



JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DA UFSC

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

DA FINALIDADE

Art. 1º - A quinta edição dos **Jogos de Integração dos Servidores da UFSC (5ºJIS)** é uma promoção do Departamento de Esporte, Cultura e Lazer (DECL/SECARTE) com a finalidade de desenvolver a integração entre os trabalhadores da Universidade Federal de Santa Catarina, com vistas a fortalecer os laços entre os segmentos da comunidade universitária e estimular valores de cooperação, trabalho em equipe e inclusão, sem o foco exclusivo na competição e com o oferecimento de atividades esportivas e de lazer.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 2º - O evento será realizado entre os meses de setembro e novembro de 2025. A forma de disputa e as datas para a realização de cada modalidade serão definidas pela comissão organizadora após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e os espaços físicos/instalações disponíveis.

DA PARTICIPAÇÃO

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

Art. 4º - Poderão participar dos jogos os trabalhadores terceirizados da UFSC, com contratos ativos, desde que devidamente inscritos/as e dentro dos limites máximos de cada modalidade, de acordo com o regulamento específico.

§ 1º - As equipes deverão entregar à comissão organizadora, nos períodos previstos para inscrição, a relação nominal dos inscritos para cada modalidade.



§ 2º - Antes de cada partida/prova as equipes deverão entregar à comissão organizadora a relação nominal, numeração e documento de identificação dos trabalhadores-atletas inscritos previamente, sendo o crachá da UFSC para os servidores e carteira de trabalho para os terceirizados os documentos necessários para garantir sua participação. **§ 3º** - Trabalhadores-atletas que não apresentarem sua identificação de acordo com o parágrafo anterior, serão impedidos de participar da rodada em questão.

Art. 5º - As despesas oriundas da participação de trabalhadores de outros campi da UFSC serão de responsabilidade dos próprios participantes e/ou das unidades fora da sede.

DAS MODALIDADES

Art. 6º - Farão parte do 5ºJIS as seguintes modalidades:

1. Basquetebol Masculino
2. Basquetebol 3x3 Feminino
3. Bocha Trio Feminino
4. Bocha Trio Masculino
5. Canastra Duplas Livre
6. Corrida Rústica de Revezamento Mista
7. Dominó Duplas Livre
8. Futebol Sete Masculino Categoria Livre
9. Futsal Feminino
10. Voleibol Masculino
11. Voleibol Feminino
12. Xadrez Livre

Parágrafo único: A Comissão Organizadora poderá excluir ou incluir modalidades na programação dos jogos de acordo com a conveniência e andamento do evento, informando previamente aos interessados por meio dos canais institucionais oficiais.



DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 7º - A Comissão organizadora será presidida pelo Diretor do Departamento de Esporte, Cultura e Lazer e contará com mais 3 (três) membros, servidores técnicos administrativos e/ou docentes da UFSC.

Art. 8º - As infrações disciplinares e as questões relativas ao Regulamento serão apreciadas e julgadas pela Comissão Organizadora e pelo coletivo de representantes das equipes participantes, respeitada a ampla defesa e o contraditório.

Art. 9º - As decisões da Comissão Organizadora são recorríveis, cabendo envio de recurso por escrito à C.O. pela parte interessada, em até 2 (duas) horas após a decisão que ensejou o recurso.

Parágrafo único: A Comissão Organizadora, ao receber qualquer recurso relacionado às decisões do Art. 8º, convocará, em até 24h, os representantes das equipes inscritas na modalidade na qual o fato objeto do recurso ocorreu, para que uma decisão coletiva seja tomada e posteriormente divulgada.

DAS INSCRIÇÕES

DA INSCRIÇÃO E REGISTRO DE TRABALHADORES-ATLETAS

Art. 10º - Para participação no 5ºJIS, a inscrição deverá ser realizada pelo/a responsável por cada equipe, do dia 18 de agosto até o dia 21 de setembro de 2025.

Art. 11º - Serão recebidas inscrições realizadas exclusivamente por formulário específico, com preenchimento total dos campos previstos e assinado pelo responsável pela equipe.

