



REGULAMENTO ESPECÍFICO

ATLETISMO

Art. 1º – A competição de atletismo do 10º Jogos do IFRS será regida de acordo com os regulamentos geral e específico e as regras oficiais da Federação Internacional de Atletismo.

Art. 2º – Limite de provas para os competidores: 02 provas individuais e 01 prova de revezamento.

Parágrafo Único - Cada campus 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.

Parágrafo Único - Será permitida a troca de alunos representantes de campus por prova até o momento da confirmação da prova. Não será permitido o acréscimo de alunos em provas em que não há prévia inscrição do câmpus.

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

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

- Nas provas de arremesso do peso, lançamentos do dardo e disco e saltos em distância com até oito participantes, cada um terá a oportunidade de 03 tentativas. Se houver mais de oito participantes, cada um terá a oportunidade de 03 tentativas, após as três tentativas verificam-se os oito melhores



classificados que continuam a prova para a realização de mais 01 tentativa.

- Na prova de salto em altura, todos os competidores têm direito a três tentativas a cada altura colocada, mas têm o direito de 'passar' aquela determinada altura e avançar para outra maior sem ultrapassar a menor. Caso não consiga ultrapassar a altura ou combinação de alturas estipuladas em três tentativas, o atleta está eliminado. A altura inicial será determinada em reunião com os professores.
- Nas provas de revezamento 4x100, 400, 800 e 1.500 metros a forma de disputa será através de uma final direta independentemente do número de participantes, sendo o campeão definido pelo menor tempo.
- As provas de 100 e 200 metros serão realizadas com o número de participantes correspondente às raias viáveis por bateria, independentemente do número de fases.
- Nas provas de 100 e 200 metros, caso o número total de participantes seja igual ou inferior ao de raias viáveis, será realizada final direta.
- Nas provas de 100 e 200m, caso o número de participantes exceda o número de raias viáveis, serão realizadas duas ou três semifinais com número equitativo de atletas. Neste caso, o vencedor de cada semifinal avança para a final, bem como avançarão os melhores tempos entre todas as baterias até alcançarmos o número total de raias viáveis para uma bateria final.

Art. 7º – A altura inicial do sarrafo na prova do salto em altura masculino e feminino, será decidida no dia da competição de atletismo no congresso técnico.

Art. 8º – Os implementos serão os 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 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

BASQUETEBOL

Art. 1º – A competição de Basquetebol do 10º Jogos do IFRS será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Basquetebol, pelos regulamentos geral e específico.

Art. 2º – 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. 3º – O uniforme dos membros da equipe será:

- Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- Os números devem ser claramente visíveis;
- As equipes deverão utilizar, preferencialmente, números de 04 a 99 (noventa e nove);
- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 4º – Comissão Técnica:

- 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;
- Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

Art. 5º – As partidas terão duração de dois tempos de (10) dez minutos.

Art. 6º – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- Vitória – 03 pontos.
- Derrota – 01 ponto.
- No caso de WO, a equipe que não comparecer a partida será eliminada da disputa e seus adversários serão declarados vencedores e o placar de todas as partidas (inclusive as já realizadas) será de 20 X 00. A equipe desistente receberá zero pontos na classificação.

Art. 7º – Critérios para desempate:

- Confronto direto;
- Número de vitórias;
- Maior saldo de pontos;
- Maior número de pontos conquistados;
- Pontos average;
- Sorteio.

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

Art. 8º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de



Esportes.

FUTSAL

Art.1º. A competição de futsal nos 10º Jogos do IFRS será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal e pelos regulamentos geral e específico.

Art. 2º – 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. 3º – O uniforme dos membros da equipe será:

- Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- O uso de caneleiras é obrigatório;
- Os números devem ser claramente visíveis;
- As equipes deverão utilizar, preferencialmente, números de 01 a 99 (noventa e nove);
- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 4º – Comissão Técnica:

- 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;
- Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

Art. 5º – As partidas terão duração de dois tempos de (10) dez minutos.

Art. 6º - No caso de duas equipes terminarem uma fase com o mesmo número de



pontos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- Confronto direto;
- Maior número de vitórias;
- Maior saldo de gols;
- Maior número de gols marcados;
- Menor número de gols sofridos;
- Menor número de cartões vermelhos;
- Menor número de cartões amarelos;
- Sorteio.

