

## **Regulamento Geral da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI**

**Art. 1º** Este Regulamento é o conjunto de disposições que regem a 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016 e submete, os que com ele tenham relações direta ou indiretamente, total obediência.

**Art. 2º** Serão considerados conhecedores do Regulamento Geral da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, todas as pessoas físicas ou jurídicas vinculadas aos jogos, que se submeterão, sem reserva de domínio, a todas as disposições e consequências que deles possam emanar.

**Art. 3º** É de competência da Comissão Central Organizadora – CCO com sua equipe técnica a coordenação da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, com a supervisão e o apoio do Departamento de Esportes do município de Itapiranga, conduzir a presente competição, baseado neste regulamento e na ética desportiva, ficando a cargo da CO a interpretação do presente regulamento, podendo ser solicitada para informações ou esclarecimentos.

### ***DOS JOGOS E SUAS FINALIDADES***

**Art. 4º** A 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, é uma promoção da FAI Faculdades.

**Art. 5º** Têm como finalidade desenvolver o intercâmbio e o entretenimento esportivo entre os acadêmicos da FAI, proporcionando boas relações entre acadêmicos e professores, além de estabelecer uma união entre os esportistas e a Direção Geral da FAI. Objetiva-se conscientizar e incentivar a prática esportiva, como um instrumento imprescindível para a qualidade de vida e a formação integral do ser humano.

**Art. 6º** - Constará no programa da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, todas as modalidades indicadas através de sugestões, desde que sejam possíveis de realização, levando-se em consideração as condições gerais, as instalações físicas e materiais humanos existentes e tempo disponível para sua realização.

### ***DAS COMPETIÇÕES***

**Art. 7º** As competições esportivas acontecerão nas seguintes modalidades ou categorias:

- 1 - *Futsal Masculino* (até 10 (dez) atletas inscritos por equipe);
- 2 - *Futsal Feminino* (até 10 (dez) atletas inscritos por equipe);
- 3 - *Truco Livre* (até 3 (três) atletas inscritos por equipe);
- 4 - *Canastrão Livre* (até 3 (três) atletas inscritos por equipe);
- 5 - *Voleibol Misto* (até 10 (dez) atletas inscritos por equipe);

6 - Xadrez (1 (um) atleta inscrito por equipe).

**§ 1º Cada atleta poderá se inscrever em somente uma modalidade** (por não haver tempo para “paradas” ou “esperas” para acomodações de horários ou de atletas).

**§ 2º** A primeira fase será com disputas entre as equipes dentro do seu respectivo curso, sendo que, o campeão de cada modalidade, disputará a fase final na Noite dos Campeões.

**§ 3º Somente poderão atuar na equipe na fase final, os atletas regularmente inscritos na “fase interna”,** sendo proibido formar “seleção”. Para um maior controle, **será obrigatório a apresentação da Carteira de Identidade, CNH, ou outro documento hábil com foto.**

**Art. 8º** Na vigência da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, serão reconhecidos pelos participantes como autoridades:

- a) Arbitragem durante a realização dos jogos;
- b) Coordenadores das modalidades;
- c) Coordenação Geral;
- d) Comissão Organizadora – CO.

### **DO CÓDIGO DISCIPLINAR E DA JUNTA AUXILIAR DE DISCIPLINA DESPORTIVA**

**Art. 9º** A justiça e a disciplina desportiva da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, serão exercidas pela JADD – Junta Auxiliar de Disciplina Desportiva, que será formada por pessoas idôneas nomeadas pela CO, especialmente para este fim.

**Art. 10** As infrações apontadas e comprovadas serão julgadas conforme dispuser este Regulamento, determinações em vigor sobre a 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016 e de acordo com meios disciplinares baseados pelo CJDSC, CBJD ou similar.

**Art. 11** Não serão aceitos pedidos para acomodações de horários de jogos para conveniência de qualquer equipe, bem como não serão aceitas postergações de jogos, salvo extrema necessidade. De comum acordo e com a anuência da CO, poderão ser feitas antecipações de jogos. Estes acordos para terem valor legal, deverão ter o acordo com a assinatura de, no mínimo, 1 (um) dirigente de cada equipe.