§ 1º - O formulário de inscrição preenchido e assinado deverá ser enviado em formato PDF, por e-mail, para o endereço decl.secarte@contato.ufsc.br .

§ 2º - Para a inscrição ser efetivada será requerida a entrega de 1 kg de alimento não perecível por atleta. Os alimentos deverão ser entregues no Núcleo de Integração Multicultural Popular e Esportivo (NIMPE/DECL/SECARTE) até o dia da primeira participação da equipe no evento/modalidade.

Art. 12º - 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, por meio de novo formulário de inscrições atendendo ao que trata o Art. 11º deste Regulamento Geral.

Parágrafo único: Trabalhadores-atletas substitutos somente serão admitidos se não estiverem inscritos na mesma modalidade por outra equipe.

DAS DESISTÊNCIAS

Art. 13º - A equipe inscrita que por qualquer razão desistir de disputar a competição, deverá justificar formalmente à Comissão Organizadora.

Art. 14º - A equipe e/ou participante que deixar de comparecer a uma partida, caracterizando o W.O, perderá os pontos em favor do/a adversário/a e os placares adotados serão aqueles dispostos no regulamento específico de cada modalidade para esta situação.

Parágrafo único: A equipe e/ou participante que deixar de comparecer a 02 (duas) partidas estará excluída do evento naquela modalidade.

DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 15º - 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 05 (cinco) minutos. Passada esta tolerância, a equipe e/ou atleta faltoso (a) perderá por W.O, independente da modalidade em disputa.

§ 1º - Não 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/mediador 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, segue o disposto no Art.14º.

§ 3º - A Comissão Organizadora se reserva o direito de alterar a programação definida, objetivando o bom andamento do evento e a depender de condições climáticas ou outros



eventos que demandem esta decisão.

§ 4º - As alterações citadas no parágrafo anterior serão comunicadas previamente pela Comissão Organizadora aos responsáveis pelas equipes envolvidas na(s) rodada(s)/modalidade(s) em questão, que deverão comunicar aos membros de suas equipes.

Art. 16º - Somente poderão permanecer no banco de reservas os/as trabalhadores/as-atletas relacionados/as na súmula como jogadores/as, devidamente uniformizados/as, o/a técnico/a ou o/a dirigente da equipe.

Art. 17º - Não será permitido a trabalhadores/as-atletas 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. 18º - Cada equipe deverá comparecer uniformizada de acordo com o regulamento técnico específico de cada modalidade.

§ 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/mediador procederá com sorteio para o uso de coletes.

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

§ 4º - A Comissão Organizadora providenciará coletes às equipes que não dispuserem de uniformes de jogo.

Art. 19º - A súmula de jogo – preenchida com os nomes dos/as participantes – deverá ser assinada pelo/a capitão/ã ou dirigente da equipe.

Art. 20º - Caberá ao árbitro/mediador, toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos, material esportivo utilizado, bem como, a realização e conclusão das disputas.

Art. 21º - Quando o jogo for suspenso antes de seu início por motivo alheio à vontade dos/as participantes e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local a ser determinado e informado pela Comissão Organizadora.



Parágrafo único: Ocorrendo suspensão de uma partida em andamento, ou sua interrupção, esta será reiniciada quando possível, observada a situação existente no momento de sua paralisação: tempo decorrido de jogo, placar e anotações em súmula, conforme Regulamento Técnico da modalidade.

Art. 22º - O aquecimento de equipes e seus/suas integrantes não poderá contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora da quadra/campo.

Art. 23º - Nenhuma competição poderá deixar de ser realizada por falta de árbitro/mediador designado, cabendo à Comissão Organizadora apresentar o substituto.

Art. 24º - Serão observadas as regras oficiais de cada modalidade em disputa, excetuando-se alterações contidas no Regulamento Técnico.

DA PREMIAÇÃO

Art. 25º - A Comissão Organizadora oferecerá medalhas às equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

Art. 26º - A Comissão Organizadora oferecerá 1 troféu para o/a campeão/ã de cada modalidade e 1 troféu para o vice-campeão/ã.

DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES E PENALIDADES

Art. 27º - O/A trabalhador/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/mediador da partida, anotando necessariamente o nome e número, bem como a equipe do/a infrator/a.

Art. 28º - Praticar ato desleal ou hostil contra outro participante ou equipe:
PENA: suspensão de 01 (uma) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 29º - Participar de rixa, conflito ou tumulto:
PENA: suspensão de 08 (oito) a 15 (quinze) partidas, provas ou equivalentes.



Art. 30º - Invadir local destinado à equipe de arbitragem/mediação, 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. 31º - Desrespeitar ou ofender moralmente o árbitro/mediador ou qualquer outra pessoa presente no ambiente:
PENA: suspensão de 02 (duas) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 32º - 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. 33º - 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. 34º - Praticar agressão física contra integrantes de outras equipes, árbitros/mediadores, ou contra membros da organização do evento:
PENA: exclusão do evento.

Art. 35º - 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 5ºJIS, deverá ser cumprida na edição subsequente.

Art. 36º - Apenas os/as representantes de cada equipe poderão apresentar reclamação, solicitação de impugnação de partida, prova ou equivalente ou protesto de resultado.

Parágrafo único: O pedido deverá ser protocolado na Comissão Organizadora (C.O.), em até 01 (uma) hora, após o término da partida, prova ou equivalente.

Art. 37º - O 5ºJIS caracteriza-se como atividade universitária e institucional, sendo assim, todas as pessoas inscritas estarão sujeitas às penalidades disciplinares do Regimento Geral da UFSC e do Código de Ética do Servidor Público Civil Federal, dos quais presume-se total conhecimento por parte dos inscritos.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 38º - Para todos os efeitos, as equipes estarão representadas por trabalhadores/as-



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 dos locais de jogos, exceto pelos danos involuntários causados no momento da realização do jogo, decorrentes de forma espontânea da própria participação na modalidade.

§ 1º - O pagamento da indenização e/ou ressarcimento dos custos, caso seja identificada esta necessidade, deverá ser efetuado de forma e no prazo conforme orientação da Comissão Organizadora.

§ 2º - No caso de não cumprimento do disposto no parágrafo primeiro, a Comissão Organizadora tomará outras medidas em conjunto com os demais participantes.

Art. 39º - 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. 40º - A equipe que tiver um/a jogador/a em situação irregular, quando comprovado, perderá os pontos da partida em favor da equipe adversária daquela partida.

Art. 41º - Nenhum/a participante poderá alegar desconhecimento das normas constantes 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. 42º - Compete aos/as dirigentes das equipes inscritas darem prévio conhecimento das normas, regulamentos, informativos diversos e códigos aos/as trabalhadores/as-atletas inscritos/as.

Art. 43º - A Comissão Organizadora disponibilizará, na página do Departamento de Esporte, Cultura e Lazer (<https://decl-secarte.ufsc.br/>), o Regulamento Técnico com as disposições gerais de cada modalidade, assim como boletins informativos antes e após cada rodada realizada.

Art. 44º - Fica a cargo de cada equipe a reprodução deste Regulamento, bem como do Regulamento Técnico das modalidades e dos documentos relacionados ao 5ºJIS citados neste documento.

Art. 45º - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e informados oportunamente pelos canais institucionais.



REGULAMENTO TÉCNICO/ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

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 e os espaços físicos disponíveis.

Art. 2º - Os jogos serão realizados 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 - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 06 equipes, compostas de 12 trabalhadores-atletas, tendo em sua composição no mínimo 01 servidor acima de 40 anos, e a possibilidade de inscrição de até 02 trabalhadores terceirizados por equipe.

Art. 6º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 7º - 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/mediador esteja ciente e os nomes dos trabalhadores-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 trabalhadores-atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O, pelo placar de 20 x 00.

Art. 8º - Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de trabalhadores-atletas menor que o permitido, seja por lesão ou expulsão, a partida



deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária.

§ 1º - Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 20 x 00 para a equipe adversária.

§ 2º - Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe no decorrer da modalidade.

