores ativos ou aposentados pertencentes ao quadro do IFSertãoPE.

Art.11º - As equipes serão formadas por campus/unidade de lotação.

Parágrafo 1º- caso haja necessidade em virtude de número insuficiente de inscritos, a comissão organizadora poderá sugerir a junção de um ou mais campi para formação das equipes.

Parágrafo 2º- Caso o(a) servidor(a) inscrito (a) não possa comparecer no dia da competição, este(a) poderá ser substituído(a) por outro(a) servidor(a), devendo informar a comissão organizadora do evento, até dia 25/10, através do e-mail csaudeqv@ifsertao-pe.edu.br.

DO CAMPEONATO

Art. 12- Serão disputadas as seguintes modalidades:

| Nº | MODALIDADE | NAIPE | MÍNIMO DE ATLETAS | MÁXIMO DE ATLETAS |
|----|------------------------|------------|-------------------|-------------------|
| 01 | FUTSAL | MASC e FEM | 8 | 12 |
| 02 | VOLEIBOL | MASC e FEM | 6 | 12 |
| 03 | NATAÇÃO | MASC e FEM | 1 | Ilimitado |
| 04 | VÔLEI DE AREIA (DUPLA) | MASC e FEM | 2 | Ilimitado |
| 05 | ATLETISMO | MASC e FEM | 1 | Ilimitado |
| 06 | XADREZ | MISTO | 1 | Ilimitado |
| 07 | TÊNIS DE MESA | MISTO | 1 | Ilimitado |
| 08 | DOMINÓ | MISTO | 2 | Ilimitado |
| 09 | DAMA | MISTO | 2 | Ilimitado |
| 10 | PÔKER | MISTO | 3 | Ilimitado |
| 11 | QUEIMADA | FEMININO | 7 | 10 |
| 12 | BASQUETE 3x3 | MASC | 3 | 5 |

DAS FORMAS DE DISPUTAS

Art. 13 As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes nas Confederações Desportivas Nacionais à data da realização dos Jogos dos servidores 2024, salvo as adaptações previstas neste regulamento, no Regulamento Especifico de cada modalidade (em anexo a este Regulamento Geral).

Art. 14 - Forma das Disputas:

As modalidades coletivas e individuais serão realizadas em eliminatória simples ou de acordo com a possibilidade de encaixe de número maior de jogos a depender do tempo disponível para o evento.

TÍTULO VI

NORMAS DAS MODALIDADES, PREMIAÇÃO E PROTESTOS DAS NORMAS DAS MODALIDADES

Art.15º – As competições dos Jogos dos servidores 2024, de todas as modalidades, serão regidas por suas respectivas Regras Oficiais, em tudo o que não for explicitado neste Regulamento.

TÍTULO VII

REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 16 – FUTSAL

§1º - Os jogos serão realizados em dois tempos de 15 minutos e em caso de empate no tempo normal cobranças alternadas de pênalti para definir o vencedor. O vencedor estará classificado para a fase seguinte.

§2º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) vitória – 03 pontos
- b) Vitória nos pênaltis – 02 pontos
- c) Derrota nos pênaltis – 01 ponto
- d) derrota– 00 ponto

§3º- Dois cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

PARÁGRAFO ÚNICO - No caso de **WO**, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

Art. 17 - VOLEIBOL

§1º - Os jogos serão realizados em dois sets de 15 pontos. Havendo empate em relação aos sets vencidos será realizado um terceiro set, também de 15 pontos, para definir o vencedor.

§2º- No caso de duas ou mais equipes terminarem uma fase igualadas em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a) Confronto direto;
- b) Sets average;
- c) Pontos average;
- f) Menor número de Cartões Vermelhos;
- g) Menor número de Cartões Amarelos;
- h) Sorteio.

§3º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) vitória 2x0 – 03 pontos
- b) Vitória 2x1 - 02 pontos
- c) Derrota 2 x 1 - 01 ponto
- d) derrota 2 x 0 – 00 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO - No caso de **WO**, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

ART. 18 NATAÇÃO

§. 1º - O servidor poderá nadar até 03 (três) provas individuais e 01 (um) revezamento.

