



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 2025
(JINTS-IFRR 2025)**

Boa Vista-RR



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

EQUIPE DE ELABORAÇÃO

JOSLEY MAYCON DE SOUSA NÓBREGA – **CAB - Presidente**

ADELSON ALVES DE LIMA JÚNIOR - **CNP**

ADRIANA SILVA MOTA - **REITORIA**

ANARIA DE SOUZA SANTOS - **CBV**

ANDERSON MENEZES DE ALCANTARA - **CAM**

ANTONIO EVALDO SOARES - **REITORIA**

ARLESSON OLIVEIRA SANTOS - **CAM**

CAIO FELIPE FONSECA DO NASCIMENTO - **CBVZO**

DAVID RICARDO DE SOUZA SILVA - **REITORIA**

ELIOENAI CARNEIRO DA FONSECA - **REITORIA**

FAGNER FELIPE LIMA BEZERRA - **CAB**

FREDSON DA COSTA RIBEIRO - **CBV**

HALYSON DAVID BEZERRA SANTOS - **CAM**

JAYNE DE CASTRO THOMÉ- **REITORIA**

JOSÉ GABRIEL RIBEIRO FIGUEIREDO - **REITORIA**

NATÃ RIBEIRO GUIMARÃES - **CBV**

REBECA LOPES SILVA - **REITORIA**

VANESSA RUFINO VALE VASCONCELOS - **CNP**

VILMAR COSTA SILVA - **CNP**



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

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-REITORA 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

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* NOVO PARAÍSO

Vanessa Rufino Vale Vasconcelos

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* AMAJARI

Rodrigo Luiz Neves Barros

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* ZONA OESTE

Isaac Sutil da Silva

DIRETOR-GERAL DO *CAMPUS* BONFIM

Tomas Armando Del Pozo Hernandez



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

SUMÁRIO

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	5
CAPÍTULO II - FUTSAL.....	5
CAPÍTULO III - QUEIMADA.....	7
CAPÍTULO IV - TÊNIS DE MESA.....	11
CAPÍTULO V - VOLEIBOL DE QUADRA.....	14
CAPÍTULO VI - VÔLEI DE PRAIA.....	15
CAPÍTULO VII - XADREZ.....	16
CAPÍTULO VIII - NATAÇÃO.....	18
CAPÍTULO IX - JOGOS ELETRÔNICOS.....	21
CAPÍTULO X - DOMINÓ-DUPLA.....	23
CAPÍTULO XI - DAMA.....	26
CAPÍTULO XII - CORRIDA PEDESTRE CROSS COUNTRY.....	27
CAPÍTULO XIII - REVEZAMENTO 4X100.....	29



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

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 2025** e neste Regulamento.

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

CAPÍTULO II - FUTSAL

Art. 3º A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 4º. Cada equipe poderá inscrever um total de 12 (doze) atletas, sendo (05 titulares e 07 reservas).

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

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.

Art. 7º Para os critérios de desempate entre duas ou mais equipes, será



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

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 o jogador receba dois cartões amarelos em dois jogos diferentes da sua equipe, será automaticamente suspenso da próxima partida na mesma etapa. 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.

Art. 10º 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



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

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 é de forma retangular e compreende uma área de jogo que mede 18 metros de comprimento por 9 metros de largura.

Parágrafo único. As linhas fazem parte da quadra de jogo. Caso o jogador saia dos limites da quadra, além da linha, para desviar-se da bola, será considerado “queimado”.

Art. 17. A partida terá duração de dois tempos/*sets* de dez minutos, com um minuto de intervalo para a troca de quadra.

Parágrafo único. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

Art. 18. Vencerá um tempo/set a equipe que, decorridos os minutos regulamentados, “queimar” o maior número de jogadores, ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem jogadores em quadra.

Art. 19. Será vencedora a equipe que ganhar dois tempos/*sets*. Em caso de



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

empate, ou seja, um tempo/*set* para cada equipe, serão realizados sets com o tempo de três minutos até se estabelecer 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 – Tempos/*sets average*;

IV – Pontos *average*;

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



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

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.



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

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/set, 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).



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

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. Cada equipe deverá padronizar seus equipamentos pelo menos com camisas de mesmo modelo.

Art. 50. Não será permitido jogar descalço nem com bermudas ou *shorts 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;



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

II – Individual feminino;

III - Duplas mistas

Art. 54. Cada unidade poderá inscrever até três atletas em cada naipe, podendo formar uma duplas mistas para cada Campus;

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

Art. 56. Os critérios de desempate utilizados na fase de grupos serão os dispostos na seguinte ordem:

I – O confronto direto (CD);

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

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

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) saques alternadamente. Em caso de empate a partir do 10º ponto, cada atleta executará apenas 01 (um) saque 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.