Art. 9º - As partidas serão disputadas em 2 (dois) períodos de 10 (dez) minutos corridos cada. O cronômetro será travado com a bola fora de jogo apenas nos últimos 2 (dois) minutos de cada período.

§ 1º - Em caso de empate no tempo normal, será disputado 1 (um) período extra de 3 (três) minutos cronometrados.

§ 2º - Persistindo o empate, cada equipe terá direito a 05 (cinco) cobranças de lances livres, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes, iniciando por aqueles que finalizaram o último período da partida em quadra.

§ 3º - 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. 10º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 11º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

I- Entre 02 (duas) equipes:

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

II- Entre 03 (três) equipes:

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Sorteio.



Art. 12º - O terceiro colocado, caso necessário, será definido por critério olímpico, ou seja, será a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade.

Art. 13º - 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 e os espaços físicos disponíveis.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no **Centro de Desportos da UFSC**.

Art. 3º - A competição será realizada com, no mínimo, 3 (três) 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 - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 12 (doze) equipes, compostas de 5 (cinco) trabalhadoras-atletas, tendo em sua composição no mínimo 01 (uma) servidora acima de 40 anos e a possibilidade de inscrição de até 02 trabalhadoras terceirizadas por equipe.

Art. 6º - As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias, tênis. As camisas deverão estar obrigatoriamente numeradas.

Art. 7º - Uma partida somente poderá ser iniciada se cada equipe apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 2 (duas) 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. 8º - 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.

§ 1º - Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 20 x 00 para a equipe adversária.

§ 2º - Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe no decorrer da modalidade.

Art. 9º - O espaço de jogo será o de meia quadra oficial de basquetebol.

Art. 10º - Cada partida será disputada em um tempo de 10 (dez) minutos corridos.

§ 1º - Em caso de empate no tempo normal, será disputado 1 (um) período extra de 2 (dois) minutos cronometrados.

§ 2º - Persistindo o empate, cada equipe terá direito a 3 (três) cobranças de lances livres, que serão feitas de forma alternada e por trabalhadoras-atletas diferentes, iniciando por aquelas que finalizaram o último período da partida em quadra.

§ 3º - 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. Uma trabalhadora-atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todas as outras atletas habilitadas já tenham efetuado uma cobrança.

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:

1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

II- Entre 03 (três) equipes:



1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Sorteio.

Art. 13º - O terceiro colocado, caso necessário, será definido por critério olímpico, ou seja, será a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade.

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



BOCHA TRIO MASCULINO E FEMININO

Art. 1º - A forma de disputa será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e os espaços físicos disponíveis.

Art. 2º - Serão recebidas inscrições de, no máximo, 12 equipes masculinas e 12 equipes femininas.

Parágrafo único: Cada equipe deverá ser composta por 04 trabalhadores/as-atletas, tendo, obrigatoriamente, no mínimo 01 servidor/a acima de 40 anos e aberta a inscrição de até 02 (dois/duas) trabalhadores/as terceirizados/as.

Art. 3º - A competição será realizada com no mínimo 3 equipes inscritas por naipes (masculino ou feminino);

Art. 4º - Os jogos de Bocha serão realizados em **cancha de carpet**, situada no Núcleo de Integração Multicultural Popular e Esportivo (**NIMPE**).

Art. 5º - A modalidade será disputada a partir de suas regras oficiais para o formato TRIO, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

Art. 6º - O trio que primeiro alcançar 12 pontos será declarado o vencedor em cada partida.

Art. 7º - As equipes deverão estar com camisetas da mesma cor e calçados apropriados (tênis ou sapato de solado liso).

Art. 8º - Na cancha, somente será permitida a presença dos trabalhadores-atletas inscritos, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias (com exceção o CAPITÃO DA EQUIPE).

Parágrafo único: Outras pessoas que não sejam os integrantes das equipes que estejam jogando, sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a cancha de jogo.

Art. 9º - Fica estabelecido que cada capitão de cada equipe poderá pedir um tempo de 02 (dois) minutos por partida para instruções.