§. 2º - As provas serão realizadas em categoria, conforme abaixo

Categoria A - até 35 anos

Categoria B - 36 até 50 anos

Categoria C - Acima de 50 anos

§. 3º - Cada campus deverá cadastrar a relação nominal de seus respectivos servidores por prova até a data estabelecida para a inscrição nos jogos.

§. 4º - O balizamento dos servidores nas provas será definido por ordem alfabética. O campus deverá informar se participará dos revezamentos.

§ 5º – As séries deverão ter distribuição equitativa dos participantes quando o número de servidores inscritos na prova for maior que o número de raias disponíveis.

§ 6º – As provas serão disputadas em final por tempo. Em todas as séries haverá, no máximo, duas saídas, caso se faça necessário.

§ 7º Para fins de pontuação serão registrados até o 8º lugar de cada prova. Os revezamentos terão contagem de pontos em dobro.

1º lugar: 09 pontos

5º lugar: 04 pontos

2º lugar: 07 pontos

6º lugar: 03 pontos

3º lugar: 06 pontos

7º lugar: 02 pontos

4º lugar: 05 pontos

8º lugar: 01 pontos

ART. 19 XADREZ

§. 1º - A competição de Xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com este **regulamento** e as regras oficiais da **Federação Internacional de Xadrez - FIDE (Leis do Xadrez)**, adotadas pela **Confederação Brasileira de Xadrez – CBX**.

§. 2º - A competição será realizada em 1 torneio geral individual, sem separação por naipe (masculino e feminino). A premiação será separada, contemplando os três primeiros colocados de cada naipe.

§. 3º - O Torneio será disputado pelo sistema suíço, onde o número de rodadas será adequado ao número de inscritos, e com a utilização do programa de emparelamento Swiss Perfect 98 ou similar, recomendado pela FIDE.

§4º - Serão utilizados os seguintes critérios, na ordem abaixo, para definir o ranking inicial:

1. Ordem alfabética.

§ 5º - O tempo de jogo será de 10 minutos para cada jogador (sem acréscimo).

§ 6º - A contagem dos pontos será feita nos padrões da FIDE:

- 1- Vitória: 1 ponto
- 2- Empate: 0,5 ponto
- 3- Derrota: 0 ponto

§ 7º - Depois de apurados todos os resultados, os(as) atletas vencedores (as) serão aqueles que obtiverem o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

§ 8º - Em caso de empate na pontuação final, serão adotados, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

- 1- Confronto direto;
- 2- Milésimos (Buchholz);
- 3- Milésimos (Buchholz) totais;
- 4- Número de vitórias;

§ 9º - É expressamente proibido trazer para o ambiente de jogo quaisquer dispositivos eletrônicos, celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. Se for evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo ele deve perder a partida. O oponente deve vencer. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término desta, enquanto a rodada estiver em andamento.

§ 10º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão dos jogos, com a anuência da comissão técnica esportiva.

ART. 20 – DOMINÓ

- 1- As duplas para os Jogos dos Servidores serão formadas pela quantidade de inscritos de cada Campus. Ex: O campus que fez a inscrição de 6 jogadores contará com 3 duplas para representá-lo. Caso o número de inscritos seja número ímpar, poderá fazer dupla com Servidor de outro Campus.
- 2- Todos os participantes devem estar cientes do regulamento da competição, e precisam estar no local de competição 10min antes do início dos jogos para confirmação das duplas.
- 3- Para definir-se quem inicia cada partida, um jogador da mesma misturará as pedras, logo após, cada jogador virará uma pedra, sendo o primeiro a jogar aquele que virar a pedra maior.
- 4- Cada jogador começa o jogo com 7 pedras.
- 5- **Cada vitória conferirá à equipe vencedora a seguinte pontuação:**
 - Batida de carroça nas duas pontas vale 4 pontos (quadrada).
 - Batida nas duas pontas (lá-e-lô) vale 3 pontos.
 - Batida simples, de carroça, vale 2 pontos.
 - Batida simples, vale 1 ponto.
 - A dupla que fizer 6 pontos ou mais primeiro passa para a fase seguinte.**
- 6- A dupla será advertida a primeira vez em que cometer uma falta relacionada abaixo, e será penalizada com meio ponto a menos a cada falta repetida:
 - A) O jogador só pode tocar as pedras quando for sua vez de jogar.
 - B) O jogador não pode sair antecipado, ou colocar a pedra fora de posição.
 - C) O jogador não pode jogar mais de uma pedra de cada vez.
 - D) O jogador não pode bater forte na mesa ou empurrar as pedras.

