



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

REGIMENTO Nº 3/2023 - RTR-DCDL/RTR-PROEX/RTR/IFMT, de 29 de março de 2023



REGULAMENTO DAS MODALIDADES DOS III JOGOS DO SERVIDOR DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO 2023

TÍTULO I DA COMPETIÇÃO DO BASQUETEBOL

Art. 1º A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Basquete (FIBA), pelo regulamento geral e específico.

Parágrafo único. 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.

Art. 2º Cada campus deverá inscrever seus atletas, comissão técnica e membros conforme o estabelecido no Regulamento Geral e por este Regulamento específico.

§ 1º O número máximo de membros aptos a jogar na equipe não pode ultrapassar **10 (dez)**.

§ 2º O Campus poderá ter se desejar 01 (um) técnico por equipe e 01 (um) assistente técnico.

§ 3º O banco somente poderá ser composto por, no máximo, 05 (cinco) acompanhantes com responsabilidades especiais como: dirigente, médico, fisioterapeuta, estatístico, interprete, etc.

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

- I - Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- II - Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas;
- III - Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- IV - As equipes deverão utilizar números de 03 (três) a 99 (noventa e nove);
- V - Jogadores da mesma equipe não deverão usar o mesmo número;
- VI - Qualquer propaganda ou logomarca deve estar a, pelo menos, 05 (cinco) cm dos números;

Art. 4º O técnico da equipe/capitão da equipe deverá fornecer ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico com pelo menos **30 (trinta)** minutos de antecedência da partida marcada começar.

Parágrafo único. 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. 5º Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.

Art. 6º Uma partida consistirá de **04 (quatro)** períodos de **10 (dez) minutos**.

§ 1º Os **03 (três)** primeiros quartos terão os tempos corridos, travados somente na execução de lances livres e pedidos de tempo.

§ 2º Os últimos **02 (dois)** minutos do quarto tempo será cronometrado.

§ 3º Haverá intervalos de **02 (dois)** minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeiro tempo), entre o terceiro e o quarto períodos (segundo tempo) e antes de cada período extra.

§ 4º Entre o segundo e o terceiro período haverá um intervalo de **05 (cinco)** minutos.

§ 5º 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:

I - **Vitória** - 03 pontos;

II - **Derrota** - 01 ponto.

§ 1º No caso de W x O, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 20 (vinte) a 00 (zero).

§ 2º A equipe desistente, no W x O, receberá 00 (zero) ponto na classificação.

Art. 8º Serão considerados os seguintes critérios de desempate:

I - Confronto direto;

II - Número de vitórias;

III - Maior saldo de pontos;

IV - Maior número de pontos conquistados (cestas pró);

V - Ponto average;

VI - Sorteio.

Parágrafo único. Caso o empate se estabeleça entre 03 (três) ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 9º Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO II DA COMPETIÇÃO DE BOZÓ

Art. 10. A modalidade bozó será disputada de acordo com as regras expostas neste documento e pelo regulamento geral.

Art. 11. Cada campus poderá participar com 03 (três) duplas de naipe livre.

§ 1º Os integrantes da dupla devem estar sempre em jogo.

§ 2º Após a confirmação dos integrantes da dupla, só poderá ocorrer a substituição conforme o regulamento geral.

Art. 12. Para o começo da partida, será feito o sorteio da "pedra maior", onde a dupla cujo representante tirou o maior número iniciará o jogo.

Art. 13. Cada jogador da dupla terá direito a 03 (três) arremessos, seguindo a seguinte sequência:

I - Primeiro arremesso: jogadores terão que usar os 05 dados obrigatoriamente;

II - Segundo arremesso: jogadores poderão escolher a quantidade de dados que irão usar;

III - Terceiro arremesso: jogadores poderão escolher a quantidade de dados que irão usar.

§ 1º Dependendo da jogada, os jogadores poderão desistir de arremessar os dados pela segunda e terceira vez, somando-se os pontos do primeiro arremesso.

§ 2º Após os arremessos, o jogador deverá escolher qual casa do quadro deve preencher.

