



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
DIRETORIA DE GESTÃO DE PESSOAS
COORDENAÇÃO DE QUALIDADE DE VIDA E SEGURIDADE SOCIAL

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES
INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA 2026
(JINTS-IFRR 2026)**

Boa Vista-RR

EQUIPE DE ELABORAÇÃO

CAIO FELIPE FONSECA DO NASCIMENTO – CBVZO - Presidente

ADELSON ALVES DE LIMA JÚNIOR - CNP

ADRIANA SILVA MOTA - REITORIA

ANA CAROLINE DE LIMA BARBOZA - CNP

CARLOS FELIPE ROCHA CARNEIRO - CBV

DAVID RICARDO DE SOUZA SILVA - REITORIA

ELIOENAI CARNEIRO DA FONSECA - REITORIA

FAGNER FELIPE LIMA BEZERRA - CAB

FREDSON DA COSTA RIBEIRO - CBV

GIOVANI CALERRI DOS SANTOS PENA JUNIOR - REITORIA

ISABEL PINTO FERREIRA - CAB

JOSÉ GABRIEL RIBEIRO FIGUEIREDO - REITORIA

JAYNE DE CATRO THOMÉ- REITORIA

LEONARDO SOBRINHO CAMARA - CAM

MARTA SILVA SOUSA - CBVZO

MAYCON DIEGO SILVA RIBEIRO - CBVZO

RAPHAEL HENRIQUE DA SILVA SIQUEIRA - CAM

REBECA LOPES SILVA - REITORIA

REGINALDO SILVA BELTRAMI - CBV

SANDRA MILENA PALOMINO ORTIZ - CAB

THEODORO SCHMIDT GONZALES - REITORIA

YUNA LURIE ARAUJO PASSOS - CNP

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Luiz Inácio Lula da Silva

REITORA DO INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA

Nilra Jane Filgueira Bezerra

PRÓ-REITOR DE DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL

Adnelson Jati Batista

PRÓ-REITOR DE ADMINISTRAÇÃO

Emanuel Alves de Moura

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO

Roseli Bernado Silva dos Santos

PRÓ-REITOR DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
TECNOLÓGICA

Romildo Nicolau Alves

PRÓ-REITORA DE ENSINO

Aline Cavalcante Ferreira

DIRETORA-GERAL DO *CAMPUS* BOA VISTA

Luciana Leandro Silva

DIRETORA-GERAL DO *CAMPUS* NOVO PARAÍSO

Vanessa Rufino Vale Vasconcelos

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* AMAJARI

Rodrigo Luiz Neves Barros

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* BOA VISTA ZONA OESTE

Isaac Sutil da Silva

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* BONFIM

Tomas Armando del Pozo Hernandez

SUMÁRIO

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	1
CAPÍTULO II - FUTSAL	1
CAPÍTULO III - QUEIMADA	3
CAPÍTULO IV - TÊNIS DE MESA	7
CAPÍTULO V - VÔLEI DE QUADRA	8
CAPÍTULO VI - VÔLEI DE PRAIA	9
CAPÍTULO VII - XADREZ	10
CAPÍTULO VIII - NATAÇÃO	13
CAPÍTULO IX - JOGOS ELETRÔNICOS	15
CAPÍTULO X - DOMINÓ-DUPLA	18
CAPÍTULO XI - DAMA	20
CAPÍTULO XII - CORRIDA PEDESTRE 3.200m	21
CAPÍTULO XIII - ATLETISMO: PROVAS DE VELOCIDADE E REVEZAMENTO MISTO	25
CAPÍTULO XIV - BASQUETE 3X3	30

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º As competições das modalidades aqui descritas serão realizadas de acordo com as regras estabelecidas no Regulamento Geral dos **Jogos De Integração dos Servidores do Instituto Federal de Roraima – JINTS/IFRR 2026** e neste Regulamento.

Art. 2º Os demais casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora (CCO) dos Jogos.

CAPÍTULO II

FUTSAL

Art. 3º Dependendo do número de equipes inscritas (6 ou mais) a disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento (Duas chaves, onde se classificam as duas primeiras equipes). Sendo em menor número (5 ou menos), ocorrerá a disputa com chave única, todos contra todos.

§ 1º O sistema de disputa poderá ocorrer em formato de grupos ou em fase única, conforme o número de equipes inscritas e definição da organização.

§ 2º Quando adotado o sistema de grupos, as equipes serão distribuídas em chaves, disputando partidas em turno único dentro da própria chave, classificando-se os melhores colocados para a fase eliminatória. As semifinais ocorrerão em sistema de cruzamento entre as chaves, e os vencedores disputarão a final.

§ 3º Quando adotado o sistema de fase única, todas as equipes jogarão entre si em turno único, sendo declarada campeã a equipe que obtiver a maior pontuação ao término da competição.

Art. 4º Cada equipe poderá inscrever um total de 12 (doze) atletas.

Parágrafo único. Para o início da partida, as equipes deverão estar compostas com no mínimo 05 (cinco) jogadores em quadra.

Art. 5º O tempo de jogo no torneio **masculino** será distribuído em dois tempos de vinte minutos corridos, com dez minutos de intervalo. O torneio **feminino** será de dois tempos de quinze minutos corridos, com dez minutos de intervalo.

Parágrafo único. O cronômetro só será parado durante o jogo caso necessite de atendimento médico e quando o árbitro achar necessário e determinar.

Art. 6º A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 1 ponto;

III – Derrota: 0 ponto;

IV – W x O: 3 pontos para a equipe que estiver presente, com o placar de 1 x 0.

Art. 7º Para os critérios de desempate entre duas ou mais equipes, será estabelecida a seguinte ordem:

I – Confronto direto;

II – Melhor saldo de gols;

III – Maior número de gols marcados;

IV – Menor número de gols sofridos;

V – Menor número de cartões vermelhos;

VI – Menor número de cartões amarelos;

VII – Sorteio.

Art. 8º Na final, em caso de empate, o vencedor será conhecido por meio da cobrança de uma série de três pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Persistindo o empate, continuará a cobrança de um pênalti e, desta feita, de um em um, com jogadores que ainda não executaram a cobrança, até surgir um vencedor.

Art. 9º Os jogadores que tiverem sido advertidos com o cartão amarelo terão o cartão anulado após as classificatórias, caso ocorra mais de uma chave. No caso da disputa em chaveamento único, caso o jogador receba dois cartões amarelos em dois jogos diferentes da sua equipe, será automaticamente suspenso da próxima partida. Caso um jogador receba cartão vermelho direto ou amarelo seguido de vermelho, será automaticamente suspenso da próxima partida. Além disso, outras sanções podem ser determinadas pela Comissão Disciplinar dos Jogos no caso de um cartão vermelho direto, sendo apontado em súmula pela arbitragem.

Art. 10. O cartão vermelho equivale a uma suspensão automática para o próximo jogo.

Art. 11. Os atletas deverão estar devidamente calçados, com tênis próprio para a modalidade (sem travas), não sendo permitido competir descalço. Será obrigatório o uso de caneleira e meião.

Art. 12. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

Art. 13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO III QUEIMADA

Art. 14. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 15. Cada equipe poderá inscrever um total de 10 (dez) atletas, sendo 06 (seis) titulares e até 4 (quatro) reservas.

Parágrafo único. Para o início da partida, as equipes deverão estar composta com no mínimo 05 (cinco) jogadores titulares. A equipe que iniciar a partida com cinco jogadores apenas, não terá direito à vida extra em relação a equipe adversária que se apresentar completa. O jogador ausente será automaticamente considerado queimado.

Seção I A Quadra e a Duração do Jogo

Art. 16. A quadra de jogo terá formato retangular, medindo 18 (dezoito) metros de comprimento por 9 (nove) metros de largura.

Parágrafo único. As linhas demarcatórias integram a quadra de jogo. Será considerado “queimado” o jogador que ultrapassar os limites da quadra, além das linhas demarcatórias, ao tentar desviar-se da bola.

