



★
TABULEIRO
★ DO NORTE ★

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1º - Este Regulamento contém disposições que regem as competições dos Jogos do IFCE Tabuleiro do Norte (JIF-TABULEIRO), no ano de 2019, e obriga aos que com ele tenham relações, a sua total obediência.

Artigo 2º - A interpretação deste Regulamento e o seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral do Evento e comissões.

DAS FINALIDADES

Artigo 3º - Os JIF-TABULEIRO têm a finalidade de promover o conagraçamento esportivo, lúdico, recreativo, cultural e de lazer entre a comunidade acadêmica (alunos e servidores) do campus Tabuleiro do Norte, bem como contribuir com a formação das equipes esportivas da instituição, com vista à promoção do desenvolvimento desportivo, integrativo e honesto do esporte competição.

DAS COMPETIÇÕES

Artigo 4º - Os JIF-TABULEIRO serão realizados no período de 1 a 04 de julho de 2019, com a seguinte caracterização (Tabela 1):

- a) Modalidades esportivas;
- b) Jogos;
- c) Expressões Culturais e Artísticas;

Tabela 1: Caracterização das atividades

MODALIDADES ESPORTIVAS	JOGOS	EXPRESSÕES CULTURAIS E ARTÍSTICAS
<ul style="list-style-type: none">• MINIMARATONA• BASQUETEBOL• FUTSAL• TÊNIS DE MESA• VOLEIBOLEQUIPE• VOLEIBOL DE AREIA(DUPLA)• XADREZ	<ul style="list-style-type: none">• FUTEBOL DIGITAL• DAMA• QUEIMADA• TRAVINHA	<ul style="list-style-type: none">• CERIMÔNIA DE ABERTURA

Artigo 5º - Os JIF serão realizados em três categorias:

1. Discentes: disputada por níveis de ensino e ocorrendo a integração somente para finais em algumas modalidades:
Ensino Técnico e Técnico Integrado
Formação de uma (1) equipe por semestre de cada curso, no seu respectivo nível de ensino, sendo possível a junção entre turmas por falta de representatividade.
2. Servidores: Professores, técnicos e terceirizados, de forma integrada.
3. Egressos: Ex. alunos da instituição que concluíram seus respectivos cursos.

Parágrafo primeiro - A equipe que somar mais pontos nas disputas dentro do Ranque de pontuação será declarada campeã geral dos Jogos.

Parágrafo segundo - O sistema de disputa será através do sistema de eliminatórias simples com a diminuição do tempo oficial de jogo (ou diminuição dos escores estabelecidos), caso seja necessário.

Parágrafo terceiro - Não haverá disputa de terceiro lugar. Será declarada terceira colocada à equipe que tiver perdido para o campeão na fase imediatamente anterior a final.

Parágrafo quarto – A competição está distribuída em masculina, feminina ou mista sendo que para caracterizar as modalidades como mistas, deve obrigatoriamente ter inscrição e participação de ambos os gêneros.

Parágrafo quinto – Haverá uma tolerância de 5 minutos após a convocação para as equipes/atletas iniciarem o confronto. Excedido esse tempo caracteriza-se como WO, a equipe que não comparece será penalizada com diminuição de 5 pontos no ranque.

As regras gerais de cada modalidade apresentam-se em anexos.

DA ORGANIZAÇÃO

Artigo 6º - A organização dos JIF- TABULEIRO terá a seguinte estrutura:

- a) Coordenação Geral: Symon Tiago Brandão de Souza (Professor de Educação Física–Tabuleiro do Norte);
- b) Vice Coordenador: Sávio Fernandes Ribeiro (Servidor técnico-administrativo no setor Gestão de Pessoas – Tabuleiro do Norte);
- c) Representação da Coordenação Técnica Pedagógica: Maria do Socorro Araújo Vale
- d) Representação Dep. de Infraestrutura: Kelyson Caio de Freitas Targino (Servidor técnico-administrativo)
- e) Coordenação de Saúde: Pérsia Regilda Maia Rebouças (CAE – Coordenação de Assistência Estudantil).

