



6º JOGOS DO IFRS

REGULAMENTO ESPECÍFICO 6º JOGOS DO IFRS - 2019

TÍTULO I ATLETISMO

Art. 1º – A competição de atletismo do 6º Jogos do IFRS será regida de acordo com os Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS e as regras oficiais da Federação Internacional de Atletismo.

Art. 2º – O limite de provas para os competidores será o seguinte: 03 provas individuais e 02 provas de revezamentos.

Parágrafo Único - Cada *campus* poderá ter até 20 atletas inscritos no atletismo e não poderá ter mais que 02 (dois) atletas por prova e 01(uma) equipe por revezamento.

Art. 3º – Os atletas deverão estar nos locais das provas 10 minutos antes do início das mesmas.

Art. 4º – Receberão medalhas os atletas que obtiverem a classificação do 1º ao 3º lugar. No momento da premiação, os atletas deverão estar devidamente uniformizados, não sendo permitido o uso de sandálias e bonés.

Art. 5º – As provas da modalidade de atletismo serão:

Masculino	Feminino
100 metros	100 metros
200 metros	200 metros
400 metros	400 metros
800 metros	800 metros
1.500 metros	1.500 metros
5.000 metros	3.000 metros

Salto em Altura	Salto em Altura
Salto em Distância	Salto em Distância
Salto Triplo	Salto Triplo
Arremesso de Peso	Arremesso de Peso
Lançamento do Disco	Lançamento do Disco
Lançamento do Dardo	Lançamento do Dardo
Revezamento 4 x 100 metros	Revezamento 4 x 100 metros
Revezamento 4 x 400 metros	Revezamento 4 x 400 metros

Art. 6º – A forma de disputa das provas será a seguinte:

- a. Nas provas de arremesso de peso, lançamentos de dardo e disco e saltos em distância e triplo com até oito participantes, cada um terá a oportunidade de 06 tentativas. Se houver mais de oito participantes, cada um terá a oportunidade de 03 tentativas, após as oito tentativas verificam-se os oito melhores classificados que continuam a prova para a realização de mais 03 tentativas.
- b. Na prova de salto em altura cada participante terá a oportunidade de 03 tentativas para cada altura estabelecida, desde que tenha conseguido saltar o sarrafo sem derrubá-lo na altura anterior, independentemente do número de participantes.
- c. Nas provas de 800, 1.500, 3.000 e 5.000 metros a forma de disputa será através de uma final direta independentemente do número de participantes.
- d. As provas de 100, 200, 400 metros e revezamentos 4x100 e 4x400 metros serão realizadas com o máximo de 04 participantes por prova, independentemente do número de fases.
- e. Nas provas de 100, 200, 400 metros e revezamentos 4x100 e 4x400 metros com até 04 participantes será realizada uma final direta.
- f. Nas provas de 100, 200, 400 metros e revezamentos 4x100 e 4x400 metros com até 08 participantes serão realizadas duas semifinais. Com 05 inscritos a primeira semifinal terá 03 competidores e a segunda semifinal 02 competidores, neste caso o vencedor de cada semifinal avança para a final, bem como os outros dois melhores tempos. Quando o número de participantes for de 06 até 08 inscritos as semifinais terão um número equitativo em cada uma delas sendo que apenas os 02 primeiros colocados de cada semifinal se classificam para a final.
- g. Nas provas de revezamentos 4x100 e 4x400 metros com 09 até 12 participantes serão realizadas três semifinais, com um número equitativo de equipes em cada uma delas. As equipes vencedoras de cada semifinal mais o melhor tempo entre as outras equipes competidoras classificam-se para disputar final.
- h. Nas provas de revezamentos 4x100 e 4x400 metros com 13 até 16 participantes serão realizadas quatro semifinais, com um número equitativo de equipes em cada uma delas. As equipes vencedoras de cada semifinal classificam-se para disputar final.
- i. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 09 até 12 participantes serão realizadas três eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. Os dois primeiros colocados de cada eliminatória mais os dois melhores tempos entre os outros participantes se classificam para disputar as semifinais.

