



REGULAMENTO GERAL E ESPECÍFICO

(8ª EDIÇÃO)

Recife - PE
(22 a 25 de setembro de 2026)

SUMÁRIO

Regulamento Geral dos Jogos dos Servidores do IFPE 2026 (8ª Edição)	3
Título I - Das Disposições Preliminares	3
Título II - Das Finalidades	3
Título III - Da Comissão Organizadora	3
Título IV - Da Realização do Evento e da Disposição das Modalidades e Equipes	4
Título V - Das Inscrições	6
Título VI - Dos Participantes	7
Título VII - Do Congresso Técnico	7
Título VIII - Das Competições	8
Título IX - Da Premiação	8
Título X - Das Normas Disciplinares	9
Título XI - Das Penalidades Técnicas e Disciplinares	9
Título XI - Dos Protestos	10
Título XII - Das Disposições Finais	10
Regulamentos Específicos das Modalidades	11
Regulamento Específico do Atletismo	11
Regulamento Específico do Badminton	11
Regulamento Específico do Basquetebol	12
Regulamento Específico do Dominó	14
Regulamento Específico do Futebol	15
Regulamento Específico do Futsal	16
Regulamento Específico do Jogos Eletrônicos	17
Regulamento Específico da Natação	17
Regulamento Específico do Vôlei de Quadra	18
Regulamento Específico do Vôlei de Praia	19
Regulamento Específico do Tênis de Mesa	20
Regulamento Específico do Tiro com Arco	21
Regulamento Específico do Xadrez	23

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS DOS SERVIDORES DO IFPE - 2026 (8ª EDIÇÃO)

TÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este Regulamento é o conjunto das normas e disposições que regem a 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE (2026).

Art. 2º. Os Jogos dos Servidores do IFPE têm como propósito fundamental fomentar a união entre os servidores de toda instituição através de atividades esportivas e recreativas, buscando promover a socialização, a satisfação e a qualidade de vida dos participantes.

Art. 3º. Ao participarem do evento, os servidores aceitam e declaram plena ciência das normas desportivas aplicáveis e das disposições contidas neste Regulamento, assim como quaisquer outros atos administrativos complementares.

Art. 4º. Compete à Comissão Organizadora do evento interpretar as normas e dispositivos deste Regulamento, zelar pela sua execução e resolver os casos omissos.

TÍTULO II DAS FINALIDADES

Art. 5º. Os Jogos dos Servidores do IFPE têm como finalidade:

I - Estimular a prática esportiva e recreativa para o desenvolvimento físico e social dos servidores;

II - Desenvolver o intercâmbio social-esportivo entre os servidores, com foco na ética, no jogo limpo (*fair play*) e nos valores humanos;

III - Fortalecer a cooperação e as boas relações entre os servidores de diferentes *campi* do IFPE através de uma proposta esportiva-recreativa; e

IV - Promover o bem-estar e a qualidade de vida dos servidores.

TÍTULO III DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 6º. À Comissão Organizadora dos Jogos dos Servidores, formada por representantes indicados pelos *campi*, compete:

I - Escolher as modalidades que serão ofertadas nos Jogos e os responsáveis por coordená-las;

II - Elaborar o cronograma de todo o evento;

III - Criar os Regulamentos Geral e Específicos das modalidades

IV - Supervisionar a aplicação dos Regulamentos Específicos das modalidades esportivas ofertadas, de acordo com as regras oficiais em vigor, bem como as determinações deste Regulamento Geral;

V - Providenciar a arbitragem dos Jogos;

VI - Tomar decisões, quando houver necessidade, em assuntos referentes às questões técnicas das competições;

VII - Providenciar a premiação dos servidores.

Art. 7º. A Justiça Desportiva da 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE será exercida pela própria Comissão Organizadora, que terá por incumbência apreciar e julgar as infrações cometidas no decorrer da competição por atletas, representantes, dirigentes e por outras pessoas que, direta ou indiretamente, estejam ligadas ou a serviço das equipes.

Parágrafo Único - As decisões judiciais da Comissão produzirão efeito imediato e se darão por maioria simples dos presentes no momento da votação, cabendo à presidência a decisão em caso de empate.

TÍTULO IV

DA REALIZAÇÃO DO EVENTO E DISPOSIÇÃO DAS MODALIDADES E EQUIPES

Art. 8º. A 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE será realizada no período de **22 a 25 de setembro de 2026**, com sede no *campus* Recife.

Art. 9º. Esta edição dos Jogos dos Servidores oferecerá as seguintes modalidades:

MODALIDADES INDIVIDUAIS	MODALIDADES COLETIVAS
• Atletismo* • Badminton* • Jogos Eletrônicos • Natação* • Tênis de Mesa • Tiro com Arco • Xadrez	• Basquetebol • Dominó • Futebol • Futsal • Vôlei de Quadra • Vôlei de Praia

*Modalidades majoritariamente individuais, mas existem também provas coletivas.

Art. 10. Para o Atletismo e a Natação, que são modalidades subdivididas em diversas provas, serão ofertadas nesta edição:

PROVAS DO ATLETISMO	PROVAS DA NATAÇÃO
• 100m • 200m • 400m • 800m • 1.500m • 3.000m • Revezamento 4x100m • Revezamento 4x400m • Salto em Distância • Arremesso de Peso • Lançamento de Dardo • Lançamento de Disco	• 50m livre • 50m costas • 50m peito • 50m borboleta • 100m livre • 4x50m livre

Parágrafo Único - As provas do Atletismo e da Natação terão quatro categorias assim distribuídas:

I - Categoria A, até 30 anos;

- II - Categoria B, de 31 a 40 anos;
 III - Categoria C, de 41 a 50 anos; e
 IV - Categoria D, acima de 51 anos.

