



TERMO DE PARTICIPAÇÃO

A Escola _____,
representado neste ato pelo(a) Senhor(a) Diretor(a) _____,
participará das modalidades e naipes conforme o art. 3 do Regulamento Geral
dos - X Jogos das Escolas Agrícolas de Santa Catarina - X JEASC.

MODALIDADE	MASCULINO	FEMININO
Atletismo Alunos e Alunas		
Futsal Alunos		
Tênis de Mesa Aluno		
Tênis de Mesa Aluna		
Voleibol Alunos		
Voleibol - Alunas e Servidoras		
Xadrez - Alunos		
Bocha Servidores ou Servidoras		
Canasta Servidores ou Servidoras		
Futebol Sete Servidores		
Truco Aluno ou Aluna		
Truco Servidores		
Dominó Servidores ou Servidoras		



X JEASC

Jogos das Escolas Agrícolas de Santa Catarina

Instituto Federal Catarinense

Câmpus Videira

29, 30 e 31 de outubro de 2015

Regulamento Geral
Regulamento Disciplinar
Regulamento Técnico

REGULAMENTO GERAL

X JEASC

I. OBJETIVOS

Art. 1º - Promover integração das escolas com atividades afins, para o incentivo à prática de atividades físicas e aos esportes, estabelecendo-se uma contribuição para o aprimoramento físico, moral e social de nossos alunos e servidores, fortalecendo a valorização da saúde, dos valores, dos limites, da vida.

II. ORGANIZAÇÃO

Art. 2º - A organização dos X JEASC será de responsabilidade do IFC - Câmpus Videira, sob o comando de uma Coordenação Geral, integrada por servidores e alunos, com as seguintes competências:

- a) Preparar as instalações, com materiais e as atividades inerentes ao X JEASC;
- b) Elaborar os regulamentos, fichas de inscrições e demais documentos necessários para a realização do evento;
- c) Receber as inscrições, realizar reuniões e Congresso Técnico com a presença dos inscritos;
- d) Elaborar chaves e programas das competições;
- e) Realizar as classificações das equipes por modalidade, para efeito de premiação;
- f) Nomear pessoas ou equipe responsável pela coordenação das modalidades, onde se fizer necessário;
- g) Organizar o Conselho de Ética.

III. MODALIDADES

Art. 3º - As modalidades a serem disputadas no X JEASC serão as seguintes:

Modalidades	Nº de atletas inscritos	Categoria de Atletas	
Futsal	12	Alunos	-
Voleibol Feminino	12	Alunas e	Servidoras
Voleibol Masculino	12	Alunos	-
Tênis de mesa	04	02 alunos e 02 alunas	
Xadrez	02	Alunos ou alunas	
Truco	02	Alunos ou alunas	Servidores
Canastra	02	-	Servidores (as)
Bocha	03	-	Servidores (as)
Futebol Sete Society	14	-	Servidores
Dominó	02		Servidores(as)

Atletismo	Nº Atletas por prova	Naipes	
100m	02	Masculino	Feminino
800m	02	Masculino	Feminino
1500 m	02	-	Feminino
3000m	02	Masculino	-
Revez. 4x 100m	05	Masculino	Feminino
Arremesso Peso	02	Masculino - 5kg	Feminino - 4kg
Lanç. Dardo	02	Masculino - 800g	Feminino - 600g
Salto em Dist.	02	Masculino	Feminino

IV. CALENDÁRIO TÉCNICO

Art. 4º - Para o bom andamento do X JEASC, ficou estabelecido em reunião realizada no dia 15 de maio de 2014, em Videira - SC (sede), o seguinte calendário:

Calendário Técnico X JEASC	
Descrição	Datas
Divulgação do X JEASC e contato com as delegações	01 de março a 16 de Julho de 2015
Congresso técnico X JEASC e entrega das fichas de inscrições referente as modalidades que cada delegação irá participar	16/07/2015
Data limite para entrega das fichas de inscrição de atletas	17/09/2015
Reunião Presencial com Sorteio das Chaves	24/09/2015
Data limite para alteração de atletas nas inscrições	14/10/2015
Realização do X JEASC	29, 30 e 31 de Outubro de 2015

V. CONGRESSO TÉCNICO

Art. 5º - Para a realização do Congresso Técnico dos X Jogos das Escolas Agrícolas do Estado de Santa Catarina, reunir-se-ão os representantes das unidades escolares participantes, devidamente credenciados por sua Unidade Escolar.

§ 1º Terá direito a voto apenas um representante de cada unidade escolar. Em caso de empate nas decisões, o Coordenador Técnico terá o voto Minerva.

§2ª As escolas não participantes do Congresso Técnico, deverão acatar as decisões tomadas neste congresso.

Art. 6º - O congresso terá as seguintes sessões:

- 1) Sessão Preliminar - realizada até 30 dias antes do início dos jogos em local a ser definido, e dividido em:
 - Parte Solene - dirigida pelo Coordenador.
 - Parte Administrativa dirigida pela Coordenação Administrativa, Transporte e Logística, para assuntos gerais.
 - Parte Técnica - dirigida pela Coordenação Técnica com a seguinte pauta:
 - a) Apresentação das credenciais dos participantes;
 - b) Apresentação do Regulamento geral e técnico e
 - c) Aprovação do mesmo;
 - d) Instruções específicas a cada modalidade;
 - e) Confirmação das equipes por modalidade, sorteio;
 - f) Avisos Gerais.
- 2) Sessão especial - convocada pelo Coordenador em caso de necessidade durante a realização dos jogos, para tratar da pauta especificada pelo edital de convocação.

b.l) Convocada pelo Coordenador, junto à Comissão Executiva, para a eleição da sede dos JEASC/2017, tendo a participação dos Chefes das Delegações e um Professor/Técnico de cada Unidade Escolar.

VI. CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 7º - O Cerimonial de Abertura do X Jogos Escolares Agrícolas de Santa Catarina será realizado pelo IFC - Câmpus Videira, do qual participarão todas as delegações devidamente uniformizadas.

