



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 E SEGURIDADE SOCIAL

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DOS
JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DO INSTITUTO FEDERAL
DE RORAIMA 2019 (JINTS-IFRR 2019)**

Boa Vista-RR



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 E SEGURIDADE SOCIAL

EQUIPE DE ELABORAÇÃO

- ALLAN JOHNNY M. DE MESQUITA (REITORIA)
- ANA CLÁUDIA DE OLIVEIRA LOPES (REITORIA)
 - ANDRÉ RESPLANDES MARTINS (CNP)
 - CRISTIANE PEREIRA DE OLIVEIRA (CBV)
 - FERNANDO SILVA E SILVA (CAB)
 - FREDSON DA COSTA RIBEIRO (CAM)
 - GIOVANI CALERRI DOS SANTOS PENA JÚNIOR
- JULLYANDRY COUTINHO VIANA DOS SANTOS (CAB)
 - MARCELLO DA SILVA SOARES (CBV)
- MARISTELA BORTOLON DE MATOS (REITORIA)
 - PAULA FIGUEIRAS FERREIRA (CAM)
- RALEIDE GREISA NOGUEIRA BARATA (CBVZO)



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 E SEGURIDADE SOCIAL

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Jair Messias Bolsonaro

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

Joseane de Souza Cortez

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* NOVO PARAÍSO

Eliezer Nunes Silva

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* AMAJARI

George Sterfson Barros

DIRETORA-GERAL DO *CAMPUS* ZONA OESTE

Maria Aparecida Alves de Medeiros

DIRETORA-GERAL DO *CAMPUS* AVANÇADO BONFIM

Leila Marcia Ghedin



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 E SEGURIDADE SOCIAL

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	5
CAPÍTULO II – FUTSAL	5
CAPÍTULO III – QUEIMADA FEMININA E MASCULINA	6
SEÇÃO I - A QUADRA E A DURAÇÃO DO JOGO.....	7
SEÇÃO II - A BOLA E OS JOGADORES.....	8
SEÇÃO III - O CAPITÃO.....	9
SEÇÃO IV - A CONDUÇÃO DO JOGO.....	9
SEÇÃO V - A ARBITRAGEM E A COMPOSIÇÃO TÉCNICA.....	10
SEÇÃO VI - AS SANÇÕES.....	10
SEÇÃO VII - OS EQUIPAMENTOS.....	11
CAPÍTULO IV – TÊNIS DE MESA	11
CAPÍTULO V – VOLEIBOL DE QUADRA	12
CAPÍTULO VI – VÔLEI DE PRAIA	14
CAPÍTULO VII – XADREZ	15
CAPÍTULO VIII – NATAÇÃO	17
CAPÍTULO IX – JOGOS ELETRÔNICOS (JOGO FIFA 2019 E MORTAL KOMBAT XL)	19
CAPÍTULO X – DOMINÓ-DUPLA	21
CAPÍTULO XI – DAMA	23
CAPÍTULO XII – CORRIDA DE RUA	25



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 E SEGURIDADE SOCIAL

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

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

Art. 2º Os demais casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO) dos Jogos.

CAPÍTULO II

FUTSAL

Art. 3º A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento, com rodízio dentro de cada chave, ou chave única, dependendo do número de equipes, com rodízio dentro da chave.

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

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

Art. 5º A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 1 ponto;

III – Derrota: 0 ponto;

IV – W x O: 3 pontos para a equipe que estiver presente.

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

I – Confronto direto;

II – Melhor saldo de gols;

III – Maior número de gols marcados;

IV – Menor número de gols sofridos;

V – Menor número de cartões vermelhos;



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 E SEGURIDADE SOCIAL

VI – Menor número de cartões amarelos;

VII – Sorteio.

Art. 7º Na final, em caso de empate, o vencedor será conhecido por meio da cobrança de uma série de três pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Persistindo o empate, continuará a cobrança de um pênalti e, desta feita, de um em um, com jogadores que ainda não executaram a cobrança, até surgir um vencedor.

Art. 8º Os jogadores que tiverem sido advertidos com o cartão amarelo terão o cartão anulado após as classificatórias. Caso o jogador receba dois cartões amarelos em dois jogos diferentes da sua equipe, será automaticamente suspenso da próxima partida na mesma etapa. Caso um jogador receba cartão vermelho direto ou amarelo seguido de vermelho, será automaticamente suspenso da próxima partida. Além disso, outras sanções podem ser determinadas pela Comissão Disciplinar dos Jogos no caso de um cartão vermelho direto.