**Art. 12** A equipe que caracterizar o "WO", será penalizada com a perda de 3 (três) pontos na contagem geral da pontuação. Cabe a CO da 13ª Edição dos Jogos de Integração FAI 2016, considerar cabíveis ou não as alegações e/ou justificativas da equipe infratora. O “WO” caracteriza-se após passado o prazo de tolerância de 15 (quinze) minutos, após o horário marcado para o início do jogo. Se acaso nenhuma das equipes se apresentar e em condições de jogo dentro deste prazo estabelecido, será caracterizado o duplo “WO”.

**§ 1º** No caso de ter mais que um jogo marcado para um mesmo local, considerar-se-á os 5 (cinco) minutos de tolerância após a hora marcada para o início do jogo apenas para o primeiro

jogo. Para os demais considerar-se-á o tempo de 3 (três) minutos após o término do jogo ou rodada imediatamente anterior. A partir do primeiro jogo, a hora marcada na tabela de jogos, servirá apenas como orientação para a hora mínima em que a equipe deva estar presente, no caso do jogo anterior terminar antes do tempo previsto.

**§ 2º** Cada atleta poderá estar inscrito em somente uma equipe, sob pena de eliminação do atleta, além de ser considerado como “atleta irregular”.

**Art. 13** A equipe que encaminhar ao Conselho de Julgamento algum protesto, deverá efetuar-lo por escrito, fundamentando com provas e mediante o pagamento de uma taxa no valor R\$ 50,00. Este deverá dar entrada junto a CO, até 12 horas corridas, após a ocorrência do fato gerador do protesto.

**Art. 14** Os arquivos das competições realizadas ficarão em poder do CO.

### ***DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS***

**Art. 15** Todas as modalidades da competição serão realizadas de acordo com as regras vigentes em cada modalidade, ou as regras comumente utilizadas, ou ainda e salvo, com o constante no regulamento técnico de cada modalidade.

**Art. 16** Quando houver identidade ou coincidência de uniformes e o árbitro julgar impossível iniciar, ou dar continuidade ao jogo, caberá a equipe que estiver à esquerda na tabela de jogos, providenciar a troca do uniforme.

**Art. 17** A utilização de uma atleta irregular, acarretará na perda de pontos das partidas disputadas até o momento do julgamento e a consequente eliminação da equipe infratora. Em caso de ser sob fórmula de eliminatória simples, o protesto deverá ser feito imediatamente após ou durante a realização do embate, e a equipe infratora será eliminada da disputa, classificando-se para continuar na competição, a equipe em reais condições de jogo.

**Art. 18** A organização, sede das competições e o sistema de disputas dos jogos será de acordo com o número de equipes inscritas por modalidade e sexo, observando-se o período de tempo disponível para a sua realização.

**Art. 19** Os casos omissos, não previstos neste regulamento serão resolvidos pela CCO.

### **REGULAMENTO TÉCNICO**

#### ***Futsal***

**Art. 20** As competições de Futebol de Salão, serão realizados de acordo com as regras oficiais adotadas pela CBFS, e pelo que dispuser este regulamento, sendo que obrigatoriamente, cada

equipe deverá designar um capitão para e somente este, fazer os entendimentos com a arbitragem. Os atletas deverão usar uniforme, meias altas e caneleiras.

**Art. 21** A modalidade será disputada na categoria masculino e feminino livre.

**Art. 22** Somente poderão permanecer no reservado, além dos atletas titulares, reservas e mais 2 dirigentes.

**Art. 23** Em caso de empate em um jogo em que tenha que sair um vencedor, haverá cobrança alternada de 3 (três) penalidades máximas.