Parágrafo Único: A Unidade Escolar que deixar de participar do desfile oficial, sofrerá penalidade pecuniária, cujo valor será fixado por resolução do Coordenador do evento.

Art. 8º - O Cerimonial de Abertura constará de:

- a) Concentração das Delegações no Ginásio Vermelhidado da SERP, às 19h00min do dia 29 de outubro de 2015.
- b) Desfile de entrada das delegações, cada delegação deverá ter no mínimo 15 atletas uniformizados para o desfile;
- c) Hasteamento das Bandeiras: Nacional, Estadual, do Município sede e dos Jogos, ao som do Hino Nacional Brasileiro;
- d) Pronunciamento das autoridades;
- e) Juramento do atleta;
- f) Entrada do Fogo Simbólico e Acendimento da Pira Olímpica;
- g) Declaração de abertura dos jogos pela Diretora do Instituto Federal Catarinense - Câmpus Videira;
- h) Apresentações artísticas e esportivas;
- i) Confraternização e retirada das delegações.
- j) Início das competições esportivas

VII. PARTICIPAÇÃO

Art. 9º - Para participar do X JEASC, o aluno deverá estar matriculado e frequentando regularmente um dos cursos do respectivo estabelecimento de ensino, no ano letivo de 2015 e com idade máxima de 21 anos (**exceto futsal, que terá como ano base 1997**).

§ 1º - Poderão participar do X JEASC, somente os alunos (as) matriculados (as) nos cursos técnicos concomitantes/integrados com o ensino médio e alunos (as) matriculados (as) nos cursos pós-médios (subsequentes) oferecidos pelas escolas.

§ 2º - Alunos que participam em convênios de parceria com outras instituições, não poderão tomar parte dos presentes Jogos.

§ 3º - Nas fichas de inscrições das modalidades deverá constar o número de matrícula dos alunos, rubricada pela secretária escolar, assinada pelo professor responsável e direção da escola e será o documento oficial de inscrição.

§ 4º - A Coordenação do X JEASC sugere que a inscrição de atletas menores de 18 (dezoito) anos seja efetuada mediante autorização, por escrito, dos pais ou responsáveis. Será de responsabilidade do Diretor e do dirigente da delegação manter em seu poder essa documentação.

Art. 10º - Para o servidor, contratado, terceirizado e estagiário participar do evento, o mesmo deverá estar prestando trabalho à instituição por, no mínimo, (03) três meses antes da realização da competição e sua inscrição deverá ser realizada mediante documento comprobatório (declaração), assinado pelo Diretor da Escola.

Parágrafo Primeiro: Para servidores que tenham se efetivado através de Concurso Público, não haverá necessidade do cumprimento do prazo estipulado acima.

Parágrafo Segundo: No caso de servidores que não estão em exercício no seu câmpus de lotação, o mesmo deverá competir pelo seu câmpus de atuação e caso, seu câmpus de atuação não participe da competição o mesmo poderá competir pelo seu câmpus de origem.

Art. 11º - Na ficha de inscrição nominal (geral) constará um "Termo de Responsabilidade", onde as escolas participantes, através do Diretor e do dirigente da delegação, responsabilizam-se pelos atletas, bem como confirmam que os mesmo estão aptos para a participação nos Jogos.

Art. 12ª - O mesmo atleta (Aluno) poderá participar de uma modalidade coletiva (Futsal, Futebol Society, Voleibol, Tênis de Mesa, Xadrez, Truco, Canastra, Dominó e Bocha) e de uma individual (Atletismo). A Comissão Executiva não se responsabilizará pela coincidência de disputas.

Parágrafo Único - Na modalidade de atletismo, o mesmo atleta poderá participar de uma prova individual, e mais o revezamento.

Art. 13º - Para participar do jogo o atleta deverá:

- a) Apresentar-se devidamente uniformizado;
- b) Estar devidamente inscrito no Evento, dentro dos prazos estabelecidos no Calendário Técnico do evento;
- c) Apresentar documento original, com foto (Carteira de Identidade, Carteira de Trabalho, Carteira Nacional de Habilitação, **Carteirinha**

de Estudante ou Passaporte), expedido por órgão oficial de identificação;

- d) Em caso de extravio de um dos documentos relacionados na alínea "C" deste artigo, antes do início do evento, o atleta deverá apresentar à Coordenação da Modalidade o Boletim de Ocorrência (BO), juntamente com um documento oficial com foto da unidade escolar (crachá, carteira estudantil).
- e) Caso ocorra extravio de um desses documentos durante o evento, prevalece o disposto no Artigo 1º, *parágrafo único*, do Regulamento Técnico do X JEASC.

Art. 14º - Para haver competição em uma modalidade deverão estar inscritos, no mínimo, 03 Unidades Escolares.

VIII. INSCRIÇÕES

Art. 15º - As inscrições das modalidades tomar-se-ão efetuadas após protocolo de recebimento das fichas de inscrição, devidamente preenchidas e assinadas, conforme dispõe este regulamento.

Art. 16º - A relação nominal definitiva por modalidade dos atletas será aceita até **14** de Outubro de 2015.

Parágrafo Único: Cada delegação deverá junto com as fichas de inscrições por modalidade, entregar uma relação nominal geral de todos os atletas por sexo.

Art. 17º - A taxa de inscrição será de R\$100,00 (cem reais) por atleta participante, devendo ser depositada, **até o dia 17/09/2015**, na seguinte Conta:

Caixa Econômica Federal

Agência - 0796

Conta - 013.83798-0

Titular - Associação dos Servidores do IFC - Videira

IX. CONSELHO DE ÉTICA

Art. 18º - A justiça e disciplina desportiva serão exercidas pelo Conselho de Ética, que terá como atribuições analisar e emitir pareceres sobre situações que contrariem os princípios norteadores e/ ou Regulamento dos JEASC.