Art. 10º - Todas as equipes poderão inscrever no mínimo 3 (três) e no máximo 4 (quatro) trabalhadores/as-atletas.



Parágrafo Único: Ao longo da competição, cada equipe poderá incluir ou substituir apenas 01 integrante, que não esteja inscrito ou não tenha participado em nenhuma das demais equipes inscritas.

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

- a) Vitória = 2 pontos
- b) Derrota = 1 ponto

Parágrafo único: Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes:

- a) confronto direto;
- b) saldo de pontos;
- c) saldo de bolas;
- d) sorteio.

2 – Entre três ou mais equipes:

- a) saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- b) saldo de pontos de todas as partidas realizadas no turno/grupo;
- c) saldo de bolas;
- d) sorteio.

Art. 12º - O terceiro colocado, caso necessário, será definido por critério olímpico, ou seja, será a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade.

Art. 13º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CANAstra DUPLAS MISTAS/LIVRE

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

Art. 2º - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 24 (vinte e quatro) equipes compostas de forma livre, com até 03 (três) integrantes (dupla + reserva), abertas à inscrição de 01 (um/a) trabalhador/a terceirizado/a por equipe.

Art. 3º - As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores/as, uma dupla contra a outra.

Art. 4º - O jogo será realizado com dois baralhos de 52 (cinquenta e duas) 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 (onze) cartas. Igualmente deverão ser distribuídas 11 (onze) cartas, uma a uma para cada morto, em um total de 2 (dois) mortos.

Art. 5º - A dupla que primeiro atingir 3000 (três mil) pontos é declarada vencedora.

Art. 6º - Não será permitido o uso de trincas, somente jogos sequenciais.

Art. 7º - Será considerado como um jogo a combinação sequencial de 3 (três) ou mais cartas do mesmo naipe.

Art. 8º - O Ás poderá ser utilizado tanto como número inicial da sequência ou como número final, acima do Rei.

Art. 9º - O Curinga (carta número 2) substitui qualquer outra carta de qualquer naipe.

Art. 10º - 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. 11º - Não será permitido o uso de coringão (joker).

Art. 12º - 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 novamente a sua vez de jogar.

Art. 13º - 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. 14º - Em sua vez, o/a jogador/a poderá escolher se compra do monte ou do lixo.

Art. 15º - Será considerada canastra a sequência baixada na mesa, formada por minimamente 7 (sete) cartas sequenciais.

Parágrafo único: A canastra poderá ser:

- a) Limpa - jogo de 7 (sete) cartas ou mais sem utilizar curinga.
- b) Suja - jogo de 7 (sete) 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 o lugar do numeral 2 (dois) na sequência de cartas.

Art. 16º - 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 (refugo de cartas da mesa). Após o descarte do/a primeiro/a jogador/a jogará a pessoa imediatamente à 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.

Art. 17º - A “queda” 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 (cem) pontos e o morto restante poderá vir para a mesa para dar continuidade à partida caso não tenha ocorrido a batida.

Art. 18º - Ao final de cada “queda” somam-se os pontos, sendo estes contabilizados da



seguinte maneira:

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

Art. 19º - Os jogos serão realizados em apenas uma partida até 3000 (três mil) pontos.

Art. 20º - A Comissão Organizadora fornecerá todo material necessário para a realização dos jogos.

Art. 21º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CORRIDA RÚSTICA DE REVEZAMENTO

Art. 1º - A Corrida Rústica de Revezamento Mista será realizada como uma das atividades de encerramento do 5º JIS, prevista para às 09h00min do dia **29/11/2025**, com largada e chegada na Praça da Cidadania, em frente à Reitoria da UFSC, em uma distância total de 10 (dez) a 12 (doze) km, sendo cada volta de 1,0 a 1,2 km.

Art. 2º - A composição das equipes será mista, com no mínimo 8 (oito) e no máximo 10 (dez) trabalhadores/as-atletas (5 masculino / 5 feminino).

