JOGOS DE INTEGRAÇÃO
DOS SERVIDORES DA UFSC

JIS 2026

REGULAMENTO GERAL E TÉCNICO/ESPECÍFICO

Secretaria de Esporte e Bem-Estar – SESPORTE/UFSC

Florianópolis – SC

2026

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES – DA FINALIDADE

Art. 1º – A sexta edição dos Jogos de Integração dos Servidores da Universidade Federal de Santa Catarina (6º JIS) é uma promoção da Secretaria de Esporte e Bem-Estar (SESPORTE/UFSC), com a finalidade de promover a integração entre os servidores da Universidade Federal de Santa Catarina, fortalecer os vínculos entre os diferentes segmentos da comunidade universitária e estimular valores de cooperação, trabalho em equipe, inclusão, prática esportiva, lazer e bem-estar, além da competição.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 2º – O evento será realizado em períodos distintos conforme as modalidades, definido pela Comissão Organizadora de 2026, entre os meses de outubro e novembro. A forma de disputa e datas de jogos serão definidas após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes/participantes inscritos e os espaços físicos e instalações disponíveis.

> § 1º – A programação oficial, incluindo datas, horários e locais, será divulgada previamente pelos canais institucionais da SESPORTE/UFSC.
>
> § 2º – Os períodos de realização de cada modalidade estão especificados no Art. 5º (DAS MODALIDADES).
>
> § 3º – A Comissão Organizadora poderá adequar sistemas de disputa e cronogramas para garantir o bom andamento do evento.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 3º – Poderão participar dos jogos os/as servidores/as docentes e técnico-administrativos/as em educação (TAEs) vinculados/as à UFSC, ativos/as, desde que devidamente inscritos/as.

> § 1º – As equipes deverão apresentar à Comissão Organizadora, nos períodos previstos para inscrição, a relação nominal dos/as participantes de cada modalidade.
>
> § 2º – Antes de cada partida/prova, poderá ser solicitada a apresentação de documento oficial de identificação e documento que comprove o vínculo do/a participante com a UFSC.
>
> § 3º – O/A participante que não comprovar sua identidade e vínculo, quando solicitado/a, poderá ser impedido/a de participar da rodada/prova em questão.

Art. 4º – As despesas decorrentes da participação de servidores/as de outros campi da UFSC serão de responsabilidade dos próprios participantes e/ou das respectivas unidades, salvo disposição expressa em contrário da organização.

DAS MODALIDADES

Art. 5º – Farão parte do 6º JIS as seguintes modalidades, nos respectivos períodos:

1. Basquetebol Masculino - 23/11 a 27/11;
2. Bocha Dupla Feminino - 23/11 a 27/11;
3. Bocha Dupla Masculino - 23/11 a 27/11;
4. Canastra Duplas Livre - 23/11 a 27/11;
5. Corrida de Revezamento Mista - 07/11;
6. Dominó Duplas Livre - 23/11 a 27/11;
7. Futebol Suíço Masculino - 16/10, 17/10, 23/10, 24/10, 06/11 e 07/11;
8. Futsal Feminino - 23/11 a 27/11;
9. Voleibol Masculino - 19/10 a 23/10;
10. Voleibol Feminino - 19/10 a 23/10;
11. Xadrez Livre - 07/11;

> Parágrafo único – A Comissão Organizadora poderá adequar a programação das modalidades conforme o número de inscrições, a disponibilidade de instalações, situações climáticas e as necessidades operacionais do evento, mediante comunicação prévia pelos canais institucionais.

DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 6º – A Comissão Organizadora será constituída pela SESPORTE/UFSC e composta por servidores/as e/ou colaboradores/as designados/as para o planejamento, a execução e o acompanhamento do 6º JIS.

Art. 7º – As infrações disciplinares e as questões relativas a este Regulamento serão apreciadas e julgadas pela Comissão Organizadora, assegurados o contraditório e a ampla defesa.

Art. 8º – As decisões da Comissão Organizadora poderão ser objeto de recurso escrito pela parte interessada, no prazo de até 2 (duas) horas após a comunicação da decisão.

> Parágrafo único – A Comissão Organizadora apreciará o recurso e comunicará a decisão aos interessados em prazo compatível com o andamento da competição.

