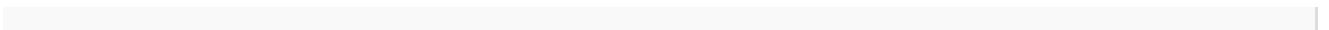




**1º JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DA FURB
JIS DA FURB**

***REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO DOS*
1º JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DA FURB
JIS DA FURB**



REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO

JUSTIFICATIVA

Art. 1º - A progressiva redução das exigências no nível da atividade física e a crescente complexidade nos procedimentos das ações profissionais geram desequilíbrios que podem ser minimizados através do lazer, especialmente por meio do lazer físico-esportivo. A prática esportiva também contribui para a redução do *stress*, fator relevante das doenças psicossomáticas, com ênfase nas manifestações cardiovasculares, problema preocupante pela elevada ocorrência e significativo índice de crescimento. Aliado a esses benefícios, verificou-se que não são realizadas atividades de integração entre os servidores há alguns anos e acredita-se que atividades esportivas podem impactar positivamente no clima organizacional da Universidade.

OBJETIVOS

Art. 2º - Os jogos de integração dos servidores da FURB propõem-se a atingir os seguintes objetivos:

- i. Proporcionar atividades de lazer esportivo aos servidores da FURB;
- ii. Promover o bem-estar e a saúde dentro dos preceitos do esporte e lazer incentivando a prática de atividades físicas;
- iii. Promover a integração entre os servidores da FURB, ativos, aposentados e de suas famílias, através de participação em atividades esportivas;
- iv. Com a possibilidade de realização da COFAFE em 2024, será uma oportunidade de descobrir novos talentos e incentivar a participação de servidores no evento.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 3º - A Comissão Organizadora dos Jogos será formada pelos seguintes servidores:

- Representante do curso de Educação Física
- Representante da ASEF
- Representante da APROF
- Representante da DGDP
- Representante CCM

Art. 4º - Compete à Comissão Organizadora:

- i. Nomear auxiliares para o bom andamento dos trabalhos.
- ii. Providenciar que este regulamento seja cumprido.
- iii. Providenciar local adequado às competições.
- iv. Providenciar arbitragem de qualidade para as modalidades constantes neste regulamento.

- v. Organizar o Congresso Técnico, em que será realizado o sorteio das chaves, nas modalidades para as quais as equipes se inscreveram;
- vi. Resolver qualquer caso urgente em situação não prevista neste regulamento.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 5º - Somente poderão participar do JIS da FURB:

- I. Servidores (professores e técnicos administrativos) que comprovem vínculo empregatício;
- II. Aposentados da FURB (professores e técnicos administrativos) respeitado o que dispõe o regulamento específico de cada modalidade.
- III. Dependentes de servidores (professores e técnicos administrativos) da FURB respeitado o que dispõe o regulamento específico de cada modalidade.
- IV. Estagiários com vínculo ativo no semestre em andamento.

Parágrafo único: Para fins deste regulamento serão considerados “servidores” os servidores ativos e “convidados” os servidores aposentados, dependentes e estagiários.

DA INSCRIÇÃO

Art. 6º - A data limite para a inscrição de atletas seguirá calendário específico de cada modalidade.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 7º - Constarão do programa de competições do JIS da FURB as seguintes modalidades:

- Basquetebol 3x3 misto.
- Bocha masculino e feminino.
- Canastra masculino e feminino.
- Corrida rústica masculina e feminina.
- Dominó masculino e feminino.
- Futsal masculino e feminino.
- Natação masculina e feminina.
- Sinuca masculina e feminina.
- Tênis de mesa masculino e feminino.
- Totó masculino e feminino.
- Truco masculino e feminino.
- Vôlei misto.
- Vôlei de praia misto.
- Xadrez masculino e feminino.

