

II JOGOS DO SERVIDOR DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO



REGULAMENTO DAS MODALIDADES 2019

FUTEBOL SOCIETY

Art. 1º- A competição de FUTEBOL SOCIETY será realizada na Associação dos servidores do IFMT, nos termos das Regras Oficiais, com as alterações apresentadas no presente regulamento.

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela comissão de Desporto, com acompanhamento pela PROEX/IFMT.

Art.2º- A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por 7 (sete) atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

§ 1º Só será permitida a participação de atletas usando chuteiras sem cravo ou tênis apropriados, camisetas numeradas ou coletes, devendo estar devidamente registrado na súmula do árbitro.

§ 2º - Cada Campus poderá inscrever até 14 (catorze) atletas, um técnico, e se a equipe desejar, um assistente técnico.

§ 3º É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 07 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 05 atletas durante o jogo.

§ 4º Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 05 atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Art.3º- Os tempos dos jogos serão de 40 minutos, divididos em 02 tempos de 20 minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo.

§ 1º Toda paralisação por motivo de contusão, motivo administrativo, bem como para a execução de um pênalti, será acrescida em qualquer dos períodos, sempre a critério da arbitragem.

§ 2º Será permitido ao treinador ou ao capitão de cada equipe solicitar um pedido de tempo por período de jogo, sendo que o capitão deverá pedir a um dos árbitros, ou o técnico ao representante do jogo. A

solicitação será concedida na próxima paralisação do jogo. O tempo de paralisação será de 01 minuto, que deverá ser acrescido ao término de cada período.

Art. 4º- A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) **Vitória** - 03 pontos
- b) **Empate** - 01 ponto
- c) **Derrota** - 00 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será de 2 x 0.

Art. 5º- No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

1. Maior número de vitórias;
2. Melhor saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Menor número de Cartões Vermelhos;
6. Menor número de Cartões Amarelos;
7. Sorteio.

Art. 6º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada chave que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada da chave A contra a segunda colocada da chave C, a primeira da chave B contra a segunda da chave D. A final será realizada em partida única.

Art. 7º- Os vencedores das partidas semifinais e final que terminarem o tempo regulamentar empatadas, será conhecido através de uma prorrogação de 10 minutos, divididos em dois tempos de 5 minutos, sem intervalo. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 05 tiros da marca da penalidade máxima, de forma alternada, com jogadores diferentes e que terminaram a partida em campo. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança dos tiros e, dessa feita, de 01 em 01, iniciando-se com jogadores, que ainda não efetuaram cobranças, até surgir um vencedor.

Art. 8º- Não há número limite de substituições, podendo o atleta substituído retornar a partida.

§1º- O goleiro poderá ser substituído por qualquer atleta de linha.

§2º- O goleiro poderá substituir atleta de linha.

Art. 9º Ficam estabelecidos os seguintes cartões:

a) **CARTÃO AMARELO** - O atleta advertido só poderá retornar ao campo, ou ser substituído, após 02 minutos CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO, devendo permanecer no banco de reservas até que seja informado de seu retorno e receber autorização do árbitro. O servidor que durante os jogos, receber 2 cartões amarelos, deixa a partida e estará automaticamente suspenso por um jogo.

b) **CARTÃO AZUL** - O atleta estará desqualificado da partida, não podendo retornar ao campo, nem permanecer no banco de reservas, mas poderá ser substituído após 2 minutos CRONOMETRADOS DE BOLA EM JOGO, devendo o seu substituto permanecer no banco de reservas até que seja informado do final da punição e receber autorização do árbitro para entrar em campo.

c) CARTÃO VERMELHO - O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído. O servidor que durante os jogos, receber um cartão vermelho estará automaticamente suspenso por um jogo.

§1º - O membro da comissão técnica que for expulso estará automaticamente suspenso por uma partida da sua equipe;

§2º - Os cartões vermelhos para efeitos suspensivos serão observados em todas as fases, porém os cartões amarelos não são acumulativos de uma fase para outra.

BASQUETEBOL

Art. 1º - A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da FIBA, pelo regulamento geral e específico.

§ 1º Com a alteração da regra e novas demarcações de garrafão e linha de 03 (três) pontos, fica estabelecido, caso as quadras em uso não tenham sido atualizadas/ demarcadas, permanece a regra antiga, demais regras oficiais e as estabelecidas por este regulamento.