**Art. 24** O atleta punido durante as competições com:

a) Cartão vermelho – suspensão automática de um jogo, podendo receber outras punições dependendo da gravidade da falta.

b) Cartão amarelo – a cada série de 3 (três) cartões amarelos, o atleta ficará suspenso por 1(um) jogo.

c) O cumprimento das suspensões se dará no jogo imediatamente posterior ao receber o cartão vermelho ou completar a série de 3 (três) amarelos.

d) A contagem e controle de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho “apagar” o amarelo, já recebido na mesma ou em outra partida da competição.

e) Se o mesmo atleta, ou dirigente em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 vermelho, cumprirá automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

f) Uma partida não poderá ter início com número inferior a 4 (quatro) atletas e não terá continuidade com um número inferior a 3 (três) atletas em condições de jogo. Se uma partida for encerrada por falta do número mínimo legal de atletas, determinado pelas regras, a equipe que não tiver número mínimo de atletas será considerada perdedora, somando-se 3 (três) pontos ganhos para a equipe que tinha o número mínimo de atletas para a continuidade da partida, mantendo-se o placar do jogo, para efeitos de critérios de desempate como, N° de Vitórias, Gols Sofridos e Gols Marcados.

g) Será permitida a participação do atleta na partida caso o mesmo se apresente em condições de jogo após o início da partida.

**Art. 25** A fórmula de disputa e o tempo de jogo, será de acordo com o número de equipes em função do tempo disponível.

**Art. 26** Os casos omissos a este regulamento, serão analisados pelo coordenador da modalidade e pela CO.

### ***Voleibol Misto***

**Art. 27** A fórmula de disputa será definida pela CO, de acordo com o número de equipe e o tempo disponível para a realização dos jogos.

**Art. 28** Em caso de fase classificatória, a classificação será por pontos ganhos, adotando-se a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 2 pontos;
- b) Derrota – 1 ponto;
- c) Ausência – 0 ponto.

**Art. 29** Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) Sets até 25 (vinte e cinco) pontos corridos, sendo o terceiro set somente necessário se houver Tye Break, este disputado até 15 (quinze) pontos, sempre com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos.

**Parágrafo Único** – Dependendo o número de equipes, a CO tomará decisão do número de pontos em cada set, ou ainda o número de sets a ser disputados.

**Art. 30** Ocorrendo empate na classificação, seja qual for a fase, adotar-se-á o seguinte critério de desempate:

**a) Entre 2 (duas) equipes:**

- \* Confronto direto;

**b) Entre 3 (três) ou mais equipes:**

- \* Saldo de Sets nas partidas realizadas entre si na fase;
- \* Saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na fase;
- \* Saldo de pontos em todos os Sets de todas as partidas da fase;
- \* Sorteio.

**Art. 31** As equipes deverão estar vestindo camisa igual, podendo ser camiseta de física, bermuda, calção ou shorts, não sendo necessária as camisas estar numeradas.

**Obrigatoriamente, deverão estar em quadra no mínimo 3 (três) atletas do sexo feminino.**

**Art. 32** Os casos omissos neste regulamento serão analisados pelo coordenador da modalidade e pela CO.

### ***Canastrão Livre***

**Art. 33** A competição será disputada em dupla, de categoria e naipe Livre.

**Art. 34** A dupla que iniciar a partida deverá jogar até o seu final, não sendo permitido a troca, substituição de um atleta no decorrer da partida, ou seja, a partida até 5000 mil pontos, bem como a troca de posição dos atletas. O atleta substituído não poderá mais atuar nesta mesma rodada.

**Art.35** Cada equipe, de uma rodada para outra, poderá alterar as suas duplas de jogo, desde que estes atletas estejam relacionados na ficha de inscrição, porém um atleta poderá atuar somente na equipe A ou B.

**Art. 36** Cada jogo será disputado em 1 partida até 5.000 pontos, sendo que a obrigada sempre se dará quando a dupla atingir os 2.500 pontos. Se ocorrer empate em 5.000 pontos ou mais, deverá ser efetuado mais um “jogo” até ocorrer desempate.

**Art. 37** A dupla que atingir a obrigada, deverá abrir com um mínimo de 150 pontos. Caso um jogador errar a abertura, este poderá abrir somente com 190 pontos. O companheiro, do infrator estará isento da penalidade, somente na rodada.