§ 3º Se não houver opção de casa, o jogador deverá "torar", marcando um x na casa de sua opção, que pontuará 0.

§ 4º Não há uma sequência de preenchimento das casas do quadro.

Art. 14. A equipe ganha automaticamente se, independente da rodada, faça uma combinação de 05 (cinco) números iguais no lançamento (general de boca).

Art. 15. Cada partida segue até o preenchimento de todas as casas do quadro, exceto no caso de que trata o artigo 14.

Art. 16. Caso nenhum jogador consiga um "general de boca" até a última rodada, a dupla vencedora será a que atingir a maior pontuação na somatória de todas as casas do quadro.

Art. 17. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO III DA COMPETIÇÃO DE BEACH TENNIS

Art. 18. A competição de beach tennis será realizada na modalidade Convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Beach Tennis (CBBT), pelo regulamento geral e específico.

Art. 19. Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta por 2 (dois) atletas titulares e 1 (um) atleta reserva.

Parágrafo Único. Nas duplas mistas, a equipe poderá ter 1 (um) atleta do sexo masculino e 1 (uma) atleta do sexo feminino como reservas.

Art. 20. A competição será realizada na categoria de duplas masculinas, duplas femininas e duplas mistas.

Art. 21. Cada campus poderá participar com 02 (duas) duplas masculinas e 02 (duas) duplas femininas e 02 (duas) duplas mistas.

§ 1º Para a substituição entre atletas durante a partida, esta deverá ser realizada apenas no começo de um game, ou, a qualquer momento, na necessidade de atendimento médico.

§ 2º As equipes poderão realizar apenas 2 (duas) substituições em cada partida.

Art. 22. Na fase de grupos até as quartas-de-finais teremos um set de até 6 (seis) games. Havendo empate em 6-6, tie-break de 7 pontos. As trocas de lado de quadra ocorrerão em games ímpares.

Art. 23. Nas semifinais e final teremos um set de 8 (oito) games. Havendo empate em 8-8, teremos tie-break de 7 pontos.

Art. 24. As disputas serão ordenadas da seguinte maneira:

I - Até 5 duplas: jogam todos contra todos e será campeão quem tiver vencido mais partidas;

II - De 06 a 08 duplas: Formam-se 2 (dois) grupos e classificam-se os 02 primeiros de cada grupo para uma semifinal;

III - De 09 a 48 duplas: Formam-se grupos e classificam-se os dois primeiros de cada grupo para fase eliminatória;

IV - Acima de 48 duplas; classifica-se o primeiro de cada grupo para fase eliminatória.

Art. 25. No caso de empate, os critérios para desempates serão os seguintes:

I - Confronto direto;

II - Saldo de sets;

III - Saldo dos games;

IV - Game average;

V - Sorteio.

Art. 26. Os atletas deverão se apresentar na quadra para início da competição, tendo uma tolerância de **10 (dez)** minutos para o horário da tabela. O tempo de aquecimento será de 5 minutos antes do horário de início.

Parágrafo único. Os atletas poderão levar seu próprio material esportivo (raquetes) para os jogos.

Art. 27. A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 01 (um) ponto;

III - **W X O** – 00 (zero) ponto.

Parágrafo único. No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será de 6 (seis) games a 0 (zero).

Art. 28. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a comissão de desportos.

TÍTULO IV DA COMPETIÇÃO DE CORRIDA

Art. 29. A competição de corrida dos Jogos do Servidor do Instituto Federal de Mato Grosso será regida de acordo com as regras oficiais da **FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ATLETISMO (IAAF)**, pelo regulamento geral e específico.

Art. 30. Os atletas adentrarão **15 (quinze)** minutos antes do início das mesmas.

Art. 31. A classificação na modalidade de corrida será do 1º ao 5º lugar.

Art. 32. Receberão medalhas os atletas que obtiverem a classificação do 1º ao 3º lugar.

Art. 33. A competição de atletismo será composta das seguintes provas:

I - 2400m rasos feminino;

II - 2400m rasos masculino.