COMISSÃO JULGADORA E DISCIPLINAR

Tabela 2: Componentes da comissão disciplinar

Árbitros da partida	Arbitragem
Maria do Socorro Araújo Vale	Pedagoga
Symon Tiago Brandão de Souza	Professor de Educação Física
Adriano Enrique de Oliveira Lima	Direção de Ensino
Francisco Sildemberny Souza dos Santos	Direção Geral

COMISSÃO DE COORDENAÇÃO POR MODALIDADES

Tabela 3: Coordenação por modalidades/atividades

MINIMARATONA	Sávio Fernandes Ribeiro
BASQUETEBOL	Allan da Silva Maia
QUEIMADA	Maria Edinalva Chaves
DAMA	Francisco Ferreira da Silva Junior
FUTEBOL DIGITAL	Adriano Enrique de Oliveira Lima
FUTSAL	Geraldo Venceslau
TÊNIS DE MESA	Jarbas Vidal Nunes Filho
TRAVINHA	Francisco Xavier Granjeiro Júnior
VOLEIBOL EQUIPE	Kelyson Caio de Freitas Targino
VOLEIBOL (DUPLAS) AREIA	Jucineudo Chaves
XADREZ	Francisco George Maia Lima

COMISSÃO DE COMPILAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO RANQUE

Tabela 4: Coordenação de apuração e divulgação do Ranque

Marcelo Henrique de Andrade Costa	Jornalista
Paulo César de Oliveira Januário	Assistente em Administração
Ana Tâmara Menezes Barros	Assistente em Administração
Maria Edinalva da Costa Chaves	Auxiliar em Administração
Mayara Maia Silva	Técnica em Secretariado
Daylson Soares de Lima	Técnico em Assuntos Educacionais

PREMIAÇÃO E PONTUAÇÃO

Artigo 7º – O IFCE oferecerá as seguintes premiações¹:

- a) Medalhas, aos atletas classificados em 1º, 2º lugares de cada modalidade;
- b) Troféus para os 1º, 2º e 3º colocados no ranque do JIF-TABULEIRO, cuja apuração será feita dentro dos seguintes critérios:

Vitória – 10 pontos;

Parágrafo Único - No caso de empate na contagem geral da competição, a melhor classificação reverterá a favor da equipe que obtiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente.

Tabela 5: Critérios, pontuação e premiações por modalidades/atividades.

MINIMARATO NA FUTSAL BASQUETEB OL DAMA FUTEBOL DIGITAL TÊNIS DE MESA TRAVINHA VOLEIBOL EQUIPE VOLEIBOL DUPLAS AREIA XADREZ	Premiação para 1º e 2º classificados e pontuação no ranque para campeões por partida.
---	--

PARTICIPAÇÃO

Artigo 8º - Somente poderão participar dos JIF- TABULEIRO as equipes que encaminharem as fichas de inscrição dos participantes até o dia 24 de maio de 2019, nas modalidades coletivas, bem como até o dia 31 de maio de 2019, nas modalidades individuais às 17h, com protocolo na recepção central.

Artigo 9º - São condições fundamentais para a participação nos JIF- TABULEIRO:

- a) Ser aluno (a) do Campus Tabuleiro do Norte-CE regularmente matriculado, ser servidor ou egresso concludente;
- b) Não estar cumprindo punição disciplinar expedida pelo IFCE;
- c) Estar inscrito na competição;
- d) Estar uniformizado para a disputa das partidas;

Parágrafo Único - É obrigatória a participação no cerimonial de abertura e premiação dos atletas classificados em 1º e 2º lugares nas respectivas modalidades.

Artigo 10º - O número máximo de atletas permitido por equipe para as modalidades coletivas:

Futsal: 15 (5 titulares e 10 reservas)

Voleibol: 15 (6 titulares e 9 reservas)

Voleibol de Areia: 2 duplas

Basquetebol: 15 (5 titulares e 10 reservas)

Queimada: 15 (mínimo de 10 jogadores)

Travinha: 5 (3 titulares e 2 reservas)

¹Passível de alterações conforme previsão orçamentária.

MEDIDAS DISCIPLINARES

Artigo 11 - Os casos disciplinares serão julgados pela Comissão Disciplinar.

Artigo 12 - O atleta/técnico/membro expulso e/ou desqualificado da partida cumprirá suspensão de uma partida (próxima), sendo seu caso analisado pela Comissão Disciplinar, podendo o mesmo ser eliminado da competição.

Artigo 13 - Todos os participantes e espectadores do evento, que se encontrem fora ou dentro da partida, estão sujeitos a esse regulamento disciplinar.

