



Regulamento

Jogos de Integração dos Servidores do IFB

CAPÍTULO I - DO PROPÓSITO E PARTICIPANTES

Art. 1º Os Jogos de Integração dos Servidores do IFB têm como objetivo central promover a integração, socialização, bem-estar e o fortalecimento do espírito comunitário entre os servidores e colaboradores. O fair play (jogo limpo) e o respeito são os pilares deste evento.

Art. 2º São elegíveis para participar todos os servidores (efetivos ou temporários), estagiários e colaboradores do IFB.

CAPÍTULO II - DAS REGRAS GERAIS DE ORGANIZAÇÃO E CONDUTA

Art. 3º O espírito de integração e o respeito mútuo devem prevalecer sobre a competição.

§1º. Todos os participantes devem manter respeito para com a Comissão Organizadora, árbitros, colegas e o patrimônio do IFB.

§2º. Condutas inadequadas, como desrespeito flagrante, ofensas morais ou ameaças, serão analisadas pela Comissão Organizadora.

§3º. A agressão física (tentada ou consumada) a qualquer pessoa envolvida nos jogos resultará na exclusão imediata do agressor e de sua respectiva equipe da modalidade em disputa.

Art. 4º Haverá uma tolerância máxima de 15 (quinze) minutos sobre o horário marcado para o início da partida, exceto para o Tênis de Mesa e Damas, cujo W.O. será aplicado após 10 (dez) minutos da chamada.

§1º. Expirada a tolerância, a equipe ausente será declarada perdedora por W.O. (Não Comparecimento).

§2º. O placar registrado para fins de classificação será:

a) Futsal e Queimada: 1 x 0.

b) Vôlei: 2 x 0 (em sets).

c) Individuais: Vitória simples do oponente.

§3º. A equipe que cometer W.O. será automaticamente eliminada da modalidade, visando preservar a integridade do cronograma e o respeito às equipes presentes.

§4º. Substituições no elenco são livres e serão coordenadas pelo capitão ou pela capitã da equipe observadas as regras desse regulamento.

Art. 5º A arbitragem será designada pela Comissão Organizadora.

§1º. Decisões de interpretação tomadas pelo árbitro durante o jogo (ex: marcação de faltas, pontos, sets, laterais) são soberanas e finais, não cabendo recurso.

§2º. Protestos ou recursos serão aceitos exclusivamente em casos de erro na súmula (placar, pontuação).

§3º. O protesto deve ser feito verbalmente pelo capitão da equipe ao Coordenador da modalidade presente no local, em até 15 (quinze) minutos após o término do jogo.

§4º. Os casos serão analisados sumariamente por uma Comissão Disciplinar (3 membros da Comissão Organizadora) e a decisão será final.

Art. 6º A organização fornecerá equipamentos básicos quando possível (bolas, redes, tabuleiros).

§1º. Recomenda-se que equipes tragam coletes ou usem roupas da mesma cor para identificação.

§2º. Material pessoal (tênis, joelheiras, caneleiras, etc.) é de responsabilidade do participante.

CAPÍTULO III - DAS MODALIDADES COLETIVAS

Art. 7º A composição mista das equipes participantes deve observar:

§1º. Vôlei Misto: As equipes deverão manter em quadra, durante todo o jogo, no mínimo 2 (duas) mulheres.

§2º. Queimada Mista: As equipes deverão manter em quadra, durante todo o jogo, no mínimo 3 (três) mulheres.

Seção I: Futsal

Art. 8º O Futsal será organizado em duas categorias: Masculino e Feminino.

§1º. A composição da equipe deverá ser: 5 em quadra + reservas (no máximo 12).

Art. 9º As equipes do **Futsal Masculino** serão organizadas da seguinte forma:

§1º. **Fase 1** (Grupos): 2 (dois) grupos de 5 (cinco) equipes cada, jogando entre si dentro do grupo.

§2º. **Fase 2** (Semifinais): Classificam-se os 2 (dois) primeiros de cada grupo.

a) Jogo 1: 1º do Grupo A vs. 2º do Grupo B.

b) Jogo 2: 1º do Grupo B vs. 2º do Grupo A.

§3º. **Fase 3 (Finais)**: Disputa de 3º lugar (perdedores) e Final (vencedores).