DAS INSCRIÇÕES E DO REGISTRO DOS PARTICIPANTES

Art. 9º – As inscrições para o 6º JIS serão realizadas pelo/a responsável de cada equipe, dupla ou participante (Xadrez Livre), em cada modalidade, até o dia 10/10/2026 por meio do envio da Ficha de Inscrição eletrônica divulgada pela SESPORTE/UFSC em anexo, para o e-mail sesporte.ufsc@gmail.com

Art. 10º – A inscrição somente será considerada válida após o preenchimento integral das informações e o atendimento às exigências estabelecidas pela organização.

> § 1º – Para efetivação da inscrição, poderá ser requerida a entrega de 1 kg (um quilograma) de alimento não perecível por participante, em local e prazo divulgados pela Comissão Organizadora.
>
> § 2º – Cada participante deverá preencher e aceitar/assinar o Termo de Responsabilidade de Participação também divulgado pela SESPORTE/UFSC em anexo, e o responsável de cada equipe deverá anexar os termos no email de inscrição de cada equipe, junto à Ficha de Inscrição devidamente preenchida.

Art. 11º – As equipes poderão solicitar a substituição de até 3 (três) atletas por modalidade após o encerramento das inscrições, até 24 (vinte e quatro) horas antes de sua primeira participação na competição.

> Parágrafo único – O/A substituto/a somente será admitido/a se atender aos critérios de participação e não estiver inscrito/a na mesma modalidade por outra equipe.

DAS DESISTÊNCIAS E DO W.O.

Art. 12º – A equipe ou participante que desistir da competição deverá comunicar e justificar formalmente a desistência à Comissão Organizadora.

Art. 13º – A equipe e/ou participante que deixar de comparecer a uma partida/prova, caracterizando W.O., perderá os pontos em favor do/a adversário/a, aplicando-se o placar previsto no regulamento específico da modalidade.

> Parágrafo único – A equipe e/ou participante que deixar de comparecer a 2 (duas) partidas será excluído/a do evento naquela modalidade.

DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 14º – Os jogos e/ou provas terão início na data e horário fixados pela Comissão Organizadora, com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos somente para o primeiro jogo da rodada e de 5 (cinco) minutos para os demais jogos. Após a tolerância, será aplicado W.O.

> § 1º – Não serão admitidos acordos entre equipes para realização de partidas após a tolerância quando não houver o número mínimo de participantes exigido.
>
> § 2º – A aplicação do W.O. caberá à arbitragem/mediação e deverá ser registrada em súmula.
>
> § 3º – A Comissão Organizadora poderá alterar a programação em razão de condições meteorológicas, indisponibilidade de instalações, conflitos de agenda ou outras situações que comprometam o andamento do evento.
>
> § 4º – Alterações serão comunicadas aos responsáveis pelas equipes e/ou participantes pelos canais definidos pela organização.

Art. 15º – Somente poderão permanecer no banco ou área destinada às equipes os/as participantes relacionados/as em súmula, devidamente uniformizados/as, além do/a técnico/a ou dirigente autorizado/a.

Art. 16º – É proibido fumar ou ingerir bebidas alcoólicas nas áreas de competição durante a realização das partidas/provas, bem como adotar condutas incompatíveis com a segurança e a regulamentação esportiva.

Art. 17º – Cada equipe deverá comparecer uniformizada de acordo com o regulamento específico de sua modalidade.

> § 1º – Em caso de uniformes de cores semelhantes, a arbitragem definirá o uso de coletes ou outra solução que permita a diferenciação das equipes.
>
> § 2º – Quando disponíveis, a Comissão Organizadora poderá fornecer coletes.

Art. 18º – A súmula de jogo deverá ser conferida e assinada pelo/a capitão/ã, responsável ou dirigente da equipe, quando solicitado.

Art. 19º – Caberá à arbitragem/mediação decidir sobre as condições das instalações, equipamentos e materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização e conclusão das disputas.

Art. 20º – Quando uma partida/prova for suspensa antes do início por motivo alheio à vontade dos participantes, será remarcada em horário e local definidos pela Comissão Organizadora.

> Parágrafo único – Em caso de interrupção de partida em andamento, a retomada observará, sempre que possível, o tempo decorrido, o placar e as anotações registradas em súmula, conforme o regulamento específico.

Art. 21º – O aquecimento das equipes não poderá provocar atraso no início das partidas.