§ 2º - Cada Campus poderá inscrever até 10 (dez) atletas, um técnico, e se a equipe desejar, um assistente técnico.

Art. 3º - O uniforme dos membros da equipe será:

- a) Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás.
- b) Jogadores da mesma equipe não deverão usar o mesmo número.
- c) Em caso de equipes com uniformes de mesma cor, a primeira equipe citada na batela de chaveamento terá prioridade no uniforme, devendo a segunda equipe utilizar colete ou outro uniforme.

Art. 5º - Comissão Técnica:

- a) Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.
- b) Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo o técnico não puder continuar.

Art. 6º - Tempo de jogo, empate e períodos extras:

- a) Uma partida consistirá de 04 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos, sendo os 03 (três) primeiros quartos terão os tempos corridos, travados somente na execução de lances livres e pedidos de tempo. Os últimos 2 (dois) minutos do quarto tempo será cronometrado.
- b) Haverá intervalos de 02 (dois) minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeiro tempo) e entre o terceiro e o quarto períodos (segundo tempo), e antes de cada período extra.
- c) Entre o segundo e o terceiro período haverá um intervalo de 05 (cinco) minutos.
- d) Se o placar estiver empatado no final do tempo de jogo no quarto período, a partida continuará com quantos tempos extras de 05 (cinco) minutos forem necessários para desempatar, mantendo todos os caracteres registrados em súmula do último quarto.

Art. 7º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a) **Vitória** - 03 pontos.

b) **Derrota** - 00 ponto.

c) **No caso de W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 20 (vinte) a 00 (zero). A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação.

Art. 8º - Critérios para desempate:

- a) Número de vitórias.
- b) Maior saldo de pontos.
- c) Maior número de pontos conquistados (cestas pró).
- d) Sorteio.

Art. 9º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D, ou o segundo melhor colocado, em caso não haja grupo D. A final será realizada em partida única.

FUTSAL FEMININO

Art.1º- A competição de FUTSAL será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFS, pelo regulamento geral e específico dos Jogos do Servidor do IFMT..

§ 1º Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela comissão de Desporto.

§ 2º - Cada Campus poderá inscrever até 10 (dez) atletas, um técnico, e um assistente técnico.

Art.2º- A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por 5 (cinco) atletas, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

§ 1º Só será permitida a participação de atletas usando tênis apropriados, camiseta ou colete da equipe, devendo estar devidamente registrado na súmula do árbitro.

§ 2º É obrigatório para se iniciar o jogo, no mínimo, 05 atletas, podendo a equipe ficar reduzida a até 04 atletas durante o jogo.

§ 3º Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 04 atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar. Caso ambas fiquem reduzidas nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Art.3º O tempo do jogo para o futsal feminino será de 2 tempos de 15 (quinze) minutos corridos, sendo estabelecido o intervalo de 5 (cinco) minutos.

Art.4º - No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

1. Maior número de vitórias
2. Maior saldo de gols
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Menor número de Cartões Vermelhos;

6. Menor número de Cartões Amarelos;

7. Sorteio.

Art. 5º - Os vencedores das partidas semifinais e finais que terminarem empatadas, serão conhecidos através de uma prorrogação de 2 tempos de 5 min, sem intervalo. Persistindo o empate, o mesmo será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 6º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

a) **Vitória** – 03 pontos

b) **Empate** – 01 ponto

c) **Derrota** – 00 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será de 2 (dois) a 0 (zero).

Art.7º- A atleta que durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por um jogo.

§1º- O dirigente ou membro da comissão técnica que for expulso cumprirá uma partida automática e será encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar.

§2º- Os cartões vermelhos para efeitos suspensivos serão observados em todas as fases, porém os **cartões amarelos** não são acumulativos de uma fase para outra.

NATAÇÃO

Art. 1º - A competição de NATAÇÃO será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **CBDA**, pelo regulamento geral e específico dos Jogos do Servidor do IFMT.

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela coordenação da modalidade e/ou pela comissão de Desporto do I Jogos do Servidor.

Art. 2º - Os Campi poderão inscrever até 06 (seis) servidores na modalidade, sendo até dois atletas para as provas individual (caso haja duas provas) e uma equipe de 4 servidores para o revezamento, podendo o mesmo atleta, participar de até 02 provas individuais e das duas provas de revezamentos.