Art. 9º 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. Será obrigatório o uso de caneleira e meião.

Art. 11. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

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

CAPÍTULO III

QUEIMADA

Art. 13. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento, com rodízio dentro de cada chave, ou chave única, dependendo do número de equipes, com rodízio dentro da chave.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

SEÇÃO I

A QUADRA E A DURAÇÃO DO JOGO

Art. 14. A quadra é de forma retangular e compreende uma área de jogo que mede 18 metros de comprimento por 9 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-se da bola, será considerado “queimado”.

Art. 15. A partida terá duração de dois tempos/*sets* de dez minutos, com um minuto de intervalo para a troca de quadra.

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

Art. 16. Vencerá um tempo/*set* a equipe que, decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”, o que resultará no placar daquele tempo, ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem jogadores em quadra.

Art. 17. Será vencedora a equipe que ganhar dois tempos/*sets*. Em caso de empate, ou seja, um tempo/*set* para cada equipe, serão realizados *sets* com o tempo de três minutos até se estabelecer o vencedor da partida.

Art. 18. Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

- I – Confronto direto;
- II – O maior número de vitórias;
- III – Tempos/*sets average*;
- IV – Pontos *average*;
- V – 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 E SEGURIDADE SOCIAL

SEÇÃO II

A BOLA E OS JOGADORES

Art. 19. A bola a ser utilizada será a de iniciação, tamanho 10, conforme a Confederação Brasileira de Queimada.

Art. 20. A equipe será constituída por oito jogadores, mas, para a realização do jogo, será necessário ter no mínimo seis jogadores em quadra, sendo os dois jogadores faltosos acrescidos por vidas excedentes.

Art. 21. A equipe deverá determinar o seu capitão, que iniciará o jogo na linha de fundo da quadra adversária e que retornará para o campo “vivo” após o primeiro da sua equipe ser “queimado”.

Art. 22. O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária, área restrita à outra equipe. As bolas nas laterais da quadra serão da equipe da própria quadra.

Art. 23. Caso o jogador de uma equipe ultrapasse a linha de fundo da quadra para dominar a bola e não consiga segurá-la, será considerado “queimado”. Caso a domine, a posse da bola será dada à equipe adversária.

Art. 24. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que ela não tenha ultrapassado os limites da quadra deles.

Art. 25. O atleta somente poderá bater a bola após tê-la segurado.

Art. 26. Será considerado "queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e ela cair no chão antes de novo lançamento.

Parágrafo único. Caso o árbitro considere antidesportiva a intenção do jogador que for lançar a bola, este será punido com cartão vermelho, que será considerado apenas na partida.

Art. 27. Será considerado "queimado" o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, derrubá-la no chão.

Art. 28. Caso o atleta segure a bola e caia com ela dominada, não será considerado "queimado", mesmo que a bola toque o 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 E SEGURIDADE SOCIAL

Art. 29. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em dois ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, somente o último jogador que tiver sido tocado por ela será considerado "queimado".

Art. 30. Caso a bola toque um jogador e outro a segure, seja de sua equipe, seja da equipe adversária, ele não será considerado "queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 31. Se a bola, antes de bater no jogador, tocar o solo, ele não será considerado "queimado".

Art. 32. Se a bola bater simultaneamente no solo e no jogador, este não será considerado "queimado".

Art. 33. O atleta, após ser "queimado", deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, onde deverá permanecer até o fim do jogo.

Art. 34. Todos os jogadores terão direito a apenas uma vida. Caso a equipe inicie incompleta, as vidas excedentes serão utilizadas no fim do jogo. Assim, o último que for "queimado" utilizará essas vidas.

Art. 35. Não é permitido ceder "vida" a outro atleta. Desse modo, outro jogador não poderá substituir aquele que foi "queimado".

SEÇÃO III

O CAPITÃO

Art. 36. 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.

SEÇÃO IV

A CONDUÇÃO DO JOGO

Art. 37. O tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e que optou por iniciar com a posse de bola, ou pela outra equipe, se a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Art. 38. Após o intervalo do 1º tempo, o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

Art. 39. Antes do início do novo tempo/set, haverá troca de quadra e de posse de bola.