- j. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 13 até 16 participantes serão realizadas quatro eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. Os dois primeiros colocados de cada eliminatória se classificam para disputar as semifinais.
- k. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 17 até 20 participantes serão realizadas cinco eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. O primeiro colocado de cada eliminatória mais os três melhores tempos entre todos que disputaram as eliminatórias se classificam para disputar as semifinais.
- l. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 21 até 24 participantes serão realizadas seis eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. O primeiro colocado de cada eliminatória mais os dois melhores tempos entre todos que disputaram as eliminatórias se classificam para disputar as semifinais.
- m. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 25 até 28 participantes serão realizadas sete eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. O primeiro colocado de cada eliminatória mais o melhor tempo entre todos que disputaram as eliminatórias se classificam para disputar as semifinais.
- n. Nas provas de 100, 200, 400 metros com 29 até 32 participantes serão realizadas oito eliminatórias, com um número equitativo de participantes em cada uma delas. O primeiro colocado de cada eliminatória se classifica para disputar as semifinais.

Art. 7º – A altura inicial do sarrafo na prova do salto em altura masculino e feminino, assim como a distância da tábua do salto triplo, será decidida no congresso técnico.

Art. 8º – Os implementos serão aqueles adotados para a categoria de acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo:

Implementos	Masculino	Feminino
Peso	6,0 Kg	4,0 Kg
Disco	1,750 Kg	1,0 Kg
Dardo	800 g	600 g

Art. 9º – A distribuição de provas e dos turnos de competição seguirá a seguinte ordem:

1º Turno		
Provas	Fase	Naípe
Lançamento do Disco	Final	Masculino
Lançamento do Disco	Final	Feminino
200 metros	Eliminatórias	Feminino
200 metros	Eliminatórias	Masculino
3.000 metros	Final	Feminino
5.000 metros	Final	Masculino
Salto Triplo	Final	Feminino
Salto Triplo	Final	Masculino
200 metros	Semifinais	Feminino

200 metros	Semifinais	Masculino
800 metros	Final	Feminino
800 metros	Final	Masculino
200 metros	Final	Feminino
200 metros	Final	Masculino
Arremesso de Peso	Final	Masculino
Arremesso de Peso	Final	Feminino
Revezamento 4 x 100 metros	Semifinais	Feminino
Revezamento 4 x 100 metros	Semifinais	Masculino
Revezamento 4 x 400 metros	Semifinais	Feminino
Revezamento 4 x 400 metros	Semifinais	Masculino
2º Turno		
Provas	Fase	Naípe
Lançamento do Dardo	Final	Masculino
Lançamento do Dardo	Final	Feminino
100 metros	Eliminatórias	Feminino
100 metros	Eliminatórias	Masculino
400 metros	Eliminatórias	Feminino
400 metros	Eliminatórias	Masculino
Salto em Distância	Final	Feminino
Salto em Distância	Final	Masculino
100 metros	Semifinais	Feminino
100 metros	Semifinais	Masculino
400 metros	Semifinais	Feminino
400 metros	Semifinais	Masculino
Salto em Altura	Final	Feminino
Salto em Altura	Final	Masculino
1.500 metros	Final	Feminino
1.500 metros	Final	Masculino
100 metros	Final	Feminino
100 metros	Final	Masculino
400 metros	Final	Feminino
400 metros	Final	Masculino
Revezamento 4 x 100 metros	Final	Feminino
Revezamento 4 x 100 metros	Final	Masculino
Revezamento 4 x 400 metros	Final	Feminino
Revezamento 4 x 400 metros	Final	Masculino

Art. 10 – A Comissão de Desportos, dentro do possível, organizará os dois turnos da modalidade de atletismo em dias distintos.

Art. 11 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO II BASQUETEBOL

Art. 12 – A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Basquetebol e pelos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 13 – Cada *campus* poderá inscrever o quantitativo de no máximo 10 estudantes, 01 técnico e 01 assistente técnico, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral.