Parágrafo único – Os atletas deverão, no ato das disputas, estarem vestidos trajas adequados para a prática da modalidade, e não portar acessórios como relógios, colares, pulseiras, brincos, etc.

Art.3º- Não haverá pontuação somatória das provas do naipe feminino, para aferir a equipe campeã feminino, bem como das competições do naipe masculino, para aferir a equipe campeã masculino.

Art. 5º- Serão realizadas as seguintes provas:

- 25 m Livre Feminino, podendo nadar duas pessoas por Campus
- 50 m Livre feminino, podendo nadar duas pessoas por Campus
- 25 m Livre masculino, podendo nadar duas pessoas por Campus
- 50 m Livre masculino, podendo nadar duas pessoas por Campus
- Revezamento 4x50 m Livre Masculino (uma equipe por campus)

- Revezamento 4x50 m Livre feminino (uma equipe por campus)

Art. 6º- A premiação deverá ser realizada a critério da comissão de cerimonial e premiação.

Art. 7º – Se alguma equipe identificar qualquer irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das provas poderá interpor recurso no prazo máximo de 10 (dez) minutos após a divulgação oficial do resultado da prova. Os recursos deverão ser encaminhados ao responsável pela modalidade, sempre por escrito.

§ 1º - Os recursos serão analisados e avaliados pela equipe de arbitragem e pelo coordenador de modalidade. Caso haja necessidade será encaminhado à comissão de desporto que poderá no julgamento, além de análise nas súmulas, ouvir as partes envolvidas, árbitros, utilização de mídia, fotos, etc. para melhor decisão e tomar as devidas providências.

§ 2º – As provas poderão ser novamente realizadas e/ou os resultados das competições aferidos, em caso de aceite do recurso por parte da comissão de desporto

Art. 8º- Os atletas receberão orientação sobre as regras da competição, em breve reunião que acontecerá instantes antes da prova.

TÊNIS DE MESA

Art.1º- Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento e no Regulamento Geral

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela comissão de Desporto.

Art. 2º - As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11(onze) pontos em todas as fases da competição, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

Art. 3º - Os servidores atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 30 minutos do horário do seu jogo, estar de posse de sua raquete, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas; **não será permitido o uso de camiseta branca ou laranja**, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Parágrafo único: As partidas poderão ser adiantadas em até 30 minutos ou tempo superior, de acordo com o consenso das partes.

Art.4º – Das inscrições.

§1º. Cada campus poderá inscrever 4 servidores, sendo 02 no naipe masculino e 02 no naipe feminino que disputarão as provas em naves separados e de modo individual podendo haver confrontos entre o mesmo campus

§ 2º A forma de disputa será em chaves.

Art. 5º - Da forma de disputa.

PRIMEIRA BATERIA DE PROVAS:

Individual Masculino

Individual Feminino

Art. 6º – Para fins de classificação será contabilizado 1 (um) ponto para vitória e 0 (zero) ponto para a derrota.

Parágrafo único - A equipe vencedora por W x O marcará 3 sets a zero, com as pontuações de (11X0, 11X0 e 11X0).

Art. 7º – A equipe que tenha se sentido prejudicada por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas dos torneios poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados ao Coordenador de Tênis de Mesa, sempre por escrito em formulário próprio.

Art. 8º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D. A final será realizada em partida única.

Art. 9º – Será conferido troféu ao campeão masculino e ao feminino e medalhas aos 3 primeiros colocados de cada naipe.

VOLEIBOL

Art. 1º - A competição de VOLEIBOL será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **CBV**, pelo regulamento geral e específico.

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela comissão de Desporto.

Art. 2º - Os jogos serão disputados em todas as fases em melhor de **DOIS SETS de 21 pontos VENCEDORES** e em caso de empate, será definido em terceiro set de 15 pontos.

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

- **Vitória** – 3 pontos.

- **Derrota** – 0 ponto.

§ 1º – A equipe que cometer **W x O**, poderá ser penalizada conforme julgamento pela comissão de desporto, podendo ser inclusive desclassificada da competição caso caracterize negligência.

§ 2º - A equipe vencedora por **W x O**, marcará três pontos e serão computados 3 sets a zero e pontuação de 21 x 0.

Art. 4º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes com o mesmo número de pontos, serão os seguintes:

a) Número de Vitorias

b) Sets average;

c) Pontos average;

d) Sorteio.