Art. 7º - 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. 8º - 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. 9º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

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

Parágrafo Único: No caso de WO, a equipe que não comparecer a partida será eliminada da disputa e para todas as partidas (inclusive as anteriores) será adotado o placar de 1x0.

Art. 10º - 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. 11º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de



Esportes.

HANDEBOL

Art.1º - A competição de Handebol dos 10º Jogos do IFRS será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol e pelos regulamentos geral e específico.

Art. 2º – Cada campus poderá inscrever o quantitativo de no máximo 14 estudantes, 01 técnico e 01 assistente técnico, conforme estabelecido e amparado pelo regulamento geral.

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

- Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- Os números devem ser claramente visíveis;
- As equipes deverão utilizar, preferencialmente, números de 01 a 99 (noventa e nove);
- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 4º – Comissão Técnica:

- 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;
- Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

Art. 5º – As partidas terão duração de dois tempos de (10) dez minutos.

Art. 6º - No caso de 02 equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos



ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

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

Art. 7º - No caso de 03 equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- Maior número de vitórias;
- Contagem de pontos no confronto direto entre as equipes empatadas;
- Saldo de gols no confronto direto entre as equipes empatadas;
- Menor número de gols sofridos no confronto direto entre as equipes empatadas;
- Maior número de gols marcados no confronto direto entre as equipes empatadas;
- Saldo de gols na fase;
- Menor número de gols sofridos na fase;
- Maior número de gols marcados na fase;
- Maior gol average, no confronto direto entre as equipes empatadas;
- Maior gol average, em todos os jogos da fase;
- Sorteio.

Art. 8º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- Vitória – 03 pontos;
- Empate – 01 ponto;
- Derrota – 00 ponto;

Parágrafo Único - No caso de WO, a equipe que não comparecer a partida será eliminada da disputa e para todas as partidas (inclusive as anteriores) será adotado o placar de 1x0.

Art. 9º - 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 03 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 nomeados sendo feitas cobranças alternadas 1x1, até que se conheça o



vencedor.

Art. 10º- 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. 11º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º- Durante os jogos serão obedecidas às 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 10º Jogos do IFRS.

Art. 2º - As partidas serão melhor de 3 sets de 11 pontos em todas as fases da competição.

Art. 3º - Os estudantes deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 10 minutos do horário do seu jogo, dar seu nome e campus no local, além de estarem de posse de sua raquete de acordo com a regra oficial, trajando uniformes adequados (não será permitido o uso de camiseta branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo).

Art. 4º – Cada campus poderá inscrever até 04 estudantes para a competição, sendo 02 por naipes.

Art. 5º - A forma de disputa da competição será de acordo com o número de participantes, como segue a baixo:

- De 03 até 07 participantes será realizado um rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão;
- 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. 6º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- Vitória – 02 pontos;
- Derrota – 01 ponto;
- 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. 7º – Em caso de empate de pontos na primeira fase serão adotados os seguintes critérios para desempate, obedecendo a seguinte ordem:

- Confronto direto entre dois competidores;
- Sets average;
- Pontos average;
- Sorteio.

Art. 8º - 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. 9º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

VOLEIBOL

Art. 1º. A competição de Voleibol do 10º Jogos do IFRS será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol e pelos regulamentos geral e específico.

Art. 2º – 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. 3º – O uniforme dos membros da equipe será:

- Camiseta da mesma cor dominante na frente e atrás;
- Os números devem ser claramente visíveis;
- As equipes deverão utilizar, preferencialmente, números de 01 a 99 (noventa e



nove);

- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 4º – Comissão Técnica:

- 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;
- Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida;
- Se houver um assistente técnico, seu nome deve ser inscrito na súmula antes do início da partida. Ele assumirá os deveres e poderes do técnico se, por qualquer motivo, o técnico não puder continuar.

Art. 5º - As partidas serão disputadas em melhor de 02 sets de 15 pontos, com tie break até 10 pontos.

Art. 6º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

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

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

Art. 7º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

- Confronto direto (apenas entre duas equipes);
- Número de vitórias
- Pontos average;
- Saldo de sets
- Sorteio.