Art. 58. A competição de duplas mistas ocorrerá da seguinte forma:

I. A competição será disputada em sistema eliminatório simples.



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

II. Os jogos serão realizados em melhor de 3 sets de 11 pontos cada.

III. A ordem do saque e recepção entre os membros da dupla deve ser alternada a cada set.

IV. Em cada ponto, os membros da dupla devem alternar os golpes obrigatoriamente.

V. O saque deverá ser feito obrigatoriamente do lado direito do sacador para o lado direito do recebedor, cruzando a mesa diagonalmente.

VI. Caso o saque seja feito de forma incorreta, o ponto será automaticamente atribuído à dupla adversária.

VII- O saque deve ser executado atrás da superfície da mesa de jogo, para qualquer lugar da mesa do adversário. NÃO VALE DAR SAQUE PRESO E NEM OCULTAR A BOLINHA. A bola, no momento do saque, tem que estar apoiada na palma da mão e lançada para cima, pelo menos 16 cm de altura, antes de ser golpeada.

VIII- 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.

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

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

Art. 59. Não será permitido o uso dos uniformes (camisa, bermuda, *shorts* ou saia) cuja cor básica seja BRANCA ou LARANJA, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Art. 60. Não será permitido o uso de raquetes sem cobertura (borracha).

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

Art. 61. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.



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

CAPÍTULO V - VOLEIBOL DE QUADRA

Art. 62 A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 63. 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. 64. 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. 65. 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.



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

Art. 66. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- I – Confronto direto;
- II – Maior número de vitórias;
- III – *Sets average*;
- IV – Pontos *average*;
- V – Sorteio.

Art. 67. Será obrigatório o uso de uniforme/camisa padronizada e numerada.

Art. 68. Os atletas deverão estar devidamente calçados, não sendo permitido competir descalço.

Art. 69. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO VI - VÔLEI DE PRAIA

Art. 70. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 71. 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. 72. Esta modalidade será composta por dois atletas participantes e um substituto fixo. Os atletas que começarem o set devem ser os mesmos a finalizar a competição, sendo permitida substituição apenas no caso de um dos atletas se machucar. O atleta que se machucou não poderá retornar para a



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

competição.

Art. 73. 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. 74. Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Maior número de vitórias;

III – *Sets average*;

IV – Pontos *average*;

V – Sorteio.

Art. 75. 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. 76. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

CAPÍTULO VII - XADREZ

Art. 77. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 78. A competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais (Leis do Xadrez) da Federação Internacional de Xadrez (Fide), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX),



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

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. 79. A competição será individual, por naipes (masculino e feminino), sendo adotado o Sistema Suíço.

§ 1º O número de rodadas será definido na Reunião Técnica com os chefes das unidades.

§ 2º Será aplicada a restrição de emparelhamento a jogadores da mesma unidade.

Art. 80. O tempo de jogo para cada jogador será de quinze minutos nocaute.

Parágrafo único. Será tolerado um atraso de até cinco minutos para o jogador, a contar da autorização do árbitro para o início da rodada. O jogador que não comparecer no prazo previsto perderá por *W X O*.

Art. 81. Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão os seguintes:

I – Confronto direto;

II – Milésimos totais;

III – Progressivo;

IV – Número de vitórias;

V – Maior número de *matches* de pretas (*most black*).

Parágrafo único. Caso persista o empate na competição, será realizado um sorteio de outro critério de desempate para definir as colocações. Persistindo o empate, será realizada uma partida de desempate com ritmo de jogo de cinco minutos KO para cada jogador (*blitz*).

Art. 82. Não será permitido empate de comum acordo com menos de dez lances.

Art. 83. É expressamente proibido portar celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação na área de jogo. O descumprimento a essa regra



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

acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término desta, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 84. A Comissão Organizadora disponibilizará para a equipe de arbitragem no local de competição o material abaixo:

- I – Tabuleiro;
- II – Relógio de xadrez;
- III – Formulário de notação;
- IV – Regulamento específico.

Art. 85. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

- I – Vitória: 1 ponto;
- II – Empate: 0,5 ponto;
- III – Derrota: 0 ponto;
- IV – *W X O*: -1 ponto.

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

Art. 86. É obrigatório o atleta anotar a jogada.

Art. 87. 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 2025.

CAPÍTULO VIII - NATAÇÃO

Art. 88. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 89. Na inscrição, deverá ser informada a idade do servidor-atleta para sua classificação segundo categorias.

