



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



REGULAMENTO DO FUTSAL

1. As partidas serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal, ressalvadas as alterações deste regulamento e normas estabelecidas pela Comissão Técnica.
2. A forma de disputa para o naipe MASCULINO acontecerá em três partidas dentro do grupo na primeira fase; passarão para a segunda fase as duas melhores equipes dentro do grupo; para a segunda fase os confrontos serão: primeiro colocado do grupo A contra o segundo colocado do grupo B e vice-versa. Para o naipe FEMININO, a forma de disputa será melhor de 3 partidas.
3. Critérios de desempate para semifinal:
 - a. Saldo de gols;
 - b. Gols marcados;
 - c. Menor número de gols tomados;
 - d. Menor número de cartão vermelho;
 - e. Menor número de cartão amarelo;
 - f. Sorteio.
4. Só poderá participar da partida o(a) estudante-atleta que estiver inscrito na modalidade e identificado na súmula do jogo.
5. As partidas, para o naipe MASCULINO, terão a duração de 30 (trinta) minutos, dividido em dois tempos de 15 (quinze) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre os tempos. Para o naipe FEMININO, o tempo de jogo será de 20 (vinte) minutos, dividido em dois tempos de 10 (dez) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro deverá ser travado nos pedidos de tempo, quando solicitado pelo árbitro ou sem a solicitação do árbitro quando na necessidade de atendimento a algum atleta.
6. As partidas que terminarem empatadas na segunda fase, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores(as) que ainda não executaram a cobrança.
7. O jogo da FINAL no naipe MASCULINO será disputado em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos. O desempate far-se-á por meio da cobrança de penalidade, seguindo as orientações do parágrafo anterior.

- 8.** O(a) estudante-atleta punido com 2 (dois) cartões amarelos, no decorrer da competição, ficará suspenso automaticamente do próximo jogo.
- 9.** O(a) estudante-atleta punido com 1 (um) cartão vermelho ficará automaticamente suspenso do próximo jogo, ficando sujeito ao julgamento da Comissão Disciplinar.
- 10.** Se possível, os(as) jogadores(as) que estiverem no banco de reservas, devem estar vestindo os coletes de reservas por cima dos uniformes.
- 11.** Será obrigatório o uso de caneleiras.
- 12.** Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas.
- 13.** A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade do cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.
- 14.** O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes que disputam a competição.
- 15.** A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente. A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
- 16.** Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada representante de equipe fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como o nome do(a) capitão(ã) da equipe.
- 17.** Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO HANDEBOL

1. As partidas serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol, ressalvadas as alterações deste regulamento e normas estabelecidas pela Comissão Técnica.
2. Sistema de disputa: melhor de 3 partidas.
3. Só poderá participar da partida o(a) estudante-atleta que estiver inscrito na modalidade e identificado na súmula do jogo.
4. O tempo de jogo será de 20 (vinte) minutos, divididos em dois tempos de 10 (dez) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre os tempos.
5. Em caso de empate, o desempate far-se-á por meio de uma prorrogação de 5 (cinco) minutos, sem intervalo. Persistindo o empate, será cobrado tiro de sete metros, sendo: inicialmente 5 (cinco) cobranças e, se necessário, cobranças alternadas até que se definir o vencedor.
6. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente com placar de 01 X 00. A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
7. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) estudantes-atletas.
8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO VOLEIBOL

1. As partidas serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, ressalvadas as alterações deste regulamento e normas estabelecidas pela Comissão Técnica.
2. Só poderá participar da partida o(a) estudante-atleta que estiver inscrito na modalidade e identificado na súmula do jogo.
3. Sistema de disputa: melhor de 3 partidas.
4. Os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets vencedores de 21 pontos; caso tenha *tiebreak*, o mesmo será de 15 pontos.
5. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente com placar de 02 X 00 (sets de 25 pontos). A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
6. O(a) estudante-atleta punido com um cartão vermelho em que o Árbitro relate em súmula os motivos da sua expulsão, como: agressão física ou verbal estará sujeito ao julgamento da Comissão Disciplinar.
7. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO BASQUETEBOL