Art. 40. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

Art. 41. Será considerado jogo passivo quando a bola não for lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

Art. 42. O jogo passivo será permitido até o 3º lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

Art. 43. O atleta poderá ficar de posse da bola no máximo por cinco segundos.

SEÇÃO V

A ARBITRAGEM E A COMPOSIÇÃO TÉCNICA

Art. 44. A equipe de arbitragem é composta por três árbitros, um secretário e um cronometrista.

Art. 45. Cada partida será dirigida por três árbitros, sendo o do centro o principal e os de linha de fundo os auxiliares.

Art. 46. Caso a equipe tenha técnico e comissão técnica, estes deverão permanecer junto ao banco de reservas, no espaço delimitado para sua atuação, e poderão, em caso de ato infracionário, ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho).

SEÇÃO VI

AS SANÇÕES

Art. 47. São infrações a serem punidas com advertência (cartão amarelo):

I – Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas;

II – Atitude que coloque o adversário em perigo durante as ações dele.

Art. 48. São infrações a serem punidas com exclusão (cartão vermelho):



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 E SEGURIDADE SOCIAL

- 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.

SEÇÃO VII OS EQUIPAMENTOS

Art. 49. Cada equipe deverá padronizar seus equipamentos pelo menos com camisetas da mesma cor.

Art. 50. Não será permitido jogar descalço nem com bermudas ou *shorts jeans*.

Art. 51. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO IV TÊNIS DE MESA

Art. 52. A competição de tênis de mesa será realizada de acordo com as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa.

Art. 53. As modalidades em disputa serão:

- I – Individual masculino;
- II – Individual feminino;
- III – Dupla (por naipe).

Art. 54. Cada unidade poderá inscrever até três atletas em cada naipe, sendo que, dos inscritos, dois poderão formar uma dupla.

Art. 55. A forma de disputa será definida na Reunião Técnica.

Art. 56. Os empates ocorridos em qualquer posição serão retirados pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se para tanto:



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 E SEGURIDADE SOCIAL

I – O maior número de pontos ganhos (PG);

II – O maior número de *sets* vencidos (SV);

III – O confronto direto (CD).

Art. 57. Todas as partidas serão disputadas em melhor de três *sets* de 11 pontos cada um.

Parágrafo único. Vencerá o *set* o atleta que marcar 11 pontos primeiro, a não ser que ambos atinjam 10 pontos. Neste caso, para vencer, é necessário marcar 2 pontos a mais que o adversário.

Art. 58. Não será permitido o uso dos uniformes (camisa, bermuda, *shorts* 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 da cobertura (borracha) deve ser preta ou vermelha.

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

CAPÍTULO V

VOLEIBOL DE QUADRA

Art. 61 A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento, com rodízio dentro de cada chave, ou chave única, dependendo do número de equipes, com rodízio dentro da chave.

Art. 62. As partidas na fase classificatória e nas semifinais serão disputadas em melhor de três *sets*, ou seja, em dois *sets* vencedores de 25 pontos cada um.

I – Em caso de empate em 24 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos, e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

II – Em caso de empate em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de 15 pontos. Havendo empate em 14 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Parágrafo único. Somente a partida final será realizada em melhor de cinco sets, ou seja, em três sets vencedores de 25 pontos cada um. Em caso de empate em número de sets vencidos (2x2), será jogado um terceiro set de 15 pontos. Havendo empate em 14 pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

Art. 63. 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 de *W X O*, a equipe vencedora (a que comparecer) marcará 3 pontos e serão computados 2 sets a 0 com a pontuação de 25 x 0 e 25 x 0.

Art. 64. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- I – Confronto direto;
- II – Maior número de vitórias;
- III – *Sets average*;
- IV – *Pontos average*;
- V – Sorteio.

Art. 65. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

Art. 66. Os atletas deverão estar devidamente calçados, não sendo permitido competir descalço.

Art. 67. 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 E SEGURIDADE SOCIAL

CAPÍTULO VI

VÔLEI DE PRAIA

Art. 68. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento, com rodízio dentro de cada chave, ou chave única, dependendo do número de equipes, com rodízio dentro da chave.