Parágrafo único: As equipes deverão apresentar em sua composição no mínimo 2 (dois/duas) corredores/as acima de 40 anos (01 masculino/01 feminino) e 2 (dois/duas) trabalhadores/as terceirizados/as (01 masculino/01 feminino).

Art. 3º - A equipe deverá percorrer 10 (dez) percursos, sendo obrigatoriamente 1 percurso por inscrito/a.

Parágrafo único: Nas equipes com menos de 10 (dez) trabalhadores/as-atletas (8 ou 9) inscritos, algum/a integrante da equipe deverá repetir o percurso faltante para o seu gênero e devem ser identificados/as junto à organização antes do início da prova.

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

Art. 5º - A equipe obrigatoriamente deverá revezar o/a trabalhador/a-atleta em cada volta, sendo que a ordem é livre e ficará a critério da equipe.

Parágrafo único: No caso de impossibilidade de participação causada por lesão ou mal estar de um/a atleta antes ou 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 gênero da pessoa impossibilitada de participar. O/A trabalhador/a-atleta substituto/a deverá largar do ponto de partida.

Art. 6º - A equipe vencedora será aquela que completar todos os percursos em menos tempo, na sequência de trabalhadores/as-atletas informada e dentro do trajeto estabelecido para a prova.

Art. 7º - Será desclassificada a equipe:

- Com trabalhador/a-atleta não inscrito/a na modalidade participando da prova;
- Que fizer o trajeto fora do traçado da prova (é de responsabilidade da equipe o



conhecimento do percurso, que será divulgado previamente na página institucional do DECL/SECARTE);

c) Que apresentar comportamento inadequado e/ou antidesportivo por parte da equipe como um todo ou por algum/a de seus/suas integrantes.

Art. 8º - O/A representante da equipe deve, até 30 minutos antes do início previsto da prova, apresentar a sequência dos/as integrantes para correr o percurso e os documentos de identificação de cada participante à comissão organizadora, de acordo com o que dispõe o Art.4º do Regulamento Geral.

Art. 9º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



DOMINÓ DUPLAS MISTAS/LIVRE

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

Art. 2º - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 24 (vinte e quatro) equipes compostas de forma livre, com até 03 (três) integrantes (dupla + reserva), abertas à inscrição de 01 (um/a) trabalhador/a terceirizado/a por equipe.

Art. 3º - Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 150 (cento e cinquenta) pontos.

Art. 4º - 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. 5º - Cada jogador/a deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo.

Art. 6º - As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre o espaço designado no tabuleiro e dispostas em uma fileira.

Art. 7º - Joga-se com qualquer número de *doubles* ou pedras do mesmo naipe.

Art. 8º - Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do/a batedor/a.

Art. 9º - 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. 10º - 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. 11º - O/A jogador/a só poderá levantar-se da mesa com autorização do fiscal da partida.

Art. 12º - 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 (vinte) 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. 13º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- a) Vitória: 02 (dois) pontos.
- b) Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 14º – 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. 15º - Caso necessário, o terceiro colocado será definido por sistema olímpico, ou seja, será a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã



da modalidade.

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

Art. 17º - A Comissão Organizadora fornecerá todo material necessário para a realização dos jogos.



FUTEBOL SETE MASCULINO - CATEGORIA LIVRE

Art. 1º - A forma de disputa será definida pela Comissão Organizadora dos 5º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e locais disponíveis para sua realização.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no campo do SINTUFSC, preferencialmente, nos dias de semana e nos horários entre às 18:30 e 22:00 horas.

Art. 3º - A competição será realizada com no mínimo 03 equipes inscritas.

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

Art. 6º - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 12 (doze) equipes, com 14 (quatorze) trabalhadores-atletas por equipe.

Parágrafo único: Cada equipe obrigatoriamente deverá ter, no mínimo, 02 (dois) trabalhadores-atletas acima de 40 anos e a possibilidade de inscrição de até 02 trabalhadores terceirizados.

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

Parágrafo único: Fica proibido o uso de chuteiras com travas.

Art. 8º - Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir o uso de coletes (fornecido pela C.O.) ou troca das camisas.

Parágrafo único: A numeração das camisas dos jogadores será livre.