Art. 11. O evento também oferecerá as seguintes modalidades recreativas, denominadas Jogos Populares:

JOGOS POPULARES	
• Arremesso de Três • Bambolê • Barra Bandeira • Embaixadinha	• Pula Corda • Queimado • Sete Cortes

Art. 12. Cada modalidade coletiva terá uma quantidade mínima de integrantes a ser alcançada pelos *campi* para que a inscrição da sua equipe seja efetivada.

Parágrafo Único - Caso um *campus* não alcance a quantidade mínima de integrantes de uma modalidade no período de inscrição, para formação de uma equipe, a Comissão Organizadora unirá esta equipe incompleta com equipes incompletas de outros *campi*, mantendo um quantitativo equilibrado, de forma a permitir a participação de todos os integrantes.

MODALIDADES COLETIVAS	QUANTIDADE MÍNIMA DE INTEGRANTES
Basquetebol	07
Dominó	02
Futebol	15
Futsal	07
Vôlei de Quadra	08
Vôlei de Praia	02

Art. 13. Não haverá restrição de participação por equipes de outros *campi*, ou seja, um servidor do *campus* “A” poderá participar da equipe do *campus* “B” em uma determinada modalidade, e no *campus* “C” em outra modalidade, desde que em seu *campus* não existam equipes inscritas nas respectivas modalidades.

Art. 14. Caso o número de inscritos em uma determinada modalidade não atinja o número mínimo necessário para realização de uma disputa, essa modalidade será desconsiderada nesta edição dos Jogos dos Servidores.

Art. 15. Cada *campus* será responsável por viabilizar o uniforme padrão de jogo e coletes das suas equipes.

§ 1º. Havendo duas ou mais equipes com uniformes parecidos nas modalidades coletivas, será realizada uma disputa de “cara ou coroa” ou “par ou ímpar” para decidir qual equipe usará colete sobre a camisa.

§ 2º. A numeração do uniforme (camisa) será de, no máximo, dois algarismos para facilitar a sinalização do árbitro da partida.

Art. 16. Os grupos das modalidades coletivas, assim como as disputas coletivas e individuais, serão definidos através de sorteio realizado durante o Congresso Técnico.

Art. 17. O sistema de competição das modalidades coletivas será o processo combinado entre a fase classificatória (por meio de rodízio simples) e a fase eliminatória (simples).

Art. 18. O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá aos seus respectivos Regulamentos Específicos.

Art. 19. A Comissão Organizadora poderá alterar os sistemas de competição das modalidades conforme necessidade para viabilização do evento.

TÍTULO V DAS INSCRIÇÕES

Art. 20. As inscrições para a 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE estarão abertas no período de **24 de julho a 09 de agosto de 2026**.

Art. 21. O(A) servidor(a) que desejar participar do evento deverá fazer a sua inscrição através do endereço eletrônico **<https://jogosdosservidores.ifpe.edu.br/>** informando, além de outras questões, a(s) modalidade(s) em que pretende(m) competir.

Parágrafo Único - A inscrição do(a) servidor(a) somente será validada se estiver devidamente preenchida e se atender a todas as exigências estabelecidas.

Art. 22. O(A) servidor(a) que escolher a modalidade Atletismo só poderá se inscrever em, no máximo, 3 (três) provas individuais e 2 (dois) revezamentos.

Art. 23. O(A) servidor(a) que escolher a modalidade Natação só poderá se inscrever em, no máximo, 4 (quatro) provas.

Art. 24. A Comissão Organizadora buscará estruturar as modalidades e os seus respectivos horários, considerando a distribuição da quantidade de inscritos, disponibilidade de espaços e de arbitragem, de modo a aliar os interesses dos servidores às necessidades de organização do evento, não assumindo, contudo, responsabilidade por incompatibilidades decorrentes de múltiplas inscrições do mesmo participante.

Parágrafo Único - Caso haja coincidência de horários das partidas para servidores inscritos em mais de uma modalidade, será de responsabilidade do servidor a opção por uma das partidas, não havendo qualquer possibilidade de alteração de horário para atendimento de necessidades individuais.

Art. 25. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por acidentes ocorridos com os servidores, ou por estes a terceiros, antes, durante e após as competições, devendo o(a) servidor(a) atentar às suas atuais condições de saúde compatíveis com as modalidades selecionadas.

Parágrafo Único - Todos os servidores que irão competir no evento deverão preencher, no ato da inscrição, um Questionário de Prontidão para Atividade Física (PAR-Q) e um Termo de Responsabilidade para Atividade Física/Esportiva.

Art. 26. Em nenhuma hipótese será admitida inscrição em qualquer modalidade durante a realização das competições, exceto na condição de participante avulso (sem direito à classificação e premiação), quando couber, e também nos Jogos Populares.

TÍTULO VI DOS PARTICIPANTES

Art. 27. A 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE estará aberta à participação dos servidores ativos (docentes e técnico-administrativos) de todos os *campi* da Instituição.

