



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA SECRETARIA DE ESPORTES



# 4º JIS – 2019

## JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DOCENTES E TÉCNICOS ADMINISTRATIVOS DA UFSC

### REGULAMENTO GERAL

#### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

##### DA FINALIDADE

**Art.1º** - O Quarto Jogos de Integração dos Servidores (4ºJIS) da UFSC é uma promoção da Secretaria de Esportes (SESP) com a finalidade desenvolver a integração entre os/as servidores/as docentes e técnico administrativos/as da Universidade Federal de Santa Catarina.

##### DA FORMA DE DISPUTA

**Art.2º** - A competição será realizada de 22 de outubro a 23 de novembro de 2019. A forma de disputa será específica para cada modalidade e definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

##### DA PARTICIPAÇÃO

**Art.3º** - Poderão participar dos jogos todos/as os/as servidores/as docentes e técnico administrativos/as da UFSC, ativos/as ou aposentados/as desde que devidamente inscritos/as.

§ 1º - Os/as servidores/as aposentados/as poderão inscrever-se e participar pelas respectivas Unidades de origem.

§ 2º - Os servidores das fundações de apoio, da EBSEH e das empresas terceirizadas que prestam serviços para a UFSC, bem como bolsistas de funções administrativas poderão participar apenas da modalidade de corrida (1 bolsista por EQUIPE).

§ 2º - As equipes deverão entregar à comissão organizadora a relação nominal, numeração e identificação com foto dos atletas.

## **DAS COMPETIÇÕES E ATIVIDADES**

**Art.4º** - Constarão no programa do 4ºJIS as competições, atividades e disputas das seguintes modalidades:

1. Basquete 3x3 Feminino.
2. Basquetebol Masculino.
3. Futebol Sete Masculino Categoria Livre.
4. Futebol Sete Masculino Categoria Master.
5. Futsal Feminino.
6. Voleibol Masculino.
7. Voleibol Feminino.
8. Corrida Rústica de Revezamento Mista.
9. Dominó Livre.
10. Canastra Livre.
11. Gincana

**Parágrafo único:** A Comissão organizadora poderá excluir ou incluir alguma modalidade no programa dos jogos para o melhor andamento das competições.

## **DA COMISSÃO ORGANIZADORA**

**Art.5º** - A Comissão organizadora será presidida pelo Secretário de Esportes e contará com quatro membros, servidores técnicos administrativos e docentes da Secretaria.

**Art.6º** - As infrações disciplinares e as questões relativas ao Regulamento serão apreciadas e julgadas, em única instância, pela Comissão Organizadora, respeitada a ampla defesa e o contraditório.

**Art.7º** - As decisões da Comissão Organizadora são irrevogáveis e irrecorríveis, não cabendo, em razão do tipo de competição, recurso a nenhum outro órgão esportivo.

## **DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES E PENALIDADES**

**Art. 8º** - Praticar ato desleal ou hostil.

PENA: suspensão de 01 (uma) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.9º** - Praticar agressão física.

PENA: suspensão de 06 (seis) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Se a ação for praticada contra árbitros, assistentes ou demais membros de equipe de arbitragem ou contra membros da organização do evento, a pena será de 10 (dez) a 20 (vinte) partidas, provas ou equivalentes de suspensão.

**Art. 10º** - Participar de rixa, conflito ou tumulto.

PENA: suspensão de 08 (oito) a 15 (quinze) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.11º** - Invadir local destinado à equipe de arbitragem, ou o local da partida, prova ou equivalente, durante sua realização, inclusive no intervalo regulamentar.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.12º-** Desrespeitar ou ofender moralmente o árbitro ou qualquer outra pessoa.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.13º-** Ameaçar alguém, por palavra, escrito, gestos ou por qualquer outro meio, a causar-lhe mal injusto ou grave.

PENA: suspensão de 03 (três) a 08 (oito) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.14** - Assumir qualquer conduta contrária à disciplina ou à ética desportiva não tipificada pelas demais regras deste Regulamento.

PENA: suspensão de 01 (uma) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

**Art.15º** - O 4ºJIS se caracteriza como atividade universitária, sendo assim, todas as pessoas inscritas estarão sujeitas às penalidades disciplinares do Regimento Geral da UFSC.