Parágrafo Único: São princípios norteadores do X JEASC:

- a) Respeito;
- b) Responsabilidade;
- c) Cooperação;
- d) Participação;

Art. 19º - Caberá ao Conselho de Ética analisar, julgar e emitir parecer sobre as ocorrências e recursos, impetrados no transcorrer dos jogos.

Art. 20º - O Conselho de Ética será composto por um representante de cada unidade escolar, que deverá ter idade igualou superior a 18 anos, indicado no Congresso Técnico, devendo ser:

- a) Um professor de Educação Física responsável por equipe;
- b) Ou, um aluno-atleta;
- c) Ou, um servidor-efetivo
- d) Ou, o Chefe da Delegação.

Art. 21 º - O Conselho de Ética será presidido por um representante do município sede e poderá ser instalado com 50 (cinquenta) por cento mais 01 (um) de seus componentes presentes em primeira chamada, ou com qualquer número de conselheiros presentes, 15 (quinze) minutos após, em segunda chamada, para deliberar sobre assuntos de pauta.

Art. 22º - Será impedido de participar das decisões o Conselheiro que represente uma das partes envolvidas na decisão.

Art. 23º - A(s) equipe(s) terão o prazo máximo de 30 minutos, após os fatos, para formalizar pedido de protesto, que deverá ser encaminhado por escrito ao Presidente do Conselho de Ética.

Art. 24º - Instalado o processo, será designado um relator entre seus membros.

Art. 25º - Em caso de empate na decisão, o presidente do Conselho de Ética terá *voto de Minerva*.

Art. 26º - Os pareceres do Conselho de Ética poderão ser pedagógicos, ou disciplinares, sendo que, neste caso, terá como base o Regulamento Disciplinar dos X JEASC.

Art. 27º - O Conselho de Ética terá a função legal, a partir de sua formação, estendendo-se até 24 horas após o encerramento do evento.

X. PREMIAÇÃO

Art. 28º - Serão conferidas medalhas e troféus aos atletas classificados até o terceiro lugar em cada modalidade.

Art. 29º - No atletismo, havendo a participação de no mínimo três atletas, serão conferidas medalhas aos três primeiros colocados por prova.

Art. 30º - Poderão ser conferidos ou medalhas especiais, cujas normas e critérios serão definidos pela Comissão Executiva.

XI. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 31º - Todas as Unidades Escolares participantes dos X JEASC declaram ter conhecimento deste documento, cumprindo e fazendo cumprir o presente Regulamento.

Art. 32º - Após as inscrições, todos os participantes estarão sujeitos às sanções previstas por este Regulamento.

Art. 33º - A delegação que assim o desejar poderá acrescentar um vigia para zelar por seu alojamento.

Art. 34º - Cada Unidade Escolar é responsável pelo bem-estar físico, bem como pela disciplina de seus atletas em todos os momentos da realização dos X JEASC. Qualquer dano causado por estes, será de inteira responsabilidade da delegação.

Art. 35º - A Comissão de Recepção, Hospedagem e Alimentação dos X JEASC, fará com que o Chefe da Delegação assine um termo de responsabilidade comprometendo-se em zelar pelo local, ressarcindo eventuais prejuízos nos alojamentos.

Art. 36º - Durante o evento, não serão permitidas bandas, fanfarras, instrumentos musicais, objetos de percussão ou, som estridente nos recintos das competições.



Parágrafo Único - Nos locais de alojamentos, após as 23 (vinte e três) horas, deverá ser observado horário de silêncio.

Art. 37º - Os casos omissos ao presente Regulamento serão resolvidos pelo Coordenador junto à Comissão Executiva.

Art. 38º - O Congresso Técnico terá plenos poderes para alterar o presente Regulamento, se assim julgar necessário.

REGULAMENTO DISCIPLINAR

X JEASC

XII. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Os participantes do X JEASC, atletas ou pessoas ligadas de qualquer forma á delegações, deverão respeitar, cumprir e fazer cumprir o presente Regulamento, sendo punidos aqueles que infringirem as normas estipuladas.

Art. 2º - As infrações apontadas e comprovadas serão julgadas conforme o que dispuser este Regulamento, em conformidade com as regras oficiais e/ou as vigentes no Regulamento Técnico de cada modalidade.

Art. 3º - O(s) atleta(s) ou indivíduo ligado a uma equipe ou, delegação que ofender, tentar agredir ou, agredir integrantes de outra equipe ou, delegação, oficiais de arbitragem, torcedores, ou aqueles que tentarem desvirtuar as finalidades dos jogos, estarão sujeitos às seguintes punições, em conformidade com a gravidade de cada ato:

- a) Desclassificação do atleta, torcedor e/ou dirigente dos X JEASC;
- b) Suspensão dos envolvido(s) da próxima edição dos JEASC;
- c) Eliminação dos infrator (es) dos JEASC;
- d) Eliminação da equipe da presente competição e;
- e) Boletim da Coordenação do evento, comunicando o fato à Unidade Escolar de que faz (em) parte o(s) envolvido(s).

Art. 4º - As punições com cartão, nas modalidades onde isto é passível de ocorrer, estão regulamentadas, individualmente, em cada uma das modalidades, podendo ir desde a suspensão automática de partida(s), cumprida(s) na(s) partida(s) seguinte(s) a que ocorreu o fato, até a eliminação da competição.

Art. 5º - O atleta, dirigente ou auxiliar, expulso de uma partida ou prova, ficará automaticamente suspenso da partida ou prova subsequente de sua equipe, de acordo com as punições descritas no Regulamento Técnico de cada modalidade, podendo ainda sofrer as sanções do Conselho de Ética.

Art. 6º - Durante a realização dos jogos, sendo constatada irregularidade na inscrição ou participação, falsificação de documentos de atletas de uma entidade, os mesmos estarão sujeitos às seguintes sanções:

- a) Suspensão do atleta ou dirigente até a regularização da documentação;
- b) Desclassificação do atleta da competição;
- c) Desclassificação da modalidade envolvida na competição;
- d) Desclassificação da Unidade Escolar;
- e) Perda da premiação.

