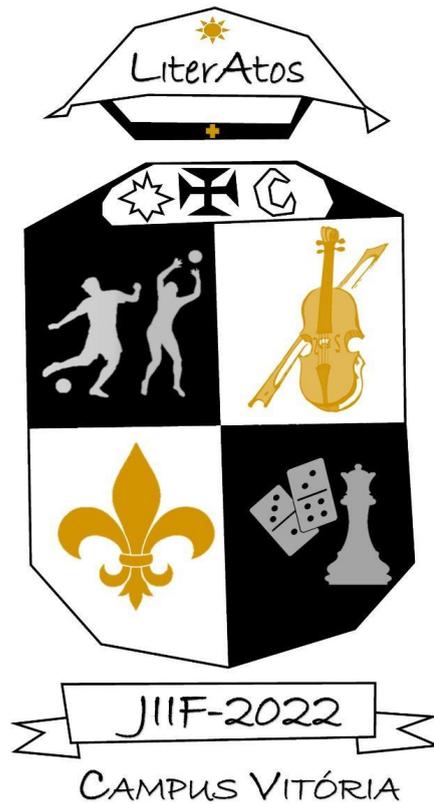


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
PERNAMBUCO – IFPE.

CAMPUS VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

## REGULAMENTO ESPECÍFICO





## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETE**

1. A modalidade do BASQUETEBOL obedecerá às regras básicas Oficiais da CBB-Confederação Brasileira de BASQUETE;
2. A quantidade máxima de jogadores titulares de uma equipe é de 05 participantes;
3. A quantidade mínima de jogadores titulares de uma equipe é de 04 participantes;
4. O (A) estudante que for punido com falta desqualitativa será automaticamente suspenso do próximo jogo e passará pela comissão disciplinar podendo ser excluído da modalidade ou da competição em geral;
5. Os jogos serão disputados em (01) um período de 10 minutos corridos;
6. Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas inscritos mais 01 (um) dirigente, a saber: Técnico devidamente credenciado (aluno ou servidor do Campus)
7. Na primeira fase da competição será dada a seguinte pontuação para a vitória, empate e derrota respectivamente: 03 pontos, 01 ponto, 00 pontos.
8. O critério de desempate na primeira fase obedecerá a seguinte ordem:
  - a. A equipe que tiver menor número de infrações disciplinares anotadas durante a realização da competição; 1.1 Falta Desqualificativa; 1.2 Falta Técnica; 1.3 Falta Antidesportiva; 1.4 Falta Pessoal;
  - b. Confronto direto;
  - c. A equipe que tiver maior número de pontos marcados;
  - d. Sorteio.
9. O desempate na segunda fase será a cobrança de lances livres, sendo esta realizada por 03 participantes de cada equipe. A equipe que tiver o maior número de pontos ganha, continuando o empate será realizado lances livres alternados 1 X 1.
10. Os casos omissos a este regulamento serão de responsabilidade da Comissão Geral dos JIIF's 2022.

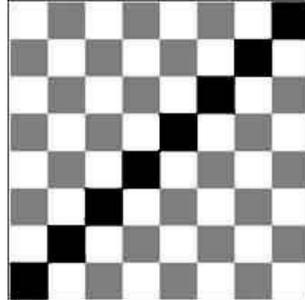
## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CABO DE GUERRA**

- 1- Cada equipe será composta por até 10 integrantes cada.
- 2- Cada equipe segura uma ponta da corda. Que possuirá uma marca em seu centro, e duas linhas limites, distantes 2 m desta marca.
- 3 - Ao sinal sonoro, as duas equipes puxam a corda até que a outra equipe ultrapasse sua linha limite.
  - a) Não será permitido fazer nó na corda. Tampouco dar uma volta sobre a mão com a mesma.
  - b) Luvas serão permitidas.