Art. 14 – O uniforme dos membros da equipe será:

- a. Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- b. Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas;
- c. Meias da mesma cor para todos os membros da equipe;
- d. Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- e. As equipes deverão utilizar, preferencialmente, números de 04 a 99 (noventa e nove);
- f. Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 15 – Comissão Técnica:

- a. Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu assistente técnico fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico;
- b. Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- c. Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo o técnico não puder continuar.

Art. 16 – O tempo de cada partida, períodos extras, pedidos de tempo e tempo de intervalo serão determinados no congresso técnico da modalidade.

Art. 17 – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a. Vitória – 03 pontos;
- b. Derrota – 01 ponto;
- c. No caso de WO, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 20 x 00. A equipe desistente receberá zero ponto na classificação.

Art. 18 – Critérios para desempate:

- a. Confronto direto;
- b. Número de vitórias;
- c. Maior saldo de pontos;
- d. Maior número de pontos conquistados;
- e. Pontos average;
- f. Sorteio.

Parágrafo Único – Caso o empate se estabeleça entre 03 ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 19 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO III FUTSAL

Art. 20 A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal e pelos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 21 – Cada *campus* poderá inscrever o quantitativo de no máximo 10 estudantes, 01 técnico e 01 assistente técnico, conforme estabelecido e amparado pelo regulamento geral.

Art. 22 – O uniforme dos membros da equipe será:

- a. Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- b. Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisas;
- c. Meias da mesma cor para todos os membros da equipe;
- d. O uso de caneleira é obrigatório para todos os membros da equipe;
- e. Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- f. Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 23 – Comissão Técnica:

- a. Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu assistente técnico fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico;
- b. Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- c. Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo o técnico não puder continuar.

Art. 24 – Os tempos de partida e intervalo, quantidade e tempo dos pedidos de tempo e prorrogação serão determinados no congresso técnico da modalidade.

Art. 25 - No caso de duas equipes terminarem uma fase com o mesmo número de pontos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a. Confronto direto;
- b. Maior número de vitórias;
- c. Maior saldo de gols;
- d. Maior número de gols marcados;
- e. Menor número de gols sofridos;
- f. Menor número de cartões vermelhos;
- g. Menor número de cartões amarelos;
- h. Sorteio.

Art. 26 - No caso de 03 ou mais equipes terminarem uma fase com o mesmo número de pontos, os critérios estabelecidos serão os do artigo anterior, excluindo-se o primeiro item.

Art. 27 - As partidas que terminarem empatadas, após a fase classificatória, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 tiros livres de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 28 - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a. Vitória – 03 (três) pontos;
- b. Empate – 01 (um) ponto;
- c. Derrota – 00 (zero) ponto.

Parágrafo Único: No caso de WO, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

Art. 29 - Os estudantes que durante os jogos, receberem um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por 01 jogo.

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

§2º - O estudante que receber um cartão vermelho por agressão verbal, física e ou gestual, além da punição automática com 01 jogo de suspensão, poderá ter a punição aumentada após análise da Comissão Disciplinar.

Art. 30 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO IV HANDEBOL

Art.31 - A competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol e pelos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 32 – Cada *campus* poderá inscrever o quantitativo de no máximo 12 estudantes, 01 técnico e 01 assistente técnico, conforme estabelecido e amparado pelo regulamento geral.

Art. 33 – O uniforme dos membros da equipe será:

- a. Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- b. Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas;
- c. Meias da mesma cor para todos os membros da equipe;
- d. Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- e. Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 34 – Comissão Técnica:

- a. Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu assistente técnico fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico;
- b. Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- c. Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo o técnico não puder continuar.

Art. 35 – Os tempos de partida e intervalo, quantidade e tempo dos pedidos de tempo e prorrogação serão determinados no congresso técnico da modalidade.

Art. 36 - No caso de 02 equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a. Confronto direto;
- b. Maior número de vitórias;
- c. Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- d. Saldo de gols na fase;
- e. Menor número de gols sofridos em toda a fase;
- f. Maior número de gols marcados em toda a fase;
- g. Maior gol average, em todos os jogos da fase;

h. Sorteio.