Art. 22º – Na ausência do árbitro/mediador inicialmente designado, caberá à Comissão Organizadora providenciar substituto, quando possível.

Art. 23º – Serão observadas as regras oficiais de cada modalidade, excetuadas as adaptações expressamente previstas neste Regulamento e nos Regulamentos Técnicos/Específicos.

DA PREMIAÇÃO

Art. 25º – A Comissão Organizadora oferecerá medalhas aos/às participantes ou equipes classificados/as em primeiro, segundo e terceiro lugares de cada modalidade.

Art. 26º – A Comissão Organizadora oferecerá troféu à equipe/participante campeão/ã e vice-campeão/ã e terceiros lugares de cada modalidade, conforme a natureza da disputa.

DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES E PENALIDADES

Art. 27º – O/A participante ou técnico/a expulso/a em modalidade coletiva estará automaticamente suspenso/a por 1 (uma) partida, sem prejuízo de eventual penalidade adicional aplicada pela Comissão Organizadora.

> Parágrafo único – A expulsão deverá ser registrada em súmula pela arbitragem, com identificação do/a infrator/a e descrição da ocorrência.

Art. 28º – Praticar ato desleal ou hostil contra outro participante ou equipe: PENA – suspensão de 1 (uma) a 6 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 29º – Participar de rixa, conflito ou tumulto: PENA – suspensão de 8 (oito) a 15 (quinze) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 30º – Invadir área destinada à arbitragem ou o local da partida/prova durante sua realização, inclusive no intervalo: PENA – suspensão de 2 (duas) a 6 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 31º – Desrespeitar ou ofender moralmente árbitro/mediador ou qualquer pessoa presente no ambiente: PENA – suspensão de 2 (duas) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 32º – Ameaçar alguém, por palavra, escrito, gesto ou outro meio, de causar mal injusto ou grave: PENA – suspensão de 3 (três) a 8 (oito) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 33º – Adotar conduta contrária à disciplina ou à ética desportiva não tipificada nos demais dispositivos: PENA – suspensão de 1 (uma) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 34º – Praticar agressão física contra participantes, arbitragem/mediação ou membros da organização: PENA – exclusão do evento.

Art. 35º – As penas de suspensão deverão ser cumpridas na mesma edição em que ocorrer a infração.

> Parágrafo único – Quando a suspensão não puder ser integralmente cumprida no 6º JIS, a Comissão Organizadora poderá determinar seu cumprimento na edição subsequente.

Art. 36º – Somente representantes das equipes ou participantes diretamente envolvidos poderão apresentar reclamação, pedido de impugnação ou protesto de resultado.

> Parágrafo único – O pedido deverá ser apresentado à Comissão Organizadora em até 1 (uma) hora após o término da partida, prova ou equivalente.

Art. 37º – O 6º JIS constitui atividade universitária e institucional. Os/as inscritos/as estarão sujeitos/as às normas institucionais aplicáveis da UFSC e às normas de conduta pertinentes ao vínculo de cada participante.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 38º – As equipes e seus integrantes serão responsáveis por danos materiais causados intencionalmente às instalações ou aos equipamentos utilizados durante o evento, assegurada a apuração da ocorrência.

Art. 39º – A inscrição no 6º JIS pressupõe o conhecimento e a aceitação deste Regulamento e dos Regulamentos Técnicos/Específicos das modalidades.

Art. 40º – A equipe que utilizar participante em situação irregular, quando comprovado, perderá os pontos da partida em favor da equipe adversária, sem prejuízo de outras medidas cabíveis.

Art. 41º – Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas, horários, locais, boletins e demais instruções divulgadas pela Comissão Organizadora.

Art. 42º – Compete aos/às responsáveis pelas equipes dar conhecimento aos/às integrantes sobre regulamentos, boletins e orientações da organização.

Art. 43º – A SESPORTE/UFSC divulgará, por seus canais institucionais, este Regulamento, os Regulamentos Técnicos/Específicos, boletins, tabelas e eventuais alterações da programação.

Art. 44º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do 6º JIS.

REGULAMENTO TÉCNICO/ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

BASQUETEBOL

Art. 1º – A forma de disputa será definida pela Comissão Organizadora após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes inscritas e os espaços disponíveis.

Art. 2º – Os jogos serão realizados nas instalações esportivas do Centro de Desportos da UFSC, conforme programação oficial.