Parágrafo Único - O(A) servidor(a) que realizar a sua inscrição por um *campus* e for removido para outro após o período de inscrição deverá participar do *campus* ao qual se inscreveu anteriormente.

Art. 28. Para a oficialização da participação dos servidores inscritos no evento, será enviada a relação nominal destes para ciência e anuência das Direções Gerais dos *campi*.

Art. 29. Haverá a possibilidade de custeamento de diárias aos servidores que não residem e que não estejam lotados na Região Metropolitana de Recife (localização do *campus* sede do evento); caso contrário, os servidores participarão sem diárias.

Parágrafo Único - O(A) servidor(a) que solicitar diárias e desistir de participar do evento, deverá arcar com a devolução dos valores recebidos para este fim.

TÍTULO VII DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 30. O Congresso Técnico para a 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE está **previsto** para acontecer no dia **3 de setembro de 2026**, onde deverão participar a Comissão Organizadora do evento composta por representantes da Reitoria e dos *campi*.

Parágrafo Único - Em caso de mudança de data, por motivo de força maior, os interessados serão avisados com a devida antecedência.

Art. 31. Durante a realização do Congresso Técnico, serão definidos os detalhes de parte técnica-desportiva do evento como o número de disputas por modalidade (de acordo com o número de inscritos), os horários e locais de confrontos, o sorteio dos grupos nas modalidades coletivas e outros assuntos pertinentes às competições.

Parágrafo Único - Durante o Congresso Técnico também será definido todo o detalhamento de realização das atividades recreativas (Jogos Populares).

Art. 32. Em nenhuma hipótese será permitido acrescentar o nome de qualquer integrante na relação dos atletas e equipes participantes das modalidades esportivas após o Congresso Técnico, exceto nos casos retratados no Art. 26.

TÍTULO VIII DAS COMPETIÇÕES

Art. 33. As competições da 8ª edição dos Jogos dos Servidores do IFPE serão realizadas nos locais e horários definidos pela Comissão Organizadora.

Art. 34. Será declarado(a) perdedor(a) por ausência (WxO) o(a) atleta ou a equipe que não estiver pronto(a) no local da partida ou prova em até 10 (dez) minutos após o horário estabelecido para o início da disputa.

Parágrafo Único - Também será declarado(a) perdedor(a) por “WxO” o(a) atleta e/ou a equipe que, por qualquer motivo, se negue a reiniciar uma partida após sua interrupção ou que não estiver pronto(a) no local do jogo ou prova em até 5 (cinco) minutos após o horário para estabelecido para o seu reinício.

Art. 35. Qualquer atleta individual ou equipe inscrita que deixar de comparecer aos confrontos sem uma justificativa válida, ocasionando “WxO”, será automaticamente eliminado(a) da competição e todos os seus adversários serão beneficiados com vitória por “WxO”.

Art. 36. Cada equipe ou atleta inscrito(a) deve comparecer ao local da competição com antecedência em relação ao horário programado e já em condições de participar da partida.

Parágrafo Único - Nesse momento, poderá ser exigida a apresentação de um documento oficial físico ou digital com foto (CNH Digital, RG Digital etc.) que garantirá sua autorização para disputar o jogo ou a prova.

TÍTULO IX DA PREMIAÇÃO

Art. 37. A premiação ocorrerá logo após a etapa final de cada modalidade, sendo concretizada da seguinte forma:

I - Nas modalidades individuais, serão premiados com medalhas (ouro, prata e bronze) os três primeiros colocados;

II - Nas modalidades coletivas, serão premiados com medalhas (ouro, prata e bronze) os três primeiros colocados, e com troféus os primeiros colocados de cada modalidade coletiva.

Parágrafo Único - Caso a equipe vencedora seja formada por servidores de mais um *campus*, o respectivo troféu deverá ser destinado ao *campus* que cedeu mais atletas à

referida equipe; persistindo o empate será realizado um sorteio para decidir qual *campus* ficará com o troféu.

TÍTULO X DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 38. É dever de todos os participantes, dirigentes, membros da Comissão Organizadora, equipes de apoio e demais envolvidos nos Jogos dos Servidores do IFPE manter conduta compatível com os princípios da legalidade, moralidade, urbanidade, respeito mútuo e boa convivência, zelando pela integridade física, moral e psicológica de todas as pessoas presentes no evento.

Art. 39. É expressamente proibida a prática de qualquer ato de agressão física, tentativa de agressão, ameaça, intimidação, coação, ofensa, injúria, difamação, calúnia, assédio ou qualquer outra forma de violência, verbal ou não verbal, dirigida a atletas, árbitros, membros da organização, servidores, colaboradores, estudantes, público presente ou quaisquer terceiros, durante a realização de todo o evento ou em atividades a eles relacionadas.

§ 1º A vedação prevista no *caput* aplica-se a todos os ambientes em que ocorrerem atividades oficiais dos Jogos, especialmente nas dependências do IFPE, considerando tratar-se de espaço institucional que exige comportamento compatível com os deveres funcionais dos servidores públicos e com as normas de convivência da Instituição.

§ 2º A prática de qualquer das condutas descritas no *caput* do artigo sujeitará o infrator às sanções disciplinares previstas neste Regulamento, sem prejuízo da adoção das medidas administrativas cabíveis no âmbito do IFPE, bem como da eventual responsabilização civil e penal, quando aplicável.

