

Jogos de Integração dos Servidores Municipais de Florianópolis - JISF



2019

FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

Regulamento Geral e Técnico

REGULAMENTO GERAL

Art. 1º - Os Jogos de Integração dos Servidores Municipais de Florianópolis são uma promoção da Prefeitura Municipal de Florianópolis através da Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Juventude e Fundação Municipal de Esportes e têm por finalidade promover o intercâmbio social e esportivo, oportunizando a prática de várias modalidades desportivas, com o intuito de despertar hábitos saudáveis nos funcionários públicos e momentos de descontração e lazer.

Art. 2º - Os Jogos de Integração dos Servidores Municipais de Florianópolis serão organizados pela Fundação Municipal de Esportes e serão disputados nas seguintes modalidades: Beach Tênis (M/F), Beach Soccer (M/F), Bocha Rafa (M/F), Canastra, Dominó, Futebol Sete (M/F), Futsal (M/F), Tênis (M/F), Tênis de Mesa (M/F), Truco, Voleibol (M/F), Vôlei de Praia (M/F) e Xadrez.

Art.3º - Compete à Fundação Municipal de Esportes:

- a) Direcionar e orientar o evento, bem como tomar as decisões finais, em conjunto com as coordenações e assessorias; supervisionar e orientar o Congresso Técnico e suas respectivas sessões e os cerimoniais de abertura e encerramento;
- b) Fazer cumprir na sua íntegra o conjunto de disposições que regem este regulamento;
- c) Adotar todas as providências de ordem técnicas necessárias à sua realização;
- d) Elaborar o regulamento e fichas de inscrição e repassar às equipes participantes;
- e) Prestar assistência à Comissão Disciplinar quanto às ocorrências durante os jogos;
- f) Providenciar o pagamento da taxa de arbitragem aos árbitros que atuarão na referida competição;
- g) Providenciar os troféus e medalhas para premiação na referida competição;
- h) Convidar e encaminhar o regulamento, o Termo de Compromisso e as fichas de inscrição as entidades/secretarias/órgãos públicos para participarem da competição;

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

- i) Providenciar a divulgação do evento;
- k) Homologar ou não os resultados das partidas, após tomar conhecimento dos relatórios dos árbitros e representantes juntamente com a coordenação geral dos jogos;
- l) Providenciar, estabelecer parcerias e identificar os locais para realização dos jogos;
- m) Adotar todas as providências de ordem técnicas necessárias para realização da competição.
- n) Acompanhar as equipes de arbitragem na realização da competição e verificar o desempenho das mesmas;
- o) Providenciar o material Esportivo a ser utilizado na competição;
- p) Providenciar o material para a premiação nas diferentes modalidades.

DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 4º - Quanto realizado, deverá contar com a participação de todas as instituições inscritas, sendo que as equipes que participarem com todos os atletas inscritos ou no mínimo 10 atletas terão 01 (um) ponto acrescido a sua classificação na competição.

Parágrafo único - O Cerimonial de Abertura será realizado em local e hora a ser informado com antecedência.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 5º - As inscrições para participação deverão ser confirmadas através de preenchimento do Termo de Compromisso digital que será disponibilizado em plataforma digital, e deverão ser enviados até às 23h59 do dia estabelecido em calendário. Não havendo disponibilidade de equipamento para realizar o preenchimento eletrônico a instituição deverá comparecer até às 19hs do dia marcado no calendário para realizar a inscrição no sistema com o apoio da equipe da FME. O Congresso Técnico será divulgado no calendário.

Art. 6º - Cada equipe poderá inscrever a quantidade de até 15 atletas e Comissão Técnica e apenas poderá levar para a competição o número de atletas previsto no regulamento específico de cada modalidade.

Parágrafo único - Não haverá restrição para a inscrição de atletas em várias modalidades, porém, quando conformada a tabela poderá haver coincidência de horários.

Art. 7º - As equipes participantes estarão formadas por servidores públicos Municipais e servidores que prestam serviço aos referidos órgãos, como comissionados, estagiários ou terceirizados, lotados no órgão que se inscrever. A inscrição e regularização de atletas serão de inteira responsabilidade das equipes participantes. Inscrições irregulares implicam em eliminação da equipe.

Parágrafo 1º - Os documentos necessários para a inscrição serão: cópia de documento de identificação com foto (RG, Passaporte, Carteira de Motorista, Carteira de Trabalho ou Carteira Profissional) e cópia do contracheque. No caso do atleta não apresentar contracheque, o setor de Recursos Humanos dos órgãos ou entidades devem expedir documento individual contendo todos os dados do servidor (Ficha Cadastral) que deverá ser carimbada e assinada também pelo chefe imediato.