Art. 37 - No caso de 03 equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a. Maior número de vitórias;
- b. Contagem de pontos no confronto direto entre as equipes empatadas;
- c. Saldo de gols no confronto direto entre as equipes empatadas;
- d. Menor número de gols sofridos no confronto direto entre as equipes empatadas;
- e. Maior número de gols marcados no confronto direto entre as equipes empatadas;
- f. Saldo de gols na fase;
- g. Menor número de gols sofridos na fase;
- h. Maior número de gols marcados na fase;
- i. Maior gol average, no confronto direto entre as equipes empatadas;
- j. Maior gol average, em todos os jogos da fase;
- k. Sorteio.

Art. 38 - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a. Vitória – 03 pontos;
- b. Empate – 01 ponto;
- c. Derrota – 00 ponto;
- d. WO – 00 ponto.

Parágrafo Único: No caso de WO, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

Art. 39 - As partidas que terminarem empatadas, após a fase classificatória, os vencedores serão conhecidos através da cobrança do tiro de 7 metros como desempate para conhecer o vencedor. Cada equipe nomeia 05 jogadores. Estes jogadores executam um arremesso cada, alternando com os jogadores da outra equipe até que se conheçam os vencedores. Persistindo o empate, novos cobradores serão nominados sendo feitas cobranças alternadas 1x1, até que se conheça o vencedor.

Art. 40- O atleta que for punido com cartão vermelho de forma direta (sem ter sofrido 03 exclusões por 02 minutos) e que tenha sido relatado em súmula ou relatório de jogo ficará suspenso por 01 jogo, independente de julgamento.

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

§2º - O estudante que receber um cartão vermelho de forma direta (sem ter sofrido 03 exclusões por 02 minutos) por agressão verbal, física e ou gestual, além da punição automática com 01 jogo de suspensão, poderá ter a punição aumentada após análise da Comissão Disciplinar.

Art. 41 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO V TÊNIS DE MESA

Art. 42 - Durante os jogos serão obedecidas as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, salvo o estabelecido nos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 43 - As partidas serão melhor de 3 sets de 11 pontos, em todas as fases da competição.

Art. 44 - Os estudantes deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 10 minutos do horário do seu jogo, estar de posse de sua raquete de acordo com a regra oficial, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas; não será permitido o uso de camiseta branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo).

Art. 45 – Cada *campus* poderá inscrever até 06 estudantes para a competição, sendo 03 no naipe masculino e 03 no naipe feminino.

Art. 46 - A forma de disputa da competição será de acordo com o número de participantes, como segue a baixo:

- a. De 03 até 07 participantes será realizado um rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão;
- b. A partir de 08 participantes a competição terá duas fases: na primeira fase os estudantes serão divididos por chaves, com disputa no sistema de rodízio simples, classificando-se para a próxima fase os primeiros colocados de cada chave, bem como se necessário, os melhores com índice técnico, dependendo do número de estudantes e de chaves. Na segunda fase as disputas são eliminatórias através do cruzamento olímpico.

Art. 47 - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a. Vitória – 02 pontos;
- b. Derrota – 01 ponto;
- c. WO – 00 ponto.

Parágrafo Único - O estudante que perder por WO, durante a fase de chaveamento terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, e será desclassificado do referido torneio.

Art. 48 – Em caso de empate de pontos na primeira fase serão adotados os seguintes critérios para desempate, obedecendo a seguinte ordem:

- a. Confronto direto entre dois competidores;
- b. Sets average;
- c. Pontos average;
- d. Sorteio.

Art. 49 - No caso de 03 ou mais competidores terminarem a primeira fase com o mesmo número de pontos, os critérios estabelecidos serão os do artigo anterior, excluindo-se o primeiro item.

Art. 50 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO VI VOLEIBOL

Art. 51 A competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol e pelos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 52 – Cada *campus* poderá inscrever o quantitativo de no máximo 10 estudantes, 01 técnico e 01 assistente técnico, conforme estabelecido e amparado pelo regulamento geral.