**Art.16º** - As penas de suspensão deverão ser cumpridas na mesma competição em que se verificou a infração.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Quando a suspensão não puder ser cumprida na mesma edição do 4ºJIS deverá ser cumprida na edição subsequente.

**Art.17º** - Apenas os/as chefes de delegação do 4ºJIS poderão apresentar reclamação, impugnação de partida, prova ou equivalente ou protesto de resultado.

**PARÁGRAFO ÚNICO** O pedido deverá ser protocolado na Comissão Organizadora (CO), em até 01 (uma) hora, após o término da partida, prova ou equivalente.

## **DAS INSCRIÇÕES**

### **DA INSCRIÇÃO E REGISTRO DE ATLETAS**

**Art.18º** - Para participação no 4ºJIS, a inscrição deverá ser realizada **pelo/a responsável da Equipe**, entre 26 de setembro e 11 de outubro de 2019, presencialmente na SESP ou *OnLine* por meio do endereço eletrônico - [sesp@contato.ufsc](mailto:sesp@contato.ufsc), com os documentos necessários impressos ou digitalizados (Ficha de Inscrição e Termo de Responsabilidade Individual).

**Parágrafo único** - Para a inscrição ser efetivada será requerida a entrega de 2 kg de alimentos não perecíveis por atleta. Os alimentos deverão ser entregues na SESP até dia 11 de outubro para inscritos/as do Campus Florianópolis. Para os/as servidores/as dos Campi de Araranguá, Blumenau, Curitiba e Joinville o prazo para entrega dos alimentos será até 20 minutos antes da participação do/a servidor/a na primeira competição.

**Art.19º** - As equipes poderão fazer a substituição de até 4 atletas por modalidade após o prazo de encerramento das inscrições. O prazo final para substituições é de 24 horas antes da primeira participação na competição.

## **DAS DESISTÊNCIAS**

**Art.20º** - A equipe inscrita que por qualquer razão desistir de disputar a competição, deverá justificar formalmente à Comissão Organizadora.

**Art.21º** - A equipe e/ou participante que deixar de comparecer à partida, caracterizando o W.O perderá os pontos em favor do/a adversário/a.

## **DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS**

**Art.22º** - Os jogos e/ou provas terão início na hora e dia fixado pela Comissão Organizadora, havendo uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, somente para o primeiro jogo. Para os demais jogos, esta tolerância será de 10 (dez) minutos. Passada esta tolerância, a equipe e/ou atleta faltoso (a) perderá por W.O, independente da modalidade em disputa.

**§ 1º** - Em hipótese alguma será aceito ou realizado qualquer acordo entre as equipes para a realização de jogos em que o horário tenha sido extrapolado e em que alguma das equipes ou atletas não estejam presentes ou não tenham o número mínimo de integrantes para o início da partida.

**§ 2º** - A aplicação de W.O é de competência do árbitro que consignará o fato em súmula, ocasião em que solicitará aos/as atletas da equipe presente, devidamente uniformizados/as, assinatura da mesma, se for preciso. Neste caso a equipe faltante será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

**§ 3º** - A Comissão Organizadora se reserva o direito de alterar a programação definida, objetivando o bom andamento do evento.

**Art.23º**- O/A atleta ou técnico/a expulso/a nas modalidades coletivas estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pela Comissão Organizadora.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A ocorrência da expulsão deverá ser relatada minuciosamente na súmula pelo árbitro da partida, anotando necessariamente o nome e número, bem como a equipe do/a infrator/a.

**Art.24º** - Somente poderão permanecer no banco de reservas os/as atletas que estejam inscritos/as na súmula como jogadores/as, devidamente uniformizados/as, o/a técnico/a ou o/a dirigente da equipe.

**Art.25º** - Não será permitido a atletas e componentes do banco de reservas e

nem a qualquer pessoa presente em quaisquer dos ginásios e/ou locais de competição, fumar, ingerir bebidas alcoólicas, ou estar vestido/a em desacordo com a regulamentação esportiva durante o transcorrer da partida/prova em questão.