Art. 10 As equipes do **Futsal Feminino** serão organizadas da seguinte forma:

§1º. A disputa do título ocorrerá em formato "Melhor de 3 (três) jogos".

§2º. A equipe que vencer 2 (duas) partidas será declarada campeã.

§3º. Os Jogos 1 e 2 não poderão terminar empatados. Caso haja empate no tempo normal, o vencedor da partida será definido por disputa de pênaltis (3 cobranças).

§4º. Caso haja 1 (uma) vitória para cada equipe nos dois primeiros jogos, será realizado um 3º (terceiro) jogo decisivo.

§5º. Se o 3º (terceiro) jogo decisivo terminar empatado no tempo normal, o título será definido por disputa de pênaltis (3 cobranças).

Art. 11 As regras gerais do Futsal observarão:

§1º. A duração da partida será de 2 tempos de 15 minutos corridos. Em fases finais, 2x20 minutos .

§2º. Substituições: Ilimitadas (sistema flutuante).

§3º. Desempate em Mata-Mata: (Exceto Futsal Feminino, que segue o Art. 10) Em caso de empate, haverá Prorrogação (2x5 minutos). Persistindo o empate, disputa de pênaltis (3 cobranças iniciais + morte súbita).

§4º. Equipamento: Bola nº 4 de futsal. Caneleiras são recomendadas.

Seção II: Vôlei Misto

Art. 12 As equipes serão composta por no máximo 12 atletas (6 em quadra + reservas).

Art. 13 As equipes do **Vôlei Misto** serão organizadas da seguinte forma:

§1º. Fase 1 (Grupos): 2 (dois) grupos de 4 (quatro) equipes cada, jogando entre si dentro do grupo.

§2º. Fase 2 (Semifinais): Classificam-se os 2 (dois) primeiros de cada grupo.

a) Jogo 1: 1º do Grupo A vs. 2º do Grupo B.

b) Jogo 2: 1º do Grupo B vs. 2º do Grupo A.

§3º. Fase 3 (Finais): Disputa de 3º lugar e Final.

Art. 14 As regras gerais do Vôlei observarão:

§1º. Partida: Melhor de 3 sets. Sets 1 e 2 até 25 pontos; set de desempate até 15; vantagem mínima de 2 pontos.

§2º. Rodízio: O torneio adotará o sistema 6x0 (rodízio completo), em que todos os jogadores passam por todas as posições, visando a participação.

§3º. Faltas: Toque de rede e invasão são faltas. Pequenos erros de condução/toque duplo serão tolerados a critério do árbitro.

§4º. Substituições: Livres, desde que mantenha 6 jogadores e o rodízio. O árbitro interrompe para substituição apenas entre os pontos.

§5º. Pontuação (Fase de Grupos):

a) Vitória em 2-0 sets: 3 pontos.

b) Vitória em 2-1 sets: 2 pontos.

c) Derrota em 2-1 sets: 1 ponto.

d) Derrota em 2-0 sets: 0 pontos.

Seção III: Queimada Mista

Art. 15 As equipes serão compostas por 7 atletas (um pivô e 6 em quadra).

§1º. A duração da partida será de 2 tempos de 10 minutos corridos.

Art. 16 As equipes da **Queimada Mista** serão organizadas da seguinte forma:

§1º. **Fase 1** (Grupos): 3 (três) grupos de 3 (três) equipes cada, jogando entre si dentro do grupo.

§2º. **Fase 2** (Triangular Final): A equipe campeã de cada grupo classifica-se para um Triangular Final.

§3º. As três equipes finalistas jogam entre si em formato de pontos corridos para definir o campeão, o vice-campeão e o terceiro lugar.

Art. 17 As regras gerais da Queimada observarão:

§1º. Eliminação: O jogador é eliminado quando atingido por bola lançada diretamente por adversário sem que a bola toque no chão.

§2º. Arremesso: Não é permitido pisar na linha ou avançar (meia lua) no arremesso, sob pena de perda da posse.

§3º. Dinâmica: Para evitar atrasos, a equipe terá 5 segundos para arremessar. Serão permitidas apenas 3 bolas cruzadas (linha e queimados), sendo obrigatório o arremesso na 4ª bola.

§4º. Segurança: Não são permitidos arremessos na cabeça (falta grave), bolas rodadas (encaixe no braço para arremesso) ou arremessos com força excessiva. Serão usadas bolas macias (foam).

