



# **JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DO IFRR 2018**

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO JINTS-IFRR**



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**

CRISTIANE PEREIRA DE OLIVEIRA  
ALLAN JOHNNY M. DE MESQUITA  
ANÁRIA DE SOUZA SANTOS  
ANTONIO FERREIRA DA SILVA  
FREDSON DA COSTA RIBEIRO  
JÚLIO CÉSAR DE ARRUDA  
MARCELO CALIXTO MINEIRO  
MARISTELA BORTOLON DE MATOS  
PAULA FIGUEIRAS FERREIRA  
PAULO CÉSAR SAMPAIO DA SILVA  
RAFAEL BRANDÃO RUBIM  
RALEIDE GREISA NOGUEIRA BARATA  
RODOLFO CONDÉ FERNANDES



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**

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 DO SERVIDOR

## SUMÁRIO

SEÇÃO I – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	5
SEÇÃO II – FUTSAL.....	5
SEÇÃO III – QUEIMADA .....	6
A QUADRA E A DURAÇÃO DO JOGO.....	6
A BOLA E OS JOGADORES .....	7
O CAPITÃO.....	9
A CONDUÇÃO DO JOGO.....	9
A ARBITRAGEM E A COMPOSIÇÃO TÉCNICA.....	10
AS SANÇÕES.....	10
DOS EQUIPAMENTOS.....	10
SEÇÃO IV – TÊNIS DE MESA .....	11
SEÇÃO V – VOLEIBOL DE QUADRA .....	12
SEÇÃO VI – VÔLEI DE PRAIA.....	13
SEÇÃO VII – XADREZ .....	13
SEÇÃO VIII – NATAÇÃO.....	15
SEÇÃO IX – JOGOS ELETRÔNICOS (JOGO FIFA 2018 E MORTAL KOMBAT XL) .	18
SEÇÃO X – DOMINÓ DUPLA .....	20
SEÇÃO XI – DAMA .....	21
SEÇÃO XII – CORRIDA PEDESTRE .....	22
SEÇÃO XII – BASQUETE DE 3.....	23
QUADRA.....	24
EQUIPES .....	24
OFICIAIS DE JOGO.....	24
INÍCIO DO JOGO.....	24
PONTUAÇÃO .....	24
TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO .....	25
FALTAS/LANCES LIVRES.....	25
PROTELAÇÃO (NÃO SE APLICA ÀS “REGRAS ADAPTADAS”).....	26
COMO A BOLA É JOGADA .....	26
SUBSTITUIÇÃO.....	27
PEDIDOS DE TEMPO .....	27



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 em que 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 dos Jogos.

## **SEÇÃO II – FUTSAL**

Art. 3.º A disputa do torneio masculino ocorrerá em duas chaves, com rodízio dentro de cada uma. 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 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. 5.º A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

- A. Vitória: 3 pontos;
- B. Empate: 2 pontos;
- C. Derrota: 1 ponto;
- D. W x O: -1 ponto.

Art. 6.º Para os 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;



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

#### G. Sorteio.

Art. 7.º 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. 8.º Com dois cartões amarelos na mesma partida ou com 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. 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.

### **SEÇÃO III – QUEIMADA**

#### A QUADRA E A DURAÇÃO DO JOGO

Art. 13. 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. 14. A partida terá duração de dois tempos/*sets* de dez minutos, com um minuto de intervalo para a troca de quadra.



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

Art. 15. 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. 16. Será vencedora a equipe que ganhar dois tempos/*sets*. Em caso de empate, ou seja, um tempo/*set* para cada equipe, será realizado um terceiro tempo/*set*, com o tempo de três minutos. Findo este, será contabilizado o número de jogadores “vivos”, indicando, assim, o placar.

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 10, conforme a Confederação Brasileira de Queimada.

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

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



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. 21. 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. 22. 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. 23. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que ela não tenha ultrapassado os limites da quadra deles.

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

Art. 25. Será considerado "queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta 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. 26. Será considerado "queimado" o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, derrubá-la no chão.

Art. 27. Caso o atleta segure a bola e caia com ela dominada, não será considerado "queimado", mesmo que a bola toque o chão.

Art. 28. 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 "queimado".

Art. 29. Caso a bola toque um jogador da equipe e outro a segure, seja de sua equipe, seja 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, ele 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 fim do 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 DO SERVIDOR

Art. 33. 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. 34. Não é permitido ceder “vida” a outro atleta. Desse modo, 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 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.

Art. 37. Após o intervalo do 1.º 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.

