



# **JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DO IFRR 2017**

## **REGULAMENTOS ESPECIFICOS POR MODALIDADE**

Boa Vista – RR  
Maio/2017



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

## **EQUIPE DE ELABORAÇÃO**

Adriana Silva Mota

Alfredo Fernandes de Brito Neto

Anna Lucia Nascimento da Silva

Arnóbio Gustavo Queiroz de Magalhães

Elioenai Carneiro da Fonseca

Gisela Hahn Rosetti

Greg Silvério Gondim Sales

Marcelo Calixto Mineiro

Marcello da Silva Soares

Mateus Sena Lopes



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR  
PRESIDENTE DA REPÚBLICA

**Michel Miguel Elias Temer Lulia**

REITORA DO INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA

**Sandra Mara de Paula Dias Botelho**

PRÓ-REITOR DE DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL

**Diogo Saul Silva Santos**

PRÓ-REITORA DE ADMINISTRAÇÃO

**Regina Ferreira Lopes**

PRÓ-REITOR DE EXTENSÃO

**Nadson Castro dos Reis**

PRÓ-REITORA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO  
TECNOLÓGICA

**Fabiana Leticia Sbaraini**

PRÓ-REITORA DE ENSINO

**Sandra Grutzmacher**

DIRETORA GERAL DO *CAMPUS* BOA VISTA CENTRO

**Joseane de Souza Cortez**

DIRETOR GERAL DO *CAMPUS* NOVO PARAÍSO

**Eliezer Nunes Silva**

DIRETOR GERAL DO *CAMPUS* AMAJARI

**George Sterfson Barros**

DIRETOR GERAL DO *CAMPUS* ZONA OESTE

**Maria Aparecida Alves de Medeiros**

DIRETOR GERAL DO *CAMPUS* AVANÇADO BONFIM

**Arnóbio Gustavo Queiroz de Magalhães**



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

## SUMÁRIO

<b>SEÇÃO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES</b> .....	5
<b>SEÇÃO II – FUTSAL</b> .....	5
<b>SEÇÃO III – QUEIMADA</b> .....	6
A Quadra e a Duração de Jogo.....	6
A Bola e os Jogadores .....	7
O Capitão .....	8
A Condição do Jogo .....	8
A Arbitragem e a Composição Técnica.....	9
As Sanções .....	9
Dos Equipamentos .....	10
<b>SEÇÃO IV - TÊNIS DE MESA</b> .....	10
<b>SEÇÃO V – VOLEIBOL DE QUADRA</b> .....	11
<b>SEÇÃO VI – VÔLEI DE PRAIA</b> .....	12
<b>SEÇÃO VII – XADREZ</b> .....	12
<b>SEÇÃO VIII – NATAÇÃO</b> .....	14
<b>SEÇÃO IX - CAMPEONATO DE FUTEBOL DIGITAL (JOGO FIFA 2017)</b> .....	16
<b>SEÇÃO X – DOMINÓ DUPLA</b> .....	18
<b>SEÇÃO XI – DAMA</b> .....	19
<b>SEÇÃO XII - CORRIDA PEDESTRE</b> .....	20



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

## **SEÇÃO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1.º O presente Regulamento norteará a prática de todas as modalidades e, nos casos onde não houver modificação ou especificação da regra, serão seguidos os respectivos Regulamentos oficiais.

Art. 2.º Os demais casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do Jogos.

## **SEÇÃO II – FUTSAL**

Art. 3.º A forma de disputa do torneio masculino será em duas chaves com rodízio dentro de cada chave. Já o torneio feminino será em chave única com rodízio dentro da chave.

Parágrafo único: Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa dependendo do número de equipes.

Art. 4.º O tempo de jogo no torneio masculino será dois tempos de quinze minutos corridos, com cinco minutos de intervalo. O torneio feminino será dois tempos de dez minutos corridos com cinco minutos de intervalo.