Parágrafo 2º - O servidor que estiver à disposição de outro órgão, deverá apresentar cópia do Ato de Nomeação ou qualquer documento que comprove a disposição, o qual deve conter carimbo e assinatura do responsável pelo setor de Recursos Humanos do seu órgão e assinada também pelo chefe imediato.

Parágrafo 3º - Antes de cada partida ou competição os atletas devem apresentar o documento de identidade ou qualquer documento com foto dos citados no Parágrafo 1º deste Artigo.

Parágrafo 4º - Cada secretaria poderá ter em sua equipe até 2 servidores oriundos de outra secretaria. Os mesmos deverão participar de toda a competição por uma única secretaria.

Parágrafo 5º - Cada secretaria poderá inscrever até duas equipes por modalidade e sexo. Sendo que para a classificação geral apenas contará a pontuação da equipe melhor classificadas. Na Corrida Rústica poderão participar até 15 servidores por sexo.

Parágrafo 6º - A Câmara Municipal de Vereadores será convidada a participar do evento podendo colocar apenas uma equipe em cada modalidade. Aos servidores da Câmara não se aplica as normas deste artigo. Os servidores da Câmara só poderão jogar em nos times formados dentro da Câmara de Vereadores, não podendo ser convocados para equipes de qualquer outra secretaria, fundação, autarquia ou qualquer outro segmento.

DA PREMIAÇÃO

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

Art. 8º - Será premiada com troféu a equipe Campeã e Vice Campeã na classificação geral e os atletas do 1º ao 3º colocado com medalhas de ouro, prata e bronze.

Art. 9º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada esporte em disputa, salvo o disposto neste regulamento e no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 10º - Ficam instituídas as seguintes penalidades para as infrações cometidas pelos atletas nas modalidades Futebol 7 e Futsal:

a) 2 (dois) cartões amarelos – 1 (um) jogo de suspensão;

b) 1 (um) cartão vermelho – suspensão automática por uma partida ou jogo.

Parágrafo único – A responsabilidade de controle de cartões recebidos será de cada equipe; isentando a Comissão Organizadora de qualquer responsabilidade. Caso uma equipe coloque para jogar atleta impedido devido à penalidade ou por qualquer outra causa, perderá os pontos em favor da equipe adversária e o placar será de 3 x 0 para efeito de saldo de gols nas modalidades Futebol 7 e Futsal.

Art. 11 - As infrações disciplinares serão processadas e julgadas por uma Comissão Disciplinar nomeada pelo Superintendente Geral da Fundação Municipal de Esportes.

Art. 12 – Cada equipe deverá indicar um representante junto à Fundação Municipal de Esportes para tratar dos assuntos de interesse da competição.

Art. 13 - A confirmação final será feita no Congresso Técnico.

Art. 14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO TÉCNICO 2019

CAPÍTULO I

SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 1º. As provas e jogos serão disputados de acordo com as regras oficiais, salvo modificações previstas nos Regulamentos Técnicos referentes a cada modalidade esportiva.

Parágrafo único - Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, em conjunto com a Coordenação Técnica e Coordenação Geral do evento.

Art. 2º- As organizações das competições e os sistemas de disputa dos JISF serão feitos de acordo com o número de entidades inscritos por modalidade, prova e categoria.

Parágrafo único – Para que ocorram os jogos, em todos os naipes, é necessária a inscrição de, no mínimo 3 (três) equipes em cada modalidade.

Art. 3º - A programação dos jogos, datas e horários dos jogos e provas será fixada pela Coordenação do evento e publicada em boletim oficial, havendo uma tolerância máxima de 15 minutos do tempo estabelecido na tabela. Passada essa tolerância, a equipe ou atleta faltoso perderá por WO seja qual for à modalidade em disputa. O placar será de acordo com a regra oficial da modalidade.

Art. 4º- Para as disputas das modalidades de Futebol Sete, Futsal e Voleibol, a equipe deverá preencher e entregar na mesa da Coordenação da Modalidade, a Relação Nominal, com a numeração dos atletas inscritos para o jogo, acompanhada dos respectivos documentos de identificação.

Art. 5º - Para as demais disputas, o atleta deverá apresentar-se à mesa da Coordenação da Modalidade, munido de seu documento de identificação, ficando a critério da referida mesa, quando da devolução dos documentos.

Art. 6º - O atleta, o treinador **ou dirigente** que for expulso/desqualificado de um jogo, não poderá participar do jogo seguinte, além de ficar sujeito a outras penas impostas pela Comissão Disciplinar.

Art. 7º - O treinador e os oficiais, quando estiverem no setor interno de uma competição, deverão vestir calça ou agasalho esportivo, camiseta ou camisa e calçado fechado (sapato ou tênis).