**Art.26º** - Cada equipe deverá comparecer uniformizada de acordo com o regulamento técnico específico de cada modalidade. Contudo, se a mesma não conseguir se apresentar de uniforme, a comissão organizadora providenciará coletes.

**§ 1º** - Não será aceito acordo entre equipes para que estas realizem partidas/provas sem que alguma destas não esteja devidamente uniformizada.

**§ 2º** - Se as duas equipes estiverem utilizando uniforme da mesma cor de modo que sua semelhança possa confundir a arbitragem, o árbitro determinará que a equipe que estiver à direita da tabela do jogo substitua seu uniforme ou use coletes.

**§ 3º** - O calção/bermuda e camisa deverão ser, obrigatoriamente, de cor padrão para todos/as os/as integrantes da equipe de jogo.

**Art.27º** - A súmula de jogo – preenchida com os nomes dos/as participantes – deverá ser assinada pelo/a capitão/ã ou dirigente da equipe.

**Art.28º** - Caberá ao árbitro, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos, material esportivo utilizado, bem como, a realização e conclusão das disputas.

**Art.29º** - Quando o jogo for suspenso antes de seu início por motivo alheio à vontade dos/as competidores/as e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local a ser determinado pela Comissão Organizadora.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Ocorrendo suspensão de uma partida em andamento, ou sua interrupção, esta será reiniciada quando possível observada à situação existente no momento de sua paralisação; tempo decorrido de jogo, placar e anotações em súmula, conforme Regulamento Técnico da modalidade.

**Art.30º** - O aquecimento de atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora da quadra.

**Art.31º** - Nenhuma competição poderá deixar de ser realizada por falta de árbitro designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar o substituto do faltoso.

**Art.32º** - Nas disputas serão observadas as regras oficiais de cada modalidade, excetuando-se alterações contidas no Regulamento Técnico.

## **DA PREMIAÇÃO**

**Art.33º** - A Comissão Organizadora oferecerá medalhas às equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

**Art.34º** - A Comissão Organizadora oferecerá 1 troféu para o/a campeão/ã de cada modalidade.

## **DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art.35º** - Para todos os efeitos, as equipes estarão representadas por atletas e dirigentes inscritos/as para a competição, bem como pelos/as acompanhantes. Por isso, eles/as serão solidariamente responsáveis por quaisquer danos materiais causados em instalações físicas do local de competição exceto danos causados no momento da realização do jogo, desde que estejam participando. O pagamento da indenização deverá ser efetuado até o final dos Jogos sob pena de desclassificação da equipe, devendo ainda ressarcir os custos conforme orientação da Comissão Organizadora.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** No caso de não cumprimento do caput do artigo, a Comissão Organizadora tomará as medidas cabíveis.

**Art.36º** - O ato de inscrição para os jogos pressupõe o perfeito conhecimento do teor deste Regulamento, tornando desnecessário qualquer aviso especial a respeito da matéria nele contido, bem como, a concordância expressa com seus dispositivos.

**Art.37º** - A equipe que tiver um/a jogador/a em situação irregular, quando provado, perderá os pontos da partida (leia-se derrotada).

**Art.38º** - Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e em outras instruções complementares, bem como, de locais e horários de jogos ou provas, já que programas e eventuais alterações serão antecipadamente divulgados.

**Art.39º** - Compete aos/as dirigentes das equipes inscritas, darem prévio conhecimento das normas, regulamentos e códigos aos/as atletas inscritos/as.

**Art.40º** - A Comissão Organizadora disponibilizará no site da Secretaria de Esportes o Regulamento Técnico com as disposições gerais de cada modalidade.

**Art.41º** - Fica a cargo de cada equipe, a reprodução deste Regulamento, bem como do Regulamento Técnico das modalidades e dos documentos relacionados ao 4ºJIS citados neste regulamento.