Art. 5.º A contagem de pontos será a seguinte:

- A – Vitória: 3 pontos;
- B – Empate: 2 pontos;
- C – Derrota: 1 ponto;
- D – W.O.: - 1 (menos um) ponto.

Art. 6.º Para critérios de desempate entre duas ou mais equipes, será estabelecida a seguinte ordem:

- A - Confronto direto;
- B - Melhor saldo de gols;
- C - Maior número de gols marcados;
- D - Menor número de gols sofridos;
- E – Menor número de cartões vermelhos;
- F - Menor número de cartões amarelos;
- G – Sorteio.

Art. 7.º Na Final, em caso de empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 8.º Com dois cartões amarelos na mesma partida ou três cartões amarelos acumulados ao longo dos jogos, o atleta estará suspenso da próxima partida.

Art. 9.º O cartão vermelho equivale a uma suspensão automática para o próximo jogo.

Art. 10. Os atletas deverão estar devidamente calçados, com tênis próprio para a modalidade (sem travas), não sendo permitido competir descalço. Sendo obrigatório o uso de caneleira e meião.

Art. 11. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizado e numerado.

Art. 12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

### **SEÇÃO III – QUEIMADA**

#### **A QUADRA E A DURAÇÃO DO JOGO**

Art. 13. A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

Parágrafo único. As linhas fazem parte da quadra de jogo. Caso o jogador saia dos limites da quadra, além da linha, para desviar de ser queimado, será considerado queimado.

Art. 14. A partida terá duração de 02 (dois) tempos/sets de 10 (dez) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

Parágrafo único. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

Art. 15. Vencerá (01) um tempo/set, a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”, que resultará o placar daquele tempo, ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem jogadores em quadra.

Art. 16. Será vencedora a equipe que ganhar (02) dois tempos/sets. Em caso de empate, ou seja, 01 (um) tempo/set para cada equipe será realizado um terceiro tempo/set, com o tempo de 03 (três) minutos, que findo este será contabilizado o número de jogadores “vivos”, indicando, assim, o placar.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 17. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- A - Confronto direto;
- B - O maior número de vitórias;
- C – Tempos/Sets average;
- D - Pontos average;
- E – Sorteio.

## A BOLA E OS JOGADORES

Art. 18. A bola a ser utilizada será a de iniciação, tamanho 12.

Art. 19. A equipe será constituída por 08 (oito) jogadores, sendo que para a realização do jogo será necessário no mínimo ter 06 (seis) jogadores em quadra, sendo os dois jogadores faltosos acrescidos por vidas excedentes.

Art. 20. A equipe deverá determinar o seu capitão, que iniciará o jogo na linha de fundo da quadra adversária, o mesmo retornará para o campo “vivo” após o primeiro a ser “queimado” da sua equipe.

Art. 21. O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária, e esta é uma área restrita à outra equipe, as bolas nas laterais da quadra serão da equipe da própria quadra.

Art. 22. Caso uma equipe ultrapasse a linha de fundo da quadra para dominá-la e não a segure será considerado queimado, caso a domine a posse da bola será dada a equipe adversária.

Art. 23. 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.

Art. 24. O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

Art. 25. 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.

Parágrafo único. Caso o árbitro analise a intenção antidesportiva por parte do jogador ao lançar a bola, será punido com um cartão vermelho, sendo considerado apenas na partida.

Art. 26. Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 27. Caso o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

Art. 28. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, somente o último jogador que tiver sido tocado por ela será "Queimado".

Art. 29. Caso a bola, toque um jogador da equipe e outro segure, seja de sua equipe ou da equipe adversária, ele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 30. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o solo, este não será considerado "Queimado".

Art. 31. Se a bola bater simultaneamente no solo e no jogador, este não será considerado "Queimado".

Art. 32. O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.

Art. 33. Todos os jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida. Caso a equipe inicie incompleta, as vidas excedentes serão utilizadas no final do jogo, assim o último que for queimado utilizará essas vidas.

Art. 34. Não é permitido ceder "vida" a outro atleta. Assim outro jogador não poderá substituir aquele que foi queimado.