1. As partidas serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Basquetebol, ressalvadas as alterações deste regulamento e normas estabelecidas pela Comissão Técnica.
2. Sistema de disputa: melhor de 3 partidas (todos contra todos).
3. Critérios de desempate:
 - a. Melhor saldo de pontos;
 - b. Maior número de pontos marcados;
 - c. Confronto direto;
 - d. Menor número de cartões vermelhos;
 - e. Menor número de cartões amarelos;
 - f. Sorteio.
- g. Só poderá participar da partida o(a) estudante-atleta que estiver inscrito na modalidade e identificado na súmula do jogo.
- h. As partidas terão a duração de 20 (vinte) minutos, dividido em dois tempos de 10 (dez) minutos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre os tempos, havendo paralisação nos lances livres e tempo técnico.
- i. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente com placar de 05 X 00. A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
- j. O(a) estudante-atleta punido com um cartão vermelho em que o Árbitro relate em súmula os motivos da sua expulsão, como: agressão física ou verbal, jogo violento, etc, estará automaticamente suspenso da próxima partida e, sujeito ao julgamento da Comissão Disciplinar. Caso os motivos da expulsão não sejam relatados em súmula, por não serem graves, este poderá jogar na próxima partida.
- k. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas.
- l. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO BALEADO

1. A equipe deverá entrar no espaço de disputa com 10 (dez) jogadores, sendo que 2 (dois) ficarão na reserva.
2. No momento de troca de quadra, a equipe, caso deseje, poderá fazer substituições com os integrantes do banco de reserva ou caso algum integrante se machuque no decorrer da partida.
3. A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 07 (sete) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.
4. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo de 2 (dois) minutos durante a partida.
5. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista. O cronômetro só será parado na troca de quadra, durante os pedidos de tempo e nas substituições por lesão.
6. O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe, se a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.
7. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.
8. O(a) atleta com a posse de bola terá 5 (cinco) segundos para lançar a bola, sob pena de perda de posse de bola.
9. O(a) atleta que reter a bola deverá ser o(a) mesmo(a) a arremessá-la.
10. Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “baleiar” um(a) atleta adversário(a). O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
11. O(a) atleta que “baleiar” um adversário ultrapassando as linhas que delimitam a quadra, não terá a ação validada e perderá a posse de bola.
12. Será considerado "baleado" o(a) atleta que for atingido(a) em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
13. Se o(a) atleta segurar a bola ou cair com ela dominada, não será considerado "baleado(a)".
14. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, a **primeira a ser tocada** é que será considerada “baleada”.
15. Se a bola antes de bater no(a) atleta, tocar o chão, este NÃO será considerado "baleado".

16. Se a bola tocar em um atleta e antes que toque o chão for segurada por um(a) companheiro(a) da equipe aquele não será considerado "baleado(a)" e o jogo prosseguirá normalmente.
17. O(a) atleta após ser "baleado(a)" deverá dirigir-se para a área dos baleados da sua equipe onde deverá permanecer até o final do jogo.
18. O(a) primeiro(a) atleta "baleado(o)" deverá substituir o(a) atleta que iniciará o jogo na área dos "baleados" (rei), devendo este entrar na área do jogo.
19. O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto em caso de lesão, onde deverá atribuir sua função para outro integrante da equipe.
20. Após o intervalo do 1º tempo o tiro de saída será executado pela equipe que estiver com a posse de bola.
21. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.
22. Será utilizada a marcação da quadra de voleibol para delimitar a área de jogo. O espaço de jogo será delimitado em área de jogo e área de baseado, conforme imagem abaixo:

	ÁREA DE BALEADO Equipe A	ÁREA DE BALEADO Equipe B	
ÁREA DE BALEADO (Rei) Equipe A	ÁREA DE JOGO (EQUIPE "B")	ÁREA DE JOGO (EQUIPE "A")	ÁREA DE BALEADO (Rei) Equipe B
	ÁREA DE BALEADO Equipe A	ÁREA DE BALEADO Equipe B	

23. O(a) atleta que estiver na área de baleados só poderá pegar a bola quando esta estiver em sua área.
24. Será vencedora a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido "baleados" (placar) ou quando todos os jogadores adversários sejam "baleados".
25. Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 01 (um) tempo de 02 (dois) minutos com morte súbita.
26. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente com placar de 05 X 00. A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
27. São infrações a serem punidas com advertência (Cartão Amarelo):
I - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

II - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

28. São infrações a serem punidas com exclusão (Cartão Vermelho):

I - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

II - Reincidência após advertência.

III - Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

29. Um(a) atleta excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

30. Um(a) atleta excluído não poderá ser substituído.

31. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO TÊNIS DE MESA

- 1.** A Competição será realizada de acordo com as Regras Oficiais adotadas pela CBTM, ressalvadas as alterações deste estabelecidas neste Regulamento.
- 2.** Só poderá participar da partida o(a) atleta que estiver inscrito na modalidade.
- 3.** O sistema de disputa será eliminatória simples. Os confrontos serão definidos por sorteio antes da competição, sendo conduzido pela Comissão de Esportes.
- 4.** As partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 11 (onze) pontos. O serviço é mantido com quem está pontuando.
- 5.** No caso de W x O, o(a) atleta vencedor(a) marcará 2 sets a zero e pontuação de 11x0, 11x0.
- 6.** O tempo máximo de espera para que o(a) atleta se apresente para a partida é de 5 (cinco) minutos.
- 7.** Os(as) atletas deverão estar trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas do IFBaiano ou coletes fornecidos pela organização; não é permitido o uso de camiseta na cor da bola: branca e laranja).
- 8.** O(a) atleta que tenha se sentido prejudicado por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados ao servidor responsável pela modalidade, sempre por escrito.
- 9.** Os casos omissos neste regulamento serão discutidos e resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO XADREZ

1. A Competição de Xadrez será realizada na categoria Convencional (pensado) de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Será obrigatória a presença de todos os participantes na reunião, antes do início da competição.
3. O(a) estudante deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado.
4. Todo estudante, para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar-se à equipe de arbitragem.
5. A competição será disputada pelo sistema Suíço de empareiramento, em 05 (cinco) rodadas, com a utilização do site de empareiramento <https://challonge.com/pt>.
6. O tempo de jogo será de 30 (trinta) minutos para cada jogador.
7. A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 05 minutos. A partir daí o jogo será iniciado e o relógio do participante atrasado será acionado.
8. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.
9. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.
 - a) É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado;
 - b) É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.
 - c) Os jogadores podem utilizar o aplicativo *Chess clock* em seus smartphones como relógio.
10. A pontuação será feita de acordo ao oficial da FIDE:
 - a) Vitória: 1,0 ponto;
 - b) Empate: 0,5 ponto;
 - c) Derrota: 0,0 ponto.
11. A arbitragem poderá aceitar empates, de comum acordo, desde que sejam realizados, pelo menos, 15 lances.
12. Para apuração dos vencedores, depois de apurados todos os resultados, o(a) atleta vencedor será aquele que obtiver o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.
13. Em caso de empate na pontuação final, serão adotados os seguintes critérios de desempate:
 - a) Confronto direto;
 - b) Número de vitórias;
14. Caso persista o empate, será realizada uma partida desempate com ritmo de jogo de 10 minutos para cada jogador(a).

- 15.** É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos, com exceção de celulares usados como relógio. Se o celular de um(a) jogador(a) tocar durante alguma partida, este(a) jogador(a) será declarado(a) perdedor(a) da partida.
- 16.** A reunião técnica da modalidade tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.
- 17.** Não será permitido no local de competição fazer barulho.
- 18.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Xadrez, com a anuência da Comissão de Esportes, não podendo essa resolução contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral dos JIFSI – 2022.



REGULAMENTO DA DAMA

1. A competição de Dama será realizada de acordo com as Regras abaixo, salvo o Regulamento Geral do JIFSI - 2022.
2. O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal deve ficar sempre à esquerda de cada jogador(a). O jogo é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.
3. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas que deverá ser sorteado pela arbitragem.
4. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama que é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser, porém a dama não pode saltar uma peça da mesma cor.

Parágrafo único - Se uma pedra entra em contato, diagonalmente, com uma peça adversária, após a qual existe uma casa vazia na mesma diagonal, deve obrigatoriamente saltar a peça e ocupar a casa livre; a peça adversária então é retirada do tabuleiro. Esta operação completa, que tanto pode ser feita para frente como para trás, é a tomada executada pela pedra.

5. Quando uma dama, ao tomar, depois do primeiro salto, fica na mesma diagonal, perto ou a distância, de outra pedra adversária existindo atrás desta uma ou mais casas vazias, dama deve obrigatoriamente passar por cima desta segunda peça, depois por cima de uma terceira e assim sucessivamente e ocupar uma casa livre, à escolha, após a última peça capturada. As peças adversárias assim capturadas são, após completar o lance, imediatamente retiradas do tabuleiro na ordem ascendente ou descendente da tomada. Esta operação é a tomada em cadeia executada pela dama. Quando acontecer essa tomada em cadeia é proibido saltar as próprias peças. Numa tomada em cadeia é permitido passar mais de uma vez por uma casa vazia, mas só se pode saltar uma vez a peça adversária. A cadeia deve ser claramente executada, peça por peça.
6. Caso o tabuleiro for colocado erradamente, a partida deverá ser anulada e recomeçada.
7. O(a) adversário(a) terá o direito de decidir se a irregularidade deverá ser mantida ou retificada nos seguintes casos:
 - a) Jogar na sua vez;
 - b) Fazer movimento irregular de pedra ou dama;
 - c) Tocar uma das próprias peças e jogar outra;
 - d) Voltar atrás de um lance executado;
 - e) Jogar uma peça do adversário;
 - f) Jogar uma peça quando é possível capturar;
 - j) Retirar peças do adversário, sem razão de ser.
8. Se um(a) jogador(a) se recusa a submeter-se às regras oficiais do jogo, assiste ao adversário o direito de o fazer cumprir, cabendo eliminação.
9. Cada partida entre 2 jogadores(as) será decidida no sistema suíço de empareiramento, em 05 (cinco) rodadas, com a utilização do site de empareiramento <https://challonge.com/pt>.