Art. 8º - Quando da interrupção de uma competição por motivo extraordinário, a coordenação geral decidirá quais providências deverão ser tomadas.

Art. 9º - É de responsabilidade de cada delegação, deixar o banco de reservas limpo, após o encerramento de seu jogo.

Art. 10 – É proibida a divulgação, comercialização e o consumo de cigarro e bebida alcoólica, bem como a divulgação de concorrente de promotor e patrocinador, por parte de todos os envolvidos nos Jogos de Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis.

CAPÍTULO II **NORMAS DE DISPUTAS DAS MODALIDADES**

1- BEACH TÊNIS

1.1 A modalidade de Beach Tênis nos Jogos da Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

1.2 A competição será disputada em duplas.

1.3 A forma de disputa será decidida em Congresso Técnico.

2- BEACH SOCCER

2.1 A modalidade de Beach Soccer nos Jogos da Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

2.2 A forma de disputa será decidida em Congresso Técnico.

3- BOCHA RAFA VOLLO

3.1 A modalidade de Bocha nos Jogos da Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será realizada em cancha de areia ou carpe.

3.2 Os jogos de Bocha serão regidos pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento.

3.3 A bocha será considerada modalidade coletiva, sendo que cada jogo compõe-se de uma partida de dupla.

3.3.1 A forma de disputa será definida em Congresso Técnico.

3.3.2 A distribuição das chaves será feita por meio de sorteio.

3.4 As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a 1 (uma) substituição por partida, em qualquer momento do jogo.

3.4.1 O atleta titular substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

3.5 Na pista, somente será permitida a presença de atletas titulares, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

3.5.1 Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

3.6 Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

3.6.1 A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

3.7 Para efeito de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte pontuação:

Vitória.....2 pontos;
Derrota.....1 ponto;
Ausência.....0 ponto.

3.8 As partidas serão disputadas em até 12 pontos em todas as fases da competição.

3.8.1 Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1. Entre duas equipes: confronto direto;
2. Entre três ou mais equipes:
 - a) Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - b) Saldo de pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - c) Soma dos pontos em todas as partidas do grupo ou turno em que ocorreu o empate;
 - d) Sorteio.

3.9 A equipe que ganhar o sorteio escolherá as bolas arremessando o bolim e jogará a ponto primeiro.

3.10 As bolas que iniciarem a partida não poderão ser substituídas, a não ser que se quebrem durante o jogo.

3.11 O árbitro de ponto só autoriza o levantamento de bolas após a confirmação dos pontos pela equipe perdedora da jogada.

4. CANASTRA

4.1 A modalidade de Canastra nos Jogos de Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será regido por este regulamento e suas especificações.

4.2 As equipes serão formadas por 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) reserva, com direito a uma substituição por partida, em qualquer momento do jogo. O atleta substituído não pode retornar ao jogo na mesma partida.

4.3 Será considerada vencedora a dupla que atingir 1.000 (um mil) pontos na Etapa Seletiva e 2.000 (dois mil) pontos na Etapa Final, em única partida.

4.3.1 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....2 pontos;
Derrota.....1 ponto;
Ausência.....0 ponto.

4.3.2 Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas duplas: confronto direto.

2 – Entre três ou mais equipes:

- a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- b) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
- d) Sorteio.

4.4 O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado CANASTRA, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral. O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos, com as cartas AS, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, VALETE, DAMA e REI.

4.4.1 Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

4.5 Todas as cartas deverão ser embaralhadas, sendo que o jogador da esquerda fará o corte, e após, dará as cartas “dos MORTOS” compostos de 11 (onze) cartas cada, o carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda uma a uma em sequência. Se o carteador errar a distribuição das cartas, ele deverá repetir a distribuição das mesmas, sem punição.

4.5.1 Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte, no final da entrega das cartas e nem a última carta do baralho quando contar para dar o morto.

4.6 Distribuídas as cartas, o primeiro jogador a direita do carteador, inicia o jogo com o direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo abaixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, tão logo faça sua jogada, após o descarte não pode baixar nenhuma carta ou jogo.

4.6.1 Durante a partida não poderá falar línguas estrangeiras.

4.7 Quando estiver jogando poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

4.8 Após a lixada, deverá permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

4.8.1 Após a lixada e na mesma jogada ocorrer a batida, o jogador poderá ou não deixar uma carta sobre a mesa.

4.9 O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da (s) dupla (s) que não pegou.

4.10 O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da (s) dupla (s) que não o pegou.

4.10.1 O jogador que ao bater (1ª batida) e descartar a última carta na mesa e pegando assim o morto, este deverá aguardar a sua vez (volta) para jogar.