Parágrafo Único - O dirigente ou Técnico que falsificar ou permitir falsificação de qualquer documento ou de assinatura, inclusive daqueles exigidos para inscrição, sofrerá as penalidades previstas neste regulamento, podendo ser, ainda, denunciado à *Justiça Comum*.

Art. 7º - A equipe que não comparecer, ou comparecer fora do prazo estipulado para a partida, será considerado desistente e perderá a mesma por WO (Walk Over) e estará sujeita às seguintes sanções:

- a) Advertência por escrito;
- b) Desclassificação da equipe faltosa do X JEASC;
- c) Suspensão da modalidade da próxima edição dos jogos e;
- d) Suspensão da Unidade Escolar dos referidos Jogos.

§ 1º - Considera-se caracterizado o WO, quando uma equipe não comparece nas condições mínimas previstas no regulamento de cada modalidade, no prazo de 10 minutos para o primeiro jogo de cada turno em que está se disputando os jogos e de 5 minutos para os jogos subsequentes, ou ainda, após o prazo determinado pela coordenação da modalidade.

§ 2º - A fim de obter os pontos ganhos por WO, a equipe adversária deverá estar presente no local da disputa e em condições de jogo.

§ 3º - Quando da ausência de duas equipes em uma disputa, o jogo será computado como efetivado, sendo as equipes consideradas perdedoras e estando sujeitas às sanções previstas no "caput" deste artigo.

§ 4º - Caracterizado o WO, a equipe faltosa poderá apresentar defesa, por escrito, através de seu chefe de delegação ao Conselho de Ética, 01 (uma) hora antes do seu próximo jogo. Em se tratando do primeiro jogo do dia seguinte, caberá à equipe apresentar defesa, por escrito, antes do fechamento da rodada no dia da ocorrência do fato.

Art. 8º - A equipe que abandonar um jogo ou disputa, ou se recusar, sob qualquer pretexto, em continuar determinada partida será considerado desistente, perderá os pontos e será desclassificada da competição nessa modalidade esportiva, podendo ser enquadrada no que dispõe o Artigo 09 deste Regulamento Disciplinar.

Art. 9º - Constituem-se infrações disciplinares que podem resultar em punições os atletas e equipes, as seguintes situações:

- a) Abandonar o campo sem motivo ou negar-se a sair quando de uma substituição:

Pena: suspensão de 02 a 04 jogos e na reincidência eliminação dos jogos;

- b) Negar-se a assinar a súmula:

Pena: não autorização na participação do jogo e suspensão de 02 a 04 jogos;

- c) Facilitar resultado de jogos com a intenção de beneficiar ou prejudicar outra equipe:

Pena: eliminação da competição, suspensão da próxima edição dos JEASC em que houver a modalidade;

- d) Subornar ou tentar subornar árbitros, atletas e dirigentes de sua ou de outra equipe:

Pena: eliminação da competição, suspensão da próxima edição dos JEASC em que haja a modalidade;

- e) Incluir na sua equipe atleta não inscrito ou transferir atleta de uma modalidade para outra (salvo as regulamentadas no presente documento):

Pena: suspensão dos envolvidos e da modalidade em questão dos presentes jogos;

- f) Conduzir-se de maneira inconveniente ou com atitudes antidesportivas dentro e fora dos locais de competição;

Pena: suspensão pelo prazo de 01 (um) a 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias, de acordo com o parecer do Conselho de Ética;

- g) Tentar agredir ou ofender moralmente oficiais de arbitragem, atleta, dirigente ou expectador:

Pena: suspensão de 02 (dois) jogos até a eliminação do X JEASC, de acordo com o parecer do Conselho de Ética;

- h) Agressão física ao oficial de arbitragem, atleta, dirigente ou expectador:

Pena: eliminação do X JEASC até a suspensão das edições posteriores, de acordo com o Conselho de Ética.

Art. 10º - Os atletas envolvidos em questões disciplinares graves, pertinentes ou não aos jogos, além das sanções previstas neste documento, estarão sujeitos às normas disciplinares de sua Unidade Escolar e, de acordo com a característica do ato, às normas da Unidade Escolar/sede.

Art. 11º - Os casos omissos ao presente Regulamento serão julgados e resolvidos pelo Coordenador do evento e pelo Conselho de Ética.

REGULAMENTO TÉCNICO

X JEASC

XIII. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Os atletas deverão comparecer nos locais de jogos, munidos de um dos documentos dispostos no artigo 13 (treze), alínea C, do Regulamento Geral devidamente uniformizados, para as disputas das partidas ou provas.

Parágrafo Único - Em caso de extravio de documento oficial de um atleta durante o X JEASC, o mesmo, somente poderá competir se apresentar o boletim de ocorrência policial (B.O) e contar com autorização do Coordenador do Evento.

Art. 2º - A responsabilidade pelas condições físicas e de saúde de todos os participantes é da Unidade Escolar onde os mesmo estão matriculados e/ou contratados, isentando a Coordenação do X JEASC por quaisquer ocorrências antes, durante e após os jogos.

Art. 3º - Cada Unidade Escolar poderá inscrever apenas uma equipe em cada modalidade, respeitando-se o disposto no artigo 12 (doze) do Regulamento Geral.

Art. 4º - Eventuais protestos e recursos no decorrer das partidas ou provas serão inicialmente resolvidos pelo Coordenador da Modalidade. Não tendo esta condição de resolução, encaminha-se ao Conselho de Ética.

Art. 5º - As equipes deverão apresentar-se junto à mesa de controle de modalidade, através de seu representante legal, munida da relação dos atletas com os respectivos números das camisetas e documentos oficiais com foto, sem os quais, não poderão competir.

Art. 6º - Nas modalidades individuais, os atletas ao se apresentarem para o Árbitro Geral, deverão estar munidos de documento oficial com foto, sem o qual não poderão competir.

Art. 7º - O aquecimento dos atletas deverá ser efetuado com antecedência, fora da área de jogo.