Art. 5º - Nos Uniformes, será obrigatória a numeração.

Parágrafo Único – Os problemas relacionados aos uniformes poderão ser tratados e deliberados pela coordenação da modalidade e arbitragem

Art. 6º Para exercerem a sua função, os técnicos deverão estar devidamente identificados junto a arbitragem.

Art. 7º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D. A final será realizada em partida única.

VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º - A competição de VOLEI DE PRAIA será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **CBV**, pelo regulamento geral e específico.

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela coordenação da modalidade e/ou comissão de Desporto.

Art. 2º- Cada campus poderá inscrever 01(uma) Dupla no naipe Masculino e 01(uma) Dupla Feminina.

Art. 3º Após a confirmação das duplas poderá haver troca de jogadores.

Art. 4º - Os jogos serão realizados em dois sets vencedores de 21 pontos, se houver a necessidade do set desempate este será em um set de 15 pontos.

Art. 5º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- **Vitória** – 3 Pontos.

- **Derrota** – 0 Ponto.

Parágrafo Único - No caso do **W x O**, a equipe vencedora marcará três pontos e serão computados 2 sets a zero e pontuação de 21 x 0, 21 x 0.

Art. 6º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes com o mesmo número de pontos, serão os seguintes:

- a) Confronto direto;
- b) Número de Vitórias;
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Sorteio.

Art. 7º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D. A final será realizada em partida única.

BOZÓ

ART.1º - A modalidade de Bozó será disputada de acordo com as regras expostas neste documento, podendo sofrer alterações propostas pela comissão de desporto.

Parágrafo único - Os casos não previstos neste regulamento serão dirimidos pela comissão de Desporto.

Art. 2º- Cada campus poderá participar com 03 (três) Duplas de naipe live.

Art. 3º Após a confirmação das duplas só poderá haver troca de jogadores, entre os servidores do próprio campus.

Art. 4º Para começar é preciso sortear “a pedra maior”; quem tirar o maior número no dado começa o jogo. Apenas 1 jogador de cada dupla fará a jogada.

Art. 5º Cada jogador da dupla tem 3 (três) arremessos. No primeiro arremesso obrigatoriamente o jogador (dupla) tem que fazer o arremesso com os 5 (cinco) dados. No segundo arremesso o jogador (dupla), pode colocar quantos dados quiser dentro do copo e arremessar (de 1 a cinco dados), ou mesmo desistir de arremessar os dados somando os pontos do primeiro lance. Após os arremessos ele deverá escolher qual quadro deve preencher. Se não der para ele escolher nenhum quadro ele deve escolher um quadro e deverá fazer um “X” cruzando todo o quadrante e assim anulando este.

Art. 6º Não há sequência para preencher os quadrantes. O jogador pode escolher após os arremessos qual deve ser o quadro a preencher.

Art. 7º A equipe poderá tornar-se vencedora imediata da partida de Bozó, independente da rodada, caso faça uma combinação de 5 dados de números iguais no primeiro lançamento em qualquer rodada da partida (General de Boca).

Art. 8º Caso nenhum jogador consiga um General de Boca até a última rodada, o vencedor será aquele que atingir a maior pontuação na somatória de todas as casas do tabuleiro.

Art. 9º A final poderá ser definida em partida única em disputa entre as 3 equipes classificadas, ou conforme deliberação pela coordenação da modalidade.

Art. 10º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D. A final será realizada em partida única.

XADREZ

Art. 1º. 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.

Art. 2º. A competição será realizada em um único torneio. Cada campus poderá ter até 2 servidores, que disputará o torneio de maneira individual, podendo competirem entre si.

– Pontuação para o torneio:

COLOCAÇÃO INDIVIDUAL	PONTUAÇÃO
01 Lugar	30
02 Lugar	28
03 Lugar	26
04 Lugar	24
05 Lugar	22
06 Lugar	20
07 Lugar	18
08 Lugar	16
09 Lugar	14
10 Lugar	12
11 Lugar	10

12 Lugar	09
13 Lugar	08
14 Lugar	07
15 Lugar	06
16 Lugar	05
17 Lugar	04
18 Lugar	03
19 Lugar	02
20 Lugar	01

Art. 3º. O Servidor deverá comparecer ao local de competição com antecedência.

Art. 4º. Todo Atleta para ter condição de participação, deverá apresentar estar inscrito na ficha de modalidades, deliberada pelo coordenador da modalidade e pela comissão de desporto.