4.10.2 Se o jogador que ao bater (1ª batida) com todas as cartas e pegando assim o morto, poderá continuar a jogar.

4.10.3 Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes pegaram o morto, fica determinado que após a compra da última carta do baralho o jogador fará sua jogada e quando descartar a carta o jogo estará encerrado. As cartas que estão nas mãos dos jogadores serão descontadas e não haverá a contagem da batida final.

4.10.4 Caso em que as cartas do baralho CENTRAL terminarem e as 2 (duas) equipes NÃO pegaram os mortos e não houver a batida final, será descontado as cartas que os jogadores possuem nas mãos e os 100 (cem) pontos por não pegar o morto.

4.11 Após a formação da canastra a mesma poderá limpar.

4.12 Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

4.13 Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

4.13.1 No mesmo jogo poderão ser utilizados 2 (duas) cartas de número 2 (dois), desde que 1 (um) deles esteja no lugar da carta número 2 (dois) ou seja, do mesmo naipe das demais cartas.

4.14 Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como, as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

4.14.1 Batida final: O jogador que tiver somente 1 (uma) carta na mão, este não poderá bater com a mesa (não) pode pegar cartas da mesa. Porém, se este mesmo jogador tiver 2 (duas) ou mais cartas, poderá usar todas as cartas da mesa e realizar a batida final, usando todas as cartas ou descartando 1 (uma).

4.15 Para a contagem dos pontos:

10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;
200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);
100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);
100 (cem) pontos – batida final;
100 (cem) pontos – morto perdido – contagem negativa;
100 (cem) pontos – não abaixar nada – contagem negativa.

4.15.1 Da contagem de pontos: após a batida os capitães das equipes deverão contar seus pontos acompanhado pelo jogador adversário.

4.16 Em caso de WO a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 2.000 x 00.

4.16.1 Caso a equipe perdedora por WO seja eliminada da competição, todos os seus resultados serão desconsiderados para efeito de apuração e classificação.

4.17 Não será permitida interferência de outras pessoas estranhas ao jogo, durante as partidas.

4.17.1 Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, Advertência;
2. Trocar de carta com o companheiro e/ou mostrar sua(s) cartas, perda de 50 pontos;
3. Comprar 2 vezes seguidas, perda de 50 pontos, sendo que, será obrigatório a devolução da carta ao monte de compra.
4. Batida furada, perda de 50 pontos, recolhe-se as cartas e continua o jogo.

3.18 Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica do evento.

5 DOMINÓ

5.1 A modalidade de Dominó nos Jogos de Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será regida por este regulamento e suas especificações.

5.2 A forma de disputa:

5.2.1 Na etapa seletiva ficará a critério da FME.

5.2.2 Na etapa final será a seguinte:

1ª Fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave.

2ª Fase – Eliminatória simples.

5.3 As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou defeito, num total de 28 (vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

5.4 Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

5.4.1 Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.

5.5 Para início da 1ª queda, as pedras são embaralhadas pelo coordenador, e o jogador que tirar a pedra com o maior número será o saídor da queda inicial. Nas demais partidas as pedras são embaralhadas pelo jogador saídor da partida finda, sendo este o último a comprar, cabe a saída, ao jogador, colocado à sua direita.

5.6 A “batida” final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

5.7 Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

5.8 Caso haja um “fecha”, contam-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da equipe adversária.

5.8.1 Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um “fecha”, será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

5.9 Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

5.9.1 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

vitória2 pontos;
derrota1 ponto;
ausência 0 ponto;

5.9.2 Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

- a) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- b) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- c) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;
- d) Sorteio.

5.9.3 Em caso de WO a equipe que comparecer será declarado vencedor e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

5.9 Joga-se com qualquer número de “dobles” ou pedras do mesmo naipe.

5.10 Atitudes passíveis de punições:

1. Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;
2. Cometer “gato” ou mostrar a pedra, perda de 40 pontos;
3. Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

6 FUTEBOL SETE

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

6.1 Cada equipe poderá inscrever, no máximo, 12 (doze) atletas e no mínimo 07 (sete) atletas com 01(um) técnico e 01 (um) auxiliar técnico.

6.2 As substituições de atletas para as diferentes partidas só poderão ser feitas com atletas que aparecerem na lista oficial de 12 (doze) atletas apresentada no Congresso Técnico. Em hipótese alguma serão aceitos atletas que não aparecerem na citada lista.

6.3 Os jogos serão regidos pelas regras oficiais de Futebol 7, salvo o disposto neste regulamento.

a) Não será permitido o uso de chuteiras com travas.

b) O técnico e auxiliar técnico deverão se apresentar para o jogo vestindo calça, agasalho ou short e camisa com mangas e sapatos ou tênis. Não será permitido em hipótese alguma se apresentar de chinelos ou camisa sem mangas.

6.4 O tempo de jogo de cada jogo será de 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos com 5 (cinco) minutos de intervalo no masculino e 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos com 5 (cinco) minutos de intervalo no feminino.