Art. 69. Na fase classificatória, os jogos serão disputados em um set vencedor de 21 pontos. Em caso de empate em 20 pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos, e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

Art. 70. Somente a partida final será disputada em melhor de três *sets* vencedores, sendo os dois primeiros *sets* de 21 pontos. Em caso de empate em 20 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos, e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

Parágrafo único. Em caso de empate em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de 15 pontos. Havendo empate em 14 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

Art. 71. Esta modalidade será composta por dois atletas participantes.

Art. 72. 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 de *W X O*, a equipe vencedora (a que comparecer) marcará três pontos e serão computados 2 *sets* a 0 com a pontuação de 21 x 0 e 21 x 0.

Art. 73. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Maior número de vitórias;



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 E SEGURIDADE SOCIAL

III – *Sets average*;

IV – *Pontos average*;

V – Sorteio.

Art. 74. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada de 1 a 2.

Art. 75. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO VII

XADREZ

Art. 76. A competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais (Leis do Xadrez) da Federação Internacional de Xadrez (Fide), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste regulamento e no Regulamento Geral dos Jogos.

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

Art. 77. A competição será individual, por naipes (masculino e feminino), sendo adotado o Sistema Suíço.

§ 1º O número de rodadas será definido na Reunião Técnica com os chefes das unidades.

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

Art. 78. O tempo de jogo para cada jogador será de quinze minutos nocaute.

Parágrafo único. Será tolerado um atraso de até 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 X O*.

Art. 79. Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Milésimos totais;



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 E SEGURIDADE SOCIAL

III – Progressivo;

IV – Número de vitórias;

V – 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 de desempate com ritmo de jogo de cinco minutos KO para cada jogador (*blitz*).

Art. 80. Não será permitido empate de comum acordo com menos de dez lances.

Art. 81. É expressamente proibido portar celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação na área de jogo. O descumprimento a essa regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término desta, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 82. A Comissão Organizadora disponibilizará à competição o material abaixo:

I – Tabuleiro;

II – Relógio de xadrez;

III – Formulário de notação;

IV – Leis do Xadrez.

Art. 83. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

I – Vitória: 1 ponto;

II – Empate: 0,5 ponto;

III – Derrota: 0 ponto;

IV – *W X O*: -1 ponto.

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

Art. 84. É obrigatório o atleta anotar a jogada.

Art. 85. 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 2019.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

CAPÍTULO VIII

NATAÇÃO

Art. 86. A competição de natação dos Jints-IFRR 2019 será realizada de acordo com as Regras Oficiais de Natação (Final), salvo o estabelecido neste regulamento e no Regulamento Geral dos Jogos.

Art. 87. Na inscrição, deverá ser informada a idade do servidor-atleta para sua classificação segundo categorias.

Art. 88. As provas de revezamento deverão ser categoria única.

Art. 89. Cada unidade (Reitoria/campus) poderá inscrever cinco servidores-atletas por prova e naipe.

Art. 90. Cada servidor-atleta poderá nadar, no máximo, três provas individuais e os revezamentos.

Parágrafo único. Os revezamentos poderão ser definidos na Reunião Técnica.

Art. 91. As provas terão duas categorias, assim distribuídas:

A. Até 35 anos;

B. Acima de 35 anos.

Art. 92. As provas serão disputadas conforme a tabela abaixo:

Provas	CATEGORIAS A e B	
	MASCULINO	FEMININO
25m livre	X	X
50m livre	X	X
100m livre	X	X
25m costas	X	X
25m peito	X	X
25m borboleta	X	X
100m <i>medley</i>	X	X



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Rev.4m x 25m livre	Definido na Reunião Técnica
Rev.4m x 25m <i>medley</i>	

Parágrafo único. Para a realização de qualquer **prova individual**, será necessária a inscrição de, no mínimo, dois servidores. Só haverá a prova na categoria se houver, no mínimo, dois atletas inscritos.

Art. 93. A ordem dos integrantes dos revezamentos será entregue à equipe de arbitragem antes do início da prova.

Art. 94. As unidades deverão confirmar, na Reunião Técnica, a relação nominal dos servidores por prova.

Art. 95. O sistema de disputa será “final por tempo”, não havendo fase eliminatória, mesmo se ocorrer mais de uma série na prova.