Art. 5º. O torneio será disputado pelo sistema Suíço em 06 (seis) rodadas de 15 (quinze minutos para cada jogador, com a utilização do programa de empareiramento Swiss Perfect.

§ 1º Para as competições, o jogador terá a tolerância de seu tempo (15') em andamento com relógio acionado.

§ 2º – No torneio, será aplicada a restrição de empareiramento a jogadores da mesma equipe.

Art. 6º. Será considerado campeão o atleta INDIVIDUAL que somar o maior número de pontos, e assim, premiaremos, os três primeiros colocados do Torneio.

Art. 7º. Em caso de empate na pontuação final do torneio, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Milésimos (Bucholz) com corte do pior resultado;
- c) Milésimos (Bucholz) totais;
- d) Número de vitórias;
- e) Maior número de matchs de pretas (Mostblack).

Parágrafo Único - Caso persista o empate na competição, será realizada uma partida desempate com ritmo de jogo de 05 minutos KO para cada jogador (Blitz), com sorteio de cores e persistindo o empate, o tempo será reduzido para 3 (três) minutos e jogado, com cores alternadas, até que haja um vencedor.

Art. 8º. A sede disponibilizará à competição todo material necessário para a realização do Evento.

Art. 9º . A Reunião Técnica da modalidade que ocorrerá, pouco antes da competição, com os representantes das equipes participantes tratará das normas gerais, confronto entre as equipes dispostas DENTRO DOS GRUPOS apresentados à coordenação da modalidade, tempo de jogo, formas de disputa, e outros assuntos necessários ao bom andamento do torneio de xadrez.

Art. 10º. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Xadrez, com a anuência da Comissão de Desporto.

PEBOLIM DUPLA

Art. 1º - Para iniciar deve-se começar com um cara ou coroa (par ou ímpar) o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa.

Art. 2º A bola deve ser colocada no jogador central da barra de meio campo do time que optou sair com a bola; após convertido um gol a bola sai no boneco central da barra de meio de campo do time que sofreu o último gol, e assim por diante. No próximo tempo de jogo, sai com a bola o time que não iniciou o primeiro tempo com a mesma.

Art. 3º - BOLA FORA - Se a bola sair da mesa deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola.

Art. 4º BOLA MORTA - Se bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ele deverá ser colocada na defesa mais perto do local onde a bola parou, no caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.

Art. 5º PONTO MARCADO (GOL)- Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido, cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol.

Parágrafo único - O gol de goleiro não vale dois! e bola que entra e sai, vale gol! Gol aéreo é permitido.

Art. 6º O jogo é vencido pelo time que fizer 15 (quinze) gols primeiro, em 3 (três) tempos de 5 (cinco) gols somatórios.

Art. 7º GIRAR AS BARRAS - Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

Art. 8º TROCA DE POSIÇÃO ENTRE OS PARCEIROS - Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem com a bola parada ou em movimento.

Art. 9º não será tolerado durante todo o torneio qualquer tipo de ofensas, xingamentos, brigas, discussões, ou confusões de qualquer natureza contra outros jogadores, espectadores e/ou organizadores.

Art. 10º As partidas serão auto-arbitradas, ficando ao coordenador de modalidade o papel de instruir as equipes, acompanhar e anotar o placar e dirimir questões relativas a partida.

DAMA INDIVIDUAL

Art. 1º As partidas serão auto-arbitradas, ficando ao coordenador de modalidade o papel de instruir as equipes, acompanhar e anotar o placar e dirimir questões relativas a partida.

Art. 2º A peça movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez.

Art. 3º A peça pode capturar a peça do adversário movendo-se para frente e permitindo também capturar a peça do adversário movendo-se para trás.

Art. 4º A peça que atingir a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a "dama", peça de movimentos mais amplos que a simples peça. Assinala-se a dama sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

Art. 5º A dama pode mover-se para trás e para frente em diagonal uma casa de cada vez, diferente das outras peças, que movimentam-se apenas para frente em diagonal. A dama pode também tomar outra peça pela frente ou por trás em diagonal e lateral

Art. 6º Quando na casa contígua a uma peça houver uma peça adversária, com uma casa imediata vaga, na mesma diagonal, a peça toma-la-á passando para a citada casa vaga. Assim, a peça toma para a frente e para trás, sendo este o único movimento retrógrado da peça. Se após a tomada de uma peça, a circunstância se repetir, a peça continuará a tomada no mesmo lance, chamando-se a este movimento *tomada em cadeia*.