- E) O jogador não pode passar falso
- F) O jogador não pode passar mais de 30 segundos para avisar que passou.
- G) O jogador não pode demorar mais de 1 minuto para jogar.
- H) O jogo pode ser fechado, não sendo permitido ao jogador qualquer tipo de consulta ao parceiro ou adversário. O vencedor da partida fechada será a equipe (somatório da dupla) que tiver com menor número de pontos na mão.
- I) Em fechamento de jogo devem bater na mesa como se fossem passando (até o jogador que efetuou a jogada). Após a batida do último jogador, as pedras devem ser mostradas para contagem.
- J) Não pode fazer qualquer sinal ao parceiro, vibrar ou fazer algum gesto.
- K) O jogador não pode beber, fumar, telefonar ou participar de qualquer atividade alheia ao jogo.
- L) O jogador não pode deixar a pedra cair fora do tabuleiro.
- M) Se durante a mexida de pedras, virar alguma, deverá ser feita nova mexida.
- N) O jogador não pode sair da mesa antes do término.
- O) Todos os jogadores devem permanecer com os braços sobre as pernas quando não for sua vez de jogar.
- P) Não pode reclamar, gritar, ou discutir durante a partida, seja com o parceiro ou com os outros jogadores.
- Q) Não pode induzir os jogadores da equipe adversária ao erro.

7- Em caso de desistência de algum jogador ou dupla, durante o torneio, a dupla adversária passará automaticamente à fase seguinte.

8- Não será permitida a circulação ou presença de jogadores na área reservada aos jogos, bem como, de pessoas alheias ao torneio em disputa, sendo que após o término das partidas, as equipes deverão se retirar dos espaços dos jogos para não influenciar as demais disputas.

9- Os casos omissos serão resolvidos pela Organização do Torneio.

10- A Comissão do torneio poderá eliminar uma dupla por motivos de postura inconveniente ao bom andamento do torneio. Caso esse fato venha a acontecer será adotado o mesmo critério de abandono de competição.

11- A dupla vencedora da última partida será considerada campeã.

ART. 21 - DAMA

§. 1º - Serão obedecidas as regras da CBD e o constante neste regulamento.

§. 2º - O torneio será no sistema suíço. O emparelamento será pelo Swiss Perfect 98 ou software similar.

§. 3º - O número de rodadas será decidido pela organização, em função do número de participantes.

§. 4º - A duração máxima de cada partida será de 20 minutos.

Observação: O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Empate: Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Finais de:

2 damas contra 2 damas; 2 damas contra uma;

2 damas contra uma dama e uma pedra;

Uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.

- PREMIAÇÃO: Será realizada no final de todas as rodadas. Serão premiados os três primeiros colocados do feminino e do masculino.