Art. 34. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO V DA COMPETIÇÃO DE FUTSAL FEMININO

Art. 35. A competição de Futsal será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), pelo regulamento geral e específico.

Art. 36. O tempo do jogo para o feminino será de **02 (dois)** tempos de **10 (dez)** minutos corridos, sendo estabelecido o intervalo de **05 (cinco)** minutos.

Art. 37. A partida será disputada por duas equipes, cada uma composta por **05 (cinco)** atletas, onde um dos quais,

obrigatoriamente, será o goleiro.

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

§ 2º Um jogo não pode começar ou continuar se qualquer uma das equipes tiver menos de três jogadores.

§ 3º Quando uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a menos de 03 (três) atletas, seja por qual motivo for, a partida deverá ser encerrada e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar.

§ 4º Caso ambas fiquem reduzidas, nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Art. 38. No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Maior saldo de gols;

IV - Maior número de gols marcados;

V - Menor número de gols sofridos;

VI - Menor número de Cartões Vermelhos;

VII - Menor número de Cartões Amarelos;

VIII - Sorteio.

Art. 39. No caso de 03 (três) ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do art. anterior, excluindo-se o item I.

Art. 40. Os vencedores das partidas semifinais e finais que terminarem empatadas, serão conhecidos através de uma prorrogação de **02 (dois)** tempos de **05 (cinco)** minutos, sem intervalo.

§1º Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 (três) pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes.

§2º Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 (um) pênalti e, dessa feita, de 01 (um) em 01 (um), até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 41. A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I - **Vitória** – 03 pontos;

II - **Empate** – 01 ponto;

III - **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. 42. O servidor que durante os jogos, receber 01 (um) cartão vermelho ou 02 (dois) cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por 01 (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 efeito suspensivo serão observados em todas as fases, porém os **cartões amarelos** não são acumulativos de uma fase para outra.

Art. 43. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

DA COMPETIÇÃO DE FUTEBOL SOCIETY MASCULINO

Art. 44. A Competição de Futebol Society Masculino será realizada na modalidade Convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Confederação do Brasil de Futebol 7 Society (CBF7S), pelo regulamento geral e específico.

Art. 45. Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta por 7 (sete) atletas, onde um dos quais, será o goleiro.

§ 1º Para o início da partida, é necessário que cada equipe tenha em campo 7 (sete) atletas;

§ 2º Durante a partida a equipe pode ficar reduzida até 04 (quatro) atletas.

§ 3º Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a menos de 04 (quatro) atletas, por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente e esta equipe perderá os pontos do jogo, seja qual for o placar.

§ 4º Caso ambas fiquem reduzidas, nenhuma somará pontos, embora o placar técnico se mantenha para fins estatísticos.

Art. 46. As substituições seguirão o regulamento geral, não havendo a necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

§ 1º Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo com a bola fora de jogo e posse da sua equipe.

§ 2º O atleta substituído poderá retornar à partida.

Art. 47. Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela arbitragem e com a bola fora de jogo.

Art. 48. Só será permitida a participação de atletas usando tênis ou chuteiras apropriadas, camisa de meia manga ou manga longa ou colete de equipe, calção curto e meias cano longo.

§ 1º É facultado ao atleta a utilização de equipamentos de proteção próprios ao esporte.

§ 2º Dependendo da situação, vestimentas alternativas serão aceitas conforme a análise e aprovação do coordenador da modalidade e o regulamento geral.

Art. 49. O árbitro exigirá que o servidor retire qualquer objeto que possa causar danos a si ou aos demais, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do esporte.

Parágrafo único. O não obediência do artigo impedirá a participação do servidor, sendo o caso encaminhado para a comissão disciplinar que poderá tomar medidas cabíveis.

Art. 50. Cada partida será de 40 (quarenta) minutos, dividido em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 51. Cada equipe poderá solicitar apenas **01 (um)** tempo técnico por período.

§ 1º O tempo técnico terá a duração de 01 (um minuto).

§ 2º Este tempo será acrescido no final da partida.

§ 3º Caso haja substituição nesse período, deverá ser comunicado aos árbitros.