Art. 7º Se, nas diagonais da casa de partida da dama, houver uma peça adversária cuja casa imediata esteja vaga, a dama toma-la-á passando para qualquer casa vaga após a peça tomada. A dama também toma em cadeia.

Art. 8º A tomada é obrigatória. A peça e a dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada. Se, no mesmo lance, se apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças.

Art. 9º A peça que toma poderá passar mais que uma vez pela mesma casa vazia, porém não poderá tomar qualquer peça mais de uma vez. Não será promovida a peça que, numa tomada em cadeia, apenas passe pela oitava casa adversária. As peças tomadas só deverão ser retiradas do tabuleiro depois de completo o lance.

Art. 10º As brancas têm sempre a saída, isto é, o primeiro lance da partida. Determina-se por sorteio ou convenção, para a primeira partida; nas seguintes, as brancas cabem alternadamente aos dois parceiros.

Art. 11º O lance é executado quando se leva diretamente à nova casa a peça tocada; a peça deve ser imediatamente solta.

Art. 12º O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra.

TRUCO ESPANHOL DUPLA

Art. 1º As partidas serão auto-arbitradas, ficando ao coordenador de modalidade o papel de instruir as equipes, acompanhar e anotar o placar e dirimir questões relativas a partida que será jogada com **Baralho**: Espanhol de 40 cartas; **Formato de jogo: Duplas; Tentos: 12 vira; 24 fecha, sendo: Testas: Até os primeiros 18 tentos; Mão: A dupla é mão; Vencedor: a fase de grupos e as quartas de final serão disputadas em PARTIDA ÚNICA. A semi final e final serão disputadas em MELHOR DE 3 PARTIDAS.**

TENTOS

01	Invido + Não quero	1 tento.
02	Invido + Quero	2 tentos.
03	Invido + Invido + Não quero	2 tentos.
04	Invido + Invido + Quero	4 tentos.
05	Real Invido + Não quero	1 tento.
06	Real Invido + Quero	3 tentos.
07	Invido + Real Invido + Não quero	3 tentos.
08	Invido + Real Invido + Quero	5 tentos.
09	Falta Invido + Não quero	1 tento.
10	Falta invido + quero (em qualquer situação)	O que falta para a dupla que está com menos

FLOR

ORDEM	FLOR	
01		3 tentos
02	Flor + Flor e me achico	4 tentos para quem chamou; achicou.
03	Flor + Contra Flor	6 tentos e o que falta para o fim do jogo
04	Flor + Contra Flor + Contra Flor e o resto	10 tentos

TRUCO

	Truco + Não quero	1 tento.
01	Truco + Quero	2 tentos
02	Truco + Retruco + Não quero	2 tentos

03	Truco + Retruco + Quero	3 tentos.
04	Truco + Retruco + Vale 4 + Não Quero	3 tentos.
05	Truco + Retruco + Vale 4 + Quero	4 tentos.

Penas, Restrições e Particularidades (Para retrucar tem que ter aceitado o truco, e assim sucessivamente)

ORDEM	Forma Correta	Forma Incorreta
01	Truco.	Truco.
02	QUERO e Retruco.	Retruco.
03	QUERO e Vale 4.	Vale 4.

Para aumentar o invido NÃO se pode ter aceitado o mesmo previamente (ao contrário do truco).

ORDEM	Forma Correta	Forma Incorreta
01	Invido.	Aceito
02	Real Invido.	Quero e Real Invido
03	Falta Invido.	Quero e Falta Invido

Só se pode cantar **Flor** quando se estiver com as 3 cartas mas ainda não ter jogado nenhuma.

Não se pode cantar **Flor** caso algum companheiro já tenha cantado **Truco** ou **Invido** antes de si.

Não se pode cantar **Invido** caso algum companheiro já tenha cantado **Truco** ou **Flor** antes de si.

Após um jogador do trio cantar **Flor**, os demais companheiros não poderão mais cantar **Invido**. Poderão mais de um jogador do mesmo trio cantar Flor. Nesse caso os tentos são somados (3 para cada Flor).