**Art.42º** - Das decisões tomadas pela Comissão Organizadora não cabem recursos.

**Art.43º**- Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

# REGULAMENTO TÉCNICO/ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

## CORRIDA RÚSTICA DE REVEZAMENTO

### DA FORMA DE DISPUTA

**Art. 1º** - A Corrida Rústica de Revezamento Mista será realizada como uma das Atividades de Abertura do 4º JIS, às 09h00min do dia **09/11/2019**, com largada e chegada na pista de atletismo da UFSC de Florianópolis, em uma distância total de 13.6 km, sendo cada volta de 1,7 km.

### DOS/AS PARTICIPANTES

**Art. 2º** - As Unidades da UFSC poderão inscrever sua(s) Equipe(s) com no máximo 08 atletas, obrigatoriamente 04 homens e 04 mulheres, e no mínimo 06 atletas, 03 homens e 03 mulheres servidores/as Docentes ou Técnicos/as Administrativos/as, servidores das fundações de apoio, da EBSEH ou servidores das empresas terceirizadas que prestam serviços para a UFSC, **bem como bolsistas de funções administrativas poderão participar apenas da modalidade de corrida (1 bolsista por EQUIPE)**. A equipe deverá percorrer 8 percursos, sendo obrigatoriamente 04 por homens e 04 por mulheres. Desta forma, as equipes que tiverem menos de 08 atletas (06 ou 07), um homem e/ou uma mulher deverá repetir o percurso faltante para o seu gênero. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado a equipe poderá inscrever atletas de outras unidades.

### DAS REGRAS

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 4 equipes inscritas;

**Art. 4º** - Da montagem da Equipe:

§ 1º - A equipe obrigatoriamente deverá revezar o/a atleta em cada volta, sendo que a ordem, homem ou mulher ficará a critério da equipe;

§ 2º - No caso de impossibilidade de participação causada por lesão ou mal estar de um/a atleta durante a prova, o/a mesmo/a poderá ser substituído por qualquer atleta da equipe já inscrito/a na modalidade, para dobrar o percurso, desde que seja do mesmo sexo da pessoa impossibilitada de participar. O atleta substituto deverá largar do ponto de partida.

**Art. 5º** - Será desclassificada a equipe:

§ 1º - Com atleta não inscrito/a na modalidade participando da prova;

§ 2º - Que fizer o trajeto fora do traçado da prova (é de responsabilidade da equipe o conhecimento do percurso que será divulgado previamente (Site da SESP) pela organização);

§ 3º - Que apresentar na totalidade ou por parte de um/a atleta, comportamento antidesportivo.

**Art. 6º** - O/A representante da equipe deve, até 30 minutos antes do início previsto da prova, apresentar os documentos pessoais com foto de cada participante à comissão organizadora.

## **BASQUETEBOL MASCULINO**

**Art. 1º** - A forma de disputa dos jogos será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

**Art. 2º** - Os jogos serão realizados no período de **18 a 23/11/2019**, no **Centro de Desportos da UFSC**.

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art.4º** - Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Basquetebol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º** - As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 12 (doze) atletas, servidores/as Docentes ou Técnico Administrativos/as. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado poderá inscrever atletas de outras unidades.

**Art. 6º** - O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

**Art. 7º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

**Art. 8º** - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada equipe apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 04 (quatro) atletas.

**§ 1º** - A equipe que iniciar a partida com menos de 05 (cinco) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

**§ 2º** - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa a não realização da partida será considerada perdedora por W.O, sendo considerada derrotada pelo placar de 20 x 00.

**§ 3º** - Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O, pelo placar de 20 x 00.

**Art. 9º** - Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de atletas menor que o permitido, seja por lesão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 20 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 10º** - As partidas serão disputadas em 4 períodos de 05 minutos cada. O cronômetro será travado com a bola fora de jogo. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 2 minutos com cronômetro travado



quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

**Art. 11º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 12º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**I** – Entre 02 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de pontos;
- c) Maior número de pontos marcados;
- d) Pontos *average*;
- e) Sorteio.

**II** – Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de pontos;
- b) Maior número de pontos marcados;
- c) Pontos *average*;
- d) Sorteio.