TÍTULO XI DAS PENALIDADES TÉCNICAS E DISCIPLINARES

Art. 40. No âmbito técnico-desportivo, o(a) atleta que for desqualificado(a)/expulso(a) por indisciplina de uma partida será julgado(a) pela Comissão Organizadora antes da partida seguinte daquela modalidade, com base no relatório anexo à súmula do jogo, ficando vedada a participação do(a) atleta em questão, em outra modalidade até o resultado do julgamento.

Art. 41. Caso ocorra alguma agressão física e/ou verbal por parte de um(a) atleta, antes, durante ou depois de uma partida, a algum membro da arbitragem, membro da Comissão Organizadora, torcedor ou a algum companheiro de sua equipe ou adversária, o(a) agressor(a) será penalizado(a) com a exclusão da competição e será impossibilitado(a) de participar da próxima edição do evento.

Art. 42. Caso algum(a) torcedor(a), que seja devidamente identificado(a) mediante registro em súmula, atrapalhe o andamento da competição, atire objetos em quadra ou campo durante o andamento de uma partida, a equipe participante correspondente a esse(a) torcedor(a) será penalizada pela Comissão Organizadora.

TÍTULO XII DOS PROTESTOS

Art. 43. Em caso de protesto, os representantes dos atletas individuais e das equipes que se sentirem prejudicados no decorrer das competições terão o prazo de 1h após o término da partida ou prova para entrarem com recurso.

Art. 44. Os coordenadores de modalidades serão responsáveis por receber os protestos dos representantes, podendo, a depender da gravidade, resolvê-los de imediato ou repassá-los para julgamento da Comissão Organizadora.

Art. 45. Independente dos protestos dos *campi* participantes, os coordenadores de modalidades poderão encaminhar à Comissão Organizadora quaisquer outras irregularidades constatadas durante a realização do evento.

Art. 46. Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada, em decorrência de recursos interpostos à Comissão Organizadora.

TÍTULO XIII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 47. Durante a realização do evento, todos os dirigentes (diretores e representantes) dos *campi* participantes serão responsáveis pelo cumprimento da disciplina dos integrantes de sua delegação.

Art. 48. As delegações participantes do evento deverão zelar pela conservação das instalações e locais de competição que utilizarem, bem como ressarcir o órgão anfitrião por eventuais danos causados aos materiais e equipamentos disponibilizados.

Art. 49. Fica expressamente proibida a entrada e o consumo de bebidas alcoólicas nas instalações do IFPE e em qualquer outro local de competição.

Parágrafo Único - Eventuais ocorrências desse tipo serão de responsabilidade de cada delegação participante e deverão ser encaminhadas à Comissão Organizadora, que fará a devida apuração com rigor.

Art. 50. O(A) atleta ou a equipe que tiver partida agendada próxima ao horário das refeições deverá se organizar para realizá-las em momento oportuno, a fim de evitar contratempos ou a possibilidade de “WxO”.

Art. 51. Durante o período de realização dos Jogos dos Servidores, que coincide com o período de defeso eleitoral, fica proibido o uso de nomes, *slogans*, símbolos, expressões, imagens ou outros elementos que permitam identificar candidatos, governos ou autoridades que estejam disputando cargos (Lei nº 9.504/1997).

Art. 52. Os casos omissos neste Regulamento Geral serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO

Art. 1º. A modalidade Atletismo será regida pelas Regras Oficiais da CBAAt, salvo disposições específicas previstas neste Regulamento.

Art. 2º. O servidor poderá participar de até 3 (três) provas e dos 2 (dois) revezamentos, devendo dar preferência a uma caso haja choque em sua realização.

Parágrafo Único - As equipes de revezamento serão compostas por servidores/atletas do mesmo *campus*, excetuando-se quando não houver equipe de revezamento completa no *campus* do servidor.

Art. 3º. Serão realizadas as seguintes provas:

I - de pista: 100m, 200m, 400m, 800m, 1.500m, 3.000m, Revezamento 4x100m e Revezamento 4x400m.

II - de campo: Salto em Distância, Arremesso de Peso (masculino - 7,26kg; feminino - 4,00kg), Lançamento de Dardos (masculino - 800g; feminino - 600g) e Lançamento de Disco (masculino - 2kg; feminino - 1kg).

Art. 4º. Após as inscrições, haverá a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteios de raias, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da CBAAt.

Art. 5º. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 6º. Os servidores deverão comparecer ao local uniformizados e devem se identificar perante a equipe de arbitragem para a confirmação de suas provas até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início das provas.

Art. 7º. Mesmo que haja quantidade insuficiente ou pequena de competidores inscritos na prova/categoria por idade, esta será realizada, com registro da ordem de classificação dos participantes, e premiação para aqueles que as completarem.

Art. 8º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON

Art. 1º. A competição de Badminton dos Jogos dos Servidores será realizada de acordo com as Regras da Federação Mundial de Badminton (BWF) e da Confederação Brasileira de Badminton (CBBd), salvo disposições específicas previstas neste Regulamento.

Art. 2º. A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória dos atletas inscritos, será realizada momentos antes no local da competição.

Parágrafo Único - A ausência do(a) atleta participante acarretará na eliminação deste(a) de toda competição de Badminton.