## O CAPITÃO

Art. 35. 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 o primeiro jogador de sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.

## A CONDUÇÃO DO JOGO

Art. 36. O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com a posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.

Art. 37. Após o intervalo do 1º tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

Art. 38. Antes do início do novo tempo/set, haverá troca de quadra e de posse de bola.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 39. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

Art. 40. Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

Art. 41. O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

Art. 42. O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo por 05 (cinco) segundos.

#### A ARBITRAGEM E A COMPOSIÇÃO TÉCNICA

Art. 43. A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, 01 (um) secretário e 01 (um) cronometrista.

Art. 44. Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha de fundo auxiliares.

Art. 45. Caso a equipe tenha técnico e comissão técnica, estes deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação e poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho).

#### AS SANÇÕES

Art. 46. 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. 47. 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.

Parágrafo único. Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

## DOS EQUIPAMENTOS

Art. 48. Cada equipe deverá padronizar seus equipamentos pelo menos com camisetas da mesma cor;

Art. 49. Não será permitido jogar descalço ou com bermudas ou short jeans.

Art. 50. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos

## SEÇÃO IV - TÊNIS DE MESA

Art. 51. A competição de tênis de mesa será realizada de acordo com as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa.

Art. 52. As modalidades em disputa serão:

- I - Individual Masculino
- II - Individual Feminino
- III – Dupla (por naipes)

Art. 53. Cada unidade poderá inscrever até 3 (três) atletas em cada naipes, sendo que dos inscritos, dois atletas poderão formar uma dupla.

Art. 54. A forma de disputa será definida no congresso técnico.

Art. 55. Os empates ocorridos em qualquer posição serão retirados pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se para tanto:

- I - O maior número de pontos ganhos (PG);
- II - O maior número de sets vencidos (SV);
- III – Confronto direto (CD).

Art. 56. A dupla ou atleta que por quaisquer motivos deixar de completar a sua programação de jogos (perca por W x O) terá seus confrontos futuros trocados.

Art. 57. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets de 11 (onze) pontos cada.

Parágrafo único. Vencerá o set, o atleta que marcar 11 pontos primeiro, a não ser que ambos atinjam 10 pontos, sendo então necessário marcar 2 (dois) a mais que o adversário.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 58. Não será permitido o uso dos uniformes: camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja BRANCA ou LARANJA, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Art. 59. Não será permitido o uso de raquetes sem cobertura (borracha).

Parágrafo único. A cor destas coberturas (borracha) deve ser preta ou vermelha.

Art. 60. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

## **SEÇÃO V – VOLEIBOL DE QUADRA**

Art. 61. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores de 21 (vinte e um) pontos cada. O set de desempate da partida será de 15 (quinze) pontos.

Parágrafo único. Vencerá o set, a equipe que marcar 21 pontos primeiro, a não ser que ambos atinjam 20 pontos, sendo então necessário marcar 2 (dois) pontos a mais que o adversário.

Art. 62. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- I – Vitória: 3 pontos;
- II – Derrota: 1 ponto;
- III – W x O: 0 ponto.

Art. 63. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- A - Confronto direto;
- B - O maior número de vitórias;
- C - Sets average;
- D - Pontos average;
- E - Sorteio.

Art. 64. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizado e numerado.

Art. 65. Os atletas deverão estar devidamente calçados, não sendo permitido competir descalço.

Art. 66. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

## **SEÇÃO VI – VOLEI DE PRAIA**

Art. 67. Esta modalidade será composta por 3 (três) atletas participantes. Sendo o número mínimo de 2 (dois) atletas participantes.

Art. 68. Os jogos serão realizados em 2 dois sets vencedores de 21 pontos. Se houver a necessidade do set desempate, este será de 15 pontos.

Art. 69. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Derrota: 1 ponto;

III – W x O: 0 ponto.