Art. 53 – O uniforme dos membros da equipe será:

- a. Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- b. Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisas;
- c. Meias da mesma cor para todos os membros da equipe;
- d. Tarja de capitão abaixo do número na parte da frente da camisa;
- e. Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- f. Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.
- g. O responsável técnico e o assistente técnico para exercerem a sua função deverão estar devidamente vestidos de acordo com a regra (calça ou bermuda, camisa ou camiseta de manga curta e calçado fechado).

Art. 54 – Comissão Técnica:

- a. Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu assistente técnico fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico;
- b. Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;

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

Art. 55 - Os jogos serão realizados em melhor de 03 sets de 21 pontos.

Parágrafo Único – A final será disputada em melhor de 5 sets. Todos os sets serão de 21 pontos com exceção do tie break que será de 15 pontos.

Art. 56 - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a. Vitória – 03 pontos;
- b. Derrota – 01 ponto;
- c. WO – 00 ponto.

Parágrafo Único – A equipe que levar o WO terá todos os resultados anteriores anulados.

Art. 57 - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

- a. Confronto direto (apenas entre duas equipes);
- b. Número de vitórias
- c. Sets average;
- d. Pontos average;
- e. Sorteio.

Art. 58 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO VII VÔLEI DE PRAIA

Art. 59 - A competição do Vôlei de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol e pelos Regulamentos Geral e Específico do 6º Jogos do IFRS.

Art. 60 - Cada *campus* do IFRS poderá participar com 01 dupla masculina e 01 dupla feminina. Cada dupla é composta por 02 jogadores que devem estar sempre em jogo. Cada *campus* pode designar 01 estudante reserva para as duplas que poderão ser substituídos conforme estabelecido no regulamento geral.

Art. 61 – O uniforme dos membros da dupla será:

- a. Camisa, camiseta e ou top da mesma cor e modelo;

- b. Bermuda, calção, short e/ou sunquíni da mesma cor;
- c. Poderão usar viseiras, bonés e óculos escuros;
- d. Os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- e. Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 62 – Pelo menos 10 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico responsável ou seu assistente técnico fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da dupla aptos a jogar a partida, bem como do estudante reserva, técnico responsável e assistente técnico.

Art. 63 - Os jogos serão realizados em 02 sets vencedores de 21 pontos, se houver a necessidade do set desempate este será de 15 pontos.

Art. 64 - Durante o rally, torcida e técnicos ou assistentes não podem se manifestar ou interferir nas ações do jogo.

Art. 65 - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a. Vitória – 03 pontos;
- b. Derrota – 01 ponto;
- c. WO – 00 ponto.

Parágrafo Único - A equipe que levar o WO terá todos os resultados anteriores anulados.

Art. 66 - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais duplas, serão os seguintes:

- a. Confronto direto (apenas entre duas equipes);
- b. Número de vitórias
- c. Sets average;
- d. Pontos average;
- e. Sorteio.

Art. 67 - O sistema de disputa será de acordo com o regulamento geral da competição, porém, nesta modalidade será realizada a disputa do 3º colocado em ambos os naipes.

Art. 68 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÍTULO VIII

XADREZ

Art. 69 - A competição de Xadrez será realizada na modalidade de Xadrez Rápido de acordo com as regras da FIDE, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 70 - A competição será nos gêneros masculino e feminino, na categoria individual.

Art. 71 - O estudante deverá comparecer ao local de competição com 10 (dez) minutos de antecedência.

Parágrafo único. Após o início do torneio, o estudante não poderá estar em outra competição, sob pena de desclassificação no torneio de Xadrez.

Art. 72 - Todo estudante/atleta, para ter condição de participação, antes do início de cada etapa, deverá apresentar sua identidade à equipe de arbitragem.

Art. 73 - A competição terá etapa classificatória e etapa final, realizadas no mesmo dia, no *Campus Sertão*, e objetiva classificar oito componentes de cada um dos gêneros para formar a base da equipe de Xadrez do IFRS para o presente ano.