Art. 3º – A competição será realizada com, no mínimo, 2 (duas) equipes inscritas.

Art. 4º – Serão observadas as regras oficiais do basquetebol, exceto quanto às adaptações previstas neste Regulamento.

Art. 5º – As equipes deverão utilizar camisa, calção/bermuda, meias e tênis; as camisas deverão estar numeradas.

Art. 6º – A partida somente poderá ser iniciada com, no mínimo, 4 (quatro) atletas por equipe em quadra.

> § 1º – A equipe que iniciar com menos de 5 (cinco) atletas poderá ser completada durante a partida, desde que os nomes constem na súmula.
>
> § 2º – A equipe que não apresentar o número mínimo perderá por W.O., pelo placar de 20 x 0.
>
> § 3º – Se ambas as equipes não apresentarem o mínimo, ambas serão consideradas perdedoras por W.O.

Art. 7º – Se uma equipe ficar com número de atletas inferior ao mínimo permitido, por lesão ou expulsão, a partida será encerrada e a equipe adversária declarada vencedora.

> § 1º – Se a equipe infratora estiver empatando ou vencendo, o placar será revertido para 20 x 0.
>
> § 2º – Se estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, desde que não a favoreça.

Art. 8º – As partidas serão disputadas em 2 (dois) períodos de 10 (dez) minutos corridos. O cronômetro será parado com a bola fora de jogo apenas nos últimos 2 (dois) minutos de cada período.

> § 1º – Em caso de empate, haverá período extra de 3 (três) minutos cronometrados.
>
> § 2º – Persistindo o empate, cada equipe terá 3 (três) lances livres alternados, cobrados por atletas diferentes.
>
> § 3º – Persistindo o empate, as cobranças serão alternadas, uma a uma, até definição do vencedor.

Art. 9º – Na fase classificatória: vitória = 2 (dois) pontos; derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 10º – Critérios de desempate: entre 2 equipes: confronto direto; saldo de pontos; maior número de pontos marcados; sorteio. Entre 3 ou mais equipes: saldo de pontos; maior número de pontos marcados; sorteio.

Art. 11º – O terceiro colocado, quando necessário, será definido pelo sistema olímpico adotado pela organização.

Art. 12º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BOCHA

Art. 1º – A forma de disputa será definida após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes e o espaço disponível.

Art. 2º – A competição será realizada com, no mínimo, 2 (duas) duplas inscritas por naipe.

Art. 3º – Os jogos serão realizados em cancha definida e divulgada previamente pela Comissão Organizadora.

Art. 4º – A modalidade será disputada conforme as regras do formato duplas, exceto quanto às adaptações deste Regulamento.

Art. 5º – Será vencedor da partida a dupla que primeiro alcançar 12 (doze) pontos.

Art. 6º – As equipes deverão utilizar camisetas da mesma cor e calçados apropriados, com solado adequado à cancha.

Art. 7º – Na cancha somente poderão permanecer os/as participantes inscritos/as e autorizados/as pela arbitragem/mediação.

> Parágrafo único – Pessoas externas às equipes em disputa não poderão adentrar a cancha.

Art. 8º – Cada capitão poderá solicitar 1 (um) tempo de 2 (dois) minutos por partida para instruções.

Art. 9º – Cada equipe poderá inscrever 2 (dois) participantes.

> Parágrafo único – Ao longo da competição, cada equipe poderá substituir 1 (um) integrante, desde que não esteja inscrito/a nem tenha participado por outra equipe na mesma modalidade.

Art. 10º – Classificação: vitória = 2 (dois) pontos; derrota = 0 (zero) ponto. Desempates entre 2 equipes: confronto direto; saldo de pontos; saldo de bolas; sorteio. Entre 3 ou mais: saldo de pontos nos jogos entre si; saldo de pontos geral; saldo de bolas; sorteio.

Art. 11º – O terceiro colocado, quando necessário, será definido pelo sistema olímpico adotado pela organização.

Art. 12º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CANASTRA DUPLAS

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 – As partidas serão disputadas sempre entre 4 (quatro) jogadores/as, uma dupla contra a outra.

Art. 3º – O jogo será realizado com dois baralhos de 52 (cinquenta e duas) cartas cada. As cartas serão distribuídas uma a uma, para cada jogador/a, no sentido anti-horário, até que cada jogador/a tenha 11 (onze) cartas. Igualmente serão distribuídas 11 (onze) cartas para cada morto, em um total de 2 (dois) mortos.