**Art. 38** Os jogos serão disputados com somente 8 (oito) coringas (sem o uso de “coringão”).

**Art. 39** Cada canastra legítima (sem o uso de coringa) contará 200 pontos e cada carta acrescida à limpa (com exceção da coringa) contará 100 pontos de bonificação e a ilegítima (com o uso de coringas) contará 100 pontos, ao seu possuidor. A dupla que bater o jogo, contará como bonificação de 50 pontos.

**Art. 40** A pontuação por folha será a seguinte: a) Cartas comuns (quatro (4) a rei (13) inclusive) – 10 pontos; b) Ases – 20 pontos; Coringas – 50 pontos.

**Art. 41** Quando terminarem as folhas do baralho, as cartas que cada jogador tem em mãos, irão para o adversário, que os acrescentará à contagem de seus pontos e ninguém contará a bonificação pela batida.

**Art. 42** As cartas de número 3 (três) de naipe vermelho (copa e ouro), não participarão do jogo normal, porém darão 100 pontos de bonificação na contagem aos seus contendores, desde que estes possuam uma canastra feita. Não serão incluídos na contagem geral os 3 (três) de naipe vermelho. As cartas citadas deverão ser colocadas à mesa de jogo e trocadas por novas cartas do baralho, imediatamente após a distribuição ou comprada.

**Parágrafo Único.** Se um jogador jogar no lixo, por engano ou não, um 3 (três) de naipe vermelho, será penalizado com a perda de 100 pontos, tendo que substituí-la e jogar outra ao lixo.

**Art. 43** As cartas de número 3 (três) de naipe preta (espada e paus), participarão do jogo normal como cartas “ruins”, trancarão a mesa somente ao jogador seguinte, e contarão 100 pontos ao adversário na batida do jogo, se estiverem nas mãos de um jogador. Não serão incluídos na contagem geral os 3 (três) de naipe preto.

**Art. 44** O coringa jogado no “lixo”, fecha acesso ao lixo somente ao jogador seguinte.

**Art. 45** A carta jogada ao lixo, poderão ser levada com mais duas cartas da mão, ou então se for colocada a um jogo já aberto. As trincas poderão ser feitas livremente em qualquer circunstancia do jogo.

**Art. 46** Nos jogos, a distribuição das cartas para início de jogo ou após uma batida, deverão ser dadas sempre pelo lado direito. Para o início de jogo, um jogador por dupla, puxará uma folha, para definir quem será o distribuidor da primeira rodada, sendo que o jogador que virar a mais baixa será o primeiro carteiro, seguindo-se a ordem pela direita as rodadas seguintes. A distribuição das cartas deverá ser sempre de uma em uma.

**Art. 47** Quando o carteador errar a distribuição de cartas, ou seja 14 (quatorze) cartas para um ou mais atletas, dar-se-á novamente as cartas e se descontará 200 pontos da dupla infratora. Se porventura um ou dois jogadores tiverem 12 (doze) folhas e os demais 13 (treze), também valerá o desconto dos 200 (duzentos) pontos, devendo esta ser descontado no fim da rodada, ou seja,



descontar da contagem de pontos, sendo que será acrescentada uma carta a mais para quem possuir somente 12 folhas (não haverá necessidade de se dar todas as cartas novamente). Quem estiver com 14 (quatorze) ou 12 (doze) folhas, deverá se acusar antes da primeira compra do baralho. O atleta que bater furado, será penalizado com a perda de 100 pontos e ainda ficará sem poder colocar folhas, ajuntar o lixo ou bater apenas quando completar a terceira rodada após a infração cometida. (Em resumo: durante 3 (três) rodadas poderá somente pescar e trocar a folha em suas mãos).

**Art. 48** O jogador que estiver na vez de jogar, não poderá mais efetuar colocadas ou abrir novos jogos após jogar uma folha no lixo. O jogador que levar o lixo, deverá recolher todas as folhas. Após deixar uma no lixo, dar-se-á como encerrada a sua vez de jogar.

**Art. 49** Não será permitida a troca verbal ou assinalada de informações entre parceiros de jogo. Se isto ocorrer, deverá ser chamado o coordenador da rodada ou então os responsáveis pelas equipes do confronto, que por sua vez, advertirão o ou os infratores. Na reincidência, deverão ser substituídos.