Art. 74 – A Etapa Classificatória será realizada num único turno, visando a classificação dos 8 melhores estudantes de cada gênero, da seguinte forma:

- a. Pelo sistema Round-Robin (todos contra todos) no caso de até 8 (oito) inscritos no gênero.
- b. Pelos Sistema Suíço, conforme Handbook da Fide, para o caso de mais de 8 (oito) inscritos em cada gênero, através do Software específico com número de rodadas entre 4 e 7, de acordo com o número de participantes a ser definido no congresso técnico da modalidade.

Art. 75 - A Etapa Final será realizada num único turno, visando o apontamento do 1º, 2º e 3º lugar de cada gênero, disputada no sistema Round-Robin simples (todos contra todos).

§1º - Caso haja a necessidade de participação da equipe de Xadrez do IFRS em outras competições, os 8 (oito) classificados em cada gênero deverão participar dos treinamentos da equipe, que serão realizados em data oportuna, sendo que o(a) professor(a) de Educação Física ou Direção de cada *campus* ficará responsável pelo deslocamento dos respectivos alunos.

§2º - O não comparecimento do estudante/atleta aos treinamentos poderá implicar no desligamento do mesmo da equipe de Xadrez do IFRS.

§3º - As datas e locais dos treinamentos serão divulgados oportunamente e serão gerenciados pela Pró-reitoria de Extensão do IFRS.

Art. 76 - O tempo de reflexão será de

- a. 10 minutos para cada jogador executar todos os seus lances na etapa Classificatória, com regras de Xadrez Blitz da Fide.
- b. 25 minutos para cada jogador executar todos os seus lances na etapa Final, com regras de Xadrez Rápido da Fide.

Parágrafo Único - A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 10 minutos com relógio acionado.

Art. 77 - Cada *campus* deverá providenciar, dentro de suas possibilidades, material próprio para seus estudantes, isto é, jogo de peças tamanho oficial e relógio de Xadrez.

Parágrafo Único - As partidas cujos participantes não tiverem relógio de Xadrez, iniciarão sem o mesmo, sendo que, assim que possível, será colocado o mesmo com tempo equivalente para o final da rodada, dividido igualmente entre os jogadores daquela partida.

Art. 78 - Somente os jogadores da respectiva partida, ou o árbitro se presente à mesa, poderão anunciar a queda de seta e demais situações da partida, sendo que os demais casos serão pautados conforme as regras da Fide.

Parágrafo Único - Fora os casos citados no parágrafo anterior, qualquer interferência externa poderá ser punida conforme as regras da Fide, inclusive exclusão do torneio ou da sala de jogos.

Art. 79 - No caso de empate serão utilizados:

I - Para o Sistema Round-Robin usar-se-á a seguinte ordem de critérios:

- a. Confronto Direto;
- b. Sonnemborg-Berger;
- c. Sorteio.

II - Para o Sistema Suíço usar-se-á a seguinte ordem de critérios:

- a) Confronto Direto;
- b) Milésimos Medianos;
- c) Milésimos Totais;
- d) Escore Progressivo;
- e) Sonnemborg-Berger;
- f) Sorteio.

Art. 80 - É expressamente proibido utilizar celulares, eletrônicos ou outros meios de comunicações no salão de jogos, de forma que se o celular de um jogador tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 81 - O atleta que se sentir prejudicado por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida.

§1º - Os recursos deverão ser encaminhados por escrito à Comissão Geral Organizadora do 6º Jogos do IFRS.

§2º - A Comissão Geral Organizadora poderá, no julgamento, além da análise das súmulas, ouvir as partes envolvidas para melhor decisão e tomada de providências.

Art. 82 – Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão de Desportos do 6º Jogos do IFRS.

Bento Gonçalves, setembro de 2019.

Comissão Geral Organizadora do 6º Jogos do IFRS
Comissão de Desportos do 6º Jogos do IFRS