Parágrafo único. No caso do W x O, a equipe vencedora marcará 3 pontos e serão computados 2 sets a 0 e a pontuação de 21 x 0, 21 x 0.

Art. 70. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

A - Confronto direto;

B - O maior número de vitórias;

C - Sets average;

D - Pontos average;

E - Sorteio.

Art. 71. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizado e numerado de 1 a 3.

Art. 72. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

## **SEÇÃO VII – XADREZ**

Art. 73. A Competição de Xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento e no Regulamento Geral.

Parágrafo único. É responsabilidade de cada Instituição participante providenciar uma cópia das Leis do Xadrez em vigor, orientando seus servidores/atletas e técnicos para a observação das mesmas durante a competição.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 74. A competição será individual, por naípe (masculino e feminino), sendo adotado o Sistema Suíço.

§ 1º - O número de rodadas será definido no Congresso Técnico com os Chefes das Unidades.

§ 2º - Será aplicada a restrição de emparelamento a jogadores da mesma unidade.

Art. 75. O tempo de jogo para cada jogador será de 15 (quinze) minutos nocaute.

Parágrafo único. Será tolerado um atraso de até 5 (cinco) minutos para o jogador, a contar da autorização do árbitro para o início da rodada. O jogador que não comparecer no prazo previsto perderá por W.O.

Art. 76. Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão os seguintes:

- A - Confronto direto;
- B – Milésimos Totais;
- C - Progressivo;
- D - Número de vitórias;
- E - Maior número de *matches* de pretas (*Most black*).

Parágrafo único. Caso persista o empate na competição, será realizado um sorteio de outro critério de desempate para definir as colocações. Persistindo o empate, será realizada uma partida desempate com ritmo de jogo de 5 (cinco) minutos KO para cada jogador (*Blitz*).

Art. 77. Não será permitido empate de comum acordo com menos de 10 (dez) lances.

Art. 78. É expressamente proibido portar celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação na área de jogo. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 79. A Comissão Organizadora disponibilizará à competição o material abaixo:

- I – Tabuleiro;
- II – Relógio de Xadrez;
- III – Formulário de Notação;
- IV - Leis do Xadrez.

Art. 80. A pontuação da competição obedecerá a seguinte ordem:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

- I - VITÓRIA: 01 (um) ponto;
- II - EMPATE: 0,5 (meio) ponto;
- III - DERROTA: 00 (zero) ponto;
- IV – W.O.: - 01 (menos um) ponto.

Parágrafo único. A classificação final obedecerá a ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisada as três maiores pontuações.

Art. 81. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Xadrez e o Regulamento Geral dos JINTS IFRR 2017.

## SEÇÃO VIII – NATAÇÃO

Art. 82. A competição de Natação dos JINTS será realizada de acordo com as Regras Oficiais de Natação – FINA, salvo o estabelecido neste Regulamento e no Regulamento Geral.

Art. 83. Cada unidade (Reitoria e *campi*) poderá inscrever quantos servidores dispuser, por prova e categoria.

Art. 84. Cada servidor/atleta poderá nadar, no máximo, 03 provas individuais e os revezamentos.

Parágrafo único. Os revezamentos poderão ser definidos no Congresso Técnico.

Art. 85. As provas terão 02 (duas) categorias assim distribuídas:

- A - Até 35 anos;
- B - Acima de 35 anos.

Art. 86.º As provas serão disputadas conforme tabela abaixo:

Provas	CATEGORIA A e B	
	MASCULINO	FEMININO
25m Livre	X	X
50m Livre	X	X
100m Livre	X	-
25m Costas	X	X
25m Peito	X	X
25m Borboleta	X	X
100m Medley	X	-
Rev.4x25 Livre	Definido em Congresso	



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Rev.4x25 Medley	Técnico
--------------------	---------

§ 1º - Para a realização de qualquer **prova individual**, será necessária a inscrição de, no mínimo, 02 (dois) servidores. Só haverá a prova na categoria se houver no mínimo dois atletas inscritos.