Art. 8º - Para efeito de classificação em caso de WO, será conferido o placar seguinte, em favor da equipe que se fizer presente:

- a) Voleibol: 02 x 00 sets, com o placar de 25 x 00 por set;
- b) Demais modalidade de quadra e campo: 01 x 00 por partida;
- c) Tênis de Mesa: tantos sets quantos forem necessários para obtenção de vitória, com 11 x 00 por set;
- d) Bocha: 12 x 00 por partida;
- e) Canastra, truco, xadrez e dominó: 01 x 00 por partida.

Art. 9º - Em caso de abandono de jogo, será considerado o seguinte:

- a) Se a equipe que abandonar estiver com placar inferior, mantém-se o resultado;
- b) Se a equipe que abandonar estiver em superioridade em sets, tentos ou pontos anotar-se-á um set, tento ou ponto de vantagem para a equipe que permaneceu com o número mínimo de atletas para conclusão da partida.

Art. 10º - Em caso de interrupção de partida por fatores extraquadra ou campo, quando não houver especificação nas regras da modalidade, a Coordenação da Modalidade adotará os seguintes critérios:

- a) Até 2 (duas) horas - a partida será reiniciada no mesmo local, com o mesmo placar e tempo de jogo;
- b) Além desse período, ficará a critério da Coordenação do Evento.

XIV. MODALIDADES DE ATLETISMO

Art.1º - Nas modalidades de Atletismo será regida pelas regras oficiais da CBA e pelos dispositivos do presente regulamento.

Art.2º - Cada Unidade Escolar poderá inscrever até dois (02) alunos-atletas por prova, mais uma equipe no revezamento.

Art.3º - Cada aluno-atleta poderá participar no máximo de uma prova individual, mais o revezamento.

Art.4º - As Unidades Escolares somente poderão participar das provas em que realizaram a inscrições; caso inscreva um atleta por prova, somente um atleta poderá participar.

Art.5º - Somente participarão das competições atletas cujos nomes constarem na relação nominal da modalidade.

Art.6º - O Programa-Horário das provas será elaborado pela Coordenação Técnica.

Art.7º - O sorteio das raias, da ordem dos saltos, dos lançamentos e dos arremessos será feito pela Coordenação Técnica, momentos antes das disputas.

Art.8º - Nos revezamentos, os atletas deverão competir com uniformes idênticos entre si.

Art.9º - A classificação, na prova de revezamento, será feita seguindo critério do menor tempo.

Art.10º - Para efeito de classificação geral, a pontuação das provas será a seguinte:

- 1º lugar: 13 pontos;
- 2º lugar: 08 pontos;
- 3º lugar: 05 pontos;
- 4º lugar: 03 pontos;
- 5º lugar: 02 pontos;
- 6º lugar: 01 pontos;
- 7º lugar: 01 pontos;



- 8º lugar: 01 pontos.

Art.11º - Nas provas balizadas o 7º e 8º colocados contarão pontos de acordo com o resultado da semifinal.

Art.12º - O atleta que não participar de uma prova, após a confirmação oficial, salvo por motivo de força maior, será eliminado da competição.

Art.13º - Para fins de desempate, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Maior número de primeiros lugares;
- b) Maior número de segundos lugares;
- c) Maior número de terceiros lugares;
- d) Melhor colocação no revezamento;
- e) Sorteio.

Art.14º - As provas só poderão ser adiadas por motivo de força maior e por determinação da Coordenação da Modalidade e/ou da Coordenação Técnica do Evento.

§ 1º - No caso das provas serem suspensas ou adiadas em função de intempérie, será reiniciado depois de aprovadas às condições do campo atlético pela Coordenação da Modalidade e/ou Coordenação Técnica do evento.

§ 2º - Na permanência do mau tempo até o final do X JEASC, e desde que o campo atlético não ofereça condições, a competição ficará suspensa e não se somarão os pontos das Equipes para fins de classificação final da modalidade. Os resultados obtidos pelos atletas até o momento da interrupção serão homologados. Esta decisão caberá ao Coordenador Técnico do evento, após consulta ao Coordenador da Modalidade.

Art.15º - O atleta não será obrigado a usar o bloco de saída, mas, nas provas que exigirem saída baixa, ele será obrigado a fazer a saída baixa com ou sem bloco de saída.

Parágrafo Único: O atleta poderá usar o seu bloco de saída ou o bloco da organização.

Art.16º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e em instância superior, pelo Conselho de Ética.



Art.17º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.



XV. MODALIDADE DE BOCHA

Art. 1º - Poderão tomar parte desta modalidade, somente servidores(a), desde que a escola esteja devidamente inscrita, participando apenas uma equipe por unidade escolar. A relação dos atletas participantes será apresentada somente no dia dos jogos.

Art. 2º- O jogo de Bocha desse campeonato se dará em Cancha de Areia, com árbitro convidado pelo IFC-Câmpus Videira.

Art. 3º - As equipes serão compostas de 02 atletas, podendo haver em cada equipe um jogador reserva, sendo que um dos atletas deverá ser o capitão. As equipes poderão ser feminina, masculina ou mista, sendo que todas participarão da mesma competição.

Art. 4º - Durante uma partida, as equipes poderão fazer apenas uma (01) substituição de atleta.

Art. 5º - Antes do início de cada jogo, as equipes deverão fornecer sua escalação à mesa de controle, designando também o seu capitão.

Art. 6º - O jogo será iniciado por um jogador da equipe que ganhar o sorteio, realizado pelo juiz, o qual lançará o bolim e, obrigatoriamente, a primeira bola. Em seguida os adversários lançarão suas bolas até fazer o ponto. Não é permitido durante a jogada estar com outra bola na mão. Após a primeira advertência, será somado, para a equipe adversária, um ponto para cada falta cometida.

Art. 7º - Todos os jogos serão disputados até vinte e quatro (24) pontos.

Art. 8º - Na cancha somente será permitida a presença dos atletas, os quais deverão permanecer dentro das linhas demarcatórias próximas a cabeceira da cancha.

Art. 9º - Os atletas deverão apresentar-se com camisas que identifiquem sua equipe, calça e calçados com solado liso.