Art. 4º – A dupla que primeiro atingir 3000 (três mil) pontos será declarada vencedora.

Art. 5º – Não será permitido o uso de trincas, somente jogos sequenciais.

Art. 6º – Será considerado jogo a combinação sequencial de 3 (três) ou mais cartas do mesmo naipe.

Art. 7º – O Ás poderá ser utilizado tanto como número inicial da sequência quanto como número final, acima do Rei.

Art. 8º – O coringa (carta número 2) substitui qualquer outra carta de qualquer naipe.

Art. 9º – Cada jogo baixado na mesa aceita apenas um coringa, podendo ser colocado no mesmo jogo o coringa valendo como o dois do mesmo naipe.

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

Art. 11º – A batida poderá ser direta, quando o/a jogador/a esvaziar a mão sem descartar. Nesse caso, poderá pegar o morto e continuar a jogar (descartando uma carta) sem comprar cartas. Será considerada batida indireta aquela em que o/a jogador/a terminar suas cartas descartando uma; nesse caso, poderá pegar o morto, mas somente poderá utilizá-lo na sua próxima vez de jogar.

Art. 12º – Cada dupla terá direito a apenas um morto, concedido ao/à jogador/a que acabar com as cartas da sua mão.

Art. 13º – Em sua vez, o/a jogador/a poderá escolher se compra do monte ou o lixo (inteiro).

Art. 14º – Será considerada canastra a sequência baixada na mesa formada por, no mínimo, 7 (sete) cartas sequenciais.

> Parágrafo único – A canastra poderá ser: a) limpa – jogo de 7 (sete) cartas ou mais sem utilizar coringa; b) suja – jogo de 7 (sete) cartas ou mais utilizando coringa; c) real – de Ás a Rei ou de Ás a Ás. Uma canastra inicialmente suja poderá se tornar limpa quando o coringa do mesmo naipe assumir o lugar do numeral 2 (dois) na sequência.

Art. 15º – Cada participante retira uma carta do baralho aleatoriamente. Quem retirar a maior carta inicia o jogo, comprando uma carta do monte, realizando as combinações possíveis e descartando uma carta ao final da jogada. Após o descarte, joga a pessoa imediatamente à sua direita, e assim sucessivamente.

> Parágrafo único – O descarte encerra a jogada do/a participante, que não poderá voltar atrás e deverá aguardar sua próxima vez.

Art. 16º – A “queda” será considerada terminada quando a equipe que já pegou o morto tornar a bater ou quando 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 desconto de 100 (cem) pontos; o morto restante poderá vir para a mesa para continuidade da partida caso não tenha ocorrido a batida.

Art. 17º – Ao final de cada "queda", somam-se os pontos: 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; h) cartas na mão: 10 pontos negativos cada.

Art. 18º – Os jogos serão realizados em apenas uma partida até 3000 (três mil) pontos.

Art. 19º – A Comissão Organizadora fornecerá o material necessário para a realização dos jogos.

Art. 20º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CORRIDA DE REVEZAMENTO

Art. 1º – A Corrida de Revezamento Mista será realizada integralmente na Pista de Atletismo do Centro de Desportos da UFSC, em data e horário definidos e divulgados previamente pela Comissão Organizadora.

Art. 2º – Cada equipe será composta por 5 (cinco) participantes, devendo contar obrigatoriamente com pelo menos 2 (dois) participantes de cada sexo.

> Parágrafo único – A composição da equipe poderá ser de 3 (três) mulheres e 2 (dois) homens ou 3 (três) homens e 2 (duas) mulheres.

Art. 3º – Cada participante deverá percorrer 800 metros, correspondentes a 2 (duas) voltas completas na pista de atletismo, totalizando 4.000 metros (4 km) por equipe.

> § 1º – Cada participante realizará apenas um trecho de 800 metros durante a prova.
>
> § 2º – A ordem de participação dos integrantes será definida livremente pela própria equipe e informada à organização antes do início da prova.

Art. 4º – A troca entre os participantes ocorrerá após o cumprimento das 2 (duas) voltas previstas para cada corredor, na área determinada pela organização.

Art. 5º – A prova terá início com a largada do primeiro integrante de cada equipe e será encerrada quando o quinto e último integrante completar suas 2 (duas) voltas.