Art. 87. A ordem dos membros dos revezamentos será entregue a equipe de arbitragem antes do início da prova.

Art. 88. As unidades deverão confirmar, no Congresso Técnico, a relação nominal dos servidores por prova.

Art. 89. O servidor/atleta poderá participar como substituto, se seu nome constar na ficha de inscrição da Nataç o e deverá ser comunicado no Congresso Técnico.

Art. 90. O sistema de disputa será 'final por tempo', não havendo fase eliminatória, mesmo se houver mais de uma série na prova.

Parágrafo único. Os nadadores serão distribuídos nas raias por meio de sorteio.

Art. 91. No recinto da piscina, só será permitida a presença dos servidores/atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela Comissão Organizadora do Evento.

Art. 92. A piscina estará livre para reconhecimento e aquecimento dos servidores/atletas, em hora a ser determinada no Congresso Técnico da modalidade.

Art. 93. Os nadadores deverão comparecer à piscina com os trajes de banho adequados (sungu ou mai  e touca) e identificar-se junto a equipe de arbitragem para a confirmaç o de sua(s) prova(s), at  20 (vinte) minutos antes do hor rio marcado para o in cio de cada etapa.

Art. 94. Os nadadores ser o classificados dentre os 8 (oito) melhores tempos obtidos na prova.

Art. 95. As provas ser o realizadas na seguinte ordem:

**PRIMEIRA ETAPA:**

1. 50m Livre Feminino
2. 50m Livre Masculino
3. 25m Borboleta Feminino
4. 25m Borboleta Masculino



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

5. 4x25m
6. 4x25m

#### SEGUNDA ETAPA:

1. 25m Peito Feminino
2. 25m Peito Masculino
3. 25m Costa Feminino
4. 25m Costa Masculino
5. 100m Medley Feminino
6. 100m Medley Masculino

#### TERCEIRA ETAPA:

1. 25m Livre Feminino
2. 25m Livre Masculino
3. 100m Livre Feminino
4. 100m Livre Masculino
5. 4 x 25m Medley
6. 4 x 25m Medley

Art. 96. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Natação e o Regulamento Geral dos JINTS IFRR 2017.

### **SEÇÃO IX – CAMPEONATO DE FUTEBOL DIGITAL (JOGO FIFA 2017)**

Art. 97. A plataforma utilizada será XBOX ONE.

Art. 98. As partidas serão transmitidas através de uma TV de 42”.

Art. 99. Os árbitros fiscalizarão todo o andamento das partidas durante as quais terão total autoridade para fazer valer o regulamento da competição e interpretar situações ou regras controversas. A interpretação do árbitro é irrevogável e não permite reclamações em nenhuma ocasião, seja durante ou após o término da partida.

Art. 100. O árbitro terá ainda autoridade para dar avisos a um jogador, advertindo o mesmo VERBALMENTE caso cometa uma infração “leve”, podendo aplicar CARTÃO AMARELO caso cometa uma infração “média” e se o jogador receber o segundo cartão amarelo será eliminado da competição, ou um cartão vermelho caso cometa alguma infração “GRAVE”.

Art. 101. As inscrições estarão abertas para homens e mulheres de qualquer idade e categoria única.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 102. Durante as partidas os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas na mesma, mesmo quando houver pausas no jogo. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores e os árbitros.

Art. 103. Os jogadores não poderão deixar o local do jogo durante a partida, sendo eliminado da competição caso o faça.

Art. 104. Não será permitidos atrasos, os jogadores deverão comparecer ao local de competição 15 minutos antes da sua partida, a primeira partida terá tolerância de 05 minutos, o atleta que não se apresentar perderá por W x O com placar desfavor de 2 x 0.

Art. 105. O jogador que causar danos aos equipamentos fornecidos em bom estado pela organização terá que arcar com prejuízos causados aos equipamentos.

Art. 106. A competição ocorrerá no “chaveamento simples” conforme o número de inscritos na fase classificatória, e eliminatória simples nas demais fases.