Art. 18 Em caso de empate na pontuação entre duas ou mais equipes, os critérios de desempate são, na seguinte ordem:

I. Maior Número de Vitórias;

II. Melhor Saldo (Gols/Sets/Pontos);

III. Maior Número de Gols/Sets/Pontos Pró (Ataque);

IV. Confronto Direto (aplicável somente quando o empate for entre duas equipes);

V. Menor Número de Cartões (disciplina);

VI. Sorteio.

CAPÍTULO IV - DAS MODALIDADES INDIVIDUAIS

Art. 19 Para garantir que todos os atletas participem de múltiplas partidas, alinhado ao objetivo de integração, o formato será de Fase de Grupos + Fase Eliminatória.

Seção I: Tênis de Mesa

Art. 20 O **Tênis de Mesa** adotará a fórmula de disputa e os procedimentos a seguir:

§1º. Formato:

- a) Fase de Grupos: Partidas em MD3 (melhor de 3 games).
- b) Fase Eliminatória: Partidas em MD5 (melhor de 5 games).

§2º. Procedimentos:

- a) Aquecimento na mesa: Até 2 minutos.
- b) W.O.: Atraso superior a 10 minutos após a chamada (conforme Art. 5º).
- c) Relato de Resultado: O vencedor (ou mesário) confirma o placar na súmula imediatamente após o jogo.

Art. 21 Os equipamentos e materiais a serem utilizados no **Tênis de Mesa** serão:

- I. Bola oficial: 40+ mm, plástico 3 estrelas, cor branca.
- II. Raquete: Cada face deve ter uma cor diferente. Superfícies íntegras.
- III. Vestuário: Recomenda-se evitar blusa/camisa branca para não confundir com a bola.

Art. 22 A pontuação do **Tênis de Mesa** será realizada conforme a seguir:

- I. Cada game vai até 11 pontos, com diferença mínima de 2 (ex.: 12–10).
- II. Troca de saque a cada 2 pontos.
- III. Em 10–10 (deuce), o saque alterna a cada ponto.
- IV. Há mudança de lado ao final de cada game. No game decisivo (3º ou 5º), muda-se quando um atleta atingir 5 pontos.

Art. 23 O saque no **Tênis de Mesa** será considerado legal quando:

- I. A bola deve estar livre na palma da mão, parada, acima da mesa e atrás da linha de fundo.
- II. O arremesso deve ser vertical (mínimo 16 cm) e a bola golpeada na descida.
- III. A bola deve ser visível ao adversário (não ocultar).
- IV. Válido: Toca primeiro o lado do sacador e depois o do recebedor.
- V. Let (Repetição): Se a bola tocar a rede no saque e for válida. O saque se repete.

VI. Falta: Saques duvidosos podem ser advertidos; reincidência gera perda do ponto.

Art. 24 Sistema de Aceleração no **Tênis de Mesa** será aplicado se um game não terminar em 10 minutos de jogo efetivo.

§1º. Com o expedite ativo, o saque alterna a cada ponto.

§2º. O recebedor ganha o ponto se devolver a bola 13 vezes consecutivas (sem erro).

§3º. O expedite permanece ativo até o fim da partida (match).

Art. 25 As regras de conduta e os tempos técnicos no **Tênis de Mesa** observarão:

I. 1 tempo técnico de 1 minuto por jogador por partida (match).

II. Intervalo de até 1 minuto entre games.

III. Atrasos propositais podem ser advertidos.

IV. Dúvidas são resolvidas na hora pela arbitragem/coordenador, cuja decisão é final.

Art. 26 Em caso de empate na pontuação entre dois ou mais atletas no **Tênis de Mesa**, os critérios de desempate serão aplicados, na seguinte ordem:

I. Maior número de vitórias;

II. Saldo de games (games ganhos – games perdidos);

III. Saldo de pontos (pontos a favor – contra);

IV. Confronto direto (entre os empatados);

V. Sorteio.

Seção II: Damas

Art. 27 O jogo de **Damas** adotará a fórmula de disputa e os procedimentos a seguir:

§1. Formato:

a) Fase de Grupos: Partidas em MD1 (uma partida).

b) Mata-mata: Partidas em MD1 (uma partida).