Art. 17. A partida será disputada em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 1 (um) minuto para a troca de quadra.

Parágrafo único. A partida terá início com o apito do árbitro principal e será encerrada com o sinal sonoro do cronometrista.

Art. 18. Vencerá o tempo da partida a equipe que, ao término do tempo regulamentar, tiver “queimado” o maior número de jogadores adversários, ou que eliminar todos os jogadores da equipe adversária, não restando nenhum atleta em quadra.

Art. 19. Será declarada vencedora da partida a equipe que conquistar dois tempos. Em caso de empate, com um tempo vencido para cada equipe, serão disputados tempos extras de 3 (três) minutos, sucessivamente, até que seja definido o vencedor da partida.

Art. 20. Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – O maior número de vitórias;

III – Maior saldo entre tempos/sets vencidos e perdidos ;

IV – Maior saldo entre pontos marcados e sofridos ;

V – Sorteio.

Seção II **A Bola e os Jogadores**

Art. 21. A bola a ser utilizada será a de iniciação, tamanho 10, conforme a Confederação Brasileira de Queimada.

Art. 22. A equipe deverá determinar o seu capitão, que iniciará o jogo na linha de fundo da quadra adversária e que retornará para o campo “vivo” após o primeiro da sua equipe ser “queimado”.

Art. 23. O capitão da equipe ou os atletas “queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária, área restrita à outra equipe. As bolas nas laterais da quadra serão da equipe da própria quadra.

Art. 24. Caso o jogador de uma equipe ultrapasse a linha de fundo da quadra para dominar a bola e não consiga segurá-la, será considerado “queimado”. Caso a domine, a posse da bola será dada à equipe adversária.

Art. 25. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que ela não tenha ultrapassado os limites da quadra deles.

Art. 26. O atleta somente poderá bater a bola após tê-la segurado.

Art. 27. Será considerado "queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e ela cair no chão antes de novo lançamento.

Parágrafo único. Caso o árbitro considere antidesportiva a intenção do jogador que for lançar a bola, este será punido com cartão vermelho, que será considerado apenas na partida.

Art. 28. Será considerado "queimado" o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, derrubá-la no chão.

Art. 29. Caso o atleta segure a bola e caia com ela dominada, não será considerado "queimado", mesmo que a bola toque o chão.

Art. 30. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em dois ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, somente o último jogador que tiver sido tocado por ela será considerado "queimado".

Art. 31. Caso a bola toque um jogador e outro a segure, seja de sua equipe, seja da equipe adversária, ele não será considerado "queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

Art. 32. Se a bola, antes de bater no jogador, tocar o solo, ele não será considerado "queimado".

Art. 33. Se a bola bater simultaneamente no solo e no jogador, este não será considerado "queimado".

Art. 34. O atleta, após ser "queimado", deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, onde deverá permanecer até o fim do jogo.

Art. 35. Todos os jogadores terão direito a apenas uma vida, não sendo permitido ceder "vida" a outro atleta. Desse modo, outro jogador não poderá substituir aquele que foi "queimado".

Seção III O Capitão

Art. 36. O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária e lá permanecer, obrigatoriamente, até que o primeiro jogador de sua equipe seja "queimado" e venha substituí-lo na sua posição.

Seção IV A Condução do Jogo

Art. 37. O tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e que optou por iniciar com a posse de bola, ou pela outra equipe, se a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.

Art. 38. Após o intervalo do 1º tempo, o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

Art. 39. Antes do início do novo tempo, haverá troca de quadra e de posse de bola.

Art. 40. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

Art. 41. Será considerado jogo passivo quando a bola não for lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário.

Art. 42. O jogo passivo será permitido até o 3º lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

Art. 43. O atleta poderá ficar de posse da bola no máximo por cinco segundos.

Seção V **A Arbitragem e a Composição Técnica**

Art. 44. A equipe de arbitragem é composta por três árbitros, um secretário e um cronometrista.

Art. 45. Cada partida será dirigida por três árbitros, sendo o do centro o principal e os de linha de fundo os auxiliares.

Art. 46. Caso a equipe tenha técnico e comissão técnica, estes deverão permanecer junto ao banco de reservas, no espaço delimitado para sua atuação, e poderão, em caso de ato infracionário, ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho).

Seção VI **As Sanções**

Art. 47. São infrações a serem punidas com advertência (cartão amarelo):

I – Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas;

II – Atitude que coloque o adversário em perigo durante as ações dele.

Art. 48. 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.

Parágrafo único. Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

Seção VII **Os Equipamentos**

Art. 49. As equipes deverão utilizar camisas padronizadas, de mesma cor e modelo, de forma a permitir a identificação dos atletas.

Art. 50. Não será permitida a participação de atletas descalços, sem tênis ou utilizando bermudas ou shorts confeccionados em jeans.

Art. 51. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO IV

TÊNIS DE MESA

Art. 52. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 53. As modalidades em disputa serão:

I – Individual masculino;

II – Individual feminino;

Art. 54. Cada unidade poderá inscrever até três atletas em cada naipe.

Art. 55. A forma de disputa será definida na Reunião Técnica.

Art. 56. Os empates ocorridos em qualquer posição serão retirados pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se para tanto:

I – O confronto direto (CD);

II – O maior número de pontos ganhos (PG);

III – O maior número de *sets* vencidos (SV).

Art. 57. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) *sets* de 11 (onze) pontos cada um.

Parágrafo único. Vencerá o *set* o atleta que marcar 11 pontos primeiro, a não ser que ambos atinjam 10 pontos. Neste caso, para vencer, é necessário marcar 2 pontos a mais que o adversário.

I - Após a definição do sacador através de um sorteio, o atleta executará 02 (dois) serviços alternadamente. Em caso de empate a partir do 10º ponto, o atleta executará apenas 01 (um) serviço alternadamente.

II - No *set* seguinte haverá a troca de lado e a alternância do atleta que iniciará a partida sacando.

III - Caso haja a necessidade do *set* de desempate (3º *set*) será necessária a realização de um novo sorteio para definir o lado ou o jogador que iniciará sacando, e no 5º (quinto) ponto será realizado a troca de lado na mesa.

IV - O saque deverá ser executado atrás da linha de fundo da mesa, com a bola sendo lançada em direção à área de jogo do adversário. Não será permitido realizar saque “preso” nem ocultar a bola durante a execução do saque.

V - No momento do saque, a bola deverá estar livre sobre a palma da mão aberta do jogador e ser lançada verticalmente para cima, atingindo altura mínima de 16 (dezesesseis) centímetros, antes de ser golpeada.

VI - Durante a disputa do ponto, a mão livre do atleta ou qualquer parte do seu corpo não poderá tocar na superfície de jogo, sendo considerada falta e ponto para o adversário.

VII - O saque “queimado” será repetido quantas vezes forem necessárias.

VIII - Na área de jogo só poderão permanecer os atletas que estiverem participando da partida e os árbitros.

Art. 58. Não será permitido o uso de uniformes - camisas, bermudas, shorts ou saias - cuja cor predominante seja igual à cor da bola utilizada na partida, seja branca ou laranja, a fim de não prejudicar a visualização da bola durante o jogo.

Parágrafo único. Pode-se utilizar a cor branca ou laranja, desde que não seja a mesma cor da bola no dia.

Art. 59. Não será permitido o uso de raquetes sem cobertura (borracha).

Parágrafo único. A cor da cobertura (borracha) deve ser preta ou vermelha.

Art. 60. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO V

VÔLEI DE QUADRA

Art. 61. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 62. Cada equipe poderá inscrever um total de 12 (doze) atletas, sendo 6 (seis) titulares e 6 (seis) reservas.

Parágrafo único. Para o início da partida, as equipes deverão estar composta com no mínimo 6 (seis) jogadores.