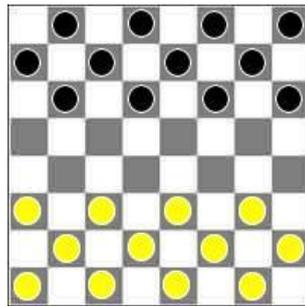


## REGULAMENTO ESPECÍFICO DAMAS

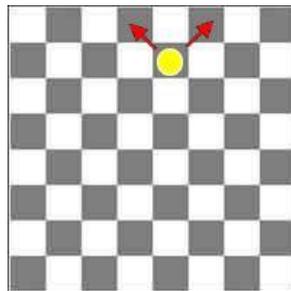
1- O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura) deve ficar sempre **à esquerda** de cada jogador. **O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.**



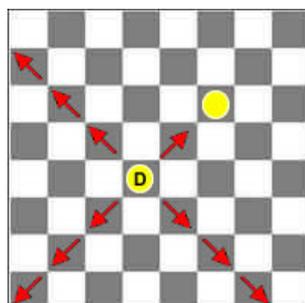
2- O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado. **O lance inicial** cabe sempre a quem estiver com as pedras brancas. Quem vencer a disputa de par ou ímpar antes da partida fica com as pedras brancas



3- A pedra anda **só para frente**, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à **dama**.

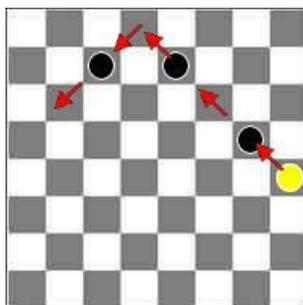


4- A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda **para frente e para trás**, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor.

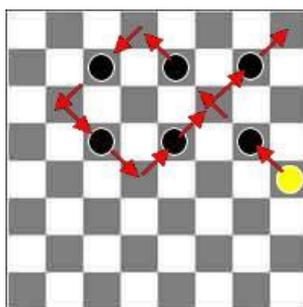




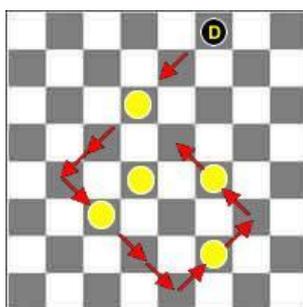
9- A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, **não será promovida à dama.**



10 - Na execução do lance de captura, é permitido **passar mais de uma** vez pela mesma **casa vazia**, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.



11- Na execução do lance de captura, **não é permitido** capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas **não podem** ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.



12- Será declarado vitorioso o participante ou deixar sem movimento possível. A partida é considerada ganha quando um dos participantes abandona ou se recusa a cumprir o regulamento

13 - A disputa é considerada empatada quando a mesma posição se apresenta pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance.

a) Verificando-se que durante 10 (dez) lances sucessivos foram feitos apenas movimentos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedra, a partida é considerada empatada.

b) Se não subsistem mais de três damas, duas damas e uma pedra, uma dama e duas pedras contra uma dama, o final será considerado empatado depois de transcorridos dez lances no máximo.

c) O final de duas damas, uma dama e uma pedra ou uma dama contra uma dama, é considerado empatado após executado cinco lances no máximo.

14- Contudo o resultado final da partida, não será empate; Se a primeira disputa terminar empatada, ocorrerá uma disputa extra, ocorrendo mais um empate será realizada a terceira e última disputa. Caso persista o empate, **será sorteado um vencedor.**

### REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DOMINÓ

1. A partida será realizada entre duas duplas.
2. A pontuação será da seguinte forma: 1 ponto, independente da forma que ocorrer a batida (simples, “carroça”, “lá e lô” e “cruzada”).
3. Os jogadores deverão colocar as pedras arrumadas sobre a mesa ou segurá-las nas mãos.
4. Cada partida será decidida em melhor de três disputas, ou seja, a dupla que ganhar duas disputas será a vencedora da partida.
5. Não será permitido ao jogador ceder (passar) a sua vez de jogar, tendo ainda pedras em condições de jogo. Caso a arbitragem acuse um passe irregular, a dupla perderá a partida.
6. Será proibido ao jogador gesticular, fazer sinais, ter atitudes ou falas impertinentes durante a partida, se isso, vier a se reverter em vantagem para sua dupla.
7. A dupla que baixar uma pedra que não coincida com a pontuação daquela que está na extremidade escolhida perderá a partida, ou seja, **GATO-POR-LEBRE, perde a partida.**

8. Quando nenhum dos competidores tiver pedras em condição de jogo para baixar, dar-se-á por finalizada a partida. A dupla cujas pedras sem jogar somarem menos pontos, ganhará essa partida. Em caso de empate, a partida seguinte valerá o dobro dos pontos.
9. Os casos omissos a este regulamento serão de responsabilidade da Comissão Geral dos JIIF's 2022.



### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL**

1. A modalidade do FUTSAL obedecerá às regras básicas oficiais da CBFS- Confederação Brasileira de FUTSAL;
2. A quantidade máxima de jogadores titulares de uma equipe é de 04 participantes de linha mais 01 goleiro;
3. A quantidade mínima de jogadores titulares de uma equipe é de 03 participantes de linha mais 01 goleiro;
4. O aluno que levar cartão vermelho será automaticamente suspenso do próximo jogo e passará pela comissão disciplinar podendo ser excluído da modalidade ou da competição em geral;
5. O aluno que levar dois cartões amarelos será automaticamente suspenso do próximo jogo;
6. Os jogos serão disputados em 01 (um) tempo de 15 (quinze) minutos sem intervalo na categoria masculina e 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos sem intervalo na categoria feminina ;
7. Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas inscritos mais 01 (um) dirigente, a saber: Técnico, devidamente credenciados.
8. Na primeira fase da competição será dada a seguinte pontuação para a vitória, empate e derrota respectivamente: 03 pontos, 01 ponto, 00 pontos.
9. O critério de desempate na primeira fase obedecerá a seguinte ordem:
  - a. Menor número de cartões vermelhos;

- b. Menor número de cartões amarelos;
  - c. Saldo de gols positivos;
  - d. Menor número de gols sofridos;
  - e. Confronto direto;
  - f. Sorteio.
10. O desempate na segunda fase será a cobrança de pênaltis, sendo esta realizada por 03 participantes de cada equipe. A equipe que tiver o maior número de gols convertidos vence a disputa. Permanecendo empatada a partida será disputada nos pênaltis 01 x 01;
11. Em caso de disputa de pênalti, o goleiro poderá ser qualquer aluno inscrito na modalidade;
12. Os casos omissos serão discutidos e acertados pela comissão geral dos JIIF 2022.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL**

1. A modalidade do HANDEBOL obedecerá às regras básicas oficiais da CBHd- Confederação Brasileira de Handebol;
2. A quantidade máxima de jogadores titulares de uma equipe é de 06 participantes de linha mais 01 goleiro;
3. A quantidade mínima de jogadores titulares de uma equipe é de 04 participantes de linha mais 01 goleiro;
4. O aluno que for excluído do jogo será automaticamente suspenso do próximo jogo e passará pela comissão disciplinar podendo ser excluído da modalidade ou da competição em geral;
5. O aluno que levar cartão vermelho será automaticamente suspenso do próximo jogo;
6. Os jogos serão disputados em 01 (um) tempo de 15 (quinze) minutos sem intervalo na categoria masculina e 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos sem intervalo na categoria feminina ;
7. Somente poderão permanecer no banco de reserva os atletas inscritos mais 01 (um) dirigente, a saber: Técnico, devidamente credenciados.
8. Na primeira fase da competição será dada a seguinte pontuação para a vitória, empate e derrota respectivamente: 03 pontos, 01 ponto, 00 pontos.
9. O critério de desempate na primeira fase obedecerá a seguinte ordem:
  - a. Menor número de cartões vermelhos;
  - b. Menor número de 2 minutos;
  - c. Saldo de gols positivos;
  - d. Menor número de gols sofridos;
  - e. Sorteio.
10. O desempate na segunda fase será a cobrança de pênaltis, sendo esta realizada por 03 participantes de cada equipe. A equipe que tiver o maior número de gols convertidos vence a disputa. Permanecendo empatada a partida será disputada nos pênaltis 01 x 01;
11. Em caso de disputa de pênalti, o goleiro poderá ser qualquer aluno inscrito na modalidade;
12. Os casos omissos serão discutidos e acertados pela comissão geral dos JIIF 2022.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO QUEIMADO