6.5 A contagem de pontos após cada jogo será:

a) Vitória: 03 (três) pontos;

b) Empate: 01 (um) ponto);

c) Derrota: 00 (zero) ponto.

6.6 Em campo o árbitro principal será a única autoridade competente para antecipar ou adiar a realização de uma partida.

6.7 Em caso de atraso das equipes serão concedidos 15 (quinze) minutos de tolerância, a serem contados a partir do horário previsto na tabela. O Representante da partida será o responsável pela cronometragem desses 15 minutos. A equipe que

não comparecer no horário estabelecido, será declarada perdedora por WO. O jogo terá placar de 3 x 0 para efeito de saldo de gols.

6.8 Na Fase Classificatória, dentro da chave ou grupo, quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

6.8.1 Confronto direto no jogo realizado (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

6.8.2 Maior número de vitórias;

6.8.3 Maior saldo de gols;

6.8.4 Maior número de gols pró;

6.8.5 Menor número de gols sofridos;

6.8.6 Menor número de cartões vermelhos;

6.8.7 Sorteio.

6.9 As inscrições serão de inteira responsabilidade do atleta e da equipe e deverão saber sobre sua condição física e técnica para participar na competição, isentando à organização da competição sobre eventuais acidentes e/ou danos físicos e clínicos que vir acontecer.

6.13 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

7 FUTSAL

7.1 A competição de futsal nos Jogos de Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.

7.1.2 A unidade deverá inscrever de 5 (cinco) a 10 (dez) atletas e 1 (um) técnico por gênero.

7.1.2.1 Quando da utilização de goleiro linha, este deverá usar camisa de cor diferente da sua equipe adversária e contendo sua mesma numeração de linha. O goleiro linha não será permitido o uso de coletes.

7.1.3 As competições de Futsal nos Jogos de Integração dos Servidores Públicos de Florianópolis serão disputadas nos dois (2) gêneros e terão a duração conforme tabela abaixo:

FEMININO		MASCULINO	
PERÍODOS	TEMPO TOTAL	PERÍODOS	TEMPO TOTAL
2 X 15 minutos	30 minutos	2 X 20 minutos	40 minutos

7.1.3.1 Os jogos terão um intervalo de 5 (cinco) minutos.

7.1.4 Cada equipe terá direito a um (1) pedido de “tempo técnico” com duração de um (1) minuto em cada período.

7.1.5 Será utilizada a bola oficial da modalidade para cada categoria.

7.1.6 Não será observada uma sequência de numeração nas camisas dos atletas, no entanto, todas deverão estar numeradas.

7.1.6.1 É obrigatório o uso de “caneleiras” por parte de todos os atletas e ao goleiro é facultativo o uso de agasalho esportivo, na sua parte inferior, desde que este não possua bolso, zíper, botões ou qualquer objeto contundente, além de que deverá ser de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária.

7.1.7 A equipe deverá se apresentar e permanecer no jogo com um número mínimo de jogadores previsto na regra da modalidade, caso contrário será impossibilitada de competir e declarada perdedora por “WO”.

7.1.8 Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 3 x 0. Caso nenhuma das equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1.9 Se durante a partida a equipe ficar reduzida a um número de jogadores que impeça continuar jogando, a equipe perderá o jogo por não cumprimento da regra do jogo. Para efeito de placar, seguiremos os seguintes procedimentos:

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

- I. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos pontos forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Exemplos de inversão:

Modalidade	Resultado do Jogo	Resultado Invertido
Futsal	Equipe A 10 x 02 Equipe B	Equipe A 10 x 11 Equipe B

- II. Em caso de derrota, manter-se-á o resultado.

7.1.10 Para o desempate de partidas que precisem apontar um vencedor serão realizadas cobranças de 5 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.

7.1.10.1 Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima quanto necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

7.1.10.2 Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempate.

7.1.11 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

- Vitória3 pontos.
- Empate.....1 ponto.
- Derrota0 ponto.

7.1.12 Ocorrendo empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

- a) confronto direto (quando for entre duas equipes);
- b) maior número de vitórias;
- c) menor número de gols sofridos;
- d) maior número de gols marcados;
- e) saldo de gols no grupo em que se verificou o empate;
- f) menor número de cartões vermelhos;
- g) menor número de cartões amarelos;
- h) sorteio.

7.1.13 O atleta apenado durante as competições com:

7.1.13.1 Um cartão vermelho: ficará suspenso automaticamente um jogo, sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código de Justiça Desportiva, a aplicação do cartão vermelho terá validade em toda a competição.

7.1.13.2 Dois cartões amarelos: suspenso automaticamente por um jogo, a aplicação do cartão amarelo terá validade durante toda a competição.