Art. 63. As partidas na fase classificatória e nas semifinais serão disputadas em melhor de 3 (três) *sets*, ou seja, em 2 (dois) *sets* vencedores de 25 pontos cada um.

I – Em caso de empate em 24 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos, e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

II – Em caso de empate em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro set de 15 pontos. Havendo empate em 14 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do *set*.

Art. 64. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Derrota: 1 ponto;

III – *W X O*: 3 pontos.

Parágrafo único. No caso de *W X O*, a equipe vencedora (a que comparecer) marcará 3 pontos e serão computados 2 *sets* a 0 com a pontuação de 25 x 0 e 25 x 0.

Art. 65. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Maior número de vitórias;

III – *Maior saldo de sets vencidos*;

IV – Maior saldo de pontos;

V – Sorteio.

Art. 66. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

Art. 67. Os atletas deverão estar devidamente calçados, não sendo permitido competir descalço.

Art. 68. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO VI

VÔLEI DE PRAIA

Art. 69. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 70. Em todas as fases da competição, as partidas serão disputadas entre 2 (dois) *sets* de 15 (quinze) pontos cada. Em caso de empate no final do set (14 x 14), a partida continua até que a diferença de 2 (dois) pontos seja atingida, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

Parágrafo único. Em caso de empate em número de sets vencidos (1x1), será jogado um terceiro set de 10 (dez) pontos. Havendo empate no final do set (09 x 09), o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

Art. 71. Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) atletas para a modalidade, sendo obrigatória a participação de 2 (dois) atletas por set.

Parágrafo único. Será permitida a substituição de atletas entre os sets da partida, vedada qualquer substituição durante a realização do mesmo set.

Art. 72. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Derrota: 1 ponto;

III – *W X O*: 3 pontos.

Parágrafo único. No caso de *W X O*, a equipe vencedora (a que comparecer) marcará 3 (três) pontos e serão computados 2 sets a 0 com a pontuação de 15 x 0 e 15 x 0.

Art. 73. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Maior número de vitórias;

III – Maior saldo de sets vencidos;

IV – Maior saldo de pontos;

V – Sorteio.

Art. 74. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

Parágrafo único. Entende-se por “**numerada**”, qualquer numeração que diferencie um atleta do outro.

Art. 75. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO VII

XADREZ

Art. 76. A disputa do torneio ocorrerá pelo sistema de pontos acumulados, utilizando o Sistema Suíço de emparelamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa para Round Robin (todos contra todos) ou outro sistema técnico, dependendo do número de inscritos na modalidade.

Art. 77. A competição de xadrez será realizada na modalidade Rápido, com tempo de reflexão de 15 (quinze) minutos nocaute (sem acréscimo de tempo por lance), de acordo com as Regras Oficiais (Leis do Xadrez) da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste regulamento e no Regulamento Geral dos Jogos.

Parágrafo único. É de responsabilidade de cada unidade participante ter ciência das Leis do Xadrez em vigor, orientando seus servidores-atletas e técnicos para a observação destas durante a competição.

Art. 78. A competição será estritamente individual, realizada na categoria Absoluto (Unissex), integrando homens e mulheres em um único empareiramento e premiação, sendo adotado o Sistema Suíço.

§ 1º Cada Campus poderá inscrever até 06 (seis) atletas para a disputa.

§ 2º O número de rodadas será definido na Reunião Técnica com os chefes das unidades.

§ 3º Não haverá restrição de empareiramento entre jogadores da mesma unidade, prevalecendo os critérios técnicos do Sistema Suíço para a definição dos confrontos.

Art. 79. A tolerância para o atraso de um jogador será o seu próprio tempo de reflexão. O relógio do jogador ausente será acionado no horário previsto para o início da rodada; caso o tempo de 15 (quinze) minutos se esgote sem o comparecimento do atleta, este será declarado perdedor por W.O.

Art. 80. Os critérios de desempate para o Sistema Suíço obedecerão à seguinte ordem de prioridade:

I – Confronto Direto (resultado da partida entre os jogadores empatados, se aplicável);

II – Buchholz com corte do pior resultado (soma dos pontos dos oponentes, descartando a menor pontuação);

III – Buchholz Total (soma dos pontos de todos os oponentes enfrentados);

IV – Sonneborn-Berger (soma dos pontos dos oponentes vencidos mais metade dos pontos dos oponentes empatados);

V – Maior número de vitórias.

Parágrafo único. Caso persista o empate após todos os critérios estabelecidos nos incisos anteriores, a decisão será tomada em uma partida única de Armagedom (Morte Súbita). Nesta partida, será realizado um sorteio para escolha das cores; o jogador com as peças brancas terá 5 (cinco) minutos no relógio, enquanto o jogador com as peças pretas terá 4 (quatro) minutos. As brancas têm a obrigatoriedade da vitória; em caso de empate na partida, o jogador com as peças pretas será declarado o vencedor do confronto e da competição.

Art. 81. Não será permitido o empate por comum acordo entre os jogadores antes que ambos tenham completado 20 (vinte) lances na partida.

Parágrafo único. Empates por falta de material, afogamento ou tripla repetição de posição seguirão as Leis da FIDE e poderão ocorrer a qualquer momento, desde que validados pelo árbitro da competição.

Art. 82. É terminantemente proibido portar celulares, relógios inteligentes (smartwatches) ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação na área de jogo, mesmo que desligados.

§ 1º Caso o atleta precise portar o aparelho por extrema necessidade, este deverá ser entregue à arbitragem antes do início da rodada ou guardado em mochila/bolsa completamente desligado, sendo proibido o manuseio durante a partida.

§ 2º O descumprimento desta regra, ou a emissão de qualquer sinal sonoro pelo aparelho durante a partida, acarretará a perda imediata do ponto para o infrator, mesmo que a partida já tenha sido finalizada no tabuleiro, enquanto a rodada oficial estiver em andamento.

Art. 83. A Comissão Organizadora disponibilizará para a equipe de arbitragem no local de competição o material necessário para a realização das partidas, composto por:

- I – Tabuleiro e peças em padrão compatível com a prática competitiva (tamanho e peso proporcionais);
- II – Relógio de xadrez digital ou analógico;
- III – Regulamento específico da modalidade.

Art. 84. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

- I – Vitória: 1,0 ponto;

II – Empate: 0,5 ponto;

III – Derrota: 0,0 ponto;

IV – W.O. (Não comparecimento): 0,0 ponto.

Parágrafo único. A classificação final será estritamente individual, estabelecida pela ordem decrescente da pontuação acumulada, sendo premiados com medalhas os atletas que ocuparem do 1º ao 3º lugar no ranking final, após a aplicação dos critérios de desempate.

Art. 85. Os atletas deverão manter uma conduta ética e respeitosa durante toda a competição, tanto em relação aos adversários quanto à equipe de arbitragem.

§ 1º É estritamente proibido analisar partidas ou conversar em voz alta na área de jogo enquanto houver rodadas em andamento.

§ 2º O atleta que utilizar termos ofensivos, gestos obscenos ou demonstrar comportamento agressivo contra adversários ou árbitros será advertido e, dependendo da gravidade (reincidência ou agressão física/verbal grave), poderá ser sumariamente desclassificado da competição.

§ 3º As decisões do árbitro principal sobre questões técnicas de jogo são soberanas no momento da partida, devendo eventuais recursos ser formalizados junto à Comissão Organizadora após o término da rodada.

Art. 86. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Xadrez e o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO VIII NATAÇÃO

Art. 87. A disputa do torneio ocorrerá em sistema de chaveamento.

Parágrafo único. O sistema de disputa poderá ser alterado, a depender do número de equipes inscritas.

Art. 88. No ato da inscrição, deverá ser informada a idade do servidor-atleta, para fins de enquadramento nas respectivas categorias.

Art. 89. Cada unidade (Reitoria ou Campus) poderá inscrever até 4 (quatro) servidores-atletas por categoria e por naipes, exceto o revezamento.