1. As equipes serão compostas por 05 (cinco) atletas no mínimo e no máximo 12 (doze).
2. A equipe no início do jogo deverá ter no mínimo 05 (cinco) atletas; não podendo ser completada durante a partida.
3. A equipe que apresentar-se com número inferior a 05 (cinco) competidores perderá por W.O.
4. O queimado será jogado no ginásio.
5. O objetivo de cada equipe será queimar os atletas adversários.
  - a) Será considerado queimado, o atleta que for tocado pela bola arremessada pela equipe adversária (sem que anteriormente a bola tenha tocado ao chão) e esta cair no chão.
  - b) A área de arremesso do queimado será na linha de fundo até a central.
6. A posse inicial da bola será decidida através de sorteio. A bola entra em jogo quando a equipe estiver de posse da mesma, arremessando contra a equipe adversária tentando queimar.
7. Será **vencedora** a equipe que conseguir num tempo de até **10 (dez) minutos**, ficar com o maior número de integrantes na área inicial do jogo (vivos).
8. Se a bola tocar em um adversário e o outro competidor segurar será salvo. Se a bola tocar em alguém e a outra pessoa tentar salvá-la e a bola cair no solo, será queimado o 1º (primeiro) em que a bola tocou.
  - a) O atleta que para evitar ser queimado invade o campo adversário, estará automaticamente queimado.
  - b) Os atletas que estiverem com a posse de bola e passar da linha central, lateral e de fundo, perderão a posse de bola.
  - c) Todo atleta queimado, não poderá ser substituído e deverá passar para a área de queimados com a posse de bola, arremessando-a obrigatoriamente.
  - d) A substituição será efetuada sem parada de tempo e com autorização da arbitragem e posse de bola da equipe que fará a substituição.
  - e) Bola fora, após linha de fundo pertence aos queimados do campo em que a bola sair.

f) O atleta queimado de posse de bola nas laterais de sua área de jogo, não poderá queimar os atletas da equipe adversária. Deverá passar a bola para outro colega queimado, ou retornar para a área de arremesso dos queimados.

g) Será penalizado com a exclusão da partida o atleta que intencionalmente arremessar a bola na cabeça do adversário.

9. Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

10. O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. Ou seja, no 4º lançamento será caracterizada a penalidade. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

11. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas inscritos mais 01 (um) dirigente, a saber: Técnico.

a) O atleta ou dirigente expulso do jogo ou do banco de reservas ficará automaticamente suspenso de 01 (um) jogo.

12. Os jogos não poderão terminar empatados. O empate caracteriza-se, quando o número de atletas “vivos”, para as duas equipes. Ao término do tempo de jogo (10 minutos), se as equipes estiverem empatadas serão adotados os critérios de desempate abaixo:

a) Prorrogação (duração de 02 minutos)

b) Persistindo o empate, morte súbita (a equipe que primeiro queimar um adversário ganhará o jogo) em mais 1 minuto de jogo.

c) Persistindo o empate, a decisão será por sorteio.

13. Na primeira fase da competição será dada a seguinte pontuação para a vitória, empate e derrota respectivamente: 03 pontos, 01 ponto, 00 ponto.

13.1. O critério de desempate na primeira fase obedecerá a seguinte ordem:

a. Menor número de cartões vermelhos;

b. Menor número de jogadores queimados;

c. Maior número de jogadores que conseguiu queimar;

d. Sorteio.

14. Os casos omissos serão discutidos e acertados pela comissão geral dos JIIF 2022.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE AREIA**

1. Uma equipe deve ser constituída de, no máximo, 06 jogadores (04 jogadores na quadra de areia e 02 jogadores reserva). Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.
2. A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia Oficial.
3. O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe e o treinador deve sentar-se nas cadeiras da equipe.
4. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
5. Duas substituições serão permitidas durante o set. Em caso de contusão, o jogador que já participou do set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a participar do mesmo jogo.
6. Apenas UM lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.
7. Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente ou abaixar-se.
8. O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol de quadra e diferente do voleibol de duplas de praia).
9. NÃO é considerada falta, se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.
10. NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.
11. NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

12. O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa entre outros) é o mesmo do Voleibol de Praia. Ou seja, a bola pode tocar várias partes do corpo, desde que o faça simultaneamente. Exceções:

a) No bloqueio, podem acontecer contatos consecutivos de um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram dentro de uma mesma ação.

b) Ao primeiro toque de uma equipe, desde que a bola não seja tocada com a ponta dos dedos a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, sempre que os contatos aconteçam durante uma mesma ação.

13. É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

14. Todas as partidas serão disputadas em set único de 15 pontos. O set só terminará com uma diferença mínima de 02 pontos entre as equipes.

13. Haverá a troca de lado a cada 07 pontos disputados.

14. Os casos omissos a este regulamento serão de responsabilidade da Comissão Geral dos JIIF 2022.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ**

1. A competição de XADREZ dos JIIF 2022 obedecerá às Regras Oficiais de FIDE naquilo que não contraria o estabelecido neste Regulamento.
2. Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Direção Técnica Geral e Comissão Disciplinar.