**Art. 13º** - O terceiro colocado será definido por critério olímpico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

**Art. 14º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **BASQUETE 3x3 FEMININO**

**Art. 1º** - A forma de disputa dos jogos será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

**Art. 2º** - Os jogos serão realizados no período de **18 a 23/11/2019**, no **Centro de Desportos da UFSC**.

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art.4º** - Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Basquetebol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º** - As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 05 (cinco) atletas, servidores/as Docentes ou Técnico Administrativos/as. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado poderá inscrever atletas de outras unidades.

**Art. 6º** - O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

**Art. 7º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

**Art. 8º** - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada equipe apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 03 atletas.

**§ 1º** - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa a não realização da partida será considerada perdedora por W.O, sendo considerada derrotada pelo placar de 20 x 00.

**§ 2º** - Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O, pelo placar de 20 x 00.

**Art. 9º** - Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de atletas menor que o permitido, seja por lesão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 20 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 10º** – O espaço de jogo será o de meia quadra oficial de basquetebol.

**Art. 11º** – Cada partida será disputada em um tempo de 6 (seis) minutos cronometrados. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 1 minuto com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

**Art. 12º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 13º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

**a) Entre 02 (duas) equipes:**

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Pontos *average*;
5. Sorteio.

**b) Entre 03 (três) equipes:**

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Pontos *average*;
4. Sorteio.

**Art. 14º** - O terceiro colocado será definido por critério técnico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

**Art. 15º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **FUTEBOL SETE MASCULINO - CATEGORIA IDADE LIVRE**

### **FORMA DE DISPUTA**

**Art. 1º** - Será definida pela Comissão Organizadora dos 4º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

**Art. 2º** - Os jogos com as Equipes do Campus Florianópolis serão realizados, na fase classificatória, entre os dias 23 de outubro e 22 de novembro de 2019, das 18:30 às 22:00 horas. A fase classificatória para os Campi do interior será realizada no dia 22/11/19 a partir das 19hrs. As semifinais e finais serão realizadas no dia 23/11/19, a partir das 08:00h.

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art. 4º** - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete da CBFS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º** - Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 14 (quatorze) atletas.

**Art. 6º**- As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas, servidores Docentes ou Técnico Administrativos. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado poderá inscrever atletas de outras unidades. Poderão participar atletas (servidores Docentes ou Técnico Administrativos) de **todas as idades**.

**Art. 7º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol sete ou tênis normal.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 8º** - Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CO) ou trocar as camisas.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 9º** - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 05 (cinco) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

**§ 1º** - Os jogos serão disputados com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

**§ 2º** - A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

**§ 3º** - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa

a não realização da partida será considerada perdedora por W.O pelo placar de 3 a 0.

**§ 4º** -Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**Art.10º** – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 11º** – O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

**Art. 12º** – Não existe limite de substituições por equipe.

**Art. 13º** – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

**§ 1º**- Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

**§ 2º** -Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

**Art. 14º** – Nas partidas em que seja necessário um vencedor (fases finais), em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de pênalti. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 15º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- a) Vitória: 03 (três) pontos.
- b) Empate: 1(um) ponto.
- c) Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 16º** – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

**I** – Entre 02 (duas) equipes:

- f) Confronto direto;
- g) Saldo de gols;
- h) Maior número de gols marcados;
- i) Menor número de gols sofridos;

- j) Menor número de cartões amarelo;
- k) Sorteio.

**II – Entre 03 (três) equipes:**

- e) Saldo de gols;
- f) Maior número de gols marcados;
- g) Menor número de gols sofridos;
- h) Menor número de cartões amarelo;
- i) Sorteio.

**Art. 17º –** Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **FUTEBOL SETE MASCULINO - CATEGORIA MASTER (idade igual ou superior a 45 anos).**

### **FORMA DE DISPUTA**

**Art. 1º -** Será definida pela Comissão Organizadora dos 4º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

**Art. 2º -** Os jogos com as Equipes do Campus Florianópolis serão realizados, na fase classificatória, entre os dias 22 de outubro de 2019 a 22 de novembro de 2019, das 18:30 às 22:00 horas. A fase classificatória para os Campi do interior será realizada no dia 22/11/19 a partir das 19hrs. As semifinais e finais, serão realizadas no dia 23/11/19, a partir das 08:00h.

**Art. 3º-** A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art. 4º -** As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete da CBFS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º –** Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 14 (Quatorze) atletas.