**Art. 50** Durante o decorrer dos jogos, somente serão permitido nos recintos dos jogos, a presença dos atletas e organizadores, sendo expressamente proibido a presença de estranhos ao jogo (considerado “peru”). Quando uma mesa encerrar o jogo, estes também deverão ficar fora da área de jogo. Solicita-se aos atletas que não fumem no recinto onde são realizados os jogos.

**Art. 51** Os casos omissos a este regulamento, serão analisados pelo coordenador da modalidade e pela CO.

### ***Truco***

**Art. 52** Cada dupla disputará sempre a melhor de 3 partidas com seus adversários. Cada equipe, de uma rodada para outra poderá alterar as suas duplas de jogo, desde que estes atletas estejam relacionados na ficha de inscrição.

**Art. 53** Para o início de jogo, o primeiro carteiro será escolhido através de sorteio de cartas, valendo a carta mais alta do jogo de truco. O prazo de tolerância para o início de um jogo, é de 15 (quinze) minutos após o prazo estabelecido para o início do jogo. Se uma equipe não se apresentar e em condições, dentro deste prazo, será caracterizado o “WO”.

**Art. 54** O carteiro embaralha à vontade, porém sem poder ver as cartas e conseqüentemente, sem poder fazer o maço.

**Art. 55** As cartas serão distribuídas, uma a uma, sempre por baixo, quando houver corte, virando-se a última em qualquer hipótese de jogo.

**Art. 56** Quem estiver sentado à esquerda do carteiro fará o corte somente “seco”, tirando para o parceiro sempre a carta de baixo, ou mandará que as cartas sejam dadas por cima ou por baixo.

**Art. 57** Não será permitida a retirada de carta para o parceiro e para o que vira, do meio baralho.

**Art. 58** O carteiro começará a distribuir as cartas sempre pela mão (adversário da direita) a quem caberá jogar a primeira carta.

**Art. 59** Tanto o carteiro como o cortador, poderão ver apenas a primeira carta a ser dada ao parceiro.

**Art. 60** Não será permitida as cartas de forma diversa daquela anterior citada.

**Art. 61** Na rodada seguinte o mão, será o carteiro.

**Art. 62** Somente o carteiro poderá recolher as cartas jogadas na mesa após a conclusão da jogada, depois de bem claro a todos de quem foi a vez da jogada.

**Art. 63** Quando um jogador jogar duas cartas na mesa (uma combinado a outra) ao mesmo tempo, vale para aquela rodada a que estiver em baixo, a outra de cima vale para a rodada seguinte.

**Art. 64** Cada carta jogada mesmo por engano, está irreversivelmente jogada, valendo para a vez que está em disputa, mantendo-se a ordem dos demais jogadores.

**Art. 65** No caso de irregularidade com relação ao corte, distribuição de cartas, carteiro indevido, será anulada toda aquela parada em que ocorreu a irregularidade, cabendo ao mesmo carteiro ou carteiro da vez, sem contagem de pontos, distribuir novamente as cartas.

§ 1º Caso o carteiro olhe mais de uma carta, o mesmo perderá o ponto da rodada e a vez da distribuição as cartas.

§ 2º Caso o parceiro trucar e o companheiro pedir 6 (seis), a dupla perderá os 3 (três) pontos da rodada.

**Art. 66** Se algum dos contendores trucar, a dupla opositora poderá olhar as cartas para verificação, devolvendo-as sem trocas, em seguida. Caso os oponentes elevem a parada, os trucadores poderão fazer o mesmo (ver as cartas).

**Art. 67** Na troca de cartas, para olhar, por ter sido trucado pelo adversário, a dupla que o fizer irregularmente, isto é, tentar trocar definitivamente uma ou mais cartas com o parceiro, será considerado de má fé, perdendo os pontos em disputa naquela mão (3 (três) ou 6 (seis))

**Art. 68** Sendo a parada novamente elevada (para 9 (nove) ou 12 (doze pontos)), não poderão ser as cartas novamente verificadas. A dupla que desobedecer esta regra, perderá a partida.