Artigo 14 - O estudante envolvido em ação indisciplinar, participante ou não da competição, estará sujeito, também, às sanções do Regulamento Disciplinar Discente do IFCE.

DISTRIBUIÇÃO DOS ESPAÇOS

	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA
	02/07/2019	03/07/2019	04/07/2019	05/07/2019
MANHÃ	-	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE E IFCE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE E IFCE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE E IFCE
TARDE	-	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE E IFCE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE E IFCE	IFCE
NOITE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE	QUADRA DA ESCOLA PROFISSIONALIZANTE	-

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 38 - Os aquecimentos para as partidas deverão ser realizados antes das equipes entrarem em quadra.

Artigo 39 – Para a Cerimônia de Abertura estão convocadas as representações de equipes por níveis de ensino (discentes) e equipes de servidores, devidamente uniformizadas.

Artigo 40 – Nos casos das equipes/atletas que se sentirem prejudicadas por algum descumprimento das regras poderão entrar com recurso em um prazo de 24 horas a partir do final do confronto.

Artigo 41 - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela organização do evento.

ANEXO 1 – REGULAMENTO DO ATLETISMO

Art. 1º - Na Minimaratona de Atletismo dos Jogos do Instituto Federal – Tabuleiro do Norte/CE será adotada as regras oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo e as adaptações constantes neste regulamento.

Art. 2º - O atleta inscrito que não se apresentar no horário da chamada para a prova estará eliminado da disputa.

Art. 3º - Será obrigatório aos atletas o uso de trajes e calçados apropriados para a disputa das provas, sendo proibido o uso de quaisquer acessórios e adornos proibidos pelas regras oficiais.

Art. 4º - A prova que será disputada é aquela descrita no Regulamento Geral dos Jogos, dividido em masculino e feminino, sendo vencedor aquele que chegar primeiro ao final do percurso.

Art. 5º - Quaisquer dúvidas sobre o sistema de disputa deverão ser esclarecidas pelos competidores e seus técnicos junto com o Coordenador presente no local, antes do início de cada prova.

Art. 6º - As faltas cometidas pelos atletas durante a prova serão decididas pela arbitragem geral, que aplicará a punição correspondente.

Art. 7º - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 2 – REGULAMENTO DO BASQUETEBOL

1. A competição de basquetebol será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB), www.cbb.com.br salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.
2. A partida terá duração de 20 minutos, divididos em 2 tempos de 10 minutos corridos. Tendo intervalo entre o 1º e o 2º tempo de 5 minutos. Em caso de empate, será dada única prorrogação de 5 minutos.
3. As camisas e calções dos atletas de uma mesma equipe deverão ser iguais, com numeração nas costas. Os números a serem utilizados são livres. Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.
4. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente, o participante que for punido com falta desqualificante. Não sofrerá punição o participante que for eliminado da partida por ultrapassar o limite de (08) oito faltas pessoais, (04) duas faltas técnicas ou (04) duas faltas antidesportivas.
5. Caso o W x O ocorra, a equipe que se fizer presente no local e horário estipulado terá seu placar final do jogo como vencedor por 20x00.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 4 – REGULAMENTO DA DAMA

1. O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.
2. O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas.
3. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.
4. A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor.
5. A captura é obrigatória. Não existe o pro.
6. Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.
7. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas. A pedra captura a dama e a dama captura a pedra.
8. A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças.
9. Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).
10. A pedra que durante o lance de captura de várias peças apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama.
11. Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia; não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.
12. Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.
13. O jogador terá o prazo máximo de 15 minutos de dedução.
14. Se o jogador a quem cabe efetuar o lance tocar uma de suas peças, deverá jogá-la. Se o mesmo jogador tocar em mais de uma peça, o adversário terá o direito de designar qual peça tocada deverá ser jogada.

Empates:

 2 damas contra 2 damas;

 2 damas contra uma;

 2 damas contra uma dama e uma pedra;

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

Persistindo o empate a partida será decidida por meio de sorteio.

15. Após o término do tempo vencerá o jogador que tiver o maior número de peças no tabuleiro.
16. Os casos omissos serão resolvidos no ato pela Comissão Organizadora, não cabendo recurso posterior.