Art. 10º - Não será permitido aos atletas fumarem ou ingerirem bebidas alcoólicas durante seus jogos.

Art. 11º No jogo poderão ocorrer apenas Jogada a ponto; **não é permitido jogada de rafa ou de tiro;**

Paragrafo único: a bocha só será considerada queimada se ultrapassar a marcação instalada ao final da cancha, caso contrário não a limite para seu deslocamento.

Art. 12º Deveres e direitos das equipes:



a) As partidas de competição, poderão iniciar-se somente se as equipes estiverem completas, sendo que as formações incompletas serão excluídas (WO) da rodada e, no caso de WO da equipe total, a mesma será excluída da competição;

b) Os jogadores devem participar com a quantidade de bochas que lhes corresponde por direito;

c) Cada dupla deverá ter um jogador capitão, o qual tem o direito de discorrer com o árbitro e comunicar-lhe a decisão de sua equipe;

Art. 13º As partidas e os pontos:

a) A partida será vencida pela equipe que primeiro totalizar 24 pontos.

b) A pontuação obedecerá a seguinte norma: dois pontos para cada bocha da mesma equipe mais próxima do bolim, em comparação às bochas da equipe adversária.

Art. 14º - Para efeito de classificação, serão conferidos 02 (dois) pontos à equipe vencedora e 00 (zero) ponto à equipe perdedora.

Art. 15º - Os critérios de desempate serão os seguintes:

I. Entre duas equipes: confronto direto;

II. Entre três ou mais equipes:

a) Saldo de pontos obtidos nos jogos realizados entre si;

b) Saldo de pontos obtidos nos jogos realizados no grupo;

c) Soma dos pontos em todas as partidas do grupo;

d) Sorteio.

Art. 16º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em comum acordo entre os capitães das equipes e o árbitro da partida. Caso não tenha acordo, deve-se consultar o estabelecido nas Regras da Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

Art. 17º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

XVI. MODALIDADE DE CANASTRA

- Art.1º - A modalidade de Canastra será disputada pelo que dispuser o presente regulamento.
- Art.2º - Poderão tomar parte desta modalidade, servidoras ou servidores, ou misto, formados somente em duplas, desde que a escola esteja devidamente inscrita. ~~A relação dos atletas participantes será apresentada somente no dia dos jogos.~~
- Art.3º - O objetivo do jogo é que uma dupla ganhe uma Partida (conjunto de rodadas, um jogo completo) e para isto a dupla deve atingir 3.000 (três mil) pontos.
- Art.4º - O jogo será realizado com 2 (dois) baralhos completos no total de 104 (cento e quatro) cartas, sendo as cartas denominadas: 2 ou curinga, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J = Valete, Q = Dama, K = Rei e A = Ás.
- Art.5º - O curinga (independente de naipe) substitui qualquer carta do baralho.
- Art.6º - A primeira Rodada (uma fração de uma partida) será iniciada com a escolha do jogador que irá distribuir as cartas, através da carta maior entre as de numeração própria (de um a 10), que será a vencedora. Caso haja empate, será escolhida outra carta entre aqueles que empataram.
- Art.7º - As cartas dos dois baralhos, após as cortadas e embaralhadas serão distribuídas pelo jogador escolhido, uma a uma no sentido anti-horário, num total de 11 (onze) cartas mais 2 (dois) Morto (cartas que serão utilizadas na segunda parte do jogo).
- Art.8º - Não poderá ser mostrada a última carta do baralho após o corte;
- Art.9º - Os jogadores devem conferir as cartas antes de iniciar a jogada. Qualquer incidente deverá ser manifestado antes de iniciar a compra de cartas.
- Art.10º - Caso não sejam distribuídos o número de cartas iguais aos participantes, a jogada será considerada nula, a dupla adversária ganhará 100 (cem) pontos e o jogador terá que distribuir as cartas novamente.
- Art.11º - Todos os jogadores deverão manter as mãos com as cartas sobre a mesa e qualquer jogador poderá pedir para conferir a quantidade de cartas existentes nas mãos de qualquer participante.
- Art.12º - O jogador à direita do que distribuiu as cartas inicia comprando uma carta do Monte (constituído pelas cartas que sobraram após a

distribuição). O iniciante poderá rejeitar a primeira carta comprada sem colocá-la com as cartas que se encontram em suas mãos, tendo o direito de comprar outra em seguida e descarta uma carta, formando o Lixo.

Art.13º - Após o primeiro descarte, o jogo seguirá em sentido anti-horário até que alguém bata o jogo ou termine as cartas a serem compradas.

Art.14º - O jogador poderá baixar uma combinação de cartas (denominada Jogo) somente antes de descartar uma carta da sua mão. O descarte significa que o jogador concluiu sua jogada e está passando a vez, portanto, ao jogador não será permitido mexer no seu jogo ou trocar a carta descartada.

Art.15º - No decorrer da rodada as cartas do Lixo não poderão ser espalhadas.

Art.16º - O jogador não poderá estar com as mãos em cima das cartas a serem compradas antes do descarte do adversário, pois perderá o seu direito de pegar o descarte do adversário naquele momento.

Art.17º - Se o jogador descartar uma carta sem ter comprado, por esquecimento, a critério da dupla adversária, poderá comprar ou não outra carta e o jogo segue normalmente.

Art.18º - Caso o jogador ameçar descartar uma carta e os adversários chegarem a ver a carta, o mesmo não poderá trocá-la por outra, sendo obrigado a descartá-la.

Art.19º - Após o descarte o jogador seguinte tem a opção entre a compra de uma carta do Monte ou de pegar o Lixo.

Art.20º - Após pegar o Lixo, deverá sempre permanecer uma carta na mesa.

Art.21º - Para pegar o Lixo o jogador não tem obrigatoriedade de baixar cartas na mesa.

Art.22º - Só poderão ser feitos Jogos, em sequências ou trincas, com o mínimo de 3 (três) cartas.