Após um jogador do trio cantar **Invido**, os demais não poderão cantar **Flor**, mesmo que as tenham. Nesse caso o jogador que possui Flor e não pôde cantá-la tem que virar uma carta sob pena de **Renegar** a Flor (perder os tento da Flor e cedê-los aos adversários).

Após um jogador do trio cantar **Truco**, os demais não poderão mais cantar **Invido** ou **Flor**. Nesse caso o jogador que possui Flor e não pode cantá-la tem que virar uma carta sob pena de Renegar a Flor.

Caso um jogador chame o **Truco** direto (sem ninguém ter cantado **Invido** antes) o adversário pode chamar **Flor** ou **Invido** antes de responder dizendo: "ANTES INVIDO" ou "ANTES FLOR".

Caso um jogador chame **Invido** e o adversário possua **Flor**, o adversário poderá fazer valer sua Flor dizendo: "CONTRA FLOR É PROÍBIDO", invalidando o **Invido** de quem chamou.

Quando é chamado **Invido** e **Truco** na mesma cantada têm-se as opções:

Recusar os dois apenas dizendo NÃO QUERO.

Aceitar os dois apenas dizendo QUERO.

Aceitar apenas um:

Caso se queria aceitar apenas o **Truco** se diz: PASSO A PRIMEIRA E QUERO A SEGUNDA.

Caso se queira aceitar apenas o Invido se diz: PASSO A SEGUNDA E QUERO A PRIMEIRA.

Para aceitar um Truco, Retruco ou Vale 4, a ÚNICA palavra que se pode usar o QUERO. “Vou querer”, “Quebro”, “Aceito”, etc., não valem.

O Jogador pode, a qualquer momento do jogo pedir para o adversário repetir o canto que o mesmo fez. Caso tenha cantado, mas se recuse a repetir, o jogo segue como se o adversário não tivesse cantado nada.

Caso a primeira rodada emparde, vale a segunda.

Caso a segunda rodada emparde, vale a primeira.

Caso as duas primeira rodadas empardem, vale a terceira.

Caso as três rodadas empardem, ganha o trio (ou a testa) mão, e caso o Jogador opte por jogar a primeira carta com a face virada para baixo, terá que fazer o mesmo com as demais (abandonar o jogo mas deixar os companheiros). Caso o jogador opte por jogar a segunda carta com a face virada para baixo não precisará fazê-lo com a terceira.

Quando um jogador vai ao baralho todo o trio está fora da rodada.

O Ato de ir ao baralho tem o mesmo valor que um Não Quero.

Caso um trio vá ao baralho sem que nada se tenha pedido um dos jogadores do trio adversário ainda não tiver jogado a primeira carta, o mesmo perde 2 tentos. (1 do Truco e 1 do Invido) - Caso um trio vá ao baralho sem que nada se tenha pedido mas quando todos os jogadores do trio adversário tenham jogado a primeira carta, o mesmo perde 1 tento. (Perde-se só o do Truco, pois o adversário não poderia mais chamar o Invido.)

- Na testa, apenas os adversários da rodada podem olhar as cartas na sua vez. Caso um jogador veja que sua testa adversária olhou as cartas, o mesmo poderá cobrar 1 tento na sua vez de jogar.

Caso um jogador veja um adversário que não é sua testa olhar as cartas o mesmo não poderá cobrar nem avisar o companheiro que é testa do adversário que olhou as cartas sob pena de 1 tento, apenas o testa poderá cobrar.

Caso um jogador não mostre os pontos do Invido no final do jogo (antes de alguém do trio ter porto as cartas no baralho) e isso seja percebido pelo adversário, o mesmo perde os tentos e o adversário os ganha.

Caso um jogador que tenha cantado Flor não a mostre no fim do jogo (não coloque todas as cartas com a face para cima sobre a mesa), o mesmo perde os tentos e o trio adversário os ganha. Alguém que tenha cantado Flor ou Invido não poderá jogar as cartas envolvidas nos pontos (no caso da Flor, todas) com a face voltada para baixo sob pena de ter os pontos perdidos e o adversário.

A Flor só pode ser cantada antes de jogar a primeira carta. Caso o jogador possua Flor e esqueceu-se de cantar antes de jogar a primeira carta, o mesmo deve virar alguma das cartas para “esconder” a Flor, sob pena de tê-la Renegada e ceder 3 tentos aos adversários.