Art. 90. As provas individuais serão organizadas em cinco categorias, distribuídas da seguinte forma:

- I – 18 a 25 anos;
- II – 26 a 33 anos;
- III – 34 a 41 anos;
- IV – 42 a 49 anos;
- V – 50 anos ou mais.

Parágrafo único. Para a realização de qualquer **prova individual**, será necessária a inscrição de, no mínimo, dois servidores. Só haverá a prova na categoria se houver, no mínimo, dois atletas inscritos.

Art. 91. As provas de revezamento serão realizadas por naipe e na modalidade mista.

Art. 92. Nas provas de revezamento por naipe, os servidores-atletas poderão ser escolhidos independentemente da categoria prevista no Art. 90.

Art. 93. Nas provas de revezamento mista, a equipe deverá ser composta por 2 (dois) homens e 2 (duas) mulheres, escolhidos independentemente da categoria prevista no Art. 90.

Parágrafo único. Para as provas de revezamento, cada unidade poderá inscrever, no máximo, 2 (duas) equipes por prova.

Art. 94. A ordem dos integrantes dos revezamentos será entregue à equipe de arbitragem antes do início da prova.

Art. 95. As unidades deverão confirmar, na Reunião Técnica, a relação nominal dos servidores por prova.

Art. 96. As provas individuais serão disputadas conforme a tabela abaixo:

Provas Individuais	CATEGORIAS I a V	
	MAS	FEM
25m livre	X	X
50m livre	X	X

Art. 97. As provas de revezamentos serão disputadas conforme a tabela abaixo:

REVEZAMENTO	MAS	FEM	MISTA
Revezamento 4M X 25M	X	X	X
Revezamento 4M X 25M MEDLEY	X	X	X

Art. 98. O sistema de disputa será “final por tempo”, não havendo fase eliminatória, mesmo se ocorrer mais de uma série na prova.

Parágrafo único. Os nadadores serão distribuídos nas raias mediante sorteio.

Art. 99. No recinto da piscina, só será permitida a presença dos servidores-atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela Comissão Organizadora dos Jogos.

Art. 100. A piscina estará livre para reconhecimento e aquecimento dos servidores-atletas, em hora a ser determinada na Reunião Técnica da modalidade.

Art. 101. Os nadadores deverão comparecer à piscina com os trajes de banho adequados (**sunga ou maiô e touca**) e identificar-se à equipe de arbitragem para a confirmação de sua(s) prova(s), até vinte minutos antes do horário marcado para o início de cada etapa.

Art. 102. Os nadadores serão classificados entre os oito melhores tempos obtidos na prova.

Art. 103. As provas serão realizadas na seguinte ordem:

1. 25 metros livre feminino;
2. 25 metros livre masculino;
3. 50 metros livre feminino;
4. 50 metros livre masculino;
5. 4 x 25 metros livre feminino;
6. 4 x 25 metros livre masculino.
7. 4 x 25 metros livre misto;
8. 4 x 25 metros medley feminino;
9. 4 x 25 metros medley masculino;
10. 4 x 25 metros medley misto.

Art. 104. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Natação e o Regulamento Geral Jogos.

CAPÍTULO IX

JOGOS ELETRÔNICOS

Art. 105. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento nos três jogos disponíveis para disputa: Mortal Kombat 1, EA Sports FC 26 (antigo FIFA) e Just Dance 2026.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 106. As partidas serão transmitidas por TV ou data show disponível no campus.

Art. 107. Os árbitros fiscalizarão todo o andamento das partidas, durante as quais terão total autoridade para fazer valer o regulamento da competição e interpretar situações ou regras controversas. A interpretação do árbitro é irrevogável e não permite reclamações em nenhuma ocasião, seja durante, seja após o término da partida.

Art. 108. O árbitro terá ainda autoridade para dar avisos a um jogador, advertindo-o VERBALMENTE, caso cometa uma infração “leve”; aplicando CARTÃO AMARELO, caso cometa uma infração “média” (se o jogador receber o segundo cartão amarelo será eliminado da competição); ou ainda aplicando um CARTÃO VERMELHO, caso cometa alguma infração “GRAVE”.

Art. 109. As inscrições estarão abertas para homens e mulheres de qualquer idade e categoria.

Art. 110. Durante as partidas, os jogadores não poderão se comunicar com pessoas não envolvidas no jogo, mesmo quando houver pausas. As pessoas envolvidas na partida são os jogadores e os árbitros.

Art. 111. Os jogadores não poderão deixar o local do jogo durante a partida, sendo eliminados da competição caso o façam.

Art. 112. Não serão permitidos atrasos. Os jogadores deverão comparecer ao local de competição quinze minutos antes de sua partida. A primeira partida terá a tolerância de cinco minutos. O atleta que não se apresentar perderá por W X O.

Art. 113. O jogador que causar danos aos equipamentos fornecidos em bom estado de conservação pela organização terá que arcar com os prejuízos causados.

Art. 114. Os sistemas de disputa da competição serão os seguintes:

I - EA Sports FC 26: eliminatória dupla, no qual um competidor só é eliminado após sofrer duas derrotas.

II - Just Dance 2024: eliminatória dupla, no qual um competidor só é eliminado após sofrer duas derrotas.

III - Mortal Kombat 1: uma partida será uma melhor de 3 lutas, em sistema de eliminatória dupla, no qual um competidor só é eliminado após sofrer duas derrotas.

Art. 115. No FC 26, as partidas que terminarem empatadas serão concluídas por cobrança de pênaltis, salvo a partida final, em que será concedido o acréscimo baseado no sistema do jogo. Permanecendo o empate, ela terminará com pênaltis.

Art. 116. Nas partidas eliminatórias, o tempo de jogo será distribuído em dois tempos de cinco minutos, totalizando dez minutos. A partida final terá a duração de dois tempos de dez minutos, totalizando vinte minutos de jogo.

Art. 117. A lista completa de músicas da edição 2026 do Just Dance pode ser conferida [aqui](#).

I - A música da partida será escolhida utilizando o sistema de sorteio do jogo, considerando o conjunto de opções válidas.

II - Na primeira fase da competição (início até as quartas), as músicas serão sorteadas entre as opções das dificuldades Fácil e Média. Na segunda fase (semifinais e final), as músicas serão sorteadas apenas entre as opções das dificuldades Difícil e Extrema.

Art. 118. À organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Art. 119. Os jogadores deverão respeitar rigorosamente este regulamento, cuidar do material usado e fazer um jogo justo.

Art. 120. O jogador deverá checar os controles do jogo antes das partidas, tendo três minutos para organizar taticamente sua equipe. Durante o intervalo, será concedido o tempo de três minutos para ambos os jogadores organizarem seus controles/equipes.

Parágrafo único. Será permitido ao jogador levar um controle de sua preferência, desde que seja compatível com a plataforma.

Art. 121. Durante a partida não será permitido “PAUSA” sem autorização prévia do árbitro, e os jogadores não poderão falar com o objetivo de atrapalhar o adversário.

Art. 122. A classificação final obedecerá à ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisadas as três maiores pontuações.

Art. 123. Cada jogador é responsável por levar seu controle.

Art. 124. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO X

DOMINÓ-DUPLA

Art. 125. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 126. As duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas.

Parágrafo único. Os participantes da modalidade dominó em duplas poderão competir em outras modalidades dos jogos, não havendo, contudo, alteração na programação oficial para aguardar atletas envolvidos em disputas simultâneas.

Art. 127. Cada confronto será disputado em partida única de 200 (duzentos) pontos, sendo considerada vencedora a dupla que atingir primeiro a pontuação estabelecida.

Art. 128. Cada jogada deverá ser realizada no prazo máximo de 30 (trinta) segundos. O descumprimento desse prazo acarretará em penalidade de 10 (dez) pontos em favor da dupla adversária

Art. 129. O árbitro será a autoridade máxima da partida, competindo-lhe embaralhar as pedras, conduzir o jogo e registrar a pontuação solicitada pelas duplas.