Art.23º - Serão possíveis formações de 2 (dois) tipos de canastra, a saber:

Art.24º - Limpa: jogo de 7 (sete) cartas ou mais sem utilização do curinga ou quando o curinga for da mesma naipes e estiver no lugar do 2 (dois);

Art.25º - Suja: jogo de 7 (sete) cartas ou mais utilizando o curinga.

Art.26º - As canastras sujas poderão ser limpas no decorrer das jogadas, desde que o curinga ocupe o lugar do 2 (dois) e seja do mesmo naipes.

- Art.27º - Durante o jogo, o jogador que descer para a mesa todas as suas cartas (Batida) deve pegar as cartas do Morto e dar continuidade ao jogo.
- Art.28º - As Batidas são classificadas em:
- Art.29º - Direta: é aquela em que o jogador baixa todas as cartas sem descartar;
- Art.30º - Indireta: é aquela em que o jogador baixa todas as suas cartas, descartando uma.
- Art.31º - Caso o jogador bater direto para pegar as cartas do Morto ele deverá organizar suas cartas, descer cartas para a mesa e em seguida descartar um carta no Lixo.
- Art.32º - A rodada será encerrada quando um jogador que conseguir descer para a mesa todas as cartas da mão, depois da dupla ter feito pelo menos uma Canastra e pegado o Morto (Batida Final).
- Art.33º - O jogador não poderá pegar o Lixo quando estiver "Pica-pau", (com uma carta só na mão).
- Art.34º - Após o término de cada Rodada serão contados os pontos positivos provenientes das canastras existentes, das cartas descidas sobre a mesa, da Batida Final para a dupla que bateu, deduzindo os pontos negativos das cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores e o morto caso não tenha sido pego.
- Art.35º - As cartas que estiverem sido descidas sobre a mesa, que constituem jogos, formando ou não canastra ao final da Rodada serão consideradas pontos positivos.
- Art.36º - Na Batida Final, as cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores ao final da Rodada serão consideradas pontos negativos e descontadas.
- Art.37º - Se somados os pontos positivos e deduzidos os negativos não sobrarem positivos, serão registrados como Ré para a dupla (pontuação negativa).
- Art.38º - No caso de terminarem as cartas do Monte, o jogador que pegar a última carta deverá efetuar sua jogada e descartar uma carta. Caso não aconteça Batida Final, o jogador seguinte efetuará sua jogada normalmente, encerrando o jogo.
- Art.39º - Nenhuma das duplas somará os pontos da Batida Final, se ninguém bater.
- Art.40º - Será considerada vencedora a dupla que atingir 3.000 (três mil) pontos numa única partida.

Art.41º - Em caso de empate de pontuação será feita uma jogada de “morte súbita” em uma única rodada entre as duplas e a dupla que somar mais pontos será a vencedora;

Art.42º - Para efeito de contagem de pontos, os valores são os seguintes:

Art.43º - Canastra Limpa: 200 (duzentos) pontos;

Art.44º - Canastra Suja: 100 (cem) pontos;

Art.45º - Todas as cartas valem 10 (dez) pontos cada;

Art.46º - Batida Final: 100 (cem) pontos.

Art.47º - Morto desconta 100 pontos se não pegou o morto, caso as duas duplas não pegarem não desconta de ninguém.

Art.48º - Ao iniciar uma Rodada, até a dupla atingir 1.500 (mil e quinhentos) pontos, poderá descer as cartas sobre a mesa com qualquer pontuação.

Art.49º - Durante uma rodada, quando uma das duplas atingir 1.500 (mil e quinhentos) pontos os jogadores entram na Marra (pontuação mínima para descer as cartas sobre a mesa no início da rodada).

Art.50º - Para descer as cartas sobre a mesa em caso de Marra o jogador precisa somar 80 (oitenta) pontos. Durante a Marra, caso o jogador que descer as cartas some erroneamente os pontos, a dupla passar a ter que descer as cartas somente com 120 (cento e vinte pontos). Se o jogador some errado novamente, passa a ter que descer as cartas com 150 (cento e cinquenta) pontos. Persistindo o erro, a dupla só poderá descer as cartas com 180 (cento e oitenta) pontos.

Art.51º - O jogador não pode e não deve auxiliar o parceiro quando estiver fazendo contagem de pontos ou para descer as cartas na mesa.

Art.52º - Durante o jogo os participantes não poderão fazer comentários a respeito do mesmo, sinais verbais, nem manter conversas que induzam a qualquer jogada.

~~Art.53º - Em caso de um dos parceiros ter que deixar a partida, só poderá ser substituído, em caso fortuito de conhecimento do fiscal, caso contrário, a dupla adversária ganha a partida mesmo que os desistentes estejam em vantagens de pontos, podendo inclusive, ganhar a competição caso este fato aconteça na última rodada entre os finalistas.~~

~~Art.54º - Por deliberação da fiscal poderá ocorrer substituição por outro jogador, inclusive que não tenha participado do evento. Essa substituição não poderá ultrapassar 60 (sessenta) minutos a contar do fato ocorrido e, caso não consiga jogador para substituí-lo dentro do prazo~~

~~estabelecido, a dupla adversária ganha a partida mesmo que os desistentes estejam em vantagens de pontos.~~

Art.55º - É permitida uma tolerância 15 (quinze) minutos para inícios dos jogos e, após essa tolerância se faltar alguma dupla, serão computadas WO para as duplas adversárias.

Art.56º - Após o início da partida as duplas só poderão afastar-se da mesa para necessidades fisiológicas. Outros afastamentos só serão permitidos com autorização e dentro de um limite cronometrado pelos fiscais. Acima desse limite combinado e determinado, a dupla será advertida, fazendo-se um registro. Em caso de reincidência a dupla será penalizada em 500 (quinhentos) pontos. Persistindo na infração a dupla será desclassificada pela Fiscal

Art.57º - As duplas terão que jogar e participar de todos os jogos estabelecidos na tabela, inclusive não podem utilizar quaisquer recursos que venha prejudicar outras duplas, pois serão desclassificadas.