ANEXO 5 – REGULAMENTO DO FUTEBOL DIGITAL

1. Com o objetivo de proporcionar uma competição amigável, pedimos a todos os participantes observar sempre o respeito ao adversário.
2. A comissão organizadora informa que não aceitará nenhum tipo de conflito entre os participantes inscritos que não seja a disputa saudável e amigável relacionada ao jogo. Palavrões, xingamentos em geral e brigas podem levar à punição nesse e em torneios futuros.
3. A configuração das partidas seguirá o seguinte formato:

Duração da Partida: 5 minutos

Lesões: Ligadas

Prorrogação: Desligada

Pênaltis: Ligado

Número de Substituições: 3

4. As partidas acontecerão no formato amistoso. Não serão permitidas edições e/ou alterações de jogadores dos times do PES 2019. Os prazos devem ser rigorosamente respeitados, já que não serão estendidos.
5. Embora casos isolados possam ser analisados pela organização do torneio, em geral, aplicam-se os critérios abaixo:

Punições e eliminação do participante.

Cabem à organização do campeonato a eliminação de participantes quando observado algum comportamento incompatível com o adequado para o torneio.

Os motivos que podem levar a uma eliminação ou punição incluem agressões verbais/físicas e não comparecimento no horário marcado.

6. A organização do torneio se reserva no direito de alterar as regras acima ou aplicar punições quando necessário. Ao se inscrever em qualquer um de nossos torneios você automaticamente concorda com o regulamento acima.

ANEXO 6 – REGULAMENTO DO FUTSAL

1. A competição será disputada na categoria masculina e feminina. Será permitida a inscrição de 5 participantes no mínimo e de 15 no máximo. O número máximo de participantes da modalidade contempla todos os componentes informados no ato de inscrição.

2. A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), www.cbfs.com.br obedecendo às normas contidas neste regulamento.

3. As partidas (categoria masculina e feminina) terão duração de 30 minutos corridos (2 tempos de 15 minutos) com intervalo de 3 minutos.

Observação: o cronômetro será parado em pedidos de tempo técnico, atendimento médico, em caso de cartão vermelho e quando o árbitro ou o coordenador técnico entender necessário e determinar.

4. No caso em que seja necessário apontar um vencedor e no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

a) Serão efetuadas cobranças de 03 tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham participado da partida;

b) Persistindo o empate a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.

c) No caso de se chegar à cobrança de penalidades máximas as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior à outra, a equipe com maior número de atletas deverá retirar das cobranças os atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

5. O Sistema de classificação é preliminar.

6. As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais (idênticas, mesma marca) e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única (não será levado em consideração à marca), não é obrigatório ser numerado e meião cor única (não será levado em consideração à marca dos meiões), sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

7. O goleiro usará uniforme com camisa numerada de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e sem zíper.

Permitido o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes dos números de outros atletas de linha. Permitido para o goleiro e demais atletas de linha.

O goleiro de linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros. Poderá ocorrer o uso de colete quando necessário.

O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o short térmico, somente poderá utilizá-lo se for da mesma cor predominante no calção.

O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

8. Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar).

9. O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há a obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.

10. Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.

11. Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

12. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber 03 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não.

A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição. Será anulado apenas o segundo cartão amarelo, recebido na mesma partida e que ocasionou o cartão vermelho.

Se o mesmo atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente 3 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (duas) partidas.

Para fins do disposto neste item entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma fase e no mesmo ano da competição.

13. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1 x 0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 7 – REGULAMENTO DA QUEIMADA

Art. 1º. A Competição de Queimada será realizada de acordo com as regras deste Regulamento.

Art. 2º. A equipe representante de cada turma/categoria poderá inscrever no mínimo 10 (dez) e no máximo 20 (vinte) atletas e 01 (um) técnico.

§ 1º. Será atribuído de forma igualitária o número de vidas necessárias para que as equipes fiquem equiparadas em números de participantes.

Art. 3º. A quadra é de forma retangular e compreende uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura. As linhas fazem parte da quadra de jogo.

Art. 4º. A bola a ser utilizada será a de voleibol ou a de iniciação tamanho 12.

Art. 5º. A equipe deverá dar início à partida com 10 (dez) atletas.

Art. 6º. A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

§ 1º. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

§ 2º. O Tiro de saída é executado pelas equipes nas linhas de fundo de suas quadras, ao sinal do apito do árbitro as equipes poderão se deslocar até ao meio da quadra na tentativa de adquirir a posse de bola e já iniciar o jogo com a possibilidade de queimar algum adversário.