§ 4º Toda paralisação por motivo de contusão, ou outro qualquer, deve ser acrescida ao final do período, sempre a critério dos árbitros.

Art. 52. Caso um servidor tentar impedir ou impedir a marcação de um gol ou o andamento da partida, a arbitragem deverá:

I - Expulsar o servidor e encaminhar o caso para a comissão disciplinar, caso seja integrante de uma das equipes;

II - Encaminhar o caso para a comissão disciplinar, caso não seja integrante.

§ 1º A partida será reiniciada com um tiro livre contra a equipe do campus do infrator e cobrada do local onde ocorreu a infração.

§ 2º Se ocorrer nas cobranças de penalidades máximas ou Shoot Out, estas deverão ser executadas novamente.

Art. 53. A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 01 (um) ponto;

III - **W X O** – 00 (zero) ponto.

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

Art. 54. O servidor que, durante os jogos, receber 01 (um) cartão vermelho ou 02 (dois) cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por 01 (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 efeito suspensivo serão observados em todas as fases, porém os **cartões amarelos** não são acumulativos de uma fase para outra.

§ 3º O atleta advertido com um cartão amarelo somente retornará à partida após a autorização do árbitro e passados **02 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo.**

Art. 55. O servidor que, durante os jogos, receber 01 (um) cartão azul não poderá continuar na partida, devendo ser substituído.

Parágrafo único. A substituição somente ocorrerá após a autorização do árbitro e passados **02 (dois) minutos cronometrados de bola em jogo.**

Art. 56. No caso de empate, os critérios para desempates serão os seguintes:

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Melhor saldo de gols;

IV - Menor número de gols sofridos;

V - Menor número de cartões vermelhos;

VI - Menor número de cartões azuis;

VII - menor número de cartões amarelos;

VIII - Sorteio.

Art. 57. No caso de 03 (três) ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do art. anterior, excluindo-se o item I.

Art. 58. Os vencedores das partidas semifinais e finais que terminarem empatadas, serão conhecidos através de uma prorrogação de 10 (dez) minutos, dividido em dois tempos de 05 (cinco) minutos, sem intervalo.

§1º Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 05 (cinco) tiros da marca da penalidade máxima de forma alternada, com jogadores diferentes.

§2º Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 (um) tiro da marca da penalidade máxima de forma alternada de 01 (um) em 01 (um), até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 59. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade, podendo contar com a Comissão de Desporto.

TÍTULO VII DA COMPETIÇÃO DE NATAÇÃO

Art. 60. A competição de **natação** será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), pelo regulamento geral e específico.

Art. 61. Os campi poderão inscrever até **06 (seis)** servidores na modalidade.

§ 1º O mesmo atleta poderá participar de todas as provas.

§ 2º A escalação dos atletas para as provas individuais e para o revezamento será entregue pelo chefe de delegação à equipe de arbitragem no início da etapa.

§ 3º A ordem dos revezamentos será entregue à equipe de arbitragem no início da etapa dos mesmos.

§ 4º A arbitragem entregará a papeleta dos revezamentos na primeira etapa.

Art. 62. A piscina estará livre para reconhecimento e aquecimento dos servidores, em horário a ser determinado na reunião técnica da modalidade.

Art. 63. As provas serão realizadas conforme o seguinte cronograma:

PRIMEIRA ETAPA		
PROVA		NAIPE
01	25m livre	Feminino
02	25m livre	Masculino
SEGUNDA ETAPA		
PROVA		NAIPE
01	50m livre	Feminino
02	50m livre	Masculino
TERCEIRA ETAPA		
PROVA		NAIPE
01	4x50m livre	Feminino
02	4x50m livre	Masculino

Art. 64. A premiação deverá ser realizada de acordo com o andamento da competição, a critério da comissão de cerimonial e premiação.

Art. 65. Para fins de registro de discordância/protesto do resultado, o chefe da equipe de arbitragem registrará a hora do anúncio do resultado de todas as provas.

§ 1º Os recursos serão analisados e avaliados pela equipe de arbitragem e pelo coordenador da modalidade.