ART. 22 - PÔKER

| Nível/25 min | Blind: smol / big | BB ante |
|---|--------------------------|----------------|
| 1 | 100/100 | 100 |
| 2 | 100/200 | 200 |
| 3 | 200/400 | 400 |
| 4 | 300/600 | 600 |
| 5 | 400/800 | 800 |
| 6 | 500/1000 | 1000 |
| 7 | 600/1200 | 1200 |
| 8 | 800/1600 | 1600 |
| 9 | 1000/2000 | 2000 |
| 10 | 1000/2500 | 2500 |
| 11 | 1500/3000 | 3000 |
| 12 | 2000/4000 | 4000 |
| 13 | 3000/6000 | 6000 |
| 14 | 4000/8000 | 8000 |
| 15 | 5000/10000 | 10000 |
| 16 | 6000/12000 | 12000 |
| 17 | 7000/14000 | 14000 |
| 18 | 8000/16000 | 16000 |
| 19 | 10000/20000 | 20000 |
| 20 | 15000/30000 | 30000 |
| 21 | 30000/60000 | 60000 |
| 22 | 60000/120000 | 120000 |
| 23 | 80000/160000 | 160000 |
| 24 | 100000/200000 | 200000 |
| 25 | 100000/250000 | 250000 |
| 26 | 150000/300000 | 300000 |
| 27 | 150000/350000 | 350000 |
| 28 | 300000/600000 | 600000 |
| 29 | 300000/650000 | 650000 |
| REGRAS GERAIS | | |
| <ol style="list-style-type: none">1. Este torneio não possui intervalos, com exceção de uma pausa para a formação da mesa final.2. O torneio será jogado com um Big Blind Ante. Em qualquer situação o Ante sempre é postando anterior ao Big Blind.3. Redraw com 24, 16 e 9 jogadores.4. As decisões do Diretor do Torneio são finais e não permitem recurso; | | |

ART. 23 – ATLETISMO

§1º - As provas serão realizadas em categoria, conforme abaixo:

Categoria A - até 35 anos

Categoria B - 36 até 50 anos

Categoria C - Acima de 50 anos

§2º- Cada servidor poderá participar de até 3 provas individuais e das 2 provas de revezamento.

§3º- Cada Instituição não poderá ter mais que 2 atletas por prova;

§4º- Nas provas dos revezamentos serão considerados reservas todos os(as) servidores inscritos na modalidade, sendo autorizado a substituição dos(as) 4 no ato da confirmação da prova.

§5º- Nas provas do revezamento cada campus só poderá participar com 1 equipe.

§.6º - Os(as) servidores (as) das provas de pista, adentrarão 15 minutos antes do início das mesmas, e os das provas de campo 30 minutos antes do início das mesmas.

§.7º - Será permitida alteração ou substituição dos(as) servidores até a realização do congresso técnico da modalidade, desde que esteja cadastrado no atletismo.

§.8º - A classificação para critérios de pontuação será do 1º ao 8º lugar em todas as provas.

§9º- Para efeito de pontuação os revezamentos serão contados em dobro e os recordes terão uma bonificação de 5 pontos quando superados, sendo dada para todos os servidores que superarem o recorde anterior.

| | | |
|----------------------|---------------------|---------------------|
| 1º Lugar - 13 pontos | 2º Lugar - 8 pontos | 3º Lugar - 6 pontos |
| 4º Lugar - 5 pontos | 5º Lugar - 4 pontos | 6º Lugar - 3 pontos |
| 7º Lugar - 2 pontos | 8º Lugar - 1 ponto | |

§10º- Em caso de pistas com menos de oito raias, a complementação para critérios de classificação, serão considerados os tempos da semifinal.

§.11º - Em caso de empate na contagem final dos pontos será considerada melhor classificada a equipe que:

- tiver obtido o maior número de 1º lugar;
- persistindo o empate, o maior número de 2º lugar;
- persistindo o empate, o maior número de 3º lugar e assim sucessivamente;
- persistindo o empate, recorrer-se-á ao sorteio.

§.12º - As provas serão as seguintes:

| MASCULINO | FEMININO |
|---------------------|---------------------|
| 400m rasos | 400m rasos |
| 1500 m rasos | 1500 m rasos |
| Arremesso de peso | Arremesso de peso |
| Lançamento de dardo | Lançamento de dardo |
| Lançamento de disco | Lançamento de disco |
| Salto em distância | Salto em distância |

§.13º - Os casos omissos ao regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade

ART. 24 - VÔLEI DE AREIA

§1º - A competição de Vôlei de areia dos Jogos dos Servidores do IFSertãoPE 2024, será realizada de acordo com este **regulamento** e as regras oficiais da **Confederação Brasileira de Voleibol (CBV)**.

§2º - Os jogos serão realizados em melhor de 2 sets de 15 pontos. No caso de empate nos dois primeiros sets, será realizado um set de desempate de 15 pontos.