Art. 90. As provas de revezamento deverão ser categoria única.

Art. 91. Cada unidade (Reitoria/*campus*) poderá inscrever cinco servidores-atletas por prova e naipes.



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

Art. 92. Cada servidor-atleta poderá nadar, no máximo, três provas individuais e os revezamentos.

Parágrafo único. Os revezamentos poderão ser definidos na Reunião Técnica.

Art. 93. As provas terão duas categorias, assim distribuídas:

A. Menor que 40 anos;

B. Maior ou igual a 40 anos.

Art. 94. As provas serão disputadas conforme a tabela abaixo:

PROVAS	CATEGORIAS A e B	
	MASC	FEM
25m livre < 40 ANOS	X	X
50m livre < 40 ANOS	X	X
Natação Revezamento 4M X 25M < 40 ANOS	X	X
Natação Revezamento 4M X 25M MEDLEY < 40 ANOS	X	X
25m livre ≥ 40 ANOS	X	X
50m livre ≥ 40 ANOS	X	X
Natação Revezamento 4M X 25M ≥ 40 ANOS	X	X
Natação Revezamento 4M X 25M MEDLEY ≥ 40 ANOS	X	X

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

Art. 96. As unidades deverão confirmar, na Reunião Técnica, a relação nominal dos servidores por prova.

Art. 97. 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. 98. 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. 99. A piscina estará livre para reconhecimento e aquecimento dos



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

servidores-atletas, em hora a ser determinada na Reunião Técnica da modalidade.

Art. 100. 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. 101. Os nadadores serão classificados entre os oito melhores tempos obtidos na prova.

Art. 102. As provas serão realizadas na seguinte ordem:

PRIMEIRA ETAPA:

1. 25 metros livre feminino;
2. 25 metros livre masculino;
3. 4 x 25 metros livre feminino;
4. 4 x 25 metros livre masculino.
5. 4 x 25 metros medley masculino.
6. 4 x 25 metros medley feminino.

SEGUNDA ETAPA:

1. 50 metros livre feminino;
2. 50 metros livre masculino;
3. 4 x 50 metros livre feminino;
4. 4 x 50 metros livre masculino.
5. 4 x 50 metros medley masculino.
6. 4 x 50 metros medley feminino.

Art. 103. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar as Regras Oficiais de Natação e o Regulamento Geral Jogos.



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

CAPÍTULO IX - JOGOS ELETRÔNICOS

Art. 104. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento nos três jogos disponíveis para disputa: Mortal Kombat 1, EA Sports FC 25 (antigo Fifa) e Just Dance 2024.

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

Art. 105. As partidas serão transmitidas por TV ou data show disponível no campus.

Art. 106. 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. 107. 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. 108. As inscrições estarão abertas para homens e mulheres de qualquer idade e categoria.

Art. 109. 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. 110. Os jogadores não poderão deixar o local do jogo durante a partida, sendo eliminados da competição caso o façam.

Art. 111. 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



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

W X O.

Art. 112. O jogador que causar danos aos equipamentos fornecidos em bom estado de conservação pela organização terá que arcar com os prejuízos causados.

Art. 113. Os sistemas de disputa da competição serão os seguintes:

I - EA Sports FC 25: 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. 114. No FC 25, 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.

I - 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. 115. A lista completa de músicas da edição 2024 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. 116. À organização reserva-se o direito de desqualificar um jogador que



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

tenha trapaceado ou que tenha um comportamento contrário ao espírito da competição.

Art. 117. Os jogadores deverão respeitar rigorosamente este regulamento, cuidar do material usado e fazer um jogo justo.

Art. 118. 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 e de marca original de suas respectivas fabricantes.

Art. 119. 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. 120. A classificação final obedecerá à ordem decrescente da maior pontuação, sendo analisadas as três maiores pontuações.

Art. 121. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2025

CAPÍTULO X - DOMINÓ-DUPLA

Art. 122 A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 123. As duplas poderão ser masculinas, femininas ou mistas. Os jogadores que participarem do dominó-dupla poderão participar de outras modalidades disputadas nos jogos, mas não será alterada a programação de



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

nenhuma das modalidades para aguardar tais jogadores. Portanto, deverão optar por participar somente de uma modalidade (dominó-dupla).

Art. 124. O jogo será decidido em uma partida vencedora de 200 pontos. Quem ganhar continua, de acordo com a tabela de cruzamentos.

Art. 125. Cada jogada não pode ultrapassar trinta segundos. Caso ultrapasse, a dupla pagará 10 pontos para a dupla adversária. Sendo obrigatória a jogada dentro dos 10 próximos segundos (a dupla pode ser penalizada, pelo juiz, a pagar mais 10 pontos em caso de nova “lentidão”).