§ 1º A saída inicial caberá à dupla que possuir a “carroça de sena”.

§ 2º Nas rodadas seguintes, a saída será realizada pela dupla vencedora da rodada anterior, podendo iniciar com qualquer carroça.

Art. 130. Antes do início de cada partida, o árbitro deverá questionar os competidores sobre a existência de 4 (quatro) ou 5 (cinco) carroças em mãos. Não havendo manifestação, a partida terá prosseguimento normal.

Art. 131. As pedras deverão permanecer obrigatoriamente sobre a mesa, organizadas em fileira ou em cruz a partir da carroça inicial.

§ 1º. O jogador que estiver de saída e não possuir carroça para iniciar a partida sofrerá penalidade de 20 (vinte) pontos em favor da dupla adversária.

§ 2º. O jogador que iniciar a rodada e não conseguir “bater” sofrerá penalidade de 20 (vinte) pontos em favor da dupla adversária.

§ 3º. A dupla que encerrar a rodada “batendo” com carroça receberá bonificação de 20 (vinte) pontos.

Art. 132. A jogada será considerada válida a partir do momento em que a pedra for colocada sobre a mesa e solta pelo jogador.

Parágrafo único. O jogador que expuser uma pedra incompatível com a sequência da jogada será penalizado com 20 (vinte) pontos em favor da dupla adversária.

Art. 133. O jogador que iniciar a partida com 4 (quatro) carroças e optar por jogar poderá receber bonificação de 40 (quarenta) pontos, caso consiga utilizá-las durante a rodada.

§ 1º. Caso o jogador não consiga utilizar as 4 (quatro) carroças, sua dupla sofrerá penalidade de 40 (quarenta) pontos em favor da dupla adversária.

§ 2º. Caso o jogador opte por não jogar com as 4 (quatro) carroças, sua dupla sofrerá penalidade de 20 (vinte) pontos em favor da dupla adversária.

Art. 134. O jogador que iniciar a partida com 5 (cinco), 6 (seis) ou 7 (sete) carroças receberá automaticamente bonificação de 50 (cinquenta), 60 (sessenta) ou 70 (setenta) pontos, respectivamente, caso opte por jogar. Em caso de devolução das pedras, o jogo será mexido novamente sem nenhum prejuízo de pontuação.

Parágrafo único. Caberá ao árbitro conferir as carroças apresentadas pelo jogador, registrar a pontuação correspondente e dar prosseguimento à partida.

Art. 135. Será permitido jogar com qualquer quantidade de carroças ou pedras do mesmo naipe. Caso o jogador não possua pedra compatível para dar sequência à jogada, deverá realizar o “passe”, acarretando penalidade de 10 (dez) pontos em favor da dupla adversária.

Parágrafo único. Não será admitida a jogada denominada “sombra”.

Art. 136. O jogador que conseguir passar todos os adversários poderá declarar “50”, recebendo bonificação de 50 (cinquenta) pontos.

§ 1º Caso a declaração de “50” seja feita de forma indevida, a dupla será penalizada com 50 (cinquenta) pontos em favor da dupla adversária.

§ 2º Caso o jogador encerre a rodada (“feche o jogo”) por meio de lance de 50, sua dupla receberá 50 (cinquenta) pontos, sendo atribuída igual penalidade à dupla adversária.

Art. 137. O jogador que fechar o jogo de forma obrigatória sofrerá penalidade de 30 (trinta) pontos em favor da dupla adversária.

Parágrafo único. Caso o fechamento do jogo ocorra de forma intencional, a penalidade será de 50 (cinquenta) pontos. Após o encerramento da rodada, as duplas deverão realizar a contagem das pedras restantes, pagando a diferença de pontos a dupla que obtiver a menor pontuação.

Art. 138. O jogador que realizar “passe” possuindo pedra compatível para a jogada será penalizado com 50 (cinquenta) pontos em favor da dupla adversária.

Art. 139. O sistema de disputa será realizado em rodízio simples, podendo ocorrer em chave única ou em múltiplas chaves, conforme o número de duplas inscritas.

Parágrafo único. Em caso de empate na classificação, os critérios de desempate serão, sucessivamente:

- I – Confronto direto;
- II – Maior número de vitórias;
- III – Maior soma de pontos obtidos nas partidas disputadas.

Art. 140. Não será permitida a substituição de jogadores durante a competição.

§ 1º. A final será disputada em série melhor de 3 (três) partidas (de 200, duzentos, pontos), sendo declarada campeã a dupla que conquistar 2 (duas) vitórias.

§ 2º. A disputa pelo 3º (terceiro) lugar será realizada em partida única. Vence quem marcar um total de 200 (duzentos) pontos.

Art. 141. Não poderá haver qualquer tipo de comunicação (visual, gestual, verbal) entre os parceiros durante o jogo.

Art. 142. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO XI

DAMA

Art. 143. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

Parágrafo único. Poderá ocorrer mudança no sistema de disputa, dependendo do número de equipes.

Art. 144. A partida terá duração de 15 minutos x 15 minutos, sendo controlada pelo relógio de xadrez. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário. O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra. Se o jogador a quem cabe efetuar o lance tocar em uma de suas peças, deverá jogá-la.

Art. 145. A captura é obrigatória, não existindo o sopro.

Art. 146. Será considerado vencedor o jogador que capturar todas as peças do adversário.

Art. 147. Será considerado perdedor o jogador cujo tempo acabar sem que tenha capturado todas as peças do adversário.

Art. 148. A competição é individual, e cada unidade/*campus* pode inscrever até cinco servidores-atletas.

Art. 149. Os servidores/atletas não poderão abandonar a competição antes do término da partida, o que implicará suspensão automática se isso ocorrer.

Art. 150. A Comissão Organizadora dos Jogos disponibilizará à competição o material abaixo:

I – Tabuleiro;

II – Regras Oficiais;

III – Relógio de xadrez.

Art. 151. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 2 pontos;

III – Derrota: 1 ponto;

IV – *W X O*: 0 ponto.

Parágrafo único. A classificação final obedecerá à ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisadas as três maiores pontuações.

Art. 152. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Jogo de Damas e o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO XII

CORRIDA PEDESTRE 3.200 METROS

Seção I

Do Formato de Disputa e Categorias

Art. 153. A disputa ocorrerá em largada única, com classificação por faixas etárias nas seguintes classes: CLASSE I (18 a 29 anos), CLASSE II (30 a 34 anos), CLASSE III (35 a 39 anos), CLASSE IV (40 a 44 anos), CLASSE V (45 a 49 anos), CLASSE VI (50 a 54 anos), CLASSE VII (55 a 59 anos), CLASSE VIII (60 a 64 anos), CLASSE IX (65 a 69 anos) e CLASSE X (70 anos ou mais). Adicionalmente, a Comissão Organizadora poderá, a seu exclusivo critério, decidir pela premiação com troféus para os 5 (cinco) primeiros colocados na categoria absoluta, em ambos os naipes.

Parágrafo único. A idade do atleta será definida com base no ano civil, considerando aquela a ser completada até 31/12/2026. A classificação de todas as classes, assim como da categoria absoluta, será definida por ordem de chegada (tempo bruto). Entende-se como categoria absoluta a classificação geral da prova, composta pelos primeiros atletas a cruzarem a linha de chegada, independentemente da classe etária a que pertençam.

Seção II

Das Inscrições

Art. 154. Não há limite para o número de atletas inscritos por Campus na competição.

Seção III

Do Percurso e Localização

Art. 155. A corrida ocorrerá em um circuito de 3.200 metros, com largada e chegada no IFRR-Campus Boa Vista Zona Oeste (bairro Laura Moreira), incluindo vias do Loteamento Manaíra 3, conforme mapa do Art. 162. O percurso será montado e demarcado por equipe designada pela Comissão dos JINTS, contando com o suporte de staffs e fiscais ao longo do trajeto. A Comissão poderá, por motivo de força maior, determinar a alteração do local, informando os participantes antecipadamente.