**Art. 69** Quem levou vantagem na primeira vaza obriga os opositores a ganharem as duas seguintes, para obter o ponto, mesmo em caso de trucada. Portanto, no caso de empate na última vaza, a dupla que fez a primeira vaza, obterá os pontos.

**Art. 70** Havendo empate na primeira vaza, ganha aquela que primeiro desempatar, podendo a decisão passar para a terceira vaza. Porém se alguma dupla trucar após o empate da 1ª vaza, a decisão deverá acontecer na Segunda e se esta empatar, na terceira. Se terminar também empatada na última, perde os pontos quem trucou ou elevou a parada.

**Art. 71** Em caso de empate nas três mãos de jogo, sem que ninguém tenha trucado, ninguém ganha pontos, passando o baralho, para o carteiro seguinte.

**Art. 72** Estando a partida em 11x11, as cartas não podem ser antecipadamente vistas pelo carteiro e pelo parceiro da mão. Quem desobedecer esta ordem perderá a partida.



**Art. 73** O marcador será escolhido pelos jogadores da partida.

**Art. 74** Nesta competição não será permitida a troca de posições dos atletas.

**Art. 76** Qualquer questão no decorrer do jogo e não resolvidas entre as partes, como também os casos omissos a este regulamento serão analisados pelo coordenador da modalidade e pela CO.

## **Xadrez**

**Art. 77** As competições de Xadrez, serão realizados de acordo com as regras oficiais adotadas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 78** A definição de quem iniciará o jogo com as peças brancas será definido por comum acordo ou por sorteio do árbitro.

**Art. 79** As partidas de xadrez serão jogadas com o uso do relógio.

**Art. 80** O relógio será colocado no lado direito do jogador das peças pretas.

**Art. 81** O primeiro jogador a acionar o pino será o jogador das peças negras. Dessa forma, o tempo das brancas começa a correr primeiro, pois tem o lance inicial.

**Art. 82** Cada jogador, após realizar seu lance no tabuleiro, deverá parar seu relógio e acionar o relógio do oponente.

**Art. 83** Com a mesma mão que executou seu lance o jogador deverá parar seu relógio.

**Art. 84** É proibido acionar o relógio com muita força. O uso inadequado do relógio poderá ocasionar penalidade.

**Art. 85** O jogador que esgotar seu tempo primeiro, não conseguindo dar xeque-mate ao adversário, será derrotado por ter transcorrido todo seu tempo.

**Art. 86** O tempo máximo para cada jogador será de 15 minutos. Ou seja, a partida terá duração máxima de 30 minutos, somando os dois tempos, podendo ser reduzido/aumentado de acordo com o número de participantes.

**Art. 87** Se ambos os tempos terminarem, a partida será tida como empate.

**Art. 88** O jogador somente pode parar os relógio com o objetivo de solicitar auxílio ao árbitro, por exemplo, se houver promoção e a peça solicitada não estiver disponível.

**Art. 89** Caso termine o tempo do oponente, mas o jogador não tenha peças suficientes para dar xeque-mate, a partida será empatada.

**Art. 90** Se a posição inicial das peças estiver errada e for percebido durante a partida, o jogo será anulado e iniciado novamente.

**Art. 91** Se o jogador derrubar as peças, o oponente deverá parar o relógio e solicitar auxílio ao árbitro que poderá punir o jogador.

**Art. 92** As partidas não serão anotadas.

**Art. 93** Peça tocada é peça jogada. Portanto, quando o jogador tocar a peça, obrigatoriamente deverá realizar o movimento com a peça tocada. A única exceção ocorre quando o jogador precisar arrumar a peça no tabuleiro e pedir licença ao oponente.

**Art. 94** Se o jogador realizar 3 (três) lances impossíveis ocorrerá perda da partida. Acontecendo um lance impossível deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade.

**Art. 95** O enxadrista que vencer uma partida, será somando 3 (três) pontos para a equipe. No caso de empate, será acrescido 1 (um) ponto para cada equipe.

**Art. 96** No jogo onde necessite ter um vencedor e ocorrer empate, será realizado uma nova partida “relâmpago” que terá duração máxima de 10 minutos, sendo 5 minutos para cada jogador.