Art. 126. O juiz será autoridade máxima do jogo. Em todas as partidas, deve embaralhar as pedras e marcar apenas os pontos pedidos pela dupla; cabendo a saída para quem tiver a carroça de sena. Na rodada seguinte, a dupla que “bateu” iniciará a partida com qualquer carroça. Antes de todas as partidas serem iniciadas, o juiz deverá perguntar se algum competidor tem quatro ou cinco carroças. Se não houver manifestação, o jogo deve ser iniciado.

Art. 127. As pedras deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa, dispostas em uma fileira ou cruzando pela carroça inicial. O jogador da vez que não tiver carroça para sair pagará 20 pontos para a dupla adversária. Quem sair no jogo, e não conseguir bater, pagará 20 pontos para a dupla adversária. Caso alguém bata de carroça, ganhará 20 pontos.

Art. 128. A pedra terá validade como jogada a partir do momento em que for deitada na mesa e solta pelo jogador. O jogador que mostrar uma pedra cujo naipe não se encaixe na jogada paga 20 pontos para a dupla adversária.

Art. 129. Em caso de o jogador sair com quatro carroças e manifestar a intenção de jogar, ganhará 40 pontos se conseguir deitá-las. Caso não passe as carroças, pagará 40 pontos para a dupla adversária. Mas, se não quiser jogar com as quatro carroças, paga 20 pontos para a dupla adversária.

Art. 130. Em caso de o jogador sair com 5, 6 ou 7 carroças, ganhará 50 pontos



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

automaticamente. O juiz deverá conferir as carroças na mão do jogador. Caso o jogador decida não jogar com essa mão, o jogo será embaralhado novamente sem pagamento de ponto nenhum.

Art. 131. Joga-se com qualquer número de carroças ou pedras do mesmo naipe. Caso não tenha o número correspondente, existe o PASSE, em que se paga 10 pontos ao adversário (NÃO EXISTE SOMBRA).

Art. 132. Em caso de o jogador passar todos os adversários (Grite 50), ganha 50 pontos. Se gritar errado, paga 50 pontos para a dupla adversária. E, em caso de fechar o jogo por lance de 50, ganha 50 pontos e paga 30 para a dupla adversária.

Art. 133. O jogador que fechar o jogo obrigado pagará 30 pontos para a dupla adversária e, se fechar o jogo intencionalmente, pagará 50 pontos. Em seguida, as duplas deverão contar as pedras, e quem tiver a maior quantidade de pontos pagará para a dupla que tiver menos.

Art. 134. Se um jogador “passar” com pedras na mão, ignorando-as, pagará 50 pontos para dupla adversária.

Art. 135. O sistema de disputa será de rodízio simples em chave única ou mais chaves, dependendo do número de inscritos. Em caso de empate para o chaveamento, o desempate será: 1. número de vitórias diretas; 2. pelo saldo de pontos da dupla nas partidas; e, 3. Pontos totais marcados.

Art. 136. Nenhum jogador poderá ser substituído, e a final será disputada em uma eliminatória melhor de três, sendo a dupla que vencer duas partidas a campeã. A disputa pelo terceiro lugar será uma eliminatória melhor de três, sendo a dupla que vencer duas partidas a campeã.

Art. 137. Não poderá haver qualquer tipo de comunicação (visual, gestual, verbal) entre os parceiros durante o jogo. Em caso de W.O. a partida será computada como 200 x 0.

Art. 138. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não



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

podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2025.

CAPÍTULO XI - DAMA

Art. 139. A disputa do torneio ocorrerá em forma de chaveamento.

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

Art. 140. 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. 141. A captura é obrigatória, não existindo o sopro.

Art. 142. Será considerado vencedor o jogador que capturar todas as peças do adversário.

Art. 143. Será considerado perdedor o jogador cujo tempo acabar sem que tenha capturado todas as peças do adversário.

Art. 144. A competição é individual, e cada unidade/*campus* pode inscrever até cinco servidores-atletas.

Art. 145. Os servidores/atletas não poderão abandonar a competição antes do término da partida, o que implicará suspensão automática se isso ocorrer.

Art. 146. A Comissão Organizadora dos Jogos disponibilizará à competição o material abaixo:

I – Tabuleiro;

II – Regras Oficiais;

III – Relógio de xadrez.

Art. 147. A pontuação da competição obedecerá à seguinte ordem:

I – Vitória: 3 pontos;

II – Empate: 2 pontos;



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

III – Derrota: 1 ponto;

IV – W X O: -1 ponto.