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

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

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

§ 3º - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de trabalhadores-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 trabalhadores-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) trabalhadores-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 trabalhadores-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 previstas neste regulamento.

§ 3º Caso a equipe utilize um trabalhador-atleta que deveria cumprir suspensão, a mesma perderá os pontos da partida 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.

Parágrafo único: 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:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Menor número de cartões amarelo;
- f) Sorteio.

II – Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de gols;
- b) Maior número de gols marcados;
- c) Menor número de gols sofridos;
- d) Menor número de cartões amarelo;
- e) Sorteio.

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



FUTSAL FEMININO

Art. 1º - A forma de disputa será definida pela Comissão Organizadora dos 5º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e locais disponíveis para sua realização.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no Centro de Desportos (CDS/UFSC), preferencialmente, nos dias de semana e nos horários entre às 18:30 e 22:00 horas.

Art. 3º - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 6 (seis) equipes, com 12 (doze) trabalhadoras-atletas por equipe.

Parágrafo único: Cada equipe obrigatoriamente deverá ter, no mínimo, 02 (duas) atletas acima de 40 anos e a possibilidade de inscrição de até 02 trabalhadoras terceirizadas.

Art. 4º - A competição será realizada com no mínimo 03 (três) equipes inscritas.

Art. 4º - As partidas serão regidas de acordo com as regras oficiais do Futsal, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

Art. 5º - As equipes deverão estar uniformizadas com camisa, calção, meia e tênis para futsal ou tênis com solado liso.

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

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

Art. 10º - A equipe que iniciar a partida com menos de 05 (cinco) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro/mediador esteja ciente e os nomes das trabalhadoras-atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

Art. 11º - A equipe que, por não apresentar o número mínimo de trabalhadoras-atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

Art. 12º - Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de trabalhadoras-atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambas serão considerados perdedoras por W.O.

Art. 13º - Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de



trabalhadoras-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. 14º - 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. 15º - As trabalhadoras-atletas que forem advertidas com cartões terão as seguintes penalidades:

- 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. As trabalhadoras-atletas que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.
- Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeita a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize uma trabalhadora-atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos da partida em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

Art. 16º - Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de penalidades.

Parágrafo único: Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por trabalhadoras-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. Uma trabalhadora-atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todas as demais habilitadas já tenham efetuado uma cobrança.

Art. 17º - Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto. Derrota: 0 (zero) pontos.

Art. 18º - Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os



seguintes critérios:

I – Entre 02 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de gols;
- c) Maior número de gols marcados;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Menor número de cartões amarelo;
- f) Sorteio.

II – Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de gols;
- b) Maior número de gols marcados;
- c) Menor número de gols sofridos;
- d) Menor número de cartões amarelo;
- e) Sorteio.

Art. 19º - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



VOLEIBOL MASCULINO

Art. 1º - A forma de disputa será definida pela Comissão Organizadora dos 5º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e locais disponíveis para sua realização.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no **Centro de Desportos da UFSC**.

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

Art. 4º - Na disputa desta modalidade serão observadas as regras oficiais do Voleibol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

Art. 5º - Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 06 (seis) equipes, com 14 (quatorze) trabalhadores-atletas por equipe.

Parágrafo único: Cada equipe obrigatoriamente deverá ter, no mínimo, 02 (dois) trabalhadores-atletas acima de 40 anos e a possibilidade de inscrição de até 02 (dois) trabalhadores terceirizados em sua composição.

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:



II - Entre 02 (duas) equipes:

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

III - Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de sets;
- 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, será a equipe que perder o jogo da semifinal para a equipe que se tornar campeã da modalidade.

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

VOLEIBOL FEMININO

Art. 1º - A forma de disputa será definida pela Comissão Organizadora dos 5º JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas e locais disponíveis para sua realização.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no **Centro de Desportos da UFSC**.

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

Art. 4º - Na disputa desta modalidade serão observadas as regras oficiais do Voleibol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

Art. 5º – Serão recebidas, no máximo, a inscrição de 06 (seis) equipes, com 14 (quatorze) trabalhadoras-atletas por equipe.