DO CONSELHO DISCIPLINAR

Art. 8º - O Conselho Disciplinar será constituído de cinco integrantes sendo:

- Representante do curso de Educação Física
- Representante da ASEF
- Representante da APROF
- Representante da DGDP
- Representante CCM

Art. 9º - O Conselho Disciplinar terá por incumbência apreciar, julgar e punir todas as infrações cometidas durante a realização dos JIS da FURB, por atletas, torcedores e dirigentes, seguindo o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Parágrafo único - Para julgamentos e estabelecimento de decisões, há necessidade de maioria absoluta de representantes (50% mais um).

Art. 10º - As decisões do Conselho Disciplinar produzirão efeito imediato, cabendo recurso à própria Comissão.

Art. 11º - O Presidente poderá convocar o Conselho Disciplinar a qualquer momento, conforme as necessidades.

Art. 12º - Os protestos e recursos dos competidores ao Conselho Disciplinar deverão ser entregues à Comissão Organizadora até 01 (uma) hora após o término do jogo em questão.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 13º - Terá direito a voto no Congresso Técnico os representantes de cada equipe inscrita.

Art. 14º - As deliberações do Congresso Técnico serão lavradas em ata, tomadas nominalmente pelas equipes inscritas nas respectivas modalidades e aprovadas por maioria. Em caso de empate, o voto de desempate será do Presidente da Comissão Central Organizadora (CCO).

Parágrafo único: As decisões tomadas pelo Congresso Técnico serão definitivas, e poderão contrariar os dispositivos previstos nas regras oficiais e neste Regulamento.

DOS JOGOS

Art. 15º - Os jogos serão realizados:

- I. De acordo com as Regras Oficiais publicadas nos sites oficiais das confederações ou federações.
- II. Pelo que dispuser este Regulamento com aprovação do Congresso Técnico.

III. É vedado o uso de uniforme que contenha apologia ao uso de álcool, cigarros ou outras substâncias ilícitas, bem como qualquer tipo de propaganda política.

DA PREMIAÇÃO

Art. 16º - Os primeiros 3 (três) colocados em cada modalidade, receberão medalhas pela conquista (campeã, vice-campeã e 3ª colocada por modalidade).

Art. 17º – A premiação de cada modalidade será realizada imediatamente após o término da mesma.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 18º - A interpretação deste Regulamento e seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral, ou seu representante, ouvido quando necessário, o Conselho Disciplinar.

Art. 19º - O Conselho Disciplinar terá como base o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD) e utilizará, no que couber, este Regulamento Geral e Técnico, em forma de subsídio, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir na resolução dos processos.

Art. 20º - Caso não haja um número mínimo de 03 (três) equipes por modalidade, essa será suspensa.

Art. 21º - O atleta, dirigente ou torcedor que praticar agressão física, estando ou não, com o seu nome registrado em súmula pelo árbitro, ficará automaticamente suspenso dos JIS da FURB por ato liminar do Presidente do Conselho Disciplinar e somente poderá voltar a participar dos JIS da FURB, independente da modalidade, caso seja absolvido, após o julgamento por este Conselho.

Art. 22º - A Comissão Central Organizadora deverá informar, com antecedência de no mínimo 5 (cinco) dias, a programação das modalidades desenvolvidas.

Art. 23º - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela CCO e pelo Conselho Disciplinar.

REGULAMENTO TÉCNICO

BASQUETEBOL 3X3 MISTO

Art. 1º - 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.

Art. 2º - O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de 3 pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

Art. 3º - Cada equipe é composta por cinco (5) jogadores mistos 3 (três) jogadores na quadra e 2 (dois) substitutos, sendo que sempre deve haver pelo menos um atleta masculino e uma atleta feminina em quadra.

Parágrafo único: Cada equipe poderá relacionar até um estagiário, um dependente e um aposentado.

Art. 4º - A primeira posse de bola deve ser determinada por par ou ímpar. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 5º - Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 3 pontos). Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de 3 pontos). Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art. 6º - O tempo regular de jogo deve ser 20 minutos corridos. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, vencerá o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação). Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um (1) minuto antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação vencerá o jogo.

