



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

REGIMENTO Nº 2/2024 - RTR-DCDL/RTR-PROEX/RTR/IFMT, de 13 de março de 2024

## REGULAMENTO ESPECÍFICO IV JOGOS DO SERVIDOR DO INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO 2024

### TÍTULO I DA COMPETIÇÃO DO BASQUETEBOL

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

**Parágrafo único.** Com a alteração da regra e novas demarcações de garrafão e linha de 03 (três) pontos, fica estabelecido, caso as quadras em uso não tenham sido atualizadas/demarcadas, permanece a regra antiga, demais regras oficiais e as estabelecidas por este regulamento.

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

**§ 1º** O número máximo de membros aptos a jogar na equipe não pode ultrapassar **12 (doze)**.

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

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

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

I - Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;

II - Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas;

III - Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;

IV - As equipes deverão utilizar números de 03 (três) a 99 (noventa e nove);

V - Jogadores da mesma equipe não deverão usar o mesmo número;

VI - Qualquer propaganda ou logomarca deve estar a, pelo menos, 05 (cinco) cm dos números;

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

**Parágrafo único.** Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

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

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

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

**§ 2º** Os últimos **02 (dois)** minutos do quarto tempo serão cronometrados.

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

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

**§ 5º** Se o placar estiver empatado no final do tempo de jogo no quarto período, a partida continuará com quantos tempos extras de **05 (cinco)** minutos forem necessários para desempatar, mantendo todos os caracteres registrados em súmula do último quarto.

**Art. 7º** Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

I - **Vitória** - 03 pontos;

II - **Derrota** - 01 ponto.

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

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

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

I - Confronto direto;

II - Número de vitórias;

III - Maior saldo de pontos;

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

V - Ponto average;

VI - Sorteio.

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

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

## **TÍTULO II DA COMPETIÇÃO DE BOZÓ**

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

**Art. 11.** Cada campus poderá participar com 04 (quatro) duplas de naipe livre.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **TÍTULO III DA COMPETIÇÃO DE BEACH TENNIS**

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

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

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

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

**Art. 21.** Cada campus poderá participar com 03 (três) duplas masculinas e 03 (três) duplas femininas e 03 (três) duplas mistas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I - Confronto direto;

II - Saldo de sets;

III - Saldo dos games;

IV - Game average;

V - Sorteio.

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

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

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

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 01 (um) ponto;

III - **W X O** – 00 (zero) ponto.

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

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

#### **TÍTULO IV DA COMPETIÇÃO DE CORRIDA**

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

**Parágrafo único.** Não existe limite de inscrições para os campi.

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

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

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

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

I - 2400m rasos feminino;

II - 2400m rasos masculino.

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

#### **TÍTULO V**

## DA COMPETIÇÃO DE FUTSAL FEMININO

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

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

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

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

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

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

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

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

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Maior saldo de gols;

IV - Maior número de gols marcados;

V - Menor número de gols sofridos;

VI - Menor número de Cartões Vermelhos;

VII - Menor número de Cartões Amarelos;

VIII - Sorteio.

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

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

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

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

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

I - **Vitória** – 03 pontos;

II - **Empate** – 01 ponto;

III - **Derrota** – 00 ponto.

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

**Art. 42.** O servidor que durante os jogos, receber 01 (um) cartão vermelho ou 02 (dois) cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por 01 (um) jogo.

**§1º** O dirigente ou membro da comissão técnica que for expulso cumprirá uma partida automática e será

encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar.

**§2º Os cartões vermelhos** para efeito suspensivo serão observados em todas as fases, porém os **cartões amarelos** não são acumulativos de uma fase para outra.

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

## **TÍTULO VI DA COMPETIÇÃO DE FUTEBOL SOCIETY MASCULINO**

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

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

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

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

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

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

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

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

**§ 2º** O atleta substituído poderá retornar à partida.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 01 (um) ponto;

III - **W X O** – 00 (zero) ponto.

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

**Art. 54.** O servidor que, durante os jogos, receber 01 (um) cartão vermelho ou 02 (dois) cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por 01 (um) jogo.