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

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

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

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



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

## A ARBITRAGEM E A COMPOSIÇÃO TÉCNICA

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

Art. 44. Cada partida será dirigida por três árbitros, sendo o do centro o principal e os de linha de fundo os 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 – Atitude que coloque o adversário em perigo durante as ações dele.

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.

## DOS EQUIPAMENTOS

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



Art. 49. Não será permitido jogar descalço nem com bermudas ou shorts 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 naipe).

Art. 53. Cada unidade poderá inscrever até três atletas em cada naipe, sendo que, dos inscritos, dois 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 – 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 dez pontos. Neste caso, para vencer, é necessário marcar dois 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).



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. A cor da cobertura (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 dois sets vencedores de 21 pontos cada um. O set de desempate da partida será de 15 pontos.

Parágrafo único. Vencerá o set a equipe que marcar 21 pontos primeiro, a não ser que ambas atinjam 20 pontos. Neste caso, será necessário marcar dois pontos a mais que a adversária.

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 padronizada e numerada.

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 – VÔLEI DE PRAIA**

Art. 67. Esta modalidade será composta por dois atletas participantes.

Art. 68. Os jogos serão realizados em dois sets vencedores de 18 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 de *W X O*, a equipe vencedora marcará três pontos e serão computados 2 sets a 0 com a pontuação de 18 x 0 e 18 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 padronizada e numerada 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 (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.



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

§ 1.º O número de rodadas será definido no Congresso Técnico com os chefes das unidades.

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

Art. 75. 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. 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 de desempate com ritmo de jogo de cinco minutos KO para cada jogador (*blitz*).

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

Art. 78. 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.



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. 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 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. 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 2018.

## **SEÇÃO VIII – NATAÇÃO**

Art. 82. A competição de Natação dos Jints-IFRR 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/*campus*) poderá inscrever quantos servidores dispuser, por prova e categoria.

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

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

Art. 85. As provas terão duas categorias assim distribuídas:

- A. Até 35 anos;
- B. Acima de 35 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. 86. As provas serão disputadas conforme a 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 <i>Medley</i>	X	-
Rev.4m x 25m Livre	Definido em Congresso Técnico	
Rev.4m x 25m <i>Medley</i>		

§ 1.º 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. 87. A ordem dos integrantes dos revezamentos será entregue à 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. 90. 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. 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.





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

Art. 95. As provas serão realizadas na seguinte ordem:

PRIMEIRA ETAPA:

1. 50m Livre Feminino;
2. 50m Livre Masculino;
3. 25m Borboleta Feminino;
4. 25m Borboleta Masculino;
5. 4 x 25m;
6. 4 x 25m.

SEGUNDA ETAPA:

1. 25m Peito Feminino;
2. 25m Peito Masculino;
3. 25m Costas Feminino;
4. 25m Costas Masculino;
5. 100m *Medley* Feminino;
6. 100m *Medley* Masculino.

TERCEIRA ETAPA:

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



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. 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 2018.

## **SEÇÃO IX – JOGOS ELETRÔNICOS (JOGO FIFA 2018 E MORTAL KOMBAT XL)**

Art. 97. A plataforma utilizada será XBOX ONE.

Art. 98. As partidas serão transmitidas por 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, seja após o término da partida.

Art. 100. 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. 101. As inscrições estarão abertas para homens e mulheres de qualquer idade e categoria.

Art. 102. 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. 103. Os jogadores não poderão deixar o local do jogo durante a partida, sendo eliminados da competição caso o façam.

Art. 104. 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**.



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

Art. 106. A competição ocorrerá em eliminatória simples, no Sistema Mata-Mata, para todas as competições eletrônicas.

Art. 107. 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. 108. 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.

Art. 109. À organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Art. 110. Os jogadores deverão respeitar rigorosamente este regulamento, cuidar do material usado e fazer um jogo justo.

Art. 111. O jogador deverá checar os controles do jogo antes das partidas, tendo três minutos para organizar taticamente suas equipes. 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. 112. 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. 113. A classificação final obedecerá à ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisadas as três maiores pontuações.

Art. 114. Cada jogador é responsável por levar seu controle.



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. 115. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos Jints-IFRR 2018.

Art. 116. Os confrontos do jogo Mortal Kombat XL serão realizados em três partidas de cinco confrontos, utilizando o tempo normal do jogo por *round*.

## **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, deverão optar por participar somente de uma modalidade (dominó-dupla).