Art. 7º - A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais. Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos.

Art. 8º – Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de 3 pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de 3 pontos). Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

Art. 9º – Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com 2 (dois) lances livres e posse de bola.

Art. 10º – Sempre que a equipe defensiva recuperar a posse bola, deve sair da linha de 3 pontos para “limpar” a posse de bola.

Art. 11º – Sempre que a cesta for convertida, a posse de bola vai para a equipe que sofreu a cesta no alto do arco, fora da linha de 3 pontos (não é cobrado fundo bola).

Art. 12º – Quando houver qualquer situação de a bola sair da quadra ou haver uma falta que não exceda o limite de faltas coletivas, a posse será dada no alto do arco, fora da linha de 3 pontos (não é cobrado fundo bola nem lateral).

Art. 13º – Cada equipe terá direito a um tempo de 1 minuto.

Art. 14º – As substituições são realizadas nas situações de bola morta (tempo, após lance livre convertido, bola fora da quadra, falta).

Art. 15º – O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

BOCHA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - As competições de bocha dos JIS da FURB serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este Regulamento.

§ 1º - A bocha masculina será realizada de acordo com a regra rafa e a bocha feminina será na modalidade livre.

§ 2º - Cada dupla deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado.

Art. 2º - A bocha é considerada uma modalidade coletiva, sendo que cada jogo se compõe de uma única partida de dupla.

Art. 3º - Antes do início de cada jogo, as equipes participantes deverão fornecer à mesa anotadora a escalação de sua equipe, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com mesa e juízes.

Art. 4º - Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

Parágrafo único: Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 5º - Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

Parágrafo único: A infração a este artigo implica na desqualificação da equipe.

Art. 6º - Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a 01 (um) minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

§ 1º - Nas jogadas que requeiram consultas ao técnico ou ao árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

§ 2º - A cada infração a este artigo implica a desclassificação de um bocha na jogada a que corresponde.

Art. 7º - A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

Art. 8º - As partidas serão disputadas até 12 (doze) pontos.

Art. 9º - Na aplicação do W.O., qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 1x0 por jogo, com parciais de 12x00 por partida.

Art. 10º - O uniforme da equipe deverá ser composto por: camisa, jaqueta de agasalho, calça de agasalho ou bermuda e tênis com meia.

Art. 11º – Para fins de classificação, cada vitória valerá 2 pontos e derrota 1 ponto. Caso a equipe leve W.O. lhe será atribuído zero pontos e a equipe vencedora receberá 2 pontos.

Art. 12º – O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

CANASTRA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

Parágrafo único: Cada dupla deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado.

Art. 2º - Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.

Art. 3º - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, perderá 100 (cem) pontos.

Art. 4º - As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

Art. 5º - Será considerada vencedora a equipe que conseguir número somatório igual ou superior a 3.000 (três mil) pontos.

Art. 6º - A entrada no “buraco” será aos 1.500 (um mil e quinhentos) pontos.

Art. 7º - A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

Art. 8º - O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

Art. 9º - Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá ao seguinte critério:

- Ás - 01 (um) ponto.
- Valete - 11 (onze) pontos.
- Dama - 12 (doze) pontos.
- Rei - 13 (treze) pontos.
- As demais cartas terão o próprio valor.

Art. 10º - O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

Art. 11º - Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

Art. 12º - Os valores das canastras serão os seguintes:

- Canastra sem coringa (real) - 200 (duzentos) pontos.
- Canastra com coringa (suja) - 100 (cem) pontos.
- Canastra de coringa - 200 (duzentos) pontos.

Art. 13º - Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

Art. 14º - Poderá “limpar” a canastra o coringa do mesmo naipe.

Art. 15º - O valor da “batida” é de 100 (cem) pontos.

Art. 16º - O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante “compra”.

Art. 17º - A dupla que não baixar as cartas, estando no “buraco” pagará 200 (duzentos) pontos.