Art. 3º. Os participantes inscritos poderão participar dos torneios a seguir:

I - Simples Masculina (SM)

II - Simples Feminina (SF)

III - Dupla Masculina (DM)

IV - Dupla Feminina (DF)

Parágrafo Único - No momento da confirmação de participação, o *campus* deverá definir as duplas formadas por seus participantes; a não definição das duplas será entendida como recusa de participação.

Art. 4º. Se por motivo de doença, contusão, desqualificação ou outro impedimento inevitável que impossibilite um(a) atleta ou uma dupla de completar todas as partidas da fase classificatória, todos os resultados deste(a) atleta ou desta dupla serão desconsiderados (tornados sem efeito).

Parágrafo Único - Desistência durante uma partida será considerado como impedimento de completar todas as partidas da fase classificatória.

Art. 5º. As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets de 15 (quinze) pontos cada.

Art. 6º. Todos os participantes deverão jogar com camisa/camiseta (exceto regata – entende-se como regata camisetas cavadas nas laterais; camisetas sem manga são autorizadas), calção ou short, meia e tênis.

§ 1º. As camisas/camisetas deverão ter uma cor predominante.

§ 2º. Não será permitido o uso de bonés, bermudas na altura do joelho para baixo e calças compridas.

§ 3º. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas, bem como não será permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas.

Art. 7º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL

Art. 1º. A modalidade Basquetebol será regida pelas Regras Oficiais da FIBA vigentes, salvo disposições específicas previstas neste Regulamento.

Parágrafo Único - Com a alteração da regra e novas demarcações de garrafão e linha de 3 (três) pontos, fica estabelecido se caso as quadras em uso não tenham sido atualizadas/demarcadas, permanece a regra antiga, demais regras oficiais e as estabelecidas por este Regulamento.

Art. 2º. Cada *campus* poderá inscrever o quantitativo de servidores-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

- a) não mais que 10 (dez) membros de equipe aptos a jogar;
- b) 1 (um) técnico, e se a equipe desejar, 1 (um) assistente técnico.

Parágrafo Único - Exceção ao item “a)” do *caput* do artigo ocorrerá quando, no momento das montagem das equipes, “sobrarem” 1 ou 2 servidores inscritos na modalidade (exemplo: nas competições, poderão ter três equipes com 10 servidores e uma com 11 servidores, por conta do servidor que ficou “sobrando”).

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

- a) camiseta ou camisa 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) os números devem ser claramente visíveis na frente e nas costas;
- d) as equipes deverão utilizar números de 01 (um) a 99 (noventa e nove);
- e) jogadores da mesma equipe não deverão usar o mesmo número;
- f) a primeira equipe citada no confronto terá prioridade da cor, mas se ambas concordarem, elas podem trocar as cores de suas camisetas;
- g) os servidores-atletas deverão estar utilizando calçado apropriado conforme as regras estabelecidas.

Art. 4º. Comissão Técnica:

- a) pelo menos 30 (trinta) minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu representante 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 (se houver);
- 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, este não puder continuar.

Art. 5º. Tempo de jogo, empate e períodos extras:

- a) a partida terá duração de 30 (trinta) minutos, sendo dois períodos de 15 (quinze) minutos cada; os períodos serão em tempos corridos, travados somente na execução de lances livres e pedidos de tempo.
- b) cada equipe terá direito a dois pedidos de tempo por período jogado, tendo a duração de 1 (um) minuto cada; não haverá pedido de tempo nos tempos extras.
- c) se o placar estiver empatado no final do tempo de jogo no quarto período, a partida continuará com quantos tempos extras de 5 (cinco) minutos forem necessários para desempatar, mantendo todos os caracteres registrados em súmula do último quarto.

d) todos os tempos extras serão corridos, travados somente na execução de lances livres.

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

a) vitória = 3 (três) pontos;

b) derrota = 1 (um) ponto;

c) no caso de "WxO", os adversários serão declarados vencedores e o placar será de 20 (vinte) a 0 (zero); a equipe desistente receberá 0 (zero) ponto na classificação.

Art. 7º. Critérios para desempate:

a) confronto direto - no caso das três equipes empatadas desconsiderar este critério;

b) número de vitórias - no caso das três equipes empatadas desconsiderar este critério;

c) maior saldo de pontos;

d) maior número de pontos conquistados (cestas pró);

e) ponto *average*;

f) sorteio.

Art. 8º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DOMINÓ

Art. 1º. As regras serão discutidas com as duplas no momento da competição entre os jogadores e o(s) coordenador(es) da modalidade.

Art. 2º. Para a formação das duplas que irão competir nesta modalidade, poderão ser consideradas duplas masculinas e duplas femininas.

Art. 3º. Cada dupla deverá portar o próprio jogo de dominó.

Art 4º. Para início da partida, um dos jogadores deverá misturar as peças com conteúdo para baixo. Após esta ação, cada jogador poderá pegar 6 peças, deixando 04 quatro restantes no canto da mesa, sem que ninguém conheça seu conteúdo. Na primeira rodada, inicia a partida o jogador que possui uma peça com numeração dupla (Carroça) de maior numeração 6/6 (dozão), sendo escolhida outra carroça em ordem decrescente, caso ninguém a possua. A partir desta rodada inicia o jogo, qualquer integrante da dupla vitoriosa.