7.1.14 O controle do número de cartões e cumprimento de suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

7.1.15 O cumprimento das penalidades acima previstas é de responsabilidade de cada equipe, independente de comunicação oficial.

8 TÊNIS

8.1 A competição de tênis nos JISF será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo o estabelecido neste regulamento.

8.2 A autoridade máxima da competição será o Coordenador e, na ausência deste, o árbitro-geral, ao qual caberá resolver os casos omissos, obedecendo-se o disposto nas regras internacionais.

8.2.1 As competições de tênis serão realizadas de forma individual, obedecendo-se aos seguintes critérios:

- a) Pelo sistema de turno completo, quando o número de concorrentes for igual ou inferior a quatro;
- b) Pelo sistema de dupla eliminatória por sorteio, quando o número de concorrentes for superior a quatro, de maneira que os atletas com melhor classificação no ano anterior serão considerados cabeças-de-chave;
- c) Na existência de byes, estes serão preenchidos na ordem de prioridade estabelecida acima.

8.3 As entidades poderão inscrever até dois atletas por categoria e naipes.

8.4 Dos Critérios de desempate:

- I. Entre dois atletas:
 - a) Confronto direto.
- II. Entre três ou mais atletas:
 - a) Saldo de sets;
 - b) Saldo de games;
 - c) Maior número de sets ganhos;

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

- d) Maior número de games ganhos;
- e) Sorteio.

8.5 A classificação dos atletas quando o sistema de disputa for por rodízio único ou chaves será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 ponto

9 TÊNIS DE MESA

9.1 A competição de tênis de mesa nos JISF será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo o estabelecido neste regulamento.

9.2 É obrigatória a confirmação dos atletas no Congresso Técnico.

9.2.1 As competições de Tênis de Mesa nos JISF serão disputadas na categoria individual, em cada gênero, no formato de três (3) sets vencedores de onze (11) pontos cada um.

Parágrafo único As entidades podem inscrever dois (2) atletas em cada naipe para disputar a modalidade.

9.2.2 Se for definido um sistema de disputa e classificação que utilize a distribuição dos participantes em grupos, os “cabeças de grupo” serão definidos com base na classificação do ano anterior.

9.3 Como a cor da bolinha utilizada para as disputas poderá ser branca ou laranja, fica proibida o uso do uniforme (camisa, bermuda, short ou saia), cuja cor básica seja uma destas citadas.

9.4 Não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da “ITTF”.

9.4.1 Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente.

9.5 A forma de disputa será conforme o número de participantes.

9.6 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

I – vitória.....3 pontos;
II – derrota.....0 ponto.

9.7 Ocorrendo empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

I – entre dois alunos:

- a) Confronto direto.

II – entre três ou mais alunos:

- a) Set “avarage” entre os empatados;
- b) Pontos “avarage” entre os empatados;
- c) Sorteio.

10 TRUCO

10.1 A forma de disputa ficará a critério da FME.

10.2 Ficará a cargo da coordenação da modalidade a troca de baralhos quando isto se fizer necessário.

10.3 Será feito o sorteio para se dar cartas da seguinte maneira, cada participante retira uma carta do monte, a maior carta definirá o carteiro. A maior carta no truco é o 3 e os naipes também tem seus valores na seguinte ordem do maior para o menor: Paus, Copas, Espadas e Ouro.

10.4 O jogador encarregado de dar o baralho recolherá as cartas jogadas, em seguida o embaralhará, deixando-o sobre a mesa para o corte, pelo jogador da esquerda. As cartas devem ser embaralhadas sem que o encarregado de dar as cartas veja a sequência das mesmas.

10.5 É permitido ao MÃO no momento do corte, poder olhar uma carta de seu companheiro, e conseqüentemente ao PÉ – quem distribui as cartas – também tem o direito de olhar uma carta de seu companheiro.

10.6 As cartas serão dadas de 1 em 1 (uma em uma), no sentido anti-horário, respeitando a mão do baralho dando a vira na 13ª carta. Sendo que a sequência do baralho no valor das cartas é a seguinte (Maior para o menor): 3, 2, 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4.

10.7 Não será permitido, em hipótese alguma, ao “pé” ver a frente do baralho, e caso isso ocorra, o infrator perderá o “tento”, sendo que em seguida o baralho passará adiante. Ao “cortador” se ele ver a frente das cartas, o mesmo perderá o direito de cortar e o “pé” fará o corte e dará as cartas automaticamente.

10.8 Cada participante deverá sempre aguardar a sua vez de jogar, nunca passando à frente do adversário, e caso isso ocorra, a carta jogada antecipadamente, será “queimada”.