§ 3º. O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.

Art. 7º. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

Art. 8º. 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.

Art. 9º. O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

Art. 10º. 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, exceto se proposital no rosto.

Art. 11º. Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, derrube-a no chão.

Art. 12º. Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" caso a bola não toque o chão.

Art. 13º. 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".

Art. 14º. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

Art. 15º. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

Art. 16º. Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 17º. O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

Art. 18º. Nenhum dos jogadores terão direito a vida extra.

Art. 19º. O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas ou se machucar.

Art. 20º. Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

Art. 25º. O jogo passivo será permitido até o 6º (sexto) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

Art. 26º. A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

Art. 27º. Será vencedora a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”(placar) ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem vidas.

Art. 28º. Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 02 (dois) minutos com morte súbita.

Art. 29º. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas carteiras de identidade/carteira funcional à equipe de arbitragem.

Art. 30º. O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição.

Art. 31º. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou comparecimento sem o número mínimo de 10 (dez) atletas em condições de jogo, após a contagem de 5 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 07x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

TÍTULO I – DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 37º. São infrações a serem punidas com advertência (Cartão Amarelo):

I --- Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

II --- Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

Art. 38º. São infrações a serem punidas com exclusão (Cartão Vermelho):

I --- Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

II --- Reincidência após advertência.

III --- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

§ 1º. Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

§ 2º. Um atleta excluído não poderá ser substituído.

39º. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos.

Art. 40º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 8 - REGULAMENTO DO TÊNIS DE MESA

1. A competição será disputada na categoria masculina e feminina. Será permitida a inscrição de 1 (um) atleta.
2. Durante os jogos serão obedecidas às Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa), <http://www.cbtm.org.br> salvo os dispostos contidos neste Regulamento Técnico.
3. A partida será disputada na melhor de 3 (três) sets até 11 (Onze) pontos. Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença. Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o fim do jogo.
4. É permitido o uso de camisa, shorts, calça de agasalho, saias, tênis e meias de qualquer cor ou cores, exceto que, quando uma bola branca está em uso somente a gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.
5. Não será permitido o uso de calça jeans, tergal ou similar.
6. Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
7. Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertido em 3 sets x 0, para efeito de pontuação dos (as) demais atletas e o atleta adversário terá seu placar final do jogo como 11 x 0.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 9 – REGULAMENTO DA TRAVINHA

Parágrafo 1º INSCRIÇÃO

As equipes poderão inscrever de 03 até 05 (cinco) atletas por equipe.

Parágrafo 2º FORMAÇÃO DAS EQUIPES / e Trajes

As partidas serão realizadas em trios, 03 (três) contra 03 (três). Os atletas deverão estar e calçados com tênis ou chuteiras de futebol de salão (sem travas), não será permitido que os atletas joguem as partidas descalços ou de sandálias.

Parágrafo 3º TEMPO CORRIDO POR PARTIDA

As partidas terão 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos, o tempo só será parado em casos de atendimento médico e saída de bola.

Parágrafo 4º REGRA DE DESEMPATE

O jogo ao término da partida persistindo o empate a disputa será realizada nos pênaltis, (tiro livre direto) sendo um pênalti alternado para cada equipe, até que saia o vencedor.

Parágrafo 6º As substituições durante a partida não terão limites, podendo ter várias substituições no decorrer da partida. Mas a mesma só poderá acontecer quando a bola estiver fora de jogo e a favor da sua equipe.

Parágrafo 8º Caso ocorra desvantagem numérica na quadra por força maior de uma das equipes, (suspensão / Lesão) a equipe adversária será automaticamente beneficiada com a classificação independentemente do placar do jogo.

Parágrafo 9º Os jogos são eliminatórios em todas as fases da competição, o sistema será de mata - mata.

Parágrafo 10º Toda a quadra será demarcada com limites de aproximação lateral e gol (lateral 01 metro de distancia e gol defensivo com 02 metros), impossibilitando à jogada desleal e retrancada de ambas as equipes com demarcação nas traves com limites de posicionamento do atleta.

Parágrafo 11º CARTÕES E FALTAS

Regras dos cartões serão realizadas da seguinte forma:

Cartão amarelo:

O Atleta será suspenso do jogo em disputa nos moldes normais do futebol de campo profissional, o segundo amarelo na partida implicará na aplicação do cartão vermelho, sendo expulso da partida em disputa.