Art. 18º - Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

Art. 19º - Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

Art. 20º - O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja, “pica-pau”, deverá avisar, pois ele não poderá “bater” com a sobra da mesa.

Art. 21º - Poderá a dupla utilizar-se de qualquer sequência ou trinca possível.

Art. 22º - No “bate” final é necessária pelo menos 01 (uma) canastra.

Art. 23º - Na aplicação do W.O., qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 1 x 0 por jogo, com parciais de 2.000x00 por partida.

Art. 24º – O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

CORRIDA RÚSTICA - MASCULINA E FEMININA

Art. 1º - Poderão se inscrever na prova servidores ativos, aposentados, dependentes e estagiários.

§ 1º - A modalidade acontecerá em formato de corrida de rua, na distância de 3.000 (três mil metros) para o naipe feminino e 5.000 (cinco mil metros) para o naipe masculino.

§ 2º - A premiação será por ordem de chegada, nos napes masculino e feminino.

Art. 2º - Vence a competição o atleta que cumprir o percurso e passar em primeiro pela linha demarcatória de chegada.

Art. 3º - As regras da modalidade estão submetidas à regulamentação oficial de provas de rua da Confederação Brasileira de Atletismo, com exceção da largada que para todos os atletas será ao mesmo tempo, sem diferenciação do naipe e categoria.

DOMINÓ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

Parágrafo único: Cada dupla deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado

Art. 2º- Para início do jogo será realizado sorteio das pedras, saindo o jogador que obtiver a pedra maior; sendo embaralhado pelo jogador da sua esquerda. Na segunda partida sairá o jogador à direita do jogador que iniciou a primeira partida e se houver terceira partida será por novo sorteio.

Art. 3º - Será considerada vencedora, a dupla que ganhar 02 (duas) partidas de 100 (cem) pontos cada.

Parágrafo único: Cada partida não poderá exceder a 8 rodadas. Caso não seja atingido o número de 100 pontos, vencerá a partida a dupla que possuir maior pontuação ao término da 8ª rodada.

Art. 4º - Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

Art. 5º - Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

Art. 6º- Na aplicação do W.O., qualquer que seja a caracterização, considerar-se-á o resultado de 2x0 por jogo, com parciais de 200x00 por partida.

Art. 7º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

FUTSAL MASCULINO

Art. 1º - A competição será regida pelas suas regras oficiais do futsal e o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º - Cada equipe poderá relacionar até 14 (quatorze) atletas, sendo no máximo dois estagiários, dois dependentes e dois aposentados.

Art. 3º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis e caneleiras. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 4º - O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 5º - Cada vitória valerá 3 (três) pontos, empate 1 (um) ponto para cada equipe e derrota 0 (zero) ponto.

Art. 6º - O tempo regulamentar de jogo será dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalos de 10 (dez) minutos entre eles, sendo o último minuto da partida cronometrado.

Art. 7º - Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

- I. Cartão Amarelo: advertência.
- II. Dois cartões amarelos em toda a competição: terá suspensão automática de um jogo.
- III. Se o atleta receber o segundo cartão amarelo e um vermelho, no mesmo jogo, cumprirá a suspensão deste artigo no item "IV" e eliminará o segundo cartão amarelo, permanecendo com um cartão amarelo.
- IV. Cartão Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas pelo Conselho Disciplinar).

Art. 8º - Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 9º - O técnico, assistente técnico ou dirigente que receber cartão vermelho, estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho de Julgamento.

Art. 10º - As carteiras de identificação dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida.

Art. 11º - Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião do Conselho Disciplinar, podendo, inclusive, ser suspenso da competição.

Art. 12º - Do primeiro ao último lugar, a classificação geral será de acordo com a melhor posição das equipes, seguindo os critérios de desempate, caso ocorra empate entre as equipes.

Art. 13º - Na classificação do primeiro ao último lugar, quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados nesta ordem, os seguintes critérios de desempate:

1. Maior número de vitórias em todos os jogos.
2. Maior saldo de gols em todos os jogos.
3. Maior número de gols marcados em todos os jogos.
4. Menor número de gols sofridos em todos os jogos.
5. Menor número de cartões vermelhos recebidos em todos os jogos.
6. Menor número de cartões amarelos recebidos em todos os jogos.
7. Sorteio.