10.9 Perderá a vez de dar as cartas, o “pé” que porventura distribuir uma, duas, quatro ou mais cartas ao seu adversário, e perderá o “tento” e a vez, se para si ou seu parceiro.

10.9.1 Neste caso, aquele que recebeu o número de cartas irregulares, deverá avisar imediatamente, e não o fazendo perderá o “tento”.

10.9.2 Se isto ocorrer na mão de onze, serão 3 (três), os “tentos” perdidos.

10.10 Se quando da distribuição das cartas, uma ou mais caírem viradas, a jogada será anulada, passando a distribuição do baralho para o jogador seguinte. O mesmo ocorrerá se virar mais de uma carta quando da escolha da “vira” (13ª carta).

10.11 A carta descartada encoberta na 2ª (segunda) e 3ª (terceira) mão não poderá ser utilizada.

10.12 Somente após uma partida poderá um jogador trocar de lugar com o parceiro. Essa Troca só pode ser feita uma vez no Jogo por equipe, melhor de três.

10.13 O “pé” deverá embaralhar as cartas com as mãos apoiadas sobre a mesa. O adversário deverá pegar o baralho e corta-lo, retirando uma carta para seu companheiro e entregá-lo para que o PÉ possa fazer a distribuição das mesmas aos jogadores.

10.14 Quando o corte for seco o cortador determinará se o baralho será dado por cima ou por baixo.

10.15 Somente por sinais (mímica), os jogadores da mesma dupla poderão comunicar-se em relação ao jogo.

10.16 Nenhuma palavra poderá ser trocada entre os elementos da dupla, incorrendo na perda do “tento”.

10.17 Os sinais não poderão ser dadas na forma de códigos (palavras ditas pela metade), ou em outro idioma, “batidas Morse ou silvos”. Isso ocorrendo acarretará na perda do tento, caso o jogo esteja trucado acarretará na perda do truco (3,6 ou 9 pontos).

10.18 Fica terminantemente proibido aos jogadores marcar as cartas de qualquer maneira, seja com objetos, unhas, tintas, ou utilizar qualquer material que possibilite o reflexo das cartas.

10.19 Havendo empate na 1ª (primeira) vasa, valerá a 2ª (segunda) vasa, mesmo com “trucada”, podendo a mão terminar na 3ª (terceira) vasa, valendo, pois essa carta maior na jogada.

10.19.1 Em caso de empate nas 3 (três), sem “trucada”, ninguém ganha o tento, passando-se o baralho para frente.

10.19.2 Quem “truca” ou “retruca” em carta exposta, perde em caso de empate.

10.20 Todas as partidas serão de 12 (doze) pontos. Quando for mão de 11 (escolha) para uma das duplas, não haverá empate e todas as jogadas (dali em diante valem 3 pontos). Ex.: se as 3 (três) mãos terminarem empatadas, quem está com 11 (onze) perde os 3 (três) “tentos”. Se uma das duplas estiver com 11 (onze) “tentos, e mandar jogar, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os 3 (três) “tentos”. Se as duas duplas estiverem em mão de 11 (onze), e o jogo terminar empatado, haverá necessidade de outra dada de cartas, passando-se, portanto o baralho, para o jogador seguinte.

10.21 Na mão de 11 (onze), os 2 (dois) jogadores poderão “trocar” (somente ver, e devolver...) suas cartas para conhecimento do jogo e depois resolverem se jogam, ou não, (neste caso o pé pode também trocar as cartas com seu companheiro caso a resposta seja: Vamos Jogar) cabendo a um deles determinar com as seguintes palavras: “VAMOS JOGAR” ou “NÃO VAMOS JOGAR”.

10.21.1 Na mão de onze – no escuro -, após a distribuição das cartas apenas o MÃO – vez de jogar – poderá ver suas cartas e jogar, somente logo após, o adversário seguinte poderá ver suas e jogar, passando a vez para o seguinte e assim sucessivamente.

10.22 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....2 pontos;
Derrota.....1 ponto;
Ausência.....0 ponto.

10.23 Os jogos serão disputados pelas duplas em melhor de três partidas.

10.23.1 Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

1 – Entre duas equipes: confronto direto

2 – Entre três ou mais equipes:

a) saldo das partidas no grupo ou turno em que ocorreu o empate.

- b) maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no grupo ou turno em que ocorreu o empate.
c) Sorteio. 3 – Em caso de WO a equipe que comparecer será declarada vencedora e terá o placar considerado a seu favor de 2x0.

11 VOLEIBOL

11.1 A competição de voleibol nos JISF será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo o estabelecido neste regulamento.

11.2 Cada equipe poderá inscrever, no máximo 12 atletas e no mínimo 6 atletas, mais 01 (um) técnico e 01 (um) auxiliar técnico.