Parágrafo único: Cada equipe obrigatoriamente deverá ter, no mínimo, 2 (dois) trabalhadores-atletas acima de 40 anos e a possibilidade de inscrição de até 02 trabalhadoras terceirizadas em sua composição.

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:

- a) Vitória: 02 (dois) pontos.
- b) 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 sets;
- c) Saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos marcados;
- e) Menor número de pontos sofridos;
- f) Sorteio.

II - Entre 03 (três) equipes:

- a) Saldo de sets;
- 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.



XADREZ RÁPIDO LIVRE

Art. 1º – A modalidade de Xadrez dos 5º JIS será regida pelas regras internacionais da FIDE para xadrez rápido e conforme disposto neste regulamento.

Art. 2º - Não há limite para o número de inscritos e a modalidade será disputada de forma mista.

Art. 3º - Será adotado o sistema SUÍÇO, com emparceiramento em 5 (cinco) rodadas, podendo ser readequado pela Comissão Organizadora para o bom andamento dos jogos.

Art. 4º - Os jogos serão disputados no formato de 'Xadrez Rápido', no qual todos os lances de cada jogador durante a partida devem ser feitos num limite de tempo predeterminado de 10 minutos.

Parágrafo único: O tempo total de jogo será de 20 (vinte) minutos, com acréscimo de 10 (dez) segundos por lance para cada jogador.

Art. 5º – A anotação dos lances da partida é opcional, portanto, caso o jogador opte por anotar, deve se responsabilizar por trazer o seu próprio material de anotação.

Art. 6º – As disputas abrangerão todos/as os/as inscritos/as de forma universal, sem distinção de gênero.

Art. 7º – O árbitro deverá intervir no ato de mover as peças se for requerido por um ou ambos os jogadores ou ao observar um movimento ilegal durante a partida.

Art. 8º – Um lance será considerado ilegal assim que o jogador bater o relógio após fazer seu movimento de peças. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro deverá fazer uma intervenção.

Parágrafo único: Se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.

Art. 9º - Após dois movimentos ilegais reclamados pelo oponente e/ou identificados pelo árbitro, o/a jogador/a perde a partida.



Art. 10º - Irregularidades ocorrem quando o/a jogador descumpre as normas de convecção do xadrez além dos movimentos das peças. Exemplo: a mesma mão que joga é a que aciona o relógio, peça tocada é peça jogada, não pode incomodar o adversário com barulhos, pressioná-lo para jogar ou agredi-lo verbalmente e/ou fisicamente.

Art. 11º - Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido trocar com este rei.

Art. 12º - Quando quiser optar pelo empate, o/a jogador/a deve fazer seu lance, acionar o relógio, para só então sugerir ao/à seu/sua adversário/a.

Art. 13º - Nenhuma pessoa de fora, a não ser o árbitro e quem está jogando, poderá interferir na partida, seja acusar a queda de tempo e/ou alertar jogadas impossíveis, irregularidades, fazer observações, e demais situações a serem observadas pela arbitragem e/ou jogadores/as envolvidos/as na partida.

Art. 14º - Recomenda-se que os jogadores que finalizarem sua partida retirem-se da área reservada para não interferir nas demais partidas em andamento.

Art. 15º - O atleta que não comparecer para a partida no horário previsto será considerado perdedor por WKO e excluído da competição, mantendo-se os resultados de partidas já jogadas por ele quando derrotado, e com resultados revertidos ao oponente em caso de vitória ou empate.

Art. 16º - A contagem de pontos será sempre individual, sendo:

- a) 1 ponto para vitória;
- b) 0,5 ponto para empate;
- c) nenhum ponto para derrota.

Art. 17º - Durante a realização das partidas é expressamente proibido aos jogadores portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico, sob pena de ser declarado perdedor da partida.

Art. 18º - A Comissão Organizadora fornecerá todo material necessário para os jogos (tabuleiros, peças e relógios), com exceção do material utilizado para



anotação das jogadas, conforme disposto no Art. 4º deste regulamento específico.

Art. 19º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.