Art. 14º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

FUTSAL FEMININO

Art. 1º - A competição será regida pelas suas regras oficiais do futsal e o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º - Cada equipe poderá relacionar até 14 (quatorze) atletas, sendo no máximo quatro estagiários, quatro dependentes e quatro aposentados.

Art. 3º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis e caneleiras. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 4º - O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 5º - Cada vitória valerá 3 (três) pontos, empate 1 (um) ponto para cada equipe e derrota 0 (zero) ponto.

Art. 6º - O tempo regulamentar de jogo será dois tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalos de 10 (dez) minutos entre eles, sendo o último minuto da partida cronometrado.

Art. 7º - Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

V. Cartão Amarelo: advertência.

VI. Dois cartões amarelos em toda a competição: terá suspensão automática de um jogo.

VII. Se o atleta receber o segundo cartão amarelo e um vermelho, no mesmo jogo, cumprirá a suspensão deste artigo no item "IV" e eliminará o segundo cartão amarelo, permanecendo com um cartão amarelo.

VIII. Cartão Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos, ficará suspenso automaticamente um jogo e sujeito à aplicação das penalidades previstas pelo Conselho Disciplinar).

Art. 8º - Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais quatro dirigentes portadores de identificação, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 9º - O técnico, assistente técnico ou dirigente que receber cartão vermelho, estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho de Julgamento.

Art. 10º - As carteiras de identificação dos atletas deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula da partida.

Art. 11º - Qualquer agressão aos árbitros, ou de atletas para atletas, será automaticamente aplicado o cartão vermelho. Na hipótese de haver reincidência de violência pelo mesmo atleta, será julgado em reunião do Conselho Disciplinar, podendo, inclusive, ser suspenso da competição.

Art. 12º - Do primeiro ao último lugar, a classificação geral será de acordo com a melhor posição das equipes, seguindo os critérios de desempate, caso ocorra empate entre as equipes.

Art. 13º - Na classificação do primeiro ao último lugar, quando duas ou mais equipes terminarem em igualdade de pontos, serão empregados nesta ordem, os seguintes critérios de desempate:

8. Maior número de vitórias em todos os jogos.

9. Maior saldo de gols em todos os jogos.

10. Maior número de gols marcados em todos os jogos.

11. Menor número de gols sofridos em todos os jogos.

12. Menor número de cartões vermelhos recebidos em todos os jogos.

13. Menor número de cartões amarelos recebidos em todos os jogos.

14. Sorteio.

Art. 14º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

NATAÇÃO MASCULINA E FEMININA

Art. 1º - A competição será regida pelas regras oficiais da CBDA e o que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º - Poderão se inscrever na prova servidores ativos, aposentados, dependentes e estagiários.

Art. 3º - A prova será nado livre 50 masculino e feminino.

Art. 4º - Para realização das provas será obrigatório o uso de calção ou sunga para o naipe masculino e maiô ou vestimenta similar para o naipe feminino. Fica dispensado o uso de touca e óculos na realização da prova.

Art. 5º - A ordem de nado dos competidores será definida por sorteio no congresso técnico da modalidade.

SINUCA MASCULINA E FEMININA

Art. 1º - As inscrições serão realizadas no naipe masculino e feminino de forma individual ou em dupla.

Parágrafo único: Em caso de dupla, deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado.

Art. 2º - Será considerado(a) vencedor(a) o jogador(a) que vencer 02 (duas) partidas.

Art. 3º - O sistema de disputa será de chaveamento com semifinal, com a utilização da bola 8 (oito), que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras 14 (quatorze) bol.as, sendo a bola 8 (oito) decisiva.

Art. 4º - Castigo Duplo - caso o jogador derrubar uma bola do adversário, terá como penalidade a retirada uma bola do adversário (a de menor número na mesa).