Art. 6º – Será considerada vencedora a equipe que completar os 4.000 metros no menor tempo, respeitando todas as regras estabelecidas para a prova.

Art. 7º – Caso o número de equipes inscritas seja superior à capacidade simultânea da pista, a Comissão Organizadora poderá organizar a competição em baterias, sendo a classificação final determinada pelos tempos obtidos pelas equipes.

Art. 8º – Será passível de desclassificação a equipe que:

a) utilizar participante não inscrito/a;
b) não respeitar a composição mínima de participantes de cada sexo;
c) realizar número inferior de voltas ao estabelecido;
d) efetuar a troca fora da área determinada pela organização;
e) interferir intencionalmente no desempenho de outra equipe;
f) descumprir orientações da arbitragem ou da Comissão Organizadora.

Art. 9º – O representante de cada equipe deverá confirmar, até 30 (trinta) minutos antes da largada, os nomes e a ordem de participação dos integrantes.

Art. 10 – Caberá à organização realizar o controle das voltas e a cronometragem das equipes.

Art. 11 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

DOMINÓ DUPLAS

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 – Cada jogo será disputado em 1 (uma) partida até 100 (cem) pontos.

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

Art. 4º – Cada jogador/a deverá retirar apenas 7 (sete) pedras para iniciar o jogo.

Art. 5º – As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre o espaço designado no tabuleiro e dispostas em uma fileira.

Art. 6º – Joga-se com qualquer número de duplas 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 participantes se manifestem, salvo quando tiver as duas pontas.

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

Art. 11º – Constituem transgressões e respectivas punições:

> § 1º – O/A jogador/a que pegar na mão 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; nesse caso, a dupla infratora receberá penalidade de 10 (dez) pontos.
>
> § 2º – Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagem; se comprovados pelo fiscal, poderão acarretar desclassificação da dupla infratora.
>
> § 3º – Passar com pedra na mão, ignorando ter possibilidade de jogada, acarretará penalidade de 30 (trinta) pontos à dupla infratora.
>
> § 4º – Constatado um “gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, serão acrescidos 20 (vinte) pontos em favor da dupla que não cometeu a infração quando o fiscal perceber que o ato foi proposital. Se não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada.
>
> § 5º – Mostrar ou derrubar propositalmente uma ou mais pedras acarretará penalidade de 20 (vinte) pontos à dupla infratora.

> § 6º – As pontuações decorrentes de punições serão somadas no momento em que ocorrerem; se, com isso, a dupla adversária atingir a pontuação necessária para o término da partida, esta será encerrada.

Art. 12º – Para efeito de classificação: vitória = 2 (dois) pontos; derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 13º – Para desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios: entre 2 (duas) equipes: confronto direto; saldo de pontos; maior número de pontos marcados; sorteio. Entre 3 (três) ou mais equipes: saldo de pontos; maior número de pontos marcados; menor número de pontos sofridos; sorteio.

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

FUTEBOL SUÍÇO MASCULINO

Art. 1º – A forma de disputa será definida após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes e os locais disponíveis.

Art. 2º – Os jogos serão realizados no campo do Grêmio do HU, sendo os jogos com as Equipes do Campus Florianópolis, na fase classificatória, nos dias 16 (a partir das 18hrs) e 17 (a partir das 08:00h) de outubro. Caso não seja finalizada esta etapa no dia 17 de outubro, será utilizado o dia 23 de outubro (a partir das 18hrs) para finalizar a mesma. A fase final será no dia 24 de outubro. As equipes dos campi de Araranguá, Blumenau, Curitibanos e Joinville, caso se inscrevam, participarão diretamente da fase final.

> Parágrafo único – Em caso de imprevistos para a realização dos jogos nas datas previstas, os dias 6 e 7 de novembro podem ser utilizados para a conclusão da competição.

Art. 3º – A competição será realizada com, no mínimo, 2 (duas) equipes inscritas.

Art. 4º – As partidas serão regidas pelas regras aplicáveis ao futebol sete, exceto quanto às adaptações previstas neste Regulamento.

Art. 5º – Serão recebidas inscrições com no máximo 14 (quatorze) participantes por equipe.

Art. 6º – As equipes deverão utilizar camisa, calção/bermuda, meias e calçado adequado. É proibido o uso de chuteiras com travas.