Art 5º. A vitória será definida por alcance de pontuação superior a 06 por uma das duplas, considerando a seguinte progressão por vitória:

a) vitória simples = 1 ponto

b) vitória com peça de numeração dupla (carroça) = 2 pontos

c) vitória com peças de mesma numeração nas duas pontas do jogo (lá-e-lô) = 3 pontos

d) vitória com peças de mesma numeração nas duas pontas do jogo, sendo uma delas a carroça (batida cruzada) = 4 pontos

§1. Caso a partida seja encerrada por falta de jogadores com peças da numeração exigida nas pontas do jogo, vencerá a partida, o jogador que contém a menor pontuação somada de suas peças.

§2. Caso a soma do conteúdo das peças de dois jogadores adversários com menor pontuação for a mesma, será definido empate, sem pontuação para as duplas.

Art. 6º. Durante as partidas, fica proibida a realização de diálogos entre os participantes havendo ou não relação com o jogo, ou de movimentos repetidos que possam gerar combinação de jogadas entre companheiros/as e/ou atrapalhar o raciocínio do/a adversário/a. Também deve ser evitada a queda de peças ou derrubada das mesmas, gerando visualização de seu conteúdo pelo parceiro. A repetição destas condutas de forma deliberada pode gerar punição à dupla por parte da equipe de arbitragem.

Art. 7º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Parágrafo Único - Qualquer dúvida deve ser retirada na presença de membro da arbitragem ou organização do evento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL

Art. 1º. A competição de Futebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Futebol (FIFA), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. O jogo terá duração de 50 minutos, dividido em dois tempos de 25 minutos, com intervalo de 10 minutos entre os tempos.

Art. 3º. A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) vitória = 3 pontos
- b) empate = 1 ponto
- c) derrota = 0 ponto

Art 4º. Em caso de “WxO”, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

Art. 5º. No caso de duas equipes terminarem uma fase iguais em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a) confronto direto;
- b) maior número de vitórias;
- c) melhor 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. 6º. No caso de três ou mais equipes terminarem uma fase iguais em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos no artigo anterior serão considerados, excluindo-se o item “a) confronto direto”.

Art. 7º. Em caso de empate na fase eliminatória, o vencedor será conhecido através de uma série de 5 (cinco) cobranças de tiros livres diretos da marca de penalidade máxima, de forma alternada e com jogadores diferentes.

Parágrafo Único - Persistindo o empate, as cobranças seguirão de 1 em 1 alternadamente, com jogadores que ainda não efetuaram a cobranças, até que seja conhecido o vencedor.

Art. 8º. O atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos em partidas distintas na competição estará automaticamente suspenso da próxima partida.

Art. 9º. O atleta que receber cartão vermelho estará automaticamente suspenso da próxima partida.

Parágrafo Único - Dependendo da gravidade do lance que ocasionou o cartão vermelho, o atleta em questão poderá, após ser julgado pela Comissão, ficar suspenso por mais uma partida ou, até mesmo, ser excluído da competição.

Art. 10. As substituições em cada partida serão ilimitadas, não sendo necessária a interrupção da partida para a sua realização.

Art. 11. Só será permitida a participação de atletas usando caneleiras e chuteiras.

Art. 12. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

Art. 1º. A modalidade Futsal será regida pelas Regras Oficiais da Federação Internacional de Futebol (FIFA), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. As partidas terão duração de 20 (vinte) minutos, divididas em dois tempos de 10 (dez) minutos, com um intervalo de 5 (cinco) minutos.

Parágrafo Único - A cronometragem será por tempo corrido.

Art. 3º. Nas partidas, serão inscritos 7 (sete) jogadores, no mínimo, e 14 (quatorze) jogadores, no máximo, em cada equipe.

§ 1º. Exceção ao *caput* do artigo ocorrerá quando, no momento das montagem das equipes, “sobrarem” 1 ou 2 servidores inscritos na modalidade (exemplo: nas competições,

poderão ter três equipes com 14 servidores e uma com 15 servidores, por conta do servidor que ficou “sobrando”).

§ 2º. Não haverá limite para substituições.

Art. 4º. Nos casos de empate durante o tempo normal de jogo, na fase eliminatória, será conhecido o vencedor através de cobranças de penalidades máximas alternadas entre as equipes, quantas forem necessárias para se apontar o vencedor, no sistema 1x1 (um por um).

Art. 5º. O atleta que acumular 2 (dois) cartões amarelos ficará suspenso automaticamente da próxima partida da sua equipe.

Parágrafo Único - Apenas na fase semifinal da competição, os cartões serão zerados; ou seja, o atleta que receber o seu segundo cartão amarelo (cumulativamente ou não) na fase de quartas de final, cumprirá suspensão automática na fase semifinal.

Art. 6º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JOGOS ELETRÔNICOS

Art. 1º. As regras para os Jogos Eletrônicos serão apresentadas durante o Congresso Técnico e discutidas entre o(s) coordenador(es) da modalidade e os servidores no momento da competição.

Parágrafo Único - Os servidores deverão se apresentar ao(s) coordenador(es) até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada do início das atividades para alinhamento do regramento da modalidade.

Art. 2. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO NATAÇÃO

Art. 1º. A Competição de Natação será regida pelas Regras Internacionais da FINA em tudo que não contrariar o Regulamento Geral e Específico.

Art. 2º. A data da realização desta modalidade será comunicada por ocasião da divulgação do calendário dos Jogos dos Servidores.

Art. 3º. A piscina será disponibilizada aos atletas para reconhecimento um dia antes do início das provas, durante 2 (duas) horas, em horário a ser determinado na reunião técnica da modalidade.