Cartão vermelho:

O Atleta estará expulso da partida em disputa, retornando a competição na partida seguinte caso a equipe se classifique.

Parágrafo 12º As faltas serão marcadas acumulativas nos dois tempos da partida, as faltas não são zeradas para o segundo tempo, sendo que a partir da sexta falta de cada equipe, será marcada a cobrança do tiro livre direto.

ANEXO 10 – REGULAMENTO DO VOLEIBOL EQUIPE

1. A competição será disputada na categoria feminina e masculina. Será permitida a inscrição de 6 participantes no mínimo e 15 participantes no máximo.
2. A competição de Voleibol será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Voleibol (FIVB) (www.cbv.com.br), salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.
3. Os sets são disputados até 15 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 10 pontos).
4. Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.
5. Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 15 x 15, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 17, 18 x 19; ...).
6. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 10 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 9 x 9, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (11 x 9, 12 x 10; ...).
7. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 minuto no set, o qual deverá ser solicitado pelo capitão ao técnico da equipe.
8. As participantes deverão comparecer uniformizadas para os jogos, sendo constituído de camisas idênticas (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts/saia e/ou legging (preferencialmente iguais).
9. Substituições conforme as regras da FIVB.
10. Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
11. A equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.
12. Caso o W x O ocorra, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2x0, em sets, parciais de 15x0 em cada set.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 11 – REGULAMENTO DO VOLEIBOL DE AREIA DUPLA

1. A competição será disputada na categoria masculina e feminina. Será permitida a inscrição de 2 (dois) duplas.
2. A competição de Vôlei de Praia será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Voleibol (FIVB) (www.cbv.com.br) na versão do voleibol de praia 2×2, salvo os dispostos contidos neste regulamentotécnico.
3. Os sets são disputados até 15 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 10 pontos, a não ser que ambos os atletas tenham completado 9 pontos, quando o set será vencido pela dupla que conquistar uma vantagem de dois pontos dediferença).
4. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 40 segundos no set, o qual deverá ser solicitado pelo (a) capitão (ã) dadupla.
5. Os atletas deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas idênticas e numeradas (números 1 e 2 preferencialmente) e calção (preferencialmenteiguais).
6. Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos para 1º jogo da rodada ficando os demais para o horário programado natabela.
7. Caso o W x O ocorra, a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 15, para efeito de pontuação das demaisequipes.
8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 12 – REGULAMENTO DO XADREZ

1. A competição será disputada nas categorias masculina e feminina.
2. A competição de Xadrez será regida pelas regras oficiais da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) <http://www.cbx.org.br>, salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.
3. O ritmo de jogo será de 10 (dez) minutos, no estilo mata-mata, para cada jogador (a) em relógio digital de smartphones em acréscimos por lance em relógio digital e tempo de tolerância de 5 (cinco) minutos para efetivação de W x O.
4. Os critérios de desempate para essa competição serão nesta ordem:
 - a) Joga mais uma partida;
 - b) Se persistir o empate, será realizado sorteio para partidas que antecedam a final. Nos casos de empates consecutivos na final será decidido em melhor de três partidas;
5. Em caso de perda por ausência em uma das rodadas, o (a) jogador (a) emparelhado (a) ausente estará automaticamente eliminado (a) da competição.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

ANEXO 13 – CRITÉRIOS OBSERVADOS PARA PREMIAÇÕES DE DESTAQUES

DAS PREMIAÇÕES:

- Dois troféus para o futsal feminino: Melhor Goleira e Artilheiro
- Dois troféus para o futsal masculino: Melhor Goleiro e Artilheiro
- Um troféu para o voleibol masculino: Maior pontuador
- Um troféu para o voleibol feminino: Melhor pontuadora
- Um troféu para o Basquete masculino: Melhor pontuador
- Um troféu para o Basquete feminino: Melhor pontuador
- Um troféu para a travinha masculino: Artilheiro
- Um troféu para a travinha feminina: Artilheira

DOS CRITÉRIOS: Só receberão os prêmios de destaque os atletas que ao longo da competição.

1. Não tiver apresentado atitudes antidesportivas.
2. Postura mais solidária com a equipe, colegas, adversários e comissões;