§2º. Tempo por Partida: A organização pode fixar tempo máximo (ex.: 15–20 min). Ao término, decide-se pelo material à frente (peças/damas); persistindo igualdade, soma de mobilidade ou sorteio.

§3. Procedimentos:

a) W.O.: Atraso superior a 10 minutos após a chamada.

b) Relato de Resultado: O vencedor (ou mesário) anota imediatamente na súmula.

Art. 28 O jogo de **Damas** adotará o modelo de jogo clássico praticado no Brasil (Tabuleiro 8x8), usando somente as casas escuras.

I. Início: 12 peças ("peões") para cada jogador, nas três fileiras mais próximas.

II. Objetivo: Capturar todas as peças do adversário ou imobilizá-lo (sem lances legais).

Art. 29 O jogo de **Damas** observará as seguintes regras de movimentação e captura.

§1. Movimentação (sem captura):

a) Peão: Move-se uma casa na diagonal para frente.

b) Dama: Move-se qualquer número de casas na diagonal ("dama voadora").

§2. Captura (Obrigatória):

a) A captura é obrigatória.

b) Regra da Maioria: Se houver duas ou mais opções de captura, o jogador deve escolher a sequência que captura o maior número de peças no mesmo lance.

c) Peão: Captura na diagonal para frente ou para trás, saltando sobre uma peça adversária adjacente para uma casa vazia imediatamente após. Deve continuar se houver captura múltipla.

d) Dama: Captura na diagonal, podendo saltar a distância sobre uma peça e aterrar em qualquer casa livre além dela. Deve prosseguir se houver captura múltipla.

§3. O jogo de **Damas** observará as seguintes restrições de captura:

a) Não é permitido saltar sobre duas peças seguidas (sem casa vazia entre elas) ou sobre peças próprias.

b) Não se pode saltar duas vezes sobre a mesma peça na mesma sequência.

Art. 30 A promoção no jogo de **Damas** ocorrerá quando:

I. Um peão que alcança a última fileira promove-se a dama.

II. A coroa é colocada após o término do lance.

III. Se a promoção ocorrer durante uma captura múltipla, a continuação do lance não é como dama; a promoção vale apenas a partir do próximo lance.

Art. 31 O empate no jogo de **Damas** será declarado em caso de:

I. Repetição de posição por 3 vezes com o mesmo jogador a mover.

II. 20 lances consecutivos sem captura para ambos os lados.

III. Acordo mútuo entre os jogadores, com anuência da arbitragem.

Art. 32 O jogo de **Damas** observará as seguintes regras de conduta e arbitragem:

I. Fair play: Silêncio próximo às mesas, sem dicas externas. Celulares no silencioso.

II. Toque-move (Opcional): Se a organização adotar, tocar a peça obriga a jogá-la.

III. Dúvidas ou irregularidades devem ser chamadas na hora. A decisão do árbitro/coordenador é final.

Seção III: Caminhada ou Corrida

Art. 33 A modalidade **Caminhada ou Corrida** ocorrerá em formato de "Desafio".

§1º. O período será de 25/10/2025 a 30/11/2025.

§2º. O registro será feito por aplicativos de corrida e os prints ou links das atividades deverão ser enviados à comissão.

§3º. A Comissão se baseia no princípio do fair play. Registros com falhas evidentes de GPS, velocidades médias incompatíveis ou indícios claros de fraude serão desconsiderados.

Art. 34 Na **Caminhada ou Corrida** haverá reconhecimento por marcos de distância acumulada:

a) Certificado Bronze: 35 km acumulados.

b) Certificado Prata: 50 km acumulados.

c) Certificado Ouro: 70 km acumulados.

§1º. O participante deve respeitar regras de trânsito e hidratar-se.

CAPÍTULO V - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35 A Comissão Organizadora se reserva o direito de alterar datas, horários e locais dos jogos, informando os capitães das equipes com a antecedência possível.

§1º. Solicitações de alteração por parte das equipes só serão analisadas mediante concordância mútua dos oponentes e o aval da Comissão Organizadora.

Art. 36 Participantes competem por sua própria conta e risco. A organização não assume responsabilidade por acidentes pessoais e recomenda-se atestado médico para quem tiver restrições.

Art. 37 O participante autoriza o uso de imagem para divulgação institucional do IFB.

Art. 38 Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.