Parágrafo único. Os nadadores serão distribuídos nas raias mediante sorteio.

Art. 96. No recinto da piscina, só será permitida a presença dos servidores-atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela Comissão Organizadora dos Jogos.

Art. 97. A piscina estará livre para reconhecimento e aquecimento dos servidores-atletas, em hora a ser determinada na Reunião Técnica da modalidade.

Art. 98. Os nadadores deverão comparecer à piscina com os trajes de banho adequados (sungá ou maiô e touca) e identificar-se à equipe de arbitragem para a confirmação de sua(s) prova(s), até vinte minutos antes do horário marcado para o início de cada etapa.

Art. 99. Os nadadores serão classificados entre os oito melhores tempos obtidos na prova.

Art. 100. As provas serão realizadas na seguinte ordem:

PRIMEIRA ETAPA:

1. 50 metros livre feminino;



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 E SEGURIDADE SOCIAL

2. 50 metros livre masculino;
3. 25 metros borboleta feminino;
4. 25 metros borboleta masculino;
5. 4 x 25 metros livre feminino;
6. 4 x 25 metros livre masculino.

SEGUNDA ETAPA:

1. 25 metros peito feminino;
2. 25 metros peito masculino;
3. 25 metros costas feminino;
4. 25 metros costas masculino;
5. 100 metros *medley* feminino;
6. 100 metros *medley* masculino.

TERCEIRA ETAPA:

1. 25 metros livre feminino;
2. 25 metros livre masculino;
3. 100 metros livre feminino;
4. 100 metros livre masculino;
5. 4 x 25 metros *medley* feminino;
6. 4 x 25 metros *medley* masculino.

Art. 101. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Natação e o Regulamento Geral Jogos.

CAPÍTULO IX

JOGOS ELETRÔNICOS (JOGO FIFA 2019 E MORTAL KOMBAT XL)

Art. 102. A plataforma utilizada será XBOX ONE.

Art. 103. As partidas serão transmitidas por TV de 42”.

Art. 104. 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



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 E SEGURIDADE SOCIAL

irrevogável e não permite reclamações em nenhuma ocasião, seja durante, seja após o término da partida.

Art. 105. O árbitro terá ainda autoridade para dar avisos a um jogador, advertindo-o VERBALMENTE, caso cometa uma infração “leve”; aplicando CARTÃO AMARELO, caso cometa uma infração “média” (se o jogador receber o segundo cartão amarelo será eliminado da competição); ou ainda aplicando um CARTÃO VERMELHO, caso cometa alguma infração “GRAVE”.

Art. 106. As inscrições estarão abertas para homens e mulheres de qualquer idade e categoria.

Art. 107. Durante as partidas, os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas no jogo, mesmo quando houver pausas. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores e os árbitros.

Art. 108. Os jogadores não poderão deixar o local do jogo durante a partida, sendo eliminados da competição caso o façam.

Art. 109. Não serão permitidos atrasos. Os jogadores deverão comparecer ao local de competição quinze minutos antes de sua partida. A primeira partida terá a tolerância de cinco minutos. O atleta que não se apresentar perderá por W X O.

Art. 110. O jogador que causar danos aos equipamentos fornecidos em bom estado de conservação pela organização terá que arcar com os prejuízos causados.

Art. 111. A competição ocorrerá em eliminatória simples, no sistema mata-mata, para todas as competições eletrônicas.

Art. 112. As partidas que terminarem empatadas serão concluídas por cobrança de pênaltis, salvo a partida final, em que será concedido o acréscimo baseado no sistema do jogo. Em permanecendo o empate, ela terminará com pênaltis.

Art. 113. Nas partidas eliminatórias, o tempo de jogo será distribuído em dois tempos de cinco minutos, totalizando dez minutos. A partida final terá a duração de dois tempos de dez minutos, totalizando vinte minutos de jogo.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Art. 114. À organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Art. 115. Os jogadores deverão respeitar rigorosamente este regulamento, cuidar do material usado e fazer um jogo justo.

Art. 116. O jogador deverá checar os controles do jogo antes das partidas, tendo três minutos para organizar taticamente sua equipe. Durante o intervalo, será concedido o tempo de três 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. 117. Durante a partida não será permitido “PAUSA” sem autorização prévia do árbitro, e os jogadores não poderão falar com o objetivo de atrapalhar o adversário.