Seção IV

Da Vestimenta e Calçados

Art. 156. O atleta deverá utilizar obrigatoriamente calçados fechados (tênis) e vestimenta adequada para corrida, sendo vedada a participação com calçados abertos, descalço ou com trajes que comprometam a segurança.

Seção V

Do Cronograma e Concentração

Art. 157. A corrida será realizada entre os dias 26 a 28 de agosto de 2026, com horário de concentração às 6h, no Campus CBVZO.

Seção VI

Da Largada e Tempo Limite de Tolerância

Art. 158. A prova terá largada única para ambos os naipes, englobando todas as classes simultaneamente, a partir das 06h30.

§ 1º Será admitido um tempo limite de 05 (cinco) minutos para que o atleta realize a sua largada após o sinal sonoro oficial.

§ 2º O atleta que não cruzar a linha de largada dentro deste intervalo de 05 minutos será impedido de iniciar a prova e estará automaticamente desclassificado, visando a segurança do percurso e o cumprimento do cronograma de liberação das vias públicas.

§ 3º A data, o local e o horário serão definidos e divulgados oportunamente pela organização, cabendo aos chefes de delegação informar os atletas acerca das informações oficiais da competição.

Seção VII

Da Identificação por Classes

Art. 159. Para facilitar a fiscalização e a conferência da ordem de chegada por faixa etária, a Comissão Organizadora poderá utilizar elementos de identificação visual distintos para cada classe.

Parágrafo único. Além do número de peito obrigatório, os atletas poderão receber senhas, pulseiras ou marcações específicas nos postos de controle ao longo do percurso, sendo a ausência destes itens motivo para desclassificação imediata no ato da apuração.

Seção VIII

Das Condições Climáticas

Art. 160. A prova será realizada independentemente das condições climáticas, desde que estas não comprometam a segurança dos participantes e da equipe organizadora.

Seção IX

Das Infrações e Desclassificações

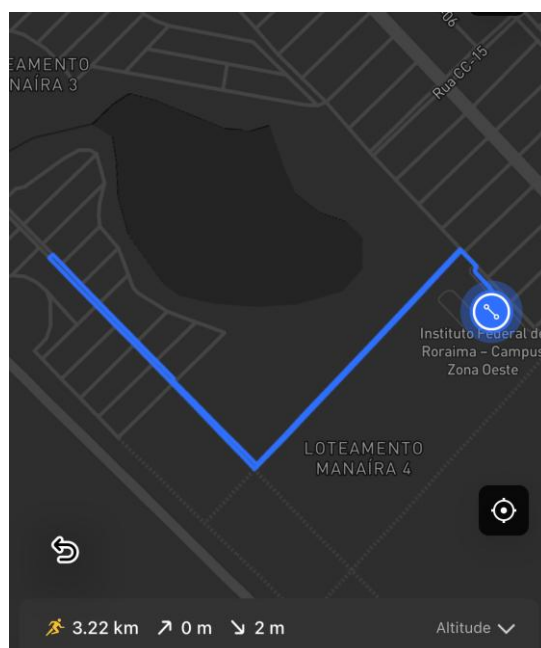
Art. 161. Será desclassificado o atleta que:

- a) Não cumprir o Percurso;
- b) Largar antes da autorização do diretor da Prova;
- c) Não fixar o número de identificação na parte frontal da camiseta (entre o peito e o abdômen) ou mantê-lo obstruído;
- d) Dificultar a ação de outros concorrentes;
- e) Chegar sem o número de identificação;
- f) Apresentar durante a corrida conduta antidesportiva;
- g) Cortar caminho e similares;
- h) Desacatar outro atleta, o público, a arbitragem ou os organizadores.

Seção X

Do Mapa do Percurso

Art. 162. O percurso será definido conforme o mapa a seguir:



Seção XI

Da Premiação

Art. 163. A premiação consistirá em medalhas para os classificados do 1º ao 3º lugar de cada CLASSE, em ambos os naipes (masculino e feminino).

Seção XII

Da Aptidão Física e Direito de Imagem

Art. 164. Ao se inscreverem no evento, os participantes estarão automaticamente se declarando aptos fisicamente e devidamente preparados para participarem da corrida, isentando-se a Comissão Organizadora de quaisquer problemas de saúde que porventura ocorram a eles em função da participação no evento, bem como declaram conhecedores do item deste regulamento e com os quais concordam integralmente. Outrossim, autorizam a Comissão Organizadora a utilizar, de forma gratuita, sua imagem e voz capturadas em fotos ou vídeos para fins de divulgação e registro do evento em qualquer mídia. Os participantes declaram-se, ainda, conhecedores de todos os itens deste regulamento, com os quais concordam integralmente.

Seção XIII

Da Suspensão por Força Maior

Art. 165. A Comissão Organizadora poderá suspender a qualquer momento o evento por questões de segurança pública, atos públicos, vandalismo e/ou motivos de força maior.

Seção XIV

Dos Recursos e Protestos

Art. 166. Reclamação e Protesto – Quaisquer Reclamações ou Protestos só serão aceitos por escrito diretamente ao Coordenador Geral do evento até 15 minutos após a divulgação do resultado oficial.

Seção XV

Dos Casos Omissos

Art. 167. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO XIII

ATLETISMO - PROVAS DE VELOCIDADE E REVEZAMENTO MISTO

Seção I

Das Modalidades, Inscrições e Composição de Equipes

Art. 168. A competição seguirá as regras da World Athletics (WA), salvo o disposto neste regulamento, abrangendo as modalidades individuais de 100m rasos e 400m rasos (masculino e feminino) e a modalidade coletiva de revezamento 4x200m misto. Nas modalidades individuais, o número de inscritos por Campus é livre, porém, cada atleta poderá participar de apenas uma modalidade individual, podendo também (opcionalmente) integrar a equipe de revezamento. Para a prova de revezamento 4x200m misto, as equipes deverão ser compostas obrigatoriamente por 02 (dois) atletas do sexo masculino e 02 (duas) atletas do sexo feminino, sendo permitido que cada Campus inscreva até 02 (duas) equipes, desde que um atleta participante de uma equipe não participe da outra.

Seção II

Da Uniformização e Identificação dos Atletas

Art. 169. Nas provas de revezamento, os atletas deverão competir, preferencialmente, com a camiseta oficial de seu respectivo Campus. Caso não possuam camiseta padronizada, será obrigatório o uso de coletes da mesma cor entre os quatro integrantes da equipe, a fim de facilitar a identificação pela arbitragem durante as trocas de bastão. Nas modalidades individuais, a padronização é recomendada, mas não obrigatória. Não haverá obrigatoriedade de padronização para as peças inferiores (bermudas ou shorts), desde que sejam adequadas à prática esportiva.

Seção III

Do Uso de Calçados e Equipamentos

Art. 170. É obrigatório o uso de calçados adequados para a prática do atletismo durante todas as provas, sendo permitida a utilização de tênis esportivos fechados ou sapatilhas de pregos específicas para atletismo.

Parágrafo único. No caso do uso de sapatilhas, os pregos não deverão exceder o comprimento de 09 (nove) milímetros, a fim de preservar a integridade da pista sintética e garantir a segurança dos demais competidores.

Seção IV

Do Sistema de Disputa e Critérios de Classificação

Art. 171. As provas de 100m, 400m e o Revezamento 4x200m Misto serão disputadas em baterias, sem a realização de finais, sendo a classificação determinada exclusivamente pela comparação dos tempos cronometrados em todas as séries realizadas (Final por Tempo). O ranking final será estabelecido pela ordem crescente dos tempos, de modo que o atleta ou equipe que registrar a menor marca será declarado vencedor; em caso de empate rigoroso nos centésimos de segundo entre atletas que ocupem posições de pódio, ambos serão declarados empatados e receberão a mesma premiação/pontuação.