Art. 18º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º - A competição do Vôlei de Praia do 10º Jogos do IFRS será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol e pelos



regulamentos geral e específico.

Art. 2º - Cada câmpus 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 câmpus pode designar 01 estudante reserva para as duplas que poderão ser substituídas conforme estabelecido no regulamento geral.

Art. 3º – O uniforme dos membros da dupla será:

- Camisa, camiseta e ou top da mesma cor e modelo;
- Poderão usar viseiras, bonés e óculos escuros;
- Os números devem ser claramente visíveis;
- Jogadores da mesma equipe não podem usar o mesmo número.

Art. 4º – 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. 5º - As partidas serão disputadas em melhor de 02 sets de 15 pontos, se houver a necessidade do “set desempate” (tie break), este será de 10 pontos.

Art. 6º - Durante o rally, torcida e técnicos ou assistentes não podem se manifestar ou interferir nas ações do jogo.

Art. 7º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

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

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

Art. 8º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas



ou mais duplas, serão os seguintes:

- Confronto direto (apenas entre duas equipes);
- Número de vitórias
- Pontos average;
- Saldo de sets;
- Sorteio.

Art. 9º - O sistema de disputa será de acordo com o regulamento geral da competição.

Art. 10º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

XADREZ

Art. 1º - A competição de Xadrez será realizada na modalidade de Xadrez Rápido de acordo com as regras da FIDE, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º - A competição será realizada num único evento entre os gêneros masculino e feminino, sendo que será considerada a seletiva desta modalidade para os Jogos dos Institutos Federais - fases regional e nacional, além dos e-JIFs.

Art. 3º - Cada delegação poderá levar até 08 enxadristas, sendo preferencialmente 4 femininas e 4 masculinos.

Art. 4º - O atleta deverá comparecer ao local da competição com 10 minutos de antecedência.

Art. 5º - Todo atleta, para ter condição de participação, antes do início do evento ou quando solicitado, deverá apresentar sua identidade ou documento equivalente à equipe de arbitragem.

Art. 6º - O tempo de reflexão será de 15 minutos para cada atleta executar todos os seus lances.

§ 1º A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 5 minutos com relógio acionado, sendo que findo este prazo a partida será considerada perdida para o jogador que não compareceu tempestivamente.

§ 2º Cada Campus deverá providenciar material para seus atletas, ou seja, jogos de peça tamanho oficial e relógio de Xadrez, em quantitativo igual ou superior à metade do número de atletas que estão representando sua unidade.

§ 3º As partidas cujos participantes não tiverem relógio de Xadrez, iniciaram sem o mesmo, sendo que, assim que possível, será colocado o mesmo com tempo equivalente para o final da rodada, dividido igualmente entre os atletas daquela partida.

§ 4º Somente os atletas da respectiva partida, ou o árbitro 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.



§ 5º Qualquer interferência externa poderá ser punida conforme as regras da Fide, com a possibilidade da exclusão do torneio ou da sala de jogos, incluindo os membros de cada delegação.

Art. 7º - No caso de empate na classificação final do torneio, será utilizada a seguinte ordem de critérios de desempate:

Milésimos Medianos;

Milésimos Totais;

Escore Progressivo;

Sonnemborg-Berger;

Sorteio

Art. 8º - É expressamente proibido utilizar celulares, eletrônicos ou outros meios de comunicação no salão de jogos, de forma que se o celular de um atleta tocar durante alguma partida, este atleta será declarado perdedor da partida.

Art. 9º - O atleta que se sentir prejudicado por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 5 (cinco) minutos após o término da partida.

§ 1º - Os recursos deverão ser encaminhados à Comissão Disciplinar específica do Xadrez por escrito, com a devida explicação do fato, fundamentação e pedido, sob pena de indeferimento liminar.

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

§ 3º - A Comissão Disciplinar específica do Xadrez será composta por três membros Titulares e dois suplentes, sendo o presidente um dos membros da comissão organizadora e os demais escolhidos entre servidores que acompanham os atletas.

Art. 10º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão de Esportes.

Bento Gonçalves, 16 de junho de 2025.

Comissão Geral Organizadora do 10º Jogos do IFRS
Comissão de Desportos do 10º Jogos do IFRS