**Art. 6º –** As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas, servidores Docentes ou Técnico Administrativos. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado poderá inscrever atletas de outras unidades. Poderão participar atletas (servidores Docentes ou Técnico Administrativos) **com idade igual ou superior a 45 anos.**

**Art. 7º –** As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futebol sete ou tênis normal.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

**Art. 8º –** Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela CCO) ou trocar as camisas.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A numeração das camisas dos jogadores será livre.

**Art. 9º** – Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 05 (cinco) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

**§ 1º**- Os jogos serão disputados com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

**§ 2º**- A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

**§ 3º**- A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa a não realização da partida será considerada perdedora por W.O pelo placar de 3 a 0.

**§ 4º**- Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**Art. 10º** – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 11º** – O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

**Art. 12º** – Não existe limite de substituições por equipe.

**Art. 13º** – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

**§ 1º** - Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

**§ 2º** - Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

**Art. 14º** – Nas partidas em que seja necessário um vencedor (fases finais), em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de *pênalti*. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 15º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

d) Vitória: 03 (três) pontos.

- e) Empate: 1(um) ponto.
- f) Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 16º** – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

**I** – Entre 02 (duas) equipes:

- l) Confronto direto;
- m) Saldo de gols;
- n) Maior número de gols marcados;
- o) Menor número de gols sofridos;
- p) Menor número de cartões amarelo;
- q) Sorteio.

**II** – Entre 03 (três) equipes:

- j) Saldo de gols;
- k) Maior número de gols marcados;
- l) Menor número de gols sofridos;
- m) Menor número de cartões amarelo;
- n) Sorteio.

**Art. 17º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **FUTSAL FEMININO**

### **FORMA DE DISPUTA**

**Art. 1º** - Será definida pela Comissão Organizadora dos 4º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

**Art. 2º** - Os jogos com as Equipes do Campus Florianópolis serão realizados, na fase classificatória, entre os dias 18 e 22 de novembro de 2019, das 18:30 às 22:00 horas. A fase classificatória para os Campi do interior será realizada no dia 22/11/19 a partir das 19hrs. As semifinais e finais serão realizadas no dia 23/11/19, a partir das 08:00h.

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art. 4º** - As partidas serão regidas de acordo com as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futsal, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º** - Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

**Art. 6º**- As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 12 (doze) atletas, servidores Docentes ou Técnico Administrativos. A equipe deverá ser composta, preferencialmente, por atletas da mesma unidade de ensino e/ou administrativa. Caso o número mínimo não seja contemplado poderá inscrever atletas de outras

unidades. Poderão participar atletas (servidores Docentes ou Técnico Administrativos) de **todas as idades**.

**Art. 7º** - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meia e tênis para futsal ou tênis normal.

**Art. 8º** - O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

**Art. 9º** - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 03 (três) atletas.

a) A equipe que iniciar a partida com menos de 05 (cinco) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

b) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

c) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

**Art. 10º** - Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de atletas menor que o permitido, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

**Art. 11º** - O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, com 05 (cinco) minutos de intervalo. Cada equipe poderá pedir 01 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos em cada período.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** Os últimos 02 (dois) minutos do 2º período serão cronometrados.

**Art. 12º** - Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subseqüentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.



**Art. 13º** - Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de penalidades. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

**Art. 14º** - Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

**Art. 15º** - Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes:

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Maior número de gols marcados;
5. Saldo de gols no grupo em que se verificou o empate;
6. Melhor índice disciplinar no grupo ou etapa, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
7. Sorteio.

b) Entre três ou mais equipes:

1. Maior número de vitórias;
2. Menor número de gols sofridos;
3. Maior número de gols marcados;
4. Saldo de gols no grupo ou turno;
5. Melhor índice disciplinar no grupo ou turno, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
6. Sorteio.

**Art. 16º** - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO**

**Art. 1** - A forma de disputa dos jogos será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

**Art. 2º** - Os jogos serão realizados no período de **18 a 23/11/2019**, no **Centro de Desportos da UFSC**.

**Art. 3º** - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas;

**Art. 4º** - Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

**Art. 5º** – A equipe deve ser constituída de, no mínimo 06 (seis) e no máximo 12 (doze) jogadores, sendo 06 (seis) jogadores na quadra e até 06 (seis) jogadores substitutos. O capitão do time será 01 (um) dos jogadores e deve ser indicado na súmula.