§ 1º O dirigente ou membro da comissão técnica que for expulso cumprirá uma partida automática e será encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar.

§ 2º **Os cartões vermelhos** para efeito suspensivo serão observados em todas as fases, porém os **cartões amarelos** não são acumulativos de uma fase para outra.

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

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

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

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

I - Confronto direto;

II - Maior número de vitórias;

III - Melhor saldo de gols;

IV - Menor número de gols sofridos;

V - Menor número de cartões vermelhos;

VI - Menor número de cartões azuis;

VII - menor número de cartões amarelos;

VIII - Sorteio.

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

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

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

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

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

## TÍTULO VII DA COMPETIÇÃO DE NATAÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>PRIMEIRA ETAPA</b>		
<b>PROVA</b>		<b>NAIPE</b>
01	25m livre	Feminino
02	25m livre	Masculino
<b>SEGUNDA ETAPA</b>		
<b>PROVA</b>		<b>NAIPE</b>
01	50m livre	Feminino



02	50m livre	Masculino
<b>TERCEIRA ETAPA</b>		
<b>PROVA</b>		<b>NAIPE</b>
01	4x50m livre	Feminino
02	4x50m livre	Masculino

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

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

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

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

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

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

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

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

## TÍTULO VIII DA COMPETIÇÃO DE TÊNIS DE MESA

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

**Art. 70.** As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos em todas as fases da competição, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

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

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

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

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

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

**Art. 73.** Cada campus poderá inscrever até 20 (**vinte**) servidores, sendo até 10 (**dez**) no masculino e até 10 (**dez**) no feminino que disputarão as provas em naipes separados e de modo individual, podendo haver confrontos entre o mesmo campus.

**Parágrafo único.** A forma de disputa será em chaves.

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

PRIMEIRA ETAPA		
PROVA		NAIPE
01	Individual	Feminino
02	Individual	Masculino

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

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

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

I - Confronto direto;

II - Sets average;

III - Pontos average;

IV - Sorteio.

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

#### TÍTULO IX DA COMPETIÇÃO DE VOLEIBOL

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

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

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

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 0 (zero) ponto;

§ 1º A equipe que levar o W X O, será penalizada conforme julgamento pela comissão disciplinar, podendo ser inclusive desclassificada da competição caso caracterize negligência.

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

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

I - Confronto direto (entre duas equipes);

II - Número de Vitórias;

III - Sets average;

IV - Pontos average;

V - Sorteio.

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

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

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

## **TÍTULO X DA COMPETIÇÃO DE VÔLEI DE PRAIA**

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

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

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

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

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

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

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

I - **Vitória** – 03 (três) pontos;

II - **Derrota** – 0 (zero) ponto;

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

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

I - Confronto direto;

II - Número de vitórias;

III - Sets average;

IV - Pontos average;

V - Sorteio.

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

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

## **TÍTULO XI DA COMPETIÇÃO DE XADREZ**

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

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

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

**Parágrafo único.** Cada campus poderá inscrever até no máximo 03 (três) servidores.

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

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

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

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

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

a) Vitória no match: 2,0 pontos;

b) Empate no match: 1,0 ponto;

c) Derrota no match: 0 ponto.

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

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

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

a) Confronto direto;

b) Milésimos (Bucholz) com corte do pior resultado;

c) Milésimos (Bucholz) totais;

d) Maior número de matches de pretas (Most black).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## TÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

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

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

Cuiabá-MT, 13 de março de 2024.

**Michael Alves de Almeida**  
Chefe do Departamento de Cultura, Desporto e Lazer  
Pró-Reitoria de Extensão - PROEX - IFMT  
PORTARIA Nº 381/2024, de 09 de fevereiro de 2024

Documento assinado eletronicamente por:

- **Michael Alves de Almeida, DIRETOR - CD4 - RTR-DCDL**, em 13/03/2024 14:19:50.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/03/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifmt.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 668641

Código de Autenticação: d567d3ab65



REGIMENTO Nº 2/2024 - RTR-DCDL/RTR-PROEX/RTR/IFMT, de 13 de março de 2024