11.3 Alterações nas inscrições poderão ser feitas até o Congresso Técnico.

11.4 O jogo será disputado em 3 (três) sets de 25 (vinte cinco) pontos. Em caso de disputa do terceiro set a pontuação será até 15 (quinze) pontos.

11.5 A contagem de pontos ganhos após cada partida será:

- a) Vitória: 02 (dois) pontos.
- b) Derrota: 01 (um) ponto.

11.6 Em quadra o árbitro principal será a única autoridade competente para antecipar ou adiar a realização de uma partida.

11.7 Em caso de atraso das equipes serão concedidos 15 (quinze) minutos de tolerância, a serem contados a partir do horário previsto na tabela. O apontador da partida será o responsável pela cronometragem. A equipe que não comparecer no horário legal será declarado perdedor por WO. O jogo terá placar de 02x00 (25 x 00 e 25x00) para efeito dos pontos e set a favor e contra.

11.8 Serão obedecidos os seguintes critérios para desempate no caso de empate na classificação na primeira fase:

- a) Confronto direto
- b) Set favor e set em contra
- c) Ponto a favor e pontos em contra.

11.9 É importante o uso de uniforme conforme regras oficiais.

**FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ESPORTES DE
FLORIANÓPOLIS**

WWW.PMF.SC.GOV.BR/ENTIDADES/ESPORTES

FMEESPORTE@GMAIL.COM

3224-1415

11.9.1 O uniforme do líbero, quando da sua utilização, deverá ser de cor diferente.

11.10 As inscrições serão de inteira responsabilidade do atleta e da equipe e deverão saber sobre sua condição física e técnica para participar na competição, isentando à organização da competição sobre eventuais acidentes e/ou danos físicos e clínicos que vir acontecer.

11.11 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

12 VÔLEI DE PRAIA

12.1 A competição de vôlei de praia nos JISF será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo o estabelecido neste regulamento.

12.2 A competição será disputada no formato de dois (2) sets vencedores de 21 (vinte e um) pontos.

12.2.1 Quando da utilização do formato de disputa em dois (2) sets vencedores, em caso de necessidade de um terceiro set, este será disputado de quinze (15) pontos.

12.1.2 Para qualquer tipo de formato de disputa definido no “caput” deste item, havendo empate em vinte (20) pontos, e no caso do terceiro set, havendo empate em quatorze (14) pontos será necessário que uma equipe alcance a diferença de dois (2) pontos para ser declarada vencedora, não havendo, neste caso, ponto limite para o término do set.

12.2 Entre cada set haverá um intervalo com duração de um (1) minuto.

12.3 A troca de lado da quadra dar-se-á a cada 7 pontos nos sets de 21 pontos. E a cada 5 pontos nos sets de 15 pontos, as equipes devem fazer as trocas de quadra imediatamente sem demoras.

12.4 Cada equipe terá direito a um (1) pedido de “tempo técnico”, com duração de trinta (30) segundos em cada set.

12.5 Cada equipe será formada por dois (2) servidores.

12.6 A altura da rede obedecerá ao seguinte critério:

FEMININO	MASCULINO
2,24 metros	2,43 metros

12.7 A equipe deverá se apresentar e permanecer no jogo com dois (2) atletas, caso contrário será impossibilitada de competir e declarada perdedora por “WO”.

12.8 Em caso de “WO” será conferido o placar de 2 x 0, parciais de 21 x 00 e 21 x 00 à equipe vencedora.

12.9 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....3 pontos;

Derrota.....1 ponto;

Ausência.....0 ponto.

12.10 Ocorrendo empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

I – entre duas equipes:

a) Confronto direto.

II – entre três ou mais equipes:

a) Set “average” entre as equipes empatadas;

b) Pontos “average” entre as equipes empatadas;

c) Sorteio.

13XADREZ

13.1 A competição de xadrez nos JISF será realizada de acordo com as regras oficiais da modalidade, salvo o estabelecido neste regulamento.

13.2 A competição será disputada de forma individual podendo cada unidade inscrever 3 atletas.

13.3 A competição obedecerá as normas de empareiramento estabelecidas no Congresso Técnico específico da modalidade.

13.4 É de responsabilidade de cada servidor apresentar-se de posse da caneta para anotação dos lances na sua planilha.

13.5 Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Vitória.....1 ponto;
Empate.....0,5 ponto;
Derrota.....0 pontos.

13.6 O tempo para configurar perda WO será de conformidade com o estabelecido neste Regulamento, controlado pela Coordenação da Modalidade, devendo no caso de atraso ser acionado o relógio que controla a partida pelo adversário ou árbitro.

13.7 É proibido o uso de telefone celular ou qualquer outro dispositivo eletrônico ou meio de comunicação no local dos jogos.