Art. 5º - Saída de bola fora da mesa, a mesma retorna colada no centro da tabela que a bola saiu da mesa.

Art. 6º - Saída da bola branca para fora da mesa após tocar em outra bola, a mesma retorna ao ponto de saída e quem fez a jogada perde uma bola.

Art. 7º - Para se caracterizar sinuca, a bola branca deverá percorrer a distância de sua circunferência.

Art. 8º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependera do número de competidores inscritos.

TÊNIS DE MESA MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - Poderão se inscrever na modalidade servidores ativos, aposentados, dependentes e estagiários.

Art. 2º - Na aplicação do W.O., qualquer que seja a sua caracterização, considerar-se-á o resultado de 03x00 por jogo, com parciais de 11x00.

Art. 3º - Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo, composto por raquete com borracha em pelo menos um dos lados, caso não possua raquete poderá utilizar as disponíveis.

Art. 4º - Cada partida será disputada em melhor de 05 (cinco) sets vencedores de 11 (onze) pontos.

Art. 5º - No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos de vantagem primeiro.

Art. 6º - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

Art. 7º - Na partida quando houver "negra" (2 a 2), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

Art. 8º - No saque, a bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

Art. 9º - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

art. 10º - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

Art. 11º - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

Art. 12º - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

Art. 13º - A partida deve ser interrompida quando:

- I. O saque "queimar" a rede.
- II. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
- III. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- IV. As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc.).

Art. 14º – O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de competidores inscritos.

TOTÓ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - As inscrições serão realizadas no naipe masculino e feminino de forma individual.

Parágrafo único: Poderão se inscrever servidores ativos, aposentados, dependentes e estagiários.

Art. 2º - Um jogo é vencido pelo time que fizer 07 (sete) gols, sendo vencedor da partida a equipe que vencer 02 (dois) jogos.

Art. 3º - 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 o 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. 4º - Para o W.O. será considerado vitória de 2x0 para a equipe presente com placar de 5x0 em cada jogo.

Art. 5º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de competidores inscritos.

TRUCO MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - A partida será disputada entre 04 (quatro) jogadores, 02 (dois) para cada equipe.

Parágrafo único: Cada dupla deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado.

Art. 2º - As partidas serão disputadas com um baralho espanhol.

Art. 3º - É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a sequência das cartas ao serem embaralhadas.

Art. 4º - As cartas deverão ser distribuídas sempre no sentido anti-horário, uma de cada vez para cada jogador, perfazendo o total de 03 (três) cartas para cada jogador.

Art. 5º - No ato de embaralhar as cartas, o jogador que antecede ao carteador terá direito de cortar o maço e retirar 01 (uma) carta do baralho, observá-la e repassar imediatamente ao seu companheiro, antes mesmo do carteador iniciar a distribuição.

Art. 6º - É vedado ao carteador observar parte do baralho, quando da distribuição das cartas, acarretando esta infração a perda da vez da distribuição, e, conseqüentemente, a rodada e um ponto no jogo.

Art. 7º - Na hipótese do carteador distribuir mais de 03 (três) cartas a um dos jogadores, a rodada será encerrada naquele instante, sendo que o jogador que as distribuiu perderá a vez de distribuir, devendo o baralho ser entregue ao jogador subsequente da mesa, não contando a rodada para a pontuação.

Art. 8º - Pela prática de atos ilícitos durante o jogo, a dupla será automaticamente desclassificada, perdendo os pontos até ali conseguidos.

Art. 9º - Ao terminar de distribuir as cartas, ou seja, 12 (doze) cartas sendo 03 (três) para cada jogador, o carteador deverá colocar a carta seguinte do maço com a face virada para cima. A partir desse momento, a carta subsequente será considerada manilha, obedecendo a sequência de paus, copas, espada e ouro.