**Art. 6º** - As partidas de Voleibol serão disputadas em melhor de 03 (três) sets, sendo que os dois primeiros sets vão até 25 (vinte e cinco) pontos e o terceiro vai até 15 (quinze) pontos.

**Art. 7º** - Para a equipe ser vencedora do set ela deverá abrir dois pontos de vantagem.

**Art. 8º**- O tempo de contagem do W.O inicia do horário oficial marcado.

**Art. 9º** – O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Em caso de disputa de um 3º set este será jogado com troca de quadra quando a primeira equipe completar o oitavo ponto, sem tempo de intervalo.

**Art. 10º** – As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.

**Art. 11º** – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 12º** – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

I - Entre 02 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Sets average;
- c) Saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos marcados;
- e) Menor número de pontos sofridos;
- f) Sorteio.

II - Entre 03 (três) equipes:

- a) Sets average;
- b) Saldo de pontos;
- c) Maior número de pontos marcados;
- d) Menor número de pontos sofridos;

e) Sorteio.

**Art. 13º** - O terceiro colocado será definido por sistema olímpico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

**Art. 14º** – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **DOMINÓ LIVRE**

**Art. 1º** – Cada Unidade de Ensino ou Administrativa poderá relacionar para a competição até 03 (três) duplas.

**Art. 2º** – Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 (cem) pontos.

**Art. 3º** – Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos/as jogadores/as e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo/a jogador/a que “saiu” da última rodada, sendo este/a o/a último/a a “comprar”, cabendo a saída ao/à jogador/a colocado a sua direita.

**Art. 4º** – Cada jogador/a deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo.

**Art. 5º** – As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa e dispostas em uma fileira.

**Art. 6º** – Joga-se com qualquer número de *doubles* ou pedras do mesmo naipe.

**Art. 7º** – Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do/a batedor/a.

**Art. 8º** – 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. 9º** – O/A jogador/a não poderá antecipar a jogada sem que antes todos/as os/as atletas se manifestem, a não ser que tenha as duas pontas.

**Art. 10º** – O/A jogador/a só poderá levantar-se da mesa com autorização do fiscal da partida.

**Art. 11º** – São definidas abaixo as transgressões e suas respectivas punições:

§ 1º- O/A jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal, neste caso a dupla infratora receberá penalidade de 10 (dez) pontos;

§ 2º- Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens e se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora;

§ 3º -Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora receberá

penalidade de 30 (trinta) pontos;

**§ 4º-** Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 (vinte) pontos em favor da dupla que não cometeu a infração, no caso do fiscal perceber que o “Gato” foi proposital. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada;

**§ 5º-** Se mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 (pontos) pontos.

**§ 6º-** As pontuações advindas de punições devem ser somadas no momento em que ocorrem, pois se com isso a dupla adversária somar a pontuação necessária para o término da partida, a mesma será encerrada.

**Art. 12º –** Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

**Art. 13º –** Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

I - Entre 02 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de pontos;
- c) Maior número de pontos marcados;
- d) Sorteio.

II - Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de pontos;
- b) Maior número de pontos marcados;
- c) Menor número de pontos sofridos;
- d) Sorteio.

**Art. 14º -** O terceiro colocado será definido por sistema olímpico, ou seja, a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade ocupará a terceira colocação na modalidade em questão.

**Art. 15º –** Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **CANASTRA LIVRE**

### **DOS/AS PARTICIPANTES**

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

### **DA DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS**

**Art. 2º -** O jogo será realizado com dois baralhos de 52 cartas cada. As cartas deverão ser distribuídas uma a uma, para cada jogador/a, no sentido anti-horário, até que cada jogador/a tenha 11 cartas. Igualmente deverão ser distribuídas 11 cartas, uma a uma para cada morto, em um total de 2 mortos.