Art. 4º. A competição de Natação será realizada na piscina do *campus* Recife.

Art. 5º. O(a) servidor(a) deverá comparecer com antecedência de 1 (uma) hora no local de competição para realização de seu aquecimento, estando devidamente trajado com sunga ou maiô, com touca e, opcionalmente, com óculos de natação.

Art. 6º. As equipes de revezamento deverão ser compostas por servidores(as) do mesmo *campus*, excetuando-se quando não houver quantidade necessária, sendo possível, nesses casos, a formação de equipes previamente combinadas.

Art. 7º. Mesmo que haja uma quantidade pequena ou insuficiente de competidores inscritos na prova/categoria por idade, esta será realizada, com registro da ordem de classificação dos participantes e premiação para aqueles que as completarem.

Art. 8º. O sistema de disputa será a final por tempo, não havendo fase classificatória.

Art. 9º. Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início das provas, o(a) servidor(a) deverá comparecer ao local uniformizado(a) e identificar-se perante a equipe de arbitragem para a confirmação de sua(s) prova(s).

Art. 10. Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 11. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE QUADRA

Art. 1º. A competição de Vôlei de Quadra será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. Os jogos de voleibol serão disputados em partidas de melhor de três *sets*, em todas as fases.

Parágrafo Único - Em todos os *sets*, em qualquer fase do evento, a pontuação será em 21 pontos, chegando ao máximo em 23 pontos.

Art. 3º. A contagem de pontos será a seguinte:

- a) vitória por dois *sets* a zero (2x0) = 3 pontos;
- b) vitória por dois *sets* a um (2x1) = 2 pontos;
- c) derrota por dois *sets* a um (1x2) = 1 ponto;
- d) derrota por dois *sets* a zero (0x2) = 0 ponto.

Art. 4º. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- b) maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- c) confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre duas equipes);
- d) sorteio.

§ 1º. Na hipótese da aplicação do critério de *sets* ou pontos *average*, dividir-se-á o número de *sets* ou pontos pró pelos *sets* ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

§ 2º. Quando, para cálculo de *sets* ou pontos *average*, uma equipe não perder nenhum *set* ou ponto, esta será a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem *sets* ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets* ou pontos *average*.

§ 3º. Quando, para cálculo de *sets* ou pontos *average*, mais de uma equipe não perder nenhum *set* ou ponto, será classificada a equipe que tiver o número de *sets* ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 5º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art 2º. Os jogos de Vôlei de Praia serão disputados em partidas de três *sets* de 15 pontos em todas as fases.

Parágrafo Único - Nos casos em que haja empate 14x14, a disputa do *set* continua até que seja alcançada a vantagem de dois pontos pela equipe vencedora ou o alcance do limite de 18 pontos.

Art. 3º. O uniforme de jogo será composto de camisa/camiseta/top numerado nas costas e da mesma cor e calção/short, podendo ter propaganda impressa (exceto propaganda política, de bebida alcoólica ou de cigarro).

Parágrafo Único - Viseiras, bonés, óculos escuros, estabilizadores e demais adereços utilizados podem ser diferentes e conter ou não publicidade.

Art. 4º. A contagem de pontos será a seguinte:

- a) vitória por dois *sets* a zero (2x0) = 3 pontos;
- b) vitória por dois *sets* a um (2x1) = 2 pontos;
- c) derrota por dois *sets* a um (1x2) = 1 ponto;
- d) derrota por dois *sets* a zero (0x2) = 0 ponto.

Art. 5º. No caso de duas ou mais duplas terminarem empatadas na pontuação final, o desempate dar-se-á obedecendo à seguinte ordem:

- a) saldo de *sets average*;
- b) saldo de pontos *average*;
- c) confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre duas equipes);
- d) sorteio.

Art. 6º. Os participantes devem se apresentar à mesa de controle de jogo em pelo menos 30 (trinta) minutos antes do horário de jogo definido na tabela.

Art. 7º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

Art. 1º. As competições de Tênis de Mesa obedecerão às Regras Oficiais da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) *sets* vencedores de 11 (onze) pontos, com 2 (dois) serviços consecutivos para cada jogador(a).

§ 1º. As disputas das Semifinais e Final, será realizada em melhor de 5 (cinco) *sets*.

§ 2º. Não haverá Disputa de Terceiro Lugar; deste modo, os perdedores das semifinais serão considerados terceiros colocados.

Art. 3º. O(a) atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência de, pelo menos, 10 (dez) minutos do horário da sua partida, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas).

§ 1º. Não será permitido o uso de camiseta branca e/ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

§ 2º. Cada atleta deverá portar a sua própria raquete (coberta com borrachas com cores distintas em cada lado).

Art. 4º. Esta modalidade é aberta para servidores inscritos nos naipes masculino e feminino, nas competições individuais.

Art. 5º. Para fins de classificação, será contabilizado 1 (um) ponto para vitória e 0 (zero) ponto para a derrota.

Art. 6º. O participante que perder por “WxO” terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, e poderá ser eliminado da competição.

Parágrafo Único - O participante vencedor por “WxO” marcará três *sets* a zero (3x0), com pontuação de onze a zero (11x0) em todos os *sets*.