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

Art. 148. 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 2025.

CAPÍTULO XII - CORRIDA PEDESTRE CROSS COUNTRY

Art. 149. A disputa ocorrerá em formato de chaveamento nas seguintes classes: CLASSE I (até 39 anos) e CLASSE II (acima de 39 anos).

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

Art. 150. É livre a quantidade de inscrição de atleta para a competição.

Art. 151. A corrida será realizada em um circuito de rua, que será montado e demarcado pelo Campus Amajari, nas localidades do campus. O percurso terá 3.200 metros

Art. 152. Cada participante receberá a numeração de inscrição.

Art. 153. A corrida será realizada em um dos dias 25, 26 ou 27 de agosto de 2025, com horário de concentração às 17h.

Art. 154. As largadas serão a partir das 17h30.

Parágrafo único. A data exata será definida e divulgada no congresso técnico, e é responsabilidade dos chefes de delegação informar aos atletas sobre o dia e o horário da competição.

Art. 155. Serão duas categorias no masculino e duas no feminino: até 39 anos e acima de 39 anos.

Art. 156. A prova será realizada independente das condições climáticas.



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

Art. 157. Será desclassificado o atleta que:

- Não cumprir o Percurso;
- Largar antes da autorização do diretor da Prova;
- Dificultar a ação de outros concorrentes;
- Chegar sem o número de identificação;
- Apresentar durante a corrida conduta antidesportiva;
- Cortar caminho e similares;
- Desacatar outro atleta, o público, a arbitragem ou os organizadores.

Art. 158. O percurso será definido conforme tabela a seguir:

CATEGORIA	DISTÂNCIA TOTAL
Classe I – Até 39 anos Feminino	1,6 km
Classe II – Acima de 39 anos Feminino	1,6 km
Classe I – Até 39 anos Masculino	3,2 km
Classe II – Acima de 39 anos Masculino	3,2 km

Art. 159. A premiação será com medalhas aos classificados de **1º ao 3º lugar de cada categoria.**

Art. 160. Ao se inscreverem no evento, os participantes estarão automaticamente se declarando aptos fisicamente e devidamente preparados para participarem da corrida, isentando-se a organização 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.

Art. 161. A organização poderá suspender a qualquer momento o evento por questões de segurança pública, atos públicos, vandalismo e/ou motivos de



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

força maior.

Art. 162. 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.

Art. 163. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2025.

CAPÍTULO XIII - REVEZAMENTO 4X100

Art. 164. A equipe de revezamento será constituída por duas equipes por campus, sendo 1 (uma) do sexo masculino e 1 (uma) do sexo feminino, cada uma com 4 (quatro) atletas. Cada atleta correrá a distância de 100 metros

Art. 165. Será obrigatório o uso de uniforme (camisa/bermuda) padronizada.

Art. 166. Os confrontos se darão por baterias.

Art. 167. As baterias serão disputadas na pista de atletismo com a metragem de 100 metros.

Art. 168. Durante a corrida os atletas não poderão pisar fora da sua raia ou sair do bloco de largada antes do tiro de partida (queimar a largada), caso isto ocorra:

- I. Dentro da bateria, o atleta que pisar fora da sua raia ou realizar uma invasão (sem retornar a sua raia) de modo que não prejudique o outro participante será advertido;
- II. O atleta que realizar uma largada falsa será advertido com cartão amarelo, havendo permissão de uma nova largada, caso aconteça uma segunda largada falsa, o atleta será desclassificado;



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

III. O atleta que atrapalhar o adversário será automaticamente eliminado da prova, caso ele vença a prova, não é dada a vitória.

Art. 169. Depois da largada, todos os atletas terão que iniciar e finalizar a prova dentro de suas raia.

Art. 170. Cada equipe deve carregar um bastão do início até o final da prova.

Art. 171. O bastão só pode ser passado numa área chamada de Zona de Transição com o atleta parado (zona de transição medindo 5m de distância).

Art. 172. Se o bastão cair e permanecer dentro da raia, a equipe pode dar continuidade na competição, porém se prejudicar o adversário a equipe será eliminada.

Art. 173. Se o bastão for passado fora da zona de transição, a equipe será eliminada.

Art. 174. Em caso de ausência de um dos integrantes da equipe no dia de realização da prova por motivo de doença, contusão, dentre outros relacionados à saúde, fica autorizado 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.

Art. 175. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo as decisões contrariar o Regulamento Geral dos JINTS-IFRR 2025

COMISSÃO CENTRAL DOS JINTS-IFRR-2025
PORTARIA Nº 2969/GAB-REITORIA/IFRR, DE 07 DE JULHO DE 2025