Seção V

Dos Procedimentos Técnicos de Pista e Largada

Art. 172. As disputas ocorrerão na pista de atletismo do Parque Anauá, utilizando as 08 (oito) raias disponíveis, onde todas as largadas, tanto nas modalidades individuais (100m e 400m) quanto no revezamento 4x200m, exigirão obrigatoriamente o uso de blocos de partida (apoio de pés). Nas provas de 100m e 400m rasos, o atleta deverá obrigatoriamente manter-se em sua raia do início ao fim do percurso. No caso do revezamento 4x200m misto, a ordem de corrida entre os dois atletas do sexo masculino e as duas do sexo feminino será de livre escolha, sendo obrigatório manter-se na raia original até o final da segunda curva, ficando o percurso livre para disputa na raia interna apenas após esse trecho, conforme a sinalização da linha de compensação e orientação da arbitragem.

Seção VI

Das Categorias, Naipes e Premiação

Art. 173. A premiação das modalidades individuais de 100m e 400m rasos será realizada do 1º ao 3º lugar por faixas etárias, apuradas separadamente dentro de cada naipe (masculino e feminino), considerando a idade que o atleta completará até 31 de dezembro de 2026 nas categorias: A (até 29 anos), B (30-39), C (40-49), D (50-59) e E (60 anos ou mais). As baterias de largada individuais poderão misturar atletas de diferentes naipes e idades para otimizar o preenchimento das raias, mas a classificação final respeitará estritamente a divisão por sexo e faixa etária. Já para a prova de revezamento 4x200m misto, a premiação ocorrerá do 1º ao 3º lugar apenas na categoria Geral, sem divisão por idade, consagrando as equipes que registrarem os três melhores tempos da prova.

Seção VII

Das Infrações, Conduta e Desclassificações

Art. 174. Durante a corrida, os atletas deverão respeitar as delimitações das raias e os procedimentos de largada, sob as seguintes condições:

- I. Nas provas de 100m, 400m e na fase inicial do revezamento, o atleta que pisar fora de sua raia sem prejudicar outro competidor receberá uma advertência; caso a invasão resulte em vantagem técnica ou obstrução de um adversário, o atleta ou equipe será desclassificado.
- II. Será permitida apenas 01 (uma) largada falsa por bateria (independente de quem a cometa), que será sinalizada com advertência geral. Qualquer atleta que realizar uma segunda largada falsa na mesma bateria será automaticamente desclassificado da prova.
- III. O atleta que obstruir, empurrar ou de qualquer forma atrapalhar intencionalmente o progresso de um adversário será eliminado da modalidade, não sendo computado seu tempo para o ranking final.
- IV. No revezamento 4x200m misto, a equipe deve carregar o bastão na mão do início ao final da prova. A queda do bastão não desclassifica a equipe, desde que o atleta que o derrubou o recupere sem invadir raias adjacentes ou atrapalhar os demais competidores.

- V. A transferência do bastão deverá ocorrer obrigatoriamente dentro da Zona de Transição (30 metros); o servidor receptor deverá aguardar posicionado dentro desta zona, podendo realizar a recepção parado ou em movimento, desde que a troca completa seja efetuada estritamente dentro dos limites demarcados, sob pena de desclassificação imediata da equipe.

Seção VIII

Das Obstruções e Direitos do Prejudicado

Art. 175. Nos casos em que a arbitragem constatar que um atleta ou equipe foi prejudicado por interferência irregular de outro competidor, serão aplicadas as disposições previstas nos incisos I e II a seguir.

- I. Modalidades Individuais (100m e 400m): Caso um atleta seja comprovadamente prejudicado por invasão de raia ou obstrução física de um adversário, o infrator será desclassificado. O atleta prejudicado terá o direito de realizar uma nova corrida, podendo ser encaixado em uma raia livre de bateria subsequente ou realizar uma corrida individual (sozinho em pista) ao final das baterias para registro de seu tempo oficial.
- II. Revezamento 4x200m Misto: Caso uma equipe seja obstruída por outra (colisões na zona de transição, queda de bastão de terceiros ou invasão na linha de quebra), a equipe infratora será desclassificada. A equipe prejudicada terá o direito de repetir a prova, podendo correr em uma vaga de bateria posterior ou, caso não haja disponibilidade, realizar a corrida isolada em pista ao final do cronograma para marcação de tempo.

Seção IX

Da Substituição de Integrantes da Equipe de Revezamento

Art. 176. Em caso de ausência de um dos integrantes da equipe de revezamento no dia de realização da prova por motivo de doença, contusão, dentre outros relacionados à saúde, fica autorizada a substituição do mesmo por outro atleta do Campus presente no evento.

Parágrafo único. A substituição deverá ser comunicada à Comissão Técnica em até 1h de antecedência de início da etapa.

Seção X

Dos Recursos e Protestos

Art. 177. Reclamação e Protesto - Quaisquer Reclamações ou Protestos só serão aceitos por escrito diretamente ao Coordenador Geral do evento até 15 minutos após a divulgação do resultado oficial.

Seção XI

Dos Casos Omissos

Art. 178. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2026.

CAPÍTULO XIV

BASQUETE 3X3

Seção I

Disposições Preliminares

Art. 179. A competição de Basquete 3x3 dos Jogos de Integração dos Servidores do Instituto Federal de Roraima — JINTS/IFRR 2026 será realizada de acordo com o Regulamento Geral dos Jogos, com este Regulamento Específico e, subsidiariamente, com as regras oficiais vigentes da FIBA 3x3.

Art. 180. O Basquete 3x3 será disputado em meia quadra, com uma cesta, por duas equipes compostas por três atletas em quadra, admitindo-se até um substituto por equipe, conforme o formato oficial da modalidade adotado pela FIBA 3x3.

Art. 181. Os casos omissos, as situações excepcionais de infraestrutura e as dúvidas de interpretação serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora, ouvido o responsável técnico da modalidade, sempre que necessário, observadas as regras oficiais da FIBA 3x3.

Seção II

Das Inscrições, Equipes e Uniformes

Art. 182. Cada equipe poderá inscrever até quatro atletas, sendo três titulares e um substituto.

Parágrafo único. Para o início da partida, cada equipe deverá apresentar, obrigatoriamente, três atletas aptos a jogar. A equipe que não apresentar o número mínimo de atletas no horário regulamentar será considerada ausente, aplicando-se o W.O., salvo deliberação diversa da Comissão Organizadora em razão de caso fortuito ou força maior.

Art. 183. As substituições poderão ocorrer em qualquer situação de bola morta, antes do check-ball, sem necessidade de autorização prévia da arbitragem ou da mesa, desde que realizadas de forma ordenada e na área indicada para substituição, conforme orientação da equipe de arbitragem.

Art. 184. Os atletas deverão utilizar uniforme/camisa padronizada e, preferencialmente, numerada. Caso haja coincidência de cores entre as equipes, a Comissão Organizadora poderá determinar o uso de coletes ou outra forma de identificação.

Art. 185. Os atletas deverão competir devidamente calçados, com tênis apropriado para a prática esportiva, não sendo permitido jogar descalço, com calçado inadequado ou com acessório que ofereça risco aos participantes.

Seção III

Da Quadra, Bola e Equipamentos

Art. 186. A partida será disputada em meia quadra, em uma única cesta. A quadra oficial de Basquete 3x3 possui 15 metros de largura por 11 metros de comprimento, com linha de lance livre, arco de dois pontos e semicírculo de não carga, quando disponíveis.

§ 1º Como adaptação aos espaços disponíveis nos JINTS/IFRR 2026, poderá ser utilizada meia quadra de basquetebol convencional, desde que estejam identificadas, de modo suficiente, a área restritiva, a linha de lance livre e a linha de dois pontos.