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

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

Art. 120. Em todas as partidas, as pedras serão embaralhadas pelo árbitro, cabendo a saída para quem tiver o dobre seis. Na 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”), comprovado o ato irregular pelo árbitro, a dupla que errou perderá 20 pontos e o atleta deverá jogar a pedra correta. Não sendo observado o “gato”, segue o jogo.

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

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



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. 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 for 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-as, fará a dupla perder 20 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 2018.

## **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.

Art. 134. A competição é individual, e cada unidade/*campus* pode inscrever até três servidores-atletas.

Art. 135. Os servidores/atletas não poderão abandonar a competição antes do término da partida, o que implicará 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 à seguinte ordem:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 2 pontos;

III – Derrota: 1 ponto;



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

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. 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 2018.

## **SEÇÃO XII – CORRIDA PEDESTRE**

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

Art. 140. Ela será aberta aos servidores do IFRR, conforme Regulamento Geral, sendo limitado o número de inscrições por unidade/*campus*.

Art. 141. A corrida 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 será realizada na etapa do Campus Boa Vista, com horário de concentração às 7 horas.

Art. 144. As largadas serão a partir das 8 horas, conforme definido em reunião técnica.

Art. 145. Haverá quatro categorias: até 30 anos, de 31 a 40 anos, de 41 a 50 anos e acima de 50 anos.

Art. 146. A prova será realizada independentemente 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.



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

Naípe	Número de Voltas	Distância Total
Feminino (todas as categorias)	4	1,6 km
Masculino (todas as categorias)	8	3,2 km

Art. 149. A premiação será com medalhas aos classificados do 1.º ao 5.º lugar de cada categoria.

Art. 150. 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. 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 escrito e dirigidos diretamente ao coordenador-geral do evento até quinze 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 contra as decisões.

## **SEÇÃO XII – BASQUETE DE 3**

Art. 154. As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.



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

## QUADRA

Art. 155. O jogo será jogado em meia quadra de basquete. A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).

## EQUIPES

Art. 156. Cada equipe é composta por quatro jogadores (três jogadores na quadra e um substituto).

## OFICIAIS DE JOGO

Art. 157. Os oficiais de jogo consistem em dois árbitros e três marcadores: tempo/12 segundos de posse/pontuação.

## INÍCIO DO JOGO

Art. 158. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

Art. 159. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

Art. 160. O jogo deve iniciar com três jogadores.

## PONTUAÇÃO

Art. 161. Deverá ser atribuído um ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.

Art. 162. Serão atribuídos dois pontos a cada arremesso de trás da linha de dois 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. 163. Será atribuído um ponto a cada lance livre com sucesso.

#### TEMPO DE JOGO/VENCEDOR DE UM JOGO

Art. 164. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: um período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

Art. 165. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

Art. 166. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois pontos na prorrogação ganha o jogo.

Art. 167. Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três jogadores prontos para jogar.

#### FALTAS/LANCES LIVRES

Art. 168. A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido sete faltas no período.

Art. 169. Um jogador que tenha cometido quatro faltas deve deixar o jogo.

Art. 170. Será atribuído um lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremessar dentro da linha de dois pontos.

Art. 171. Serão atribuídos dois lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar de trás da linha de dois pontos.

Art. 172. Será atribuído um lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas de um arremesso bem sucedido.

Art. 173. Às faltas cometidas em situações que não caracterizem o ato de arremessar, mas em situação de penalidade, será atribuído um lance livre.



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

## PROTELAÇÃO (NÃO SE APLICA ÀS “REGRAS ADAPTADAS”)

Art. 174. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

Art. 175. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

Art. 176. Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco segundos de posse de bola.

## COMO A BOLA É JOGADA

Art. 177. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre: um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para algum lugar na quadra atrás da linha de dois pontos. A defesa não é permitida jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.

Art. 178. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre: se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos. Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos (passando ou driblando).

Art. 179. Após uma roubada de bola, perda de posse, entre outros: se acontecer dentro da linha de dois pontos, a bola deve ser passada/driblada até um local atrás da linha de dois 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. 180. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola parada que não seja uma pontuação bem sucedida deve começar com uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás da linha de dois pontos na parte superior da quadra.

Art. 181. O jogador é considerado como "atrás da linha de dois pontos" quando o jogador de ataque com posse de bola não está com os dois pés dentro da linha de dois pontos.

Art. 182. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

Art. 183. Enterradas não são permitidas a menos que aros de liberação de pressão sejam usados.

## SUBSTITUIÇÃO

Art. 184. A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

## PEDIDOS DE TEMPO

Art. 185. Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.

Art. 186. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Basquete e o Regulamento Geral dos Jints-IFRR 2018.