§ 2º Caso haja necessidade, será encaminhado ao Comitê Disciplinar, que poderá no julgamento, além de análise nas súmulas, ouvir as partes envolvidas, árbitros, utilização de mídia, fotos, etc. para melhor decisão e tomar devidas providências.

Art. 66. As provas poderão ser novamente realizadas e/ou os resultados das competições aferidos, em caso de aceite do recurso por parte da comissão disciplinar e de desporto.

Art. 67. Será obrigatória a presença dos chefes de delegação ou representante na reunião de avaliação do regulamento específico e da competição.

Parágrafo único. A reunião acontecerá antes do horário da prova, conforme convite do coordenador da modalidade.

Art. 68. Os casos omissos serão deliberados pelo coordenador da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO VIII DA COMPETIÇÃO DE TÊNIS DE MESA

Art. 69. Durante os jogos serão obedecidas as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), o Regulamento Geral e Específico.

Art. 70. 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. 71. Os servidores deverão comparecer ao local de competição com antecedência de, pelo menos, 10 (dez) minutos do horário do seu jogo e deverá:

I - Estar de posse de sua raquete coberta de **borracha** nos dois lados com cores distintas em cada lado (vermelha e preta);

II - Trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camiseta).

Parágrafo único. Não será permitido o uso de camiseta branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Art. 72. Esta modalidade é aberta para servidores inscritos nos naipes masculino e feminino.

Art. 73. Cada campus poderá inscrever até **04 (quatro)** servidores, sendo até **02 (dois)** no masculino e até **02 (dois)** no feminino que disputarão as provas em naipes separados e de modo individual, podendo haver confrontos entre o mesmo campus.

Parágrafo único. A forma de disputa será em chaves.

Art. 74. As provas serão realizadas conforme o seguinte cronograma:

PRIMEIRA ETAPA		
PROVA		NAIPE
01	Individual	Feminino
02	Individual	Masculino

Art. 75. Para fins de classificação será contabilizado 01 (um) ponto para vitória e 0 (zero) ponto para a derrota.

Parágrafo único. No caso de W x O, para o participante vencedor será marcado 3 sets a zero e pontuação (11X0, 11X0 e 11X0).

Art. 76. Em caso de empate serão adotados os seguintes critérios para desempate, obedecendo a seguinte ordem:

I - Confronto direto;

II - Sets average;

III - Pontos average;

IV - Sorteio.

Art. 77. Os casos omissos serão deliberados pelo coordenador da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO IX DA COMPETIÇÃO DE VOLEIBOL

Art. 78. A competição de voleibol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), pelo regulamento geral e específico.

Art. 79. Os jogos serão disputados em todas as fases em melhor de **02 (dois) sets** de 25 (vinte e cinco) pontos vencedores e, em caso de empate, será definido em terceiro set de 15 pontos.

Art. 80. Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 0 (zero) ponto;

§ 1º A equipe que levar o W X O, será penalizada conforme julgamento pela comissão disciplinar, podendo ser

inclusive desclassificada da competição caso caracterize negligência.

§ 2º A equipe vencedora por W x O, marcará 03 (três) pontos e serão computados 2 (dois) sets a zero e pontuação de 25x0.

Art. 81. Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

I - Confronto direto (entre duas equipes);

II - Número de Vitórias;

III - Sets average;

IV - Pontos average;

V - Sorteio.

Art. 82. Nos uniformes, não será obrigatória a **numeração**.

Parágrafo único. Os técnicos para exercerem a sua função deverão estar devidamente identificados junto a arbitragem.

Art. 83. Os casos omissos serão deliberados pelo coordenador da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO X DA COMPETIÇÃO DE VÔLEI DE PRAIA

Art. 84. A competição de vôlei de praia será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (**CBV**), pelo regulamento geral e específico.

Art. 85. Cada campus poderá participar com 01 (uma) dupla masculina e 01 (uma) dupla feminina e 01 (um) reserva para cada naípe.

Art. 86. Cada dupla é composta por dois jogadores que devem estar sempre em jogo.

Art. 87. Após a confirmação das duplas poderá haver troca de jogadores.