- 10.** A partida é considerada empatada quando a mesma posição se apresenta pela terceira vez a cada jogador(a); quando o(a) jogador(a) realizou 25 lances consecutivos com a dama sem tomada. A partida terá vitorioso(a) quando o(a) adversário(a) abandonar a partida ou perder todas peças.
- 11.** Cada partida terá duração máxima de 40 minutos finda a qual o último jogo será considerado ganho pelo(a) competidor(a) que estiver em vantagem.
- 12.** Para efeito desta competição, será considerada a vantagem:
 - a) Diferença positiva de uma ou mais pedras e;
 - b) Posse de uma dama.
- 13.** O(a) jogador(a) que não estiver no local da competição transcorridos 15 minutos do início de sua rodada será considerado derrotado por W.O.
- 14.** Comentários paralelos ocorridos à margem das disputas anulam a partida e o(a) comentarista(a) será convidado(a) a se retirar do local das competições.



REGULAMENTO DO DOMINÓ

1. A competição de Dominó será realizada de acordo com as Regras abaixo, salvo o estabelecido no Regulamento Geral do JIFSI - 2024.
2. O árbitro deve misturar as pedras e depois os(as) jogadores(as) as recolhem.
3. Antes de todas as partidas serem iniciadas o árbitro deverá perguntar se algum(a) competidor(a) tem 5 buchas ou mais, caso não tenha manifestação, o jogo deve ser iniciado, mas se algum(a) competidor(a) informar, as pedras terão que ser embaralhadas novamente.
 - a) Caso a dupla que informou que possuía 5 carroças estiver equivocada perderá a partidas;
 - b) A primeira partida do jogo é iniciada pelo jogador que tiver a BUCHA DE SENA, seguindo com próximo a sua direita, isto é, sentido Anti-horário e assim por diante vão colocando as pedras.
4. Ao término da primeira partida, e assim por diante, o próximo à direita (sentido anti-horário) será o(a) saídor(a), o(a) jogador(a) poderá iniciar com qualquer pedra.
5. Caso o(a) jogador(a) não tiver pedras para colocá-la na sua vez, poderá dizer PASSEI, se passar com a pedra na mão perderá a partida que está disputando.
6. A dupla que cantar pontos errados, burlar as regras, perderá a partida.
7. Se durante a partida o(a) jogador(a) colocar uma PEDRA ERRADA, deverá retirá-la, e jogar a PEDRA CORRETA, caso tenha em mãos.
8. Não é permitido aos competidores: Usar óculos escuros ou espelhados, chapéu ou boné, usar aparelho eletrônico, bebida na mesa, bolsa ou mochila, celular ligado, fazer gestos ou sinais.
9. É proibido bater a pedra na mesa.
10. Qualquer atitude errada cometida pelos jogadores durante o jogo poderá ser advertida pelo coordenador geral que terá autonomia para advertir os mesmos. Em caso de reincidência na mesma partida, o coordenador geral poderá desclassificar a dupla, encerrando a partida e declarar vencedora a dupla adversária.
11. Não será permitido pelos jogadores FALAR, seja com sua dupla ou com o adversário, ou dar SINAIS para seu parceiro durante as partidas. Se ocorrer, o coordenador geral terá todos os poderes de terminar o jogo declarando vencedor o adversário.
12. O jogo será disputado em melhor de 3 partidas valendo 1 (um) ponto cada. A primeira equipe que alcançar 2 (dois) pontos será VENCEDORA e o jogo será encerrado.

Parágrafo único - Excepcionalmente as semifinais e finais (incluindo a disputa pelo 3º lugar) será no sistema melhor de 5 partidas valendo 1 (um) ponto cada. A primeira equipe que alcançar 3 pontos será VENCEDORA e o jogo será encerrado.