Art. 7º – Em caso de camisas de cores semelhantes, será realizado sorteio para definição do uso de coletes ou troca de camisas. A numeração das camisas será livre.

Art. 8º – A partida somente poderá ser iniciada com, no mínimo, 6 (seis) atletas por equipe, sendo 1 (um) goleiro.

> § 1º – Os jogos serão disputados com 9 (nove) atletas por equipe, sendo 1 (um) goleiro.
>
> § 2º – A equipe que iniciar com menos de 9 (nove) poderá ser completada durante a partida, desde que os atletas constem na súmula.
>
> § 3º – A ausência do número mínimo implicará W.O., com placar de 3 x 0.

Art. 9º – Se uma equipe ficar reduzida a menos de 6 (seis) atletas, a partida será encerrada. Se estiver empatando ou vencendo, o resultado será revertido para 3 x 0; se estiver perdendo, permanecerá o placar que não a favoreça.

Art. 10º – O jogo terá 2 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos.

Art. 11º – Não haverá limite de substituições, respeitadas as orientações da arbitragem.

Art. 12º – Dois cartões amarelos acumulados resultarão em suspensão automática por 1 (uma) partida; cartão vermelho implicará expulsão e suspensão automática por 1 (uma) partida, sem prejuízo de outras penalidades.

Art. 13º – Em partidas eliminatórias que terminarem empatadas, a decisão será por cobranças de pênaltis: 3 (três) cobranças alternadas por equipe e, persistindo o empate, cobranças alternadas até definição do vencedor.

Art. 14º – Classificação: vitória = 3 pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto.

Art. 15º – Desempates entre 2 equipes: confronto direto; saldo de gols; gols marcados; menor número de gols sofridos; menor número de cartões amarelos; sorteio. Entre 3 ou mais: saldo de gols; gols marcados; menor número de gols sofridos; menor número de cartões amarelos; sorteio.

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

FUTSAL FEMININO

Art. 1º – A forma de disputa será definida após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes e os locais disponíveis.

Art. 2º – Os jogos serão realizados preferencialmente nas instalações do Centro de Desportos da UFSC, conforme programação oficial.

Art. 3º – Serão recebidas inscrições com no máximo 12 (doze) participantes por equipe.

Art. 4º – A competição será realizada com, no mínimo, 2 (duas) equipes inscritas.

Art. 5º – As partidas serão regidas pelas regras oficiais do futsal, exceto quanto às adaptações previstas neste Regulamento.

Art. 6º – As equipes deverão utilizar camisa, calção/bermuda, meias e tênis adequado para futsal.

Art. 7º – O aquecimento não poderá atrasar o início da partida.

Art. 8º – A partida somente poderá ser iniciada com, no mínimo, 3 (três) atletas por equipe.

Art. 9º – A equipe que iniciar com menos de 5 (cinco) atletas, poderá ser completada durante a partida, desde que os nomes constem na súmula.

Art. 10º – A ausência do número mínimo implicará derrota por W.O.; se ambas as equipes não apresentarem o mínimo, ambas serão consideradas perdedoras por W.O.

Art. 11º – Se uma equipe ficar com número de atletas inferior ao mínimo permitido, a partida será encerrada. Se estiver empatando ou vencendo, o resultado será revertido para 3 x 0; se estiver perdendo, permanecerá o placar que não a favoreça.

Art. 12º – O jogo terá 2 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos. Cada equipe poderá solicitar 1 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos por período.

Art. 13º – Dois cartões amarelos acumulados resultarão em suspensão automática por 1 (uma) partida; cartão vermelho implicará expulsão e suspensão automática por 1 (uma) partida, sem prejuízo de outras penalidades.

Art. 14º – Em partidas eliminatórias empatadas, serão realizadas 3 (três) cobranças alternadas de penalidades por equipe e, persistindo o empate, cobranças alternadas até definição do vencedor.

Art. 15º – Classificação: vitória = 3 pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto.

Art. 16º – Desempates entre 2 equipes: confronto direto; saldo de gols; gols marcados; menor número de gols sofridos; menor número de cartões amarelos; sorteio. Entre 3 ou mais: saldo de gols; gols marcados; menor número de gols sofridos; menor número de cartões amarelos; sorteio.

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

VOLEIBOL

Art. 1º – A forma de disputa será definida após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes e os locais disponíveis.