Art. 118. A classificação final obedecerá à ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisadas as três maiores pontuações.

Art. 119. Cada jogador é responsável por levar seu controle.

Art. 120. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos Jints-IFRR 2019.

Art. 121. Os confrontos do jogo Mortal Kombat XL serão realizados em três partidas de cinco confrontos, utilizando-se o tempo normal do jogo por *round*.

CAPÍTULO X

DOMINÓ-DUPLA

Art. 122. 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, deverão optar por participar somente de uma modalidade (dominó-dupla).



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Art. 123. O jogo será decidido em uma partida vencedora de 200 pontos. Quem ganhar continua, de acordo com a tabela de cruzamentos.

Art. 124. Cada jogada não pode ultrapassar trinta segundos. Caso ultrapasse, a dupla pagará 10 pontos para a dupla adversária.

Art. 125. O juiz será autoridade máxima do jogo. Em todas as partidas, deve embaralhar as pedras e marcar apenas os pontos pedidos pela dupla; cabendo a saída para quem tiver a carroça de sena. Na rodada seguinte, a dupla que “bateu” iniciará a partida com qualquer carroça. Antes de todas as partidas serem iniciadas, o juiz deverá perguntar se algum competidor tem quatro ou cinco carroças. Se não houver manifestação, o jogo deve ser iniciado.

Art. 126. As pedras deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa, dispostas em uma fileira ou cruzando pela dobre inicial. O jogador da vez que não tiver carroça para sair pagará 20 pontos para a dupla adversária. Quem sair no jogo, e não conseguir bater, pagará 20 pontos para a dupla adversária. Caso alguém bata de carroça, ganhará 20 pontos.

Art. 127. A pedra terá validade como jogada a partir do momento em que for deitada na mesa e solta pelo jogador. O jogador que mostrar uma pedra cujo naipe não se encaixe na jogada paga 20 pontos para a dupla adversária.

Art. 128. Em caso de o jogador sair com quatro carroças e manifestar a intenção de jogar, ganhará 40 pontos se conseguir deitá-las. Caso não passe as carroças, pagará 40 pontos para a dupla adversária. Mas, se não quiser jogar com as quatro carroças, paga 20 pontos para a dupla adversária.

Art. 129. Em caso de o jogador sair com 5, 6 ou 7 carroças, ganhará 50, 60 ou 70 pontos automaticamente. Se não quiser jogar com as carroças, pagará 20 pontos para a dupla adversária e não ganhará os pontos. O juiz deverá conferir as carroças na mão do jogador.

Art. 130. Joga-se com qualquer número de carroças ou pedras do mesmo naipe. Caso não tenha o número correspondente, existe o PASSE, em que se paga 10 pontos ao adversário (NÃO EXISTE SOMBRA).



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 E SEGURIDADE SOCIAL

Art. 131. Em caso de o jogador passar todos os adversários (Grite 50), ganha 50 pontos. Se gritar errado, paga 50 pontos para a dupla adversária. E, em caso de fechar o jogo por lance de 50, ganha 50 pontos e paga 50 para a dupla adversária.

Art. 132. O jogador que fechar o jogo obrigado pagará 30 pontos para a dupla adversária e, se fechar o jogo intencionalmente, pagará 50 pontos. Em seguida, as duplas deverão contar as pedras, e quem tiver a maior quantidade de pontos pagará para a dupla que tiver menos.

Art. 133. Se um jogador “passar” com pedras na mão, ignorando-as, pagará 50 pontos para dupla adversária.

Art. 134. O sistema de disputa será de rodízio simples em chave única ou mais chaves, dependendo do número de inscritos. Em caso de empate para o chaveamento, o desempate será pelo número de vitórias diretas e pela soma de todos os pontos da dupla nas partidas.

Art. 135. Nenhum jogador poderá ser substituído, e a final será disputada em uma eliminatória melhor de três, sendo a dupla que vencer duas partidas a campeã. A disputa pelo terceiro lugar será uma eliminatória melhor de três, sendo a dupla que vencer duas partidas a campeã.

Art. 136. Não poderá haver qualquer tipo de comunicação (visual, gestual, verbal) entre os parceiros durante o jogo.