§3º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- **Vitória 2 x 0**- 3 pontos
- **Vitória 2 x 1** – 2 pontos
- **Derrota 2 x 1** – 1 ponto
- **Derrota** - 0 ponto
- **WO** - 0 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO- No caso do WO, a equipe vencedora marcará 3 pontos e serão computadas pontuações de 21 x 0 em cada set.

§4º - Os critérios de desempate

Entre duas equipes

- 1- Confronto direto;
- 2- Número de vitórias;
- 3- Sets average;
- 4- Pontos average;
- 5- Sorteio.

Entre três ou mais equipes

- 1- Número de vitórias;
- 2- Sets average;
- 3- Pontos average;
- 4- Sorteio.

§5º - Cada campus poderá participar com 1 dupla masculina e 1 dupla feminina. Cada dupla é composta por 2 jogadores.

§6º - Após a confirmação das duplas pelas regiões participantes e início do primeiro jogo, não haverá substituição de atletas .

§7º - O uniforme de jogo deverá ser: camisa, camiseta e/ou top da mesma cor e modelo e bermuda, calção, short e/ou sunquíni da mesma cor (podendo ter propaganda impressa no

uniforme - exceto propaganda política, alusão a bebida alcoólica ou cigarro), viseiras, bonés, óculos escuros, estabilizadores e demais adereços podem ser diferentes e conter ou não publicidade (salvo as exceções acima).

ART. 25 - BASQUETE 3X3

§1º - Quadra e Bola

1 - O jogo será jogado em uma quadra de jogo de 3x3 com uma cesta. Uma meia quadra de basquetebol tradicional pode ser usada.

§2º - Equipes

1 - Cada equipe deverá ter no máximo 05 jogadores (03 em quadra e 2 substitutos).

§3º - Oficiais do Jogo

1 - O jogo deverá ser conduzido por 02 árbitros(as), 01 oficial de mesa.

§4º - Início do Jogo

1 - O lançamento da moeda determinará qual equipe obtém a primeira posse de bola.

2 - A equipe que vencer o lançamento da moeda pode escolher se beneficiar da posse de bola no início do jogo ou no início de uma eventual prorrogação.

3 - O jogo não pode começar se uma das equipes não estiver na quadra de jogo com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar.

§5º – Pontuação

1 - A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.

2 - A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

3 - A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

§6º - Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

1 - O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.

2 - A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).

3 - Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra de 2 minutos será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.

4 - Uma equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo, a equipe não estiver presente na quadra com 03 jogadores(as) prontos(as) para jogar.

5 - Uma equipe perderá por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos(as) os(as) jogadores(as) da equipe estiverem lesionados(as) e/ou forem desqualificados(as).

§7º - Faltas/Lances Livres

1 - Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas. Os(as) jogadores(as) não são excluídos com base no número de faltas pessoais.

2 - Se a falta é cometida sobre um(a) jogador(a) que está no ato de arremesso, será concedido a este(a) jogador(a) um número de lances livres da seguinte forma:

- Se o arremesso de cesta de campo efetuado for convertido, a cesta será marcada, e terá 1 lance livre como adicional. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;

- Se o arremesso de cesta efetuado dentro do arco não for convertido, terá 1 lance livre. Serão concedidos 2 lances livres se for a sétima falta da equipe;

- Se o arremesso de cesta efetuado atrás do arco não for convertido, terá 2 lances

livres.

3 - Faltas antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 2 faltas para a equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas o time beneficiado não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes - incluindo a segunda falta antidesportiva de um(a) jogador(a) - serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola.

4 - As 7ª, 8ª e 9ª faltas de equipe serão penalizadas com 2 lances livres. A 10ª falta e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 lances livres e perda da posse de bola. Este Artigo se aplica também para as faltas antidesportivas e para as faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe aos §2º, §3º, mas não se aplica em caso de faltas técnicas.

5. Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 lance livre, o check ball deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola quando a falta técnica foi sancionada. O jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

- Se a falta técnica foi cometida por um(a) jogador(a) defensivo(a), então o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos;
- Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe continuará com o tempo em que foi parado. Nota: nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

§8º - Como a Bola é Jogada

1 - Após cada cesta de campo convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Um(a) jogador(a) da equipe que não pontuou deve prosseguir o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco;
- O(a) jogador(a) de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do "semicírculo" embaixo da cesta.

2 - Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco;
- Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando).

3 - Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para atrás do arco (passando ou driblando).

4 - A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um check ball, por exemplo: a troca de bola - entre o(a) jogador(a) de defesa e o(a) de ataque - atrás do arco na parte superior da quadra.

5 - Um(a) jogador(a) é considerado(a) como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.

6 - No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com check ball para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

§9º - Protelação

1 - Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação.

2 - Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso de cesta de campo dentro de 12 segundos. A contagem do relógio de arremesso deverá começar assim que a bola estiver nas mãos do(a) jogador(a) de ataque - após a troca de bola com o(a) jogador(a) de defesa ou depois de uma cesta de campo convertida, embaixo

da cesta.

3 - Um(a) jogador(a) de ataque, após a bola ter sido limpa, não poderá segurar e/ou driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de 5 segundos consecutivos. Nota: se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente atacar para cesta, os(as) árbitros(as) devem dar nestes últimos 5 segundos um aviso para a equipe atacante sobre o tempo restante, contando-os em voz alta e sinalizando-os com o braço estendido.

§10º - Substituições

1 - Ambas as equipes têm o direito de solicitar uma substituição quando a bola se tornar morta e antes do check ball ou do lance livre. O(a) substituto(a) pode entrar no jogo sem qualquer aviso prévio para os(as) árbitros(as) ou oficiais de mesa, enquanto a bola está morta e o cronômetro de jogo está parado. As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final, no lado oposto da cesta, e não necessitam de nenhuma ação dos(as) árbitros(as) ou dos oficiais de mesa.

§11º - Tempos Debitados/ parada técnica

1 - um por equipe de 30 segundos.

§12º - Desqualificação

1 - Um(a) jogador(a) será desqualificado(a) pelo restante do jogo quando este(a) jogador(a) cometer a sua segunda falta antidesportiva. Um(a) jogador(a) desqualificado(a) do jogo pode também ser desqualificado do evento pelo(a) organizador(a). Independentemente disso, o(a) organizador(a) poderá desqualificar o(a) atleta envolvido(a) em atos de:

- violência;
- agressão física ou verbal;
- interferência desonesta em resultados de jogos;
- violação das Regras de Antidoping da FIBA (Livro 4 do Regulamento Interno FIBA).

2 - O(a) organizador(a) pode desqualificar a equipe completa do evento, dependendo da contribuição de seus membros (também pela sua passividade/não ação) em relação ao comportamento mencionado no item 1 do §12º.

ART. 26 - QUEIMADA

§1º - A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras desse regulamento específico.

REGRA 1 - A QUADRA

1.1 - A quadra é de forma retangular no modelo poliesportivo com limitações determinadas pela arbitragem.

1.2 - As linhas determinadas pela arbitragem fazem parte da quadra de jogo.

REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO

2.1 - A partida terá duração de um set livre de tempo, sem intervalo.

2.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerrada quando o último oponente da equipe adversária for eliminado.

2.3 - Será vencedora a equipe que eliminar todos os oponentes da equipe adversária.

REGRA 3 - A BOLA

- 3.1 - serão utilizadas simultaneamente duas bolas, sendo essas de borracha ou handebol feminino.

REGRA 4 - O UNIFORME

- 4.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção. (NÃO É OBRIGATÓRIO QUE SEJA NUMERADA).

REGRA 5 - OS JOGADORES

- 5.1 - A equipe será constituída por no máximo 10 e no mínimo 7 jogadores.
- 5.2 - O capitão da equipe ou os atletas "queimados" lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento, a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.
- 5.3 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.
- 5.4 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.
- 5.5 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.
- 5.6 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.
- 5.7 - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
- 5.8 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.
- 5.10 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.
- 5.11 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".
- 5.12 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
- 5.13 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".
- 5.14 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
- 5.15 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo "
- 5.16 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.
- 5.17 - Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um.