Art. 2º – Os jogos serão realizados preferencialmente no Centro de Desportos da UFSC, conforme programação oficial.

Art. 3º – A competição será realizada com, no mínimo, 2 (duas) equipes inscritas.

Art. 4º – Serão observadas as regras oficiais do voleibol, exceto quanto às adaptações previstas neste Regulamento.

Art. 5º – Serão recebidas inscrições com no máximo 14 (quatorze) participantes por equipe.

Art. 6º – As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets. Os dois primeiros serão disputados até 25 (vinte e cinco) pontos e o terceiro, quando necessário, até 15 (quinze) pontos.

Art. 7º – Para vencer um set, a equipe deverá obter vantagem mínima de 2 (dois) pontos.

Art. 8º – A contagem do prazo para W.O. terá início no horário oficial da partida.

Art. 9º – Participantes reservas deverão permanecer ou aquecer-se na área destinada à equipe.

> Parágrafo único – No terceiro set, haverá troca de quadra quando a primeira equipe atingir 8 (oito) pontos, sem intervalo adicional.

Art. 10º – As equipes deverão realizar as trocas de quadra sem atrasos.

Art. 11º – Classificação: vitória = 2 (dois) pontos; derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 12º – Desempates entre 2 equipes: confronto direto; saldo de sets; saldo de pontos; maior número de pontos marcados; menor número de pontos sofridos; sorteio. Entre 3 ou mais: saldo de sets; saldo de pontos; maior número de pontos marcados; menor número de pontos sofridos; sorteio.

Art. 13º – O terceiro colocado, quando necessário, será definido pelo sistema olímpico adotado pela organização.

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

XADREZ

Art. 1º – A modalidade será regida pelas regras internacionais da FIDE para xadrez rápido, observadas as adaptações previstas neste Regulamento.

Art. 2º – Não haverá limite de inscritos e a modalidade será disputada de forma livre, sem distinção de gênero.

Art. 3º – Será adotado, preferencialmente, o sistema suíço, com emparceiramento em 5 (cinco) rodadas, podendo a Comissão Organizadora readequar o sistema conforme o número de participantes.

Art. 4º – As partidas serão disputadas no formato de xadrez rápido, com tempo-base de 10 (dez) minutos por jogador.

Art. 5º – A anotação dos lances será opcional. O/A participante que optar por anotar deverá providenciar o próprio material.

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

Art. 7º – A arbitragem poderá intervir quando requerida por um ou ambos os jogadores ou quando identificar situação que exija intervenção conforme as regras da modalidade.

Art. 8º – Lances ilegais serão tratados conforme as regras do xadrez rápido e as orientações da arbitragem.

Art. 9º – Após 2 (dois) lances ilegais devidamente reconhecidos pela arbitragem, o/a jogador/a perderá a partida, conforme regra adotada para o evento.

Art. 10º – Constituem irregularidades, entre outras, descumprir a regra de acionar o relógio com a mesma mão utilizada para mover a peça, desrespeitar a regra da peça tocada, perturbar o adversário ou adotar conduta ofensiva.

Art. 11º – Após cada jogador efetuar 3 (três) lances, reclamações sobre colocação inicial incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou ajuste do relógio serão apreciadas conforme as regras da modalidade e decisão da arbitragem.

Art. 12º – A proposta de empate deverá ser feita após o/a jogador/a realizar seu lance e acionar o relógio.

Art. 13º – Pessoas externas à partida não poderão interferir, acusar queda de tempo, indicar jogadas, irregularidades ou fornecer orientação aos jogadores.

Art. 14º – Participantes que concluírem suas partidas deverão se retirar ou permanecer em local que não interfira nas demais partidas em andamento.

Art. 15º – O/A participante que não comparecer no horário previsto poderá ser considerado/a perdedor/a por W.O., conforme decisão da organização e sistema de disputa.

Art. 16º – Pontuação individual: vitória = 1 ponto; empate = 0,5 ponto; derrota = 0 ponto.

Art. 17º – Durante as partidas é proibido utilizar ou manter em condição de uso dispositivos eletrônicos não autorizados na área de jogo, observadas as orientações da arbitragem.

Art. 18º – A Comissão Organizadora fornecerá, conforme disponibilidade, tabuleiros, peças e relógios necessários à realização das partidas.

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