Após um jogador do trio cantar Flor, os demais companheiros não poderão mais cantar Invido. Poderão mais de um jogador do mesmo trio cantar Flor. Nesse caso os tentos são somados.

Após um jogador do trio cantar Invido, os demais não poderão cantar Flor, mesmo que as tenham. Nesse caso o jogador que possui Flor e não pode cantá-la tem que virar uma carta sob pena de Renegar a Flor.

Após um jogador do trio cantar Truco, os demais não poderão mais cantar Invido ou Flor. Nesse caso o jogador que possui Flor e não pode cantá-la tem que virar uma carta sob pena de Renegar a Flor.

Caso um jogador chame o Truco direto (sem ninguém ter cantado Invido antes) o adversário pode chamar Flor ou Invido antes de responder dizendo: “ANTES INVIDO” ou “ANTES FLOR”.

Caso um jogador chame Invido e o adversário possua Flor, o adversário poderá fazer valer sua Flor dizendo: “CONTRA FLOR É PROÍBIDO”, invalidando o Invido de quem chamou.

Quem, na testa, possuir duas cartas de valor 4, não pode as trocá-las. Isso só é possível em jogo “de mano”, o que não é o caso do torneio.

Se o jogador que estiver dando as cartas fizer isso errado (errando o número de cartas por jogador, esquecer de um jogador ou dar duas cartas ao mesmo tempo para um jogador) o adversário pode cobrar um tento e interromper a distribuição. O baralho segue para o próximo à direita de quem errou distribuir.

Caso o jogador que está distribuindo as cartas vire uma carta de um dos seus adversários na hora da distribuição e alguém de seu trio vê, o jogador dono da carta pode escolher se quer trocá-la ou permanecer com essa sob “pena” de jogá-la na primeira rodada (Carta vista, Carta jogada). O jogador cujo teve a certa virada pode cobrar um tento.

Após a distribuição, o jogador que distribuiu as cartas deve colocar o baralho à direita de suas cartas (para indicar quem é o mão, que será o próximo jogado à direita do baralho). Caso não o faça o trio adversário pode cobrar um tento.

Antes de distribuir as cartas o jogador deve embarhá-las em cima da mesa para todos verem. Após embaralhar, o jogador que distribuirá as cartas deve ceder o baralho para o próximo jogador a sua esquerda para este Cortar o baralho. Caso o distribuidor não seda o baralho para corte, o trio adversário pode cobrar um tento.

Ao receber as cartas para cortar, o jogador que for fazê-lo pode cortar as cartas no máximo três vezes. Caso ultrapasse esse número, o trio adversário pode cobrar um tento. O jogador também pode “bater” no baralho em vez de cortá-lo.

Após receber de volta as cartas do jogador que às cortou ou bateu deve distribuí-las DE MANEIRA UNITÁRIA, iniciando pelo jogador imediatamente à sua direita. Caso o jogador adversário tenha batido no baralho, o mesmo deve passar 3 cartas do topo para a base do baralho antes de iniciar a distribuição por cima. Caso adversário tenha apenas cortado inicia-se a distribuição normalmente.

Qualquer regra pode ser debatida e excluída antes de qualquer partida se em comum acordo das duplas.

Estará desclassificado a dupla o qual um jogador que esconder uma carta antes de embaralhar ou após a distribuição; Faltar com o respeito com o adversário ou se afastar mais de 2m da mesa sem autorização do trio adversário.

E-games FIFA

Art. 1º. A competição será realizada em um único torneio. Cada campus poderá ter até 2 servidores, que disputará o torneio de maneira individual, podendo competirem entre si.

Art. 2º. O Servidor deverá comparecer ao local de competição com antecedência.

Art. 3º. Todo Atleta para ter condição de participação, deverá apresentar estar inscrito na ficha de modalidades, deliberada pelo coordenador da modalidade e pela comissão de desporto.

Art. 4º- O Chaveamento será feito nos termos do Regulamento geral da competição, classificando duas equipes em cada grupo. Na segunda fase classifica-se duas equipes de cada grupo que farão as semifinais, sendo: a primeira colocada do grupo A contra a segunda colocada do grupo C, a primeira do grupo B contra a segunda do grupo D. A final será realizada em partida única.

Art. 5º As partidas serão auto-arbitradas, ficando ao coordenador de modalidade o papel de instruir as equipes, acompanhar e anotar o placar e dirimir questões relativas a partida.