- 13.** Caso a partida seja vencida com a utilização de BUCHA (dobre) ou com pedra ligada às duas pontas em jogo, a partida valerá 2 (dois) pontos para o vencedor.
- 14.** Se a partida for fechada, serão contados os pontos das pedras na mão de cada jogador(a). Após soma dos pontos de cada jogador(a), a dupla que atingir menor pontuação vencerá a partida. Na contagem dos pontos, a bucha de branco equivale a zero. Se houver empate na contagem dos pontos quem fechou perde a partida.
- 15.** O sistema de disputa é de eliminatórias.
- 16.** Os(as) jogadores(as) deverão comparecer ao local dos Jogos, 15 minutos antes do início do seu jogo, para evitar atrasos no campeonato. Após a chamada para o jogo, serão facultados 5 minutos de tolerância. Terminado este tempo, o jogador recebe uma falta por W.O, ou seja, perda do jogo.



REGULAMENTO DO ATLETISMO **Corrida dos 100m rasos, 800m rasos e 3000m**

CAPÍTULO I Disposições gerais

1. A competição de Atletismo será realizada de acordo com as regras oficiais da CBAAt - Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste regulamento.
2. É obrigatório o uso de roupas e calçados adequados para corrida: tênis, shorts ou calça própria para corrida e camiseta confortáveis.
3. Será permitida a inscrição de meninas e meninos para as provas de 100m e 2000 m rasos.
4. A corrida de 100m e 2000m rasos será disputada por naipes: masculino e feminino.
5. Todos os atletas devem comparecer pelo menos 45 min antes do horário definido para a largada. Devem se identificar e pegar a sua numeração com a equipe de arbitragem.
6. Atletas que não se apresentarem à equipe de arbitragem não poderão participar das provas.
7. Haverá divisão de categoria se a diferença de idades entre os inscritos for superior a 3 anos (36 meses) a contar do dia, mês e ano dos inscritos.
8. Nas provas de 100 m e 800m os atletas de ambos os naipes largam juntos e serão distribuídos por raias (4 ou 6) podendo haver largadas em baterias se o número de competidores for maior que a capacidade da pista.
9. Nas provas de 100m e de 800m será realizado a medição do tempo entre a largada e chegada até a linha final. Será feito o registro em vídeo da chegada para produção do *photo finish* caso haja dificuldade de identificar o atleta que primeiro cruzou a linha.
10. Na prova de 3000m as meninas largam primeiro, todas juntas. Os meninos largam em outra bateria todos juntos.
11. Na prova de 3000m, todos os atletas devem deixar a vista a sua numeração, preferencialmente afixado na altura do peito ou da barriga, para que os fiscais de prova possam registrar sua passagem pelos pontos de checagem.
12. O aluno-atleta que não comparecer em alguma prova a qual esteja inscrito, estará automaticamente eliminado da prova podendo competir em outra prova que esteja inscrito.

13. O atleta que não cumprir o percurso descrito corretamente será automaticamente eliminado da prova.

14. A largada será válida após o sinal do árbitro

15. - O aluno será desclassificado da prova quando:

a) Queimar a largada – sair antes do sinal do árbitro;

b) Em caso de invasão da raia vizinha;

Da premiação

16. A prova de 100m rasos será premiada por naipes, nas seguintes colocações: 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar.

17. A prova de 800m rasos será premiada por naipes, nas seguintes colocações: 1ª lugar, 2ª lugar e 3ª lugar.

18. A prova de 3000m rasos será premiada por naipes, nas seguintes colocações: 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar.

19. Qualquer reclamação ou recurso deverá ser encaminhado à comissão julgadora do JIFSI, sendo sua decisão soberana e absoluta.

20. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.



REGULAMENTO DO VOLEI DE AREIA

1. As partidas serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, ressalvadas as alterações deste regulamento e normas estabelecidas pela Comissão Técnica.
2. Cada equipe deve ser formada por dupla masculina ou feminina de cada curso, podendo ser mais de uma dupla por curso.
3. Só poderá participar da partida duplas com estudantes-atletas que estiverem inscrito na modalidade e identificado na súmula do jogo.
4. Sistema de disputa: Eliminatório
5. Os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets vencedores de 21 pontos; caso tenha tie break, o mesmo será de 15 pontos.
6. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por W x O, sendo declarada vencedora a equipe presente com placar de 02 X 00 (sets de 21 pontos). A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 10 minutos para o primeiro jogo da rodada. Para os demais jogos será aplicada a tolerância de 5 minutos.
7. O(a) estudante-atleta punido com um cartão vermelho em que o Árbitro relate em súmula os motivos da sua expulsão, como: agressão física ou verbal estará sujeito ao julgamento da Comissão Disciplinar.
8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.