Art. 10º - Iniciará a distribuição de cartas, na primeira rodada, o jogador que através de sorteio tirar a carta maior. A partir daí, segue-se os critérios dos itens quatro e cinco deste Regulamento.

Art. 11º - Entende-se por uma rodada o ato de descarte de no máximo 03 (três) cartas de cada jogador.

Art. 12º - Fica descartada qualquer hipótese de rejeição de qualquer carta do jogo por não aceitação por parte do jogador, a menos que os carteadores sejam da dupla adversária e quando da distribuição virem a carta por engano ou sem querer, passando está para a parte de cima do maço e continuando a distribuição na sequência normal do jogo.

Art. 13º - Quando a partida é elevada para 03 (três), 06 (seis), 09 (nove), 12 (doze) pontos, fica a dupla solicitante dos pontos mencionados neste item obrigada a definir a partida, não podendo empatar.

Art. 14º - A partida será decidida em melhor de 03 (três) rodadas, sendo cada partida de até 12 (doze) pontos.

Art. 15º - Se no decorrer de uma partida, algum jogador iniciar sem ser sua vez (atravessar a carta), a sequência do jogo será a mesma, devendo a carta permanecer sobre a mesa, sendo válida para aquela rodada.

Art. 16º - É proibido à equipe que chegar a 11 (onze) pontos trucar. Caso isto ocorra, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

Art. 17º - Os membros da equipe que chegarem a 11 (onze) pontos, poderão olhar suas cartas e decidir se participarão da partida. Caso resolvam não participar, a equipe adversária ganhará 01 (um) ponto. Se decidirem que participarão da partida e perderem, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

Art. 18º - Na hipótese de as duas equipes chegarem a 11 (onze) pontos, os jogadores somente poderão levantar as cartas na vez de jogar, na primeira rodada. Nas rodadas seguintes, o jogo segue normal.

Art. 19º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

VÔLEI DE PRAIA MISTO

Art. 1º - Os jogos seguirão como base nas regras do Vôlei de Praia, oficiais da CBV (Confederação Brasileira de Voleibol) e as adaptações dispostas neste regulamento.

Art. 2º - As inscrições serão realizadas no formato dupla misto, (um jogador masculino e um feminino).

Parágrafo único: Cada dupla deverá ter no mínimo um servidor podendo o outro integrante ser estagiário, dependente ou aposentado.

Art. 3º - As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets, sendo o 1º e 2º Sets de 21 (vinte e um) pontos, o 3º Set, Tie-Break, de 15 (quinze) pontos. Vencerá um set, exceto o 3º set por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos. Em caso de empate em 20x20, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (22x20, 23x21; ...). No caso de empate em sets por

1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 (quinze) pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14x14, o jogo continua até que a diferença de 2 (dois) pontos seja atingida (16x14, 17x15; ...).

Art. 4º - Em caso de W.O. (não comparecimento de uma das equipes para a partida), a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2x0, em sets, parciais de 21x0 em cada set.

Art. 5º - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo por set. Sendo parada obrigatória de 30" (trinta segundos) na inversão de lado das equipes e de 3' (três minutos) entre os sets.

Art. 6º - No caso de lesão de um atleta serão concedidos 05 (cinco) minutos de interrupção. Se o atleta não tiver condições de continuar jogando o jogo será encerrado, sendo considerada vencedora, a equipe adversária pelo placar de 21x0.

Art. 7º - O jogo não poderá ser realizado com apenas um atleta em uma das equipes.

Art. 8º - Os participantes deverão utilizar uniformes constituídos de: camisetas idênticas (preferencialmente números 1 e 2) e shorts, shorts/saia e/ou legging (preferencialmente iguais).

Art. 9º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

VÔLEIBOL MISTO

Art. 1º - A competição será regida pelas regras oficiais e o que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º - Cada equipe poderá relacionar até 14 (quatorze) atletas, sendo no máximo dois estagiários, dois dependentes e dois aposentados. Os liberos deverão estar na relação entre os 14 inscritos.