Art. 88. Os jogos serão realizados em 02 (dois) sets vencedores de 21 (vinte e um) pontos.

Parágrafo único. Se houver a necessidade do set desempate, este será de 15 (quinze) pontos.

Art. 89. Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 0 (zero) ponto;

Parágrafo único. No caso do **W x O**, a equipe vencedora marcará 03 (três) pontos e serão computados 2 (dois) sets a zero e pontuação de 21 x 0 e 21 x 0.

Art. 90. Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

I - Confronto direto;

II - Número de vitórias;

III - Sets average;

IV - Pontos average;

V - Sorteio.

Art. 91. O sistema de disputa será de acordo com o regulamento geral da competição.

Art. 92. Os casos omissos serão deliberados pelo coordenador da modalidade, podendo contar com a comissão de desporto.

TÍTULO XI DA COMPETIÇÃO DE XADREZ

Art. 93. A Competição de xadrez será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, pelo regulamento geral e específico.

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

Art. 94. A competição será realizada apenas pelo torneio individual de naipes livre.

Parágrafo único. Cada campus poderá inscrever até no máximo 02 (dois) servidores.

Art. 95. O servidor deverá comparecer ao local de competição com antecedência.

Art. 96. O torneio por equipes será disputado pelo sistema suíço em 06 (seis) rodadas de 15 (quinze) minutos para cada jogador.

Parágrafo único. Será utilizado o programa de emparelamento Swiss-Perfect ou o Swiss Manager.

Art. 97. Para a competição, a arbitragem poderá tolerar atrasos com o prazo de não superior a 10 (dez) minutos com o relógio acionado.

Art. 98. A contagem dos pontos será feita no torneio nos moldes olímpicos da FIDE:

- a) Vitória no match: 2,0 pontos;
- b) Empate no match: 1,0 ponto;
- c) Derrota no match: 0 ponto.

Art. 99. Para apuração dos vencedores depois de apurados todos os resultados, o atleta vencedor será aquele que obtiver o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

Parágrafo único. Os três primeiros colocados no torneio serão premiados.

Art. 100. Em caso de empate na pontuação final de cada torneio, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Milésimos (Bucholz) com corte do pior resultado;
- c) Milésimos (Bucholz) totais;
- d) Maior número de matches de pretas (Most black).

§ 1º - Caso persista o empate na competição, será realizada uma partida desempate com ritmo de jogo de 05 (cinco) minutos KO para cada jogador (Blitz).

§ 2º As cores serão sorteadas na partida de que trata o parágrafo primeiro.

§ 3º Se ainda persistir o empate os atletas jogarão conforme o parágrafo primeiro com o tempo reduzido para 3 (três) minutos com as cores alternadas até termos um vencedor.

Art. 101. Não será permitido empate de comum acordo com menos de 20 (vinte).

Art. 102. É proibido portar celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos.

Parágrafo único. O descumprimento da regra descrita no caput acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 103. A organização disponibilizará o material necessário para a prática.

Art. 104. A Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

Parágrafo único. A reunião irá ocorrer minutos antes do início da competição.

Art. 105. A ordem dos tabuleiros deverá ser entregue à organização na reunião técnica da modalidade, ocasião em que o árbitro chefe estará disponível a tirar dúvidas dos atletas e técnicos sobre as regras do Xadrez.

Art. 106. O atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos demais jogos dessa modalidade até o total cumprimento de sua pena.

Art. 107. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, não podendo esta resolução contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

TÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 108. As competições de badminton, Truco espanhol e e-games terão suas regras específicas publicadas em regulamento posterior.

Art. 109. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora Geral.

Cuiabá-MT, 29 de março de 2023.

Paulo Sérgio Sousa Costa
Presidente da Comissão Central Organizadora
III Jogos do Servidor do IFMT
Portaria nº 127 de 24/01/2023

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Paulo Sergio Sousa Costa**, CHEFE - CD0004 - RTR-DCDL, em 29/03/2023 10:27:22.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/02/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifmt.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 481322

Código de Autenticação: 07d584d598