Parágrafo único. Classifica-se para a próxima fase o primeiro colocado de cada chave.

Art. 107. A pontuação da competição obedecerá a seguinte ordem:

- I - VITÓRIA: 3 ponto;
- II - DERROTA: 1 ponto;
- III – W x O: 0 ponto.

Art. 108. As partidas que terminarem empatadas irão concluir a partida nos pênaltis, salvo na final que será concedido o acréscimo de xx minutos, permanecendo o empate a partida terminará nos pênaltis.

Art. 109. O tempo de jogo será de 02 tempos de 05 minutos, totalizando 10 minutos nas partidas eliminatórias, a partida final terá a duração de 02 tempos de 10 minutos, totalizando 20 minutos de partida.

Art. 110. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- A - Confronto direto;
- B - O maior saldo de gols;
- C – O maior número de gols marcados;
- D - O menor número de gols sofridos;
- E – Sorteio.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Parágrafo único. O campeão será conhecido após a disputa entre os dois finalistas. O terceiro lugar será o atleta que perdeu para o campeão na semifinal. (O primeiro lugar “puxa” o terceiro lugar)

Art. 111. A organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Art. 112. Os jogadores deverão respeitar rigorosamente este regulamento, o material usado, e fazer um jogo justo.

Art. 113. O jogador deverá checar os controles do jogo antes das partidas, tendo 03 minutos para organizar taticamente suas equipes. Durante o intervalo será concedido o tempo de 03 minutos para ambos os jogadores organizarem seus controles/equipes.

Parágrafo único. Será permitido ao jogador levar um controle de sua preferência, desde que seja compatível com a plataforma.

Art. 114. Durante a partida não será permitido “PAUSA” sem autorização prévia do árbitro, e os mesmos não poderão falar com o objetivo de atrapalhar seu adversário.

Art. 115. A classificação final obedecerá a ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisada as três maiores pontuações.

Art. 116. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS IFRR 2017.

## **SEÇÃO X – DOMINÓ DUPLA**

Art. 117. As duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas; os jogadores que participarem do dominó dupla poderão participar de outras modalidades disputadas nos jogos, mas não será alterada a programação de nenhuma das modalidades para aguardar tais jogadores. portanto deverá optar em participar somente por uma modalidade (dominó dupla).

Art. 118. O jogo será decidido em 01(uma) partida vencedora de 200 (duzentos) pontos ou dupla que tiver feito mais pontos em 20 minutos. Quem ganhar continua de acordo com a tabela de cruzamentos.

Art. 119. Cada jogada não pode ultrapassar 30 segundos. Caso ultrapasse, a dupla será penalizada com a perda de 10 pontos.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 120. Em todas as partidas, as pedras serão embaralhadas pelo árbitro cabendo a saída para quem tiver o dobre seis. No rodada seguinte, a dupla que “bateu” iniciará a partida com qualquer dobre.

Art. 121. As pedras deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa, dispostas em uma fileira ou cruzando pela dobre inicial.

Art. 122. A pedra terá validade como jogada a partir do momento em que for deitada na mesa e solta pelo jogador.

Art. 123. Se uma pedra não servir em nenhuma das pontas, quando jogada (gato), então comprovado no ato pelo árbitro a dupla que errou perderá 20 pontos e o atleta deverá jogar a pedra correta. Não sendo observado o gato no ato, segue o jogo.

Art. 124. Joga-se com qualquer número de dobres ou pedras do mesmo naipe.

Art. 125. Verificando-se empate na contagem de pontos provenientes de um fecho, seja obrigatório ou não, perderá os pontos a dupla que fechou.

Art. 126. Após cada bate, somente serão computados os pontos da equipe adversária.

Art. 127. As infrações ocorridas deverão ser anotadas em favor do adversário, assim que a jogada seja concluída.

Art. 128. Não poderá haver qualquer tipo de comunicação (visual, gestual, verbal) entre os parceiros durante o jogo.