REGRA 6 - O CAPITÃO

6.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.

6.2 - O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.

6.3 O capitão de cada equipe terá direito a 02(duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes.

6.4 - Não é permitido o capitão ceder "vidas" a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.

6.5 - O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas.

7 - O TIRO DE SAÍDA

- O Tiro de saída será executado com as duas bolas posicionadas em local determinado pela arbitragem sendo estas disputadas apenas com as mãos após apito inicial do árbitro.

8 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM

- A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, sendo um principal e dois de linha.
- Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha de fundo auxiliar.

9 - AS SANÇÕES

- Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho).
- São infrações a serem punidas com advertência:
 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.
 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
- São infrações a serem punidas com exclusão:
 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros oficiais e torcidas.
 - Reincidência após advertência.
 - Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.
 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.
 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.
- Os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão, ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados pelo T.R.J.D.

§2º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Disciplinar do evento.

ART. 27 - TÊNIS DE MESA

§1º - A competição de Tênis de Mesa do Intercampi IFSertãoPE 2024, será realizada de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

§2º - As partidas serão de 3 sets de 11 pontos em todas as fases da competição.

PARÁGRAFO ÚNICO - A disputa da final será realizada em melhor de 5 sets. De 11 pontos.

§3º - Os(as) estudantes/atletas deverão estar de posse de sua raquete de acordo com a regra oficial e com borracha autorizada pela ITTF, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas). Não será permitido o uso de camiseta branca, por coincidir com a cor da bola em jogo.

§4º - Esta modalidade será disputada nas competições: individual e por equipe, que acontecerão de maneira isolada, ou seja, sem considerar somatório de pontos ao final.

§5º - Das inscrições.

1 - Cada Instituição poderá inscrever até 3 estudantes/atletas por naipe para as disputas de equipe e individual, sendo 1 por naipe no individual masculino e feminino, e 2 por naipe na equipe.

2 - Os 2 estudantes/atletas da equipe poderão disputar o torneio individual.

§6º - Da forma de disputa:

1 - O torneio individual será disputado em sistema de rodízio simples na fase classificatória, classificando-se os 2 melhores estudantes/atletas para a fase final, que será disputada em sistema de eliminatória simples.

2 - A competição por equipe será disputada em sistema Davis (A x X, B x Y, Dupla, A x Y, B x X) em rodízio simples na fase classificatória e fase final em eliminatória simples (cruzamento olímpico).

§7º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

Vitória - 3 pontos; Derrota - 0 ponto; WO - 0 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO – O(A) atleta/equipe que perder por WO terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito e será desclassificado do referido torneio (equipe ou individual).

§8º - Critérios de desempate:

Entre dois estudantes/atletas/equipes

1- Confronto direto entre 2 equipes ou atletas;

2- Sets average;

3- Pontos average;

4- Sorteio.

Entre três ou mais equipes

1- Sets average;

2- Pontos average;

3- Sorteio.

DA PREMIAÇÃO

Art.28 -Serão conferidas medalhas para os 1º e 2º lugares em todas as modalidades coletivas disputadas e 1º, 2º e 3º lugares em todas as modalidades individuais.

Art. 29 –A entrega de medalhas será realizada no último dia de competição logo após os jogos finais.

DOS PROTESTOS

Art.30 - Caberá à Comissão Disciplinar, constituída neste Regulamento, receber, através de documento escrito entregue em tempo hábil pelo representante de cada equipe, (até 1 hora após o jogo) os protestos manifestados pelas equipes participantes, os quais devem ser motivados pelas situações irregulares decorrentes das disputas realizadas.

Art.31 - Os recursos para julgamento deverão ser apresentados por escrito, devidamente fundamentados e entregues à Comissão Disciplinar, até o prazo máximo de 02(duas) horas após a realização da competição que o originou.

Art. 32 - A Comissão Técnico-Desportiva encaminhará à Comissão Disciplinar as irregularidades constatadas durante a realização dos jogos, independente de protestos das equipes participantes.

Art. 33 - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada, em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.