Art. 137. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos Jints-IFRR 2019.

CAPÍTULO XI

DAMA

Art. 138. A modalidade de dama será disputada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Jogo de Damas (CBD) e deste regulamento.

Art. 139. A partida terá duração 15 minutos x 15 minutos, sendo controlada pelo relógio de xadrez. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as



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 E SEGURIDADE SOCIAL

peças do adversário. O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra. Se o jogador a quem cabe efetuar o lance tocar em uma de suas peças, deverá jogá-la.

Art. 140. A captura é obrigatória, não existindo o sopro.

Art. 141. Será considerado vencedor o jogador que capturar todas as peças do adversário.

Art. 142. Será considerado perdedor o jogador cujo tempo acabar sem que tenha capturado todas as peças do adversário.

Art. 143. A competição é individual, e cada unidade/*campus* pode inscrever até três servidores-atletas.

Art. 144. Os servidores/atletas não poderão abandonar a competição antes do término da partida, o que implicará suspensão automática se isso ocorrer.

Art. 145. A Comissão Organizadora dos Jogos disponibilizará à competição o material abaixo:

I – Tabuleiro;

II – Regras Oficiais;

III – Relógio de xadrez.

Art. 146. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 2 pontos;

III – Derrota: 1 ponto;

IV – *W X O*: -1 ponto.

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

Art. 147. 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 2019.



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 E SEGURIDADE SOCIAL

CAPÍTULO XII

CORRIDA DE RUA

Art. 148. A corrida de rua será dirigida e organizada pela Comissão Organizadora do *Campus-Sede* (COCS) com apoio da Comissão Central Organizadora (CCO).

Art. 149. A competição será aberta aos servidores do IFRR, sendo limitado o número de inscrições por unidade/*campus*, conforme o Regulamento Geral dos Jints-IFRR 2019.

Art. 150. A corrida será realizada na estrada que dá acesso ao *Campus* Amajari, Rodovia Antonino Menezes da Silva, Km 03, Vila Brasil.

Art. 151. A corrida será realizada na etapa do *Campus* Amajari, com horário de concentração às 7 horas.

Art. 152. O horário de início da prova será às 8 horas, com largada e chegada em frente à sede do *Campus* Amajari,.

Art. 153. Cada participante receberá a numeração de inscrição.

Art. 154. O percurso será definido da seguinte forma: para o público feminino, será de 3 km; e, para o público masculino, de 4 km, para todas as categorias.

Art. 155. Haverá um ponto de água em cada percurso, feminino e masculino, sendo no feminino na distância de 1,5 km, e no masculino na distância de 2 km.

Art. 156. Haverá quatro categorias: até 30 anos, de 31 a 40 anos, de 41 a 50 anos e acima de 50 anos.

Art. 157. As vagas das categorias que não atingirem o número de inscritos poderão ser remanejadas para as demais, sendo o remanejamento definido pela COCS.

Art. 158. A prova será realizada independentemente das condições climáticas.

Art. 159. Será desclassificado o atleta que:

I – Não cumprir o percurso;

II – Largar antes da autorização do diretor da prova;

III – Dificultar a ação de outros concorrentes;



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 E SEGURIDADE SOCIAL

IV – -Chegar sem o número de identificação;

V – Apresentar durante a corrida conduta antidesportiva;

VI – Cortar caminho e similares;

VII – Desacatar outro atleta, o público, a arbitragem ou os organizadores.

Art. 160. A premiação será com medalhas aos classificados do 1º ao 5º lugar de cada categoria.

Art. 161. Os que se inscreverem no evento estarão automaticamente se declarando aptos fisicamente e devidamente preparados para participar da corrida, isentando a organização de quaisquer problemas de saúde que, porventura, ocorram a eles em razão da participação, bem como se declarando conhecedores deste item do regulamento e concordando integralmente com ele.

Art. 162. A organização poderá suspender, a qualquer momento, o evento por questões de segurança pública, atos públicos, vandalismo e/ou motivos de força maior.

Art. 163. Reclamação e protesto – Quaisquer reclamações ou protestos só serão aceitos por escrito e dirigidos diretamente ao coordenador-geral do evento até quinze minutos após a divulgação do resultado oficial.

Art. 164. As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela CCO de forma soberana, não cabendo recurso contra as decisões.