Art. 129. Se um jogador “passar” com pedras na mão, ignorando tê-las, fará a dupla perder 20(vinte) pontos em favor do adversário e a jogada será anulada.

Art. 130. Os atletas ficam impedidos de fumar e consumir bebidas alcoólicas na área de competição durante as partidas.

Art. 131. O sistema de disputa será de rodízio simples em chave única ou mais chaves dependendo do número de inscritos.

Art. 132. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS IFRR 2017.

## **SEÇÃO XI – DAMA**

Art. 133. A modalidade de dama será disputada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Jogo de Damas – CBD.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 134. A competição é individual e cada unidade/campi pode inscrever até 4 servidores/atleta;

Art. 135. Os servidores/atletas não poderão abandonar a competição antes do término da partida, o que implicará em suspensão automática.

Art. 136. A Comissão Organizadora disponibilizará à competição o material abaixo:

I – Tabuleiro;

II – Regras Oficiais.

Art. 137. A pontuação da competição obedecerá a seguinte ordem:

I - VITÓRIA: 03 (três) pontos;

II - EMPATE: 02 (dois) pontos;

III - DERROTA: 01 (um) ponto;

IV – W.O.: - 01 (menos um) ponto.

Parágrafo único. A classificação final obedecerá a ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisada as três maiores pontuações.

Art. 138. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Jogo de Damas e o Regulamento Geral dos JINTS IFRR 2017.

## **SEÇÃO XII - CORRIDA PEDESTRE**

Art. 139. A Corrida Pedestre será dirigida e organizada pela Comissão Central Organizadora.

Art. 140. Será aberta aos servidores do IFRR conforme Regulamento Geral sendo ilimitado o número de inscrições por campus.

Art. 141. Será realizada na Pista de Atletismo do Campus Boa Vista, que será balizada com o percurso de 400 metros por volta.

Art. 142. Cada participante receberá a numeração de inscrição.

Art. 143. A corrida prova será realizada no dia 19 de outubro de 2017, com horário de concentração às 7h.

Art. 144. As largadas serão a partir das 8h.

Art. 145. Haverão três categorias: até 30 anos, de 31 a 45 anos e acima de 45 anos.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 146. A prova será realizada independente das condições climáticas.

Art. 147. Será desclassificado o atleta que:

- A - Não cumprir o Percurso;
- B - Largar antes da autorização do diretor da Prova;
- C - Dificultar a ação de outros concorrentes;
- D - Chegar sem o número de identificação;
- E - Apresentar durante a corrida conduta antidesportiva;
- F - Cortar caminho e similares;
- G - Desacatar outro atleta, o público, a arbitragem ou os organizadores.

Art. 148. O percurso será definido conforme tabela a seguir:

Categoria	Numero de voltas	Distancia Total
1 – Até 30 anos Feminino	4	1,6 km
2 – de 31 à 45 anos Feminino	4	1,6 km
3 – acima de 45 anos Feminino	4	1,6 km
4 – Até 30 anos Masculino	8	3,2 km
5 – de 31 à 45 anos Masculino	8	3,2 km
6 – acima de 45 anos Masculino	8	3,2 km

Art. 149. A premiação será com medalhas aos classificados de 1° ao 5° lugares de cada categoria.

Art. 150. Ao se inscreverem no evento, os participantes estarão automaticamente se declarando aptos fisicamente e devidamente preparados para participarem da corrida, isentando-se a organização de quaisquer problemas de saúde que porventura ocorram a eles em função da participação no evento, bem como declaram conhecedores do item deste regulamento e com os quais concordam integralmente.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS  
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA DO SERVIDOR

Art. 151. A organização poderá suspender a qualquer momento o evento por questões de segurança pública, atos públicos, vandalismo e/ou motivos de força maior.

Art. 152. Reclamação e Protesto – Quaisquer Reclamações ou Protestos só serão aceitos por escritos diretamente ao Coordenador Geral do evento até 15 minutos após a divulgação do resultado oficial.

Art. 153. As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela comissão organizadora de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.