## **DO OBJETIVO DO JOGO**

**Art. 3º** - Atingir 3000 (três mil) pontos.

## **DAS DEFINIÇÕES**

**Art. 4º** - Não será permitido o uso de trincas. Somente jogos sequenciais.

**Art. 5º** - Será considerado um jogo a combinação sequencial de 3 ou mais cartas do mesmo naipe.

**Art. 6º** - O Ás poderá ser utilizado tanto como número inicial da sequência ou como número final, acima do Rei.

**Art. 7º** - Curinga (carta número 2) substitui qualquer outra carta de qualquer naipe.

**Art. 8º** - Cada jogo baixado na mesa aceita apenas um curinga, mas, poderá ser colocado no mesmo jogo o curinga valendo como o dois, do mesmo naipe.

**Art. 9º** - Não será permitido o uso de coringão (joker).

**Art. 10º** - A Batida pode ser Direta, quando o/a jogador/a esvazia a mão sem jogar fora. Neste caso poderá pegar o morto e continuar a jogar, sem comprar carta. Será considerada batida indireta aquela em que o/a jogador/a termina suas cartas, descartando uma. Neste caso também poderá pegar o morto, mas só poderá utilizá-lo na outra volta, quando for a sua vez de jogar.

**Art. 11º** - Cada dupla tem direito a apenas um morto e este será concedido ao/a jogador/a que acabar com as cartas da sua mão.

**Art. 12º** - Em sua vez, o/a jogador/a poderá escolher se compra do monte ou do lixo.

**Art.13º** - Será considerada canastra a sequência baixada na mesa, formada por minimamente 7 cartas sequenciais. A canastra poderá ser:

- a) Limpa - jogo de 7 cartas ou mais sem utilizar curinga.
- b) Suja - jogo de 7 cartas ou mais utilizando curinga.
- c) Real – de Ás a Rei ao de Ás a Ás.
- d) Uma canastra, mesmo que inicialmente suja, poderá se tornar limpa no momento em que o coringa do mesmo naipe da canastra assumir a lugar do numeral 2 na sequências de cartas.

## **DO JOGO**

**Art.14º** - Cada membro do jogo retira uma carta do baralho aleatoriamente. Aquele/a que tirar a maior carta inicia o jogo comprando uma carta do baralho (monte constituído pelas cartas que sobrarem na mesa após a distribuição de cartas), verifica quais as combinações que pode fazer com essa carta, se for o caso baixa um jogo na mesa (ou não) e descarta (joga fora) uma carta que não lhe interesse. Esta carta começa a lixeira (refugio de cartas da mesa). Após o descarte do/a primeiro/a jogador/a jogará a pessoa imediatamente a sua direita e assim sucessivamente, até que alguém termine a partida.

**Parágrafo único:** O descarte significa que o/a jogador/a acabou sua jogada e está passando a vez, não podendo voltar atrás, tendo que aguardar a sua vez novamente.

## **DO TÉRMINO DA PARTIDA**

**Art.15º** - A partida será considerada terminada quando a equipe que já pegou o morto tornar a bater, ou se as cartas do monte terminarem.

**§ 1º** Para bater o jogo é pré-requisito que a dupla possua uma canastra.

**§ 2º** Se a outra dupla não pegar o morto, sofrerá o desconto de 100 pontos e o morto restante poderá vir para a mesa para dar continuidade à partida caso não tenha ocorrido a batida.

## **DA CONTAGEM DE PONTOS**

**Art.16º** - Ao final da partida vence o time que fizer mais pontos, sendo estes contabilizados da seguinte maneira:

- a) Batida Final - 100 pontos
- b) Pegar o morto – 100 pontos
- c) Não pegar o morto – 100 pontos negativos
- d) Canastra suja – 100 pontos
- e) Canastra limpa – 200 pontos
- f) Canastra de Ás a Rei – 500 pontos
- g) Canastra de Ás a Ás – 1000 pontos

**Art.17º** - Os jogos serão realizados em melhor de 3 (três) partidas, ou seja, 2 (duas) vencedoras, sendo cada partida até 3000 (três mil) pontos.

**Art 18.º-** A forma de disputa será decidida pela Comissão Organizadora, de acordo com o número de pessoas inscritas.