§ 2º Na ausência de marcação oficial completa, a Comissão Organizadora, antes do início da competição, deverá definir e comunicar aos representantes das equipes quais marcações serão utilizadas para a linha de dois pontos, para a cobrança de lances livres e para o reinício de jogo.

Art. 187. A bola recomendada é a bola oficial de Basquete 3x3, correspondente ao tamanho 6 com peso aproximado de bola tamanho 7, conforme padrão da modalidade.

Parágrafo único. Caso a bola oficial 3x3 não esteja disponível, a Comissão Organizadora poderá utilizar bola de basquetebol convencional em boas condições, preferencialmente tamanho 6 ou 7, devendo essa adaptação ser informada às equipes antes do início dos jogos.

Seção IV

Do Sistema de Disputa e Pontuação na Classificação

Art. 188. A disputa do torneio ocorrerá, preferencialmente, em forma de chaveamento.

Parágrafo único. O sistema de disputa poderá ser alterado pela Comissão Organizadora conforme o número de equipes inscritas, podendo ser adotada fase classificatória em grupos, eliminatória simples, cruzamento olímpico ou outro formato definido na Reunião Técnica.

Art. 189. Para efeito de classificação, quando houver fase de grupos, a pontuação será atribuída da seguinte forma:

I – Vitória: 3 pontos;

III – Derrota: 1 ponto;

IV – W.O a favor da equipe presente: 3 pontos.

V - W.O contra a equipe ausente: 0 ponto.

Art. 190. Em caso de empate entre duas ou mais equipes na fase classificatória, serão adotados, nesta ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Confronto direto, quando aplicável;
- II. Maior número de vitórias;
- III. Maior saldo de pontos nos jogos da fase;
- IV. Maior número de pontos marcados nos jogos da fase;
- V. Menor número de pontos sofridos nos jogos da fase;
- VI. Menor número de faltas antidesportivas técnicas e desqualificantes;
- VII. Sorteio

Seção V

Da Duração, Pontuação do Jogo e Prorrogação

Art. 191. Cada partida terá duração regulamentar de 10 minutos.

§ 1º Vencerá a partida a equipe que alcançar primeiro 21 pontos durante o tempo regulamentar, ou a equipe que estiver à frente no placar ao término dos 10 minutos.

§ 2º Como adaptação operacional, caso não haja placar eletrônico ou cronômetro específico, a cronometragem poderá ser feita pela mesa de controle, com informação verbal clara às equipes e à arbitragem.

Art. 192. A pontuação será computada da seguinte forma: arremessos convertidos dentro do arco valerá 1 ponto; lances livres convertidos valerá 1 ponto; arremessos convertidos atrás do arco valerão 2 pontos.

Art. 193. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, haverá intervalo de 1 minuto antes da prorrogação. Na prorrogação, vencerá a equipe que marcar primeiro 2 pontos, não sendo necessária diferença de dois pontos.

Parágrafo único. A equipe que iniciou a partida com a posse de bola iniciará a prorrogação defendendo, nos termos da regra FIBA 3x3.

Seção VI

Do Início, Reinício e Posse de Bola

Art. 194. A primeira posse de bola será definida por sorteio. A equipe vencedora do sorteio poderá escolher iniciar a partida com a posse de bola ou deferir a posse inicial ao adversário, garantindo para si a primeira posse em eventual prorrogação.

Art. 195. Toda situação de início ou reinício de posse após bola morta será realizada por meio de check-ball, na região superior da quadra, atrás da linha de dois pontos.

§ 1º O check-ball ocorrerá mediante passe limpo da defesa para o ataque, após ambos os jogadores estarem posicionados de forma adequada.

§ 2º Após cesta convertida, a equipe que sofreu a cesta deverá reiniciar imediatamente a posse, não havendo pausa automática para reposição lateral ou de fundo.

Art. 196. Em toda mudança de posse de bola, a equipe que recuperar a posse deverá limpar a bola, conduzindo-a ou passando-a para trás da linha de dois pontos antes de tentar pontuar. Considera-se a bola limpa quando o atleta com posse não estiver com nenhum dos pés dentro do arco ou sobre a linha do arco.

Art. 197. Em situações de bola presa, a posse será concedida à equipe defensora.

Seção VII

Do Relógio de Arremesso e Adaptação Operacional

Art. 198. A equipe em posse de bola deverá tentar o arremesso dentro de 12 segundos, conforme a regra oficial FIBA 3x3.

§ 1º Havendo relógio de arremesso, ele será operado pela mesa de controle e reiniciado conforme as situações previstas nas regras oficiais.

§ 2º Na ausência de relógio de arremesso, fica adotada a seguinte adaptação: a arbitragem ou a mesa de controle realizará contagem verbal ou sinalização clara dos segundos finais, preferencialmente a partir de 7 segundos, podendo punir a demora excessiva com perda de posse.

§ 3º A adaptação prevista no § 2º tem caráter exclusivamente operacional e não altera a obrigação da equipe de jogar de forma dinâmica, em conformidade com o espírito da modalidade.

Seção VIII

Dos Tempos Técnicos, Arbitragem e Mesa

Art. 199. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 30 segundos, que somente poderá ser concedido em situação de bola morta.

Parágrafo único. O pedido de tempo deverá ser solicitado por atleta em quadra ou substituto, respeitada a regra de que não haverá orientação técnica externa durante o jogo, salvo autorização expressa da Comissão Organizadora em razão de adaptação local.

Art. 200. A equipe de arbitragem será composta, preferencialmente, por até dois árbitros de quadra e por equipe de mesa responsável por súmula, placar e cronômetro.

Parágrafo único. Como adaptação aos recursos disponíveis, a Comissão Organizadora poderá designar número reduzido de oficiais, desde que sejam garantidos o controle do tempo, do placar, das faltas coletivas e da ordem das partidas.

Seção IX

Das Faltas e Penalidades

Art. 201. Todas as faltas comuns dos atletas serão registradas como faltas de equipe. As faltas técnicas, antidesportivas e desqualificantes deverão ser registradas também para o atleta infrator, quando aplicável.

Art. 202. A partir da 7ª falta coletiva da equipe, serão concedidos 2 lances livres à equipe adversária. A partir da 10ª falta coletiva, serão concedidos 2 lances livres e a posse de bola à equipe adversária. Não haverá lances livres por falta ofensiva comum.

Art. 203. A falta técnica corresponderá a uma falta de equipe e concederá 1 lance livre à equipe adversária.

Art. 204. A falta antidesportiva corresponderá a duas faltas de equipe e concederá 2 lances livres à equipe adversária. A segunda falta antidesportiva do mesmo atleta implicará desqualificação do jogo, sem prejuízo de outras medidas disciplinares.

Art. 205. A falta desqualificante implicará exclusão imediata do atleta ou membro de equipe, concessão de 2 lances livres e posse de bola à equipe adversária, além de encaminhamento do caso à Comissão Organizadora ou Comissão Disciplinar, quando houver.

Art. 206. A conduta de retardar o jogo, inclusive deixar de recolher a bola após cesta sofrida ou afastar deliberadamente a bola para interromper o ritmo da partida, poderá gerar advertência e, em caso de reincidência, falta técnica.

Seção X

Das Disposições Disciplinares e Finais

Art. 207. Não será permitida conduta antidesportiva, agressão verbal ou física, intimidação, discriminação, provocação excessiva ou qualquer comportamento incompatível com os objetivos de integração dos JINTS/IFRR 2026.

Art. 208. O atleta desqualificado ou expulso deverá retirar-se da área de jogo e poderá ser suspenso preventivamente da partida seguinte, sem prejuízo de análise pela Comissão Organizadora ou Comissão Disciplinar.

Art. 209. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos, aplicando-se, quando pertinente, as regras oficiais da FIBA 3x3 e as normas do Regulamento Geral dos JINTS/IFRR 2026.

COMISSÃO CENTRAL DOS JINTS-IFRR-2026

PORTARIA Nº 1035/GAB-REITORIA/IFRR, DE 24 DE MARÇO DE 2026