Paragrafo único: As equipes deverão obrigatoriamente manter em quadra 3 atletas masculinos e três femininos, independente da função desempenhada pelo atleta na quadra.

Art. 3º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisas idênticas, calção preferencialmente idênticos da mesma cor exceto o líbero, meias e tênis.

Art. 4º - O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso da partida.

Art. 5º - Vencerá a partida a equipe que vencer 02 (dois) sets, até 25 (vinte e cinco) pontos, com uma diferença mínima de 02 (dois) pontos. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 (quinze) pontos, com uma diferença mínima de 02 (dois) pontos.

Art. 6º - Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas que estiverem inscritos na súmula como jogadores, devidamente uniformizados, e mais dois dirigentes, sendo um deles responsável pela equipe.

Art. 7º - O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente que for expulso pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, o atleta que for desqualificado pelo árbitro será suspenso duas partidas, no caso de reincidência a pena será dobrada, independente da punição que poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 8º - O sistema de disputa (eliminatória simples, chaves etc...) será definido no congresso técnico da modalidade e dependerá do número de equipes inscritas.

XADREZ MASCULINO E FEMININO

Art. 1º. A competição será realizada de forma individual, separados por naipes masculino e feminino.

Paragrafo único: Poderão se inscrever servidores ativos, aposentados, dependentes e estagiários.

Art. 2º - Será adotando-se o seguinte sistema de disputa:

Sistema Schuring: quando o número de participantes for menor que 09 (nove), adotando-se pela ordem, os seguintes critérios de desempate para classificação final:

- a) Confronto Direto, segundo pontos do match.
- b) Método Sonneborn-Berger
- c) Match desempate entre as equipes, com tempo de reflexão de 05 (cinco) minutos para cada jogador.

Sistema Suíço: usando-se programa computacional indicado pela Federação Catarinense de Xadrez, quando o número de participantes for igual ou superior a 09 (nove). Adotando-se pela ordem os seguintes critérios de desempate para a classificação final:

- a) Confronto direto, segundo pontos do match.
- b) Milésimos medianos.
- c) Milésimos totais.
- d) Sonneborn-Berger.
- e) Match desempate entre as equipes, com tempo de reflexão de 05 (cinco) minutos para cada jogador.

Parágrafo único: Partidas efetivamente não jogadas serão computadas como uma partida contra um oponente virtual, devendo ser selecionada a opção correspondente no programa computacional de empareiramento.

Art. 3º - Para ordenar a lista de chamada inicial de empareiramento para o sistema suíço, será adotado sorteio.

Art. 4º - Até 14 (quatorze) participantes, as competições serão realizadas em 05 (cinco) rodadas; acima deste número, em 07 (sete) rodadas, com contagem de pontos corridos.

Art. 5º - Com relação ao tempo de reflexão da partida para cada jogador será de 21 (vinte e um) minutos nocaute.

Art. 6º - É obrigatório o uso do relógio de xadrez, bem como, a anotação dos lances da partida na planilha fornecida.

Art. 7º - É de responsabilidade de cada jogador portar a caneta para anotação de sua planilha.

Art. 8º - Cada jogador que estiver com menos de 05 (cinco) minutos para completar os tempos previstos no caput poderá de deixar de anotar os lances, exceto no caso do uso de relógios eletrônicos em que deverá anotar todos os lances.

Art. 9º - O horário de início de competição será definido no congresso técnico específico.

Art. 10º - O início das rodadas será computado pelo relógio do coordenador da modalidade.

Art. 11º - A conferência da identificação individual do jogador será feita após os jogadores da equipe ocuparem seus respectivos postos (tabuleiros). Caso o jogador não portar o documento original oficial com foto, ele não poderá iniciar a partida e terá o tempo previsto pelo Art. 5º, para apresentar o documento exigido e iniciar o jogo.

Art. 12º - A contagem de ponto individual do atleta será:

- a) Vitória: 01 (um) ponto.
- b) Empate: ½ (meio) ponto.
- c) Derrota: 0 (zero) ponto.