Art. 7º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TIRO COM ARCO

Art. 1º. A competição de Tiro com Arco será realizada de acordo com as Regras Oficiais da *World Archery*, adotadas pela Confederação Brasileira de Tiro com Arco (Brasil Arco), salvo as adaptações previstas neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral dos Jogos do Servidores.

Art. 2º. A competição será disputada nos seguintes naipes:

I – Individual Masculino;

II – Individual Feminino.

§1º. Havendo número reduzido de participantes, a Comissão Organizadora poderá unificar as categorias para efeito de disputa.

§2º. Todos os participantes competirão na mesma categoria, dependendo do número de adesão.

Art. 3º. O arco que será usado na competição será do tipo *barebow* (arco sem mira).

§1º. Todos os equipamentos deverão estar em condições adequadas de segurança.

§2º. É proibida a utilização de equipamentos que representem risco à integridade física dos participantes.

§3º. É proibida a utilização de arcos, flechas, aljavas, roupas, sapatos, bonés, chapéus ou qualquer outro material que faça alusão à caça (Regra Oficial da *World Archery*).

§4º. É obrigatório o uso de tênis.

Art. 4º. A competição será realizada na distância oficial *indoor* (quadra).

Art. 5º. As distâncias oficiais da competição serão:

I – 10 metros para categoria iniciante;

II – 18 metros para categoria avançada.

Art. 6º. Será usado alvo oficial que possui diâmetro de 122cm ou 80cm, compostos por 10 anéis numerados, com o centro (em cor amarela) valendo 10 pontos e que deve estar a uma altura de 0,80 m em relação ao solo.

§1º. Caso a flecha toque a linha divisória, a pontuação será validada pelo juiz da prova.

§2º. Em nenhuma hipótese a flecha poderá ser tocada antes que o juiz verifique a pontuação.

DISPOSIÇÕES DO ROUND CLASSIFICATÓRIO

Art. 7º. Cada atleta realizará o disparo de 15 flechas (5 séries de 3 flechas, disparadas em 1 *round*.)

§1º. As flechas serão pontuadas de acordo com as zonas do alvo.

§2º. Cada série terá tempo máximo de 120 segundos para execução dos disparos de uma série de 3 flechas.

Art. 8º. A classificação será determinada pela soma total dos pontos obtidos.

I – Os atletas serão classificados do 1º ao 14º lugar.

II – Não haverá premiação para o round classificatório.

Art. 9º. Em caso de empate na pontuação final, serão adotados os seguintes critérios:

I – Maior número de flechas com valor 10;

II – Maior número de flechas com valor 9;

III – Persistindo o empate, será realizado *shoot-off* (flecha única de desempate).

Parágrafo Único. Será considerado vencedor do *shoot-off*, o atleta cuja flecha tiver a maior pontuação ou a mais próxima do centro.

DOS COMBATES ELIMINATÓRIOS

Art. 10. Os confrontos serão definidos pela classificação do *round* classificatório:

I – Participarão da disputa eliminatória individual até os 6 mais bem qualificados, iniciando as eliminatórias em oitavas de final (em caso de empate na 6ª posição do *round* classificatório, o classificado será decidido por um *shoot-off*);

II – Quando houver número ímpar de atletas em uma fase, avança automaticamente o arqueiro com a melhor classificação inicial entre os classificados (ficará em *stand by*);

III – Os campeões serão os vencedores do *round* eliminatório (combates).

Art. 11. Formato dos combates:

I – Cada arqueiro atirá 9 flechas em 3 séries de 3 tiros;

II – Cada série terá tempo máximo de 60 segundos;

III – Vence quem obtiver a maior pontuação;

IV – Em caso de empate, cada atleta atirá 1 flecha de desempate (*shoot-off*);

V – Os vencedores avançam para as fases seguintes.

Art. 12. Fases Finais:

- I – Serão disputadas semifinal e final.
- II – Os vencedores das semifinais disputarão o ouro.
- III – Os perdedores das semifinais disputarão o bronze.

Parágrafo Único. Serão premiados com medalhas os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria.

Art. 13. Somente será permitido disparar após autorização da arbitragem da prova.

Art. 14. Nenhum participante poderá:

- I – Apontar o arco para pessoas;
- II – Efetuar disparos fora da linha de tiro;
- III – Entrar na área dos alvos sem autorização.

Art. 15. Os atletas somente poderão recolher as flechas após o sinal oficial da arbitragem.

Art. 16. O descumprimento das normas de segurança poderá acarretar advertência, perda de pontos ou desclassificação.

Art. 17. A arbitragem será designada pela Comissão Organizadora e suas decisões serão soberanas no âmbito da competição.

Art. 18. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ

Art. 1º. A competição de Xadrez será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º. O sistema de jogo será separado por gênero (masculino e feminino), com 5 rodadas de 16 minutos no Sistema Suíço (podendo haver alterações devido ao número de competidores).

Art. 3º. Será tolerado um atraso de até 10 minutos para o jogador a contar da autorização pelos árbitros do início da rodada.

Parágrafo Único - O jogador perderá por “WxO” caso não compareça no prazo previsto.

Art. 4º. O critério de desempate: resultado individual, Buchholz cortando o menor resultado, Buchholz total, Sonneborn–Berger, maioria de pretas.

Art. 5º. Os casos omissos ao Regulamento Específico serão resolvidos pelo(s) coordenador(es) da modalidade, com a anuência da Comissão Organizadora, que irá(ão) dirimir as dúvidas e arbitrar as decisões, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.