Art.58º - Qualquer jogador que desrespeitar o Fiscal, os participantes e os adversários com palavras, gestos ou agressões, sua dupla será desclassificada.

Art.59º - Dúvidas ou divergências serão resolvidas entre os fiscais presentes, especialmente para esclarecimentos e tomadas de decisão.

Art.60º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pelo fiscal e em instância superior, pela Comissão Organizadora do Evento.



XVI. MODALIDADE DE FUTEBOL SETE SOCIETY

Art. 1º - Os jogos de Futebol Sete Society serão regidos pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol sete e pelo que dispuser o presente regulamento. (salvo a saída de bola do goleiro que devera ser apenas com a mão e não podendo ser voleio)

Art. 2º - O sistema de disputas, bem como o tempo de duração das partidas, será definido por ocasião da realização do Congresso Técnico. De 20 x 20 minutos com intervalo de 10 minutos.

Art. 3º - Cada equipe poderá inscrever até 14 atletas, atentando-se para o disposto no Artigo 6 (seis) deste Regulamento Técnico.

Art. 4º - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou longa, calção, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira sem travas apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

a) É OBRIGATORIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

Art. 5º - Caberá à equipe mandante (esquerda da tabela) em trocar os uniformes no caso de coincidência.

Parágrafo Único - Na impossibilidade de a equipe mandante efetuar a troca, sua adversária deverá fazê-la. Na impossibilidade das duas, caberá à Coordenação em providenciar coletes.

Art. 6º - Para o início de uma partida, será exigida a presença de no mínimo 07 atletas, conforme estabelece as regras da modalidade.

Art. 7º - Para efeito de classificação, a pontuação será a seguinte:

- a) Vitória: 03 pontos;
- b) Empate: 02 pontos;
- c) Derrota: 01 ponto e;
- d) Ausência/abandono: 00 ponto.

Art. 8º - O critério de desempate para as fases classificatórias será o seguinte:

- 1) Empate entre duas equipes:
- 2) Resultado do confronto direto;
- 3) Maior número de vitórias;
- 4) Defesa menos vazada;
- 5) Ataque mais positivo;
- 6) Saldo de gols na fase ou turno;
- 7) Sorteio.

b) Empate de três ou mais equipes:

- 1) Maior número de vitórias nos jogos realizados entre si;
- 2) Defesa menos vazada nos jogos realizados entre si;
- 3) Ataque mais positivo nos jogos realizados entre si;
- 4) Saldo de gols nos jogos realizados na fase ou turno;
- 5) Sorteio.

Art. 9º - Acontecendo empate nos jogos em que haja a necessidade de se apontar um vencedor, será adotado os seguintes critérios:

- 1) DISPUTA DE PENALTIS - Cobrança de uma série alternada de 03 penalidades máximas, realizadas apenas por atletas em campo ao término da partida em tempo normal registrados na súmula, eliminando-se eventual superioridade numérica de uma das equipes;
- 2) Persistindo ainda o empate, serão realizadas cobranças alternadas de 1x1 penalidade, executadas por diferentes atletas, até que se conheça o vencedor;
- 3) Atletas que estiverem cumprindo qualquer punição por cartão, não poderão executar cobranças.

Art. 10º - As punições com cartão terão os seguintes procedimentos:



Conforme as regras de Futebol de Campo da CBF

Art. 11º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e, em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 12º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

XVII. MODALIDADE DE FUTSAL

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O Jeasc - Futsal é uma promoção da IFC- Câmpus Videira, em cooperação de entidades desportivas, filantrópicas, Fundação Municipal de Esportes de Videira e órgãos oficiais.

Art. 2º - O Jeasc têm como finalidades desenvolver o intercâmbio esportivo entre as escolas participantes; proporcionar as boas relações entre servidores, alunos e arbitragem; estabelecer uma união segura entre os desportistas e o Poder Público; exaltar a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação da personalidade; incentivar o surgimento de novos valores nos panoramas desportivos municipal, estadual e nacional, além de proporcionar bons espetáculos esportivos.

Art. 3º - A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais da **Confederação Brasileira de Futsal - CBFS** e pelo que dispuser o presente regulamento.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 4º - Poderão participar do X JEASC, os alunos devidamente matriculados e frequentando regularmente um dos cursos do respectivo estabelecimento de ensino, no ano letivo de 2015 e com **idade máxima de 18 anos (ano base 1997)**.

Art. 5º - O atleta inscrito para o futsal poderá participar apenas de outra modalidade esportiva, desde que seja individual. A responsabilidade pela coincidência dos horários será do atleta.

Art. 6º - As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas para as disputas.

Parágrafo Único: Como uniformizado, considera-se o atleta devidamente vestido com camisa, calção, meião, caneleira e chuteira.

Art. 7º - O uso de **caneleiras** será **obrigatório**.

Art. 8º - Quando da coincidência de uniformes, caberá à equipe que estiver à esquerda da tabela (mandante) providenciar a troca dos uniformes.



Parágrafo Único: Na impossibilidade, caberá à Coordenação em providenciar coletes para que o jogo inicie no tempo previsto.

SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 9º - O sistema de disputa da competição será elaborado no Congresso Técnico, de acordo com o número de equipes inscritas.

Art. 10º - O tempo do jogo será determinado durante a realização do Congresso Técnico. Inicialmente, fica decidido que os tempos serão em formato de 15minx15min, sendo os 2 (dois) minutos finais do 2º tempo serão cronometrados. Nas fases semifinal e final o tempo será de 20minx20min, sendo os 2 (dois) minutos finais do 2º tempo serão cronometrados.

Art. 11º - A pontuação para classificação das equipes seguirá o seguinte critério:

- a) vitória: 03 pontos;
- b) empate: 01 ponto;
- c) derrota: 00 ponto;
- d) WO: a equipe será automaticamente eliminada da competição.

Art. 12º - Em caso de empate em pontos, o critério de desempate para fins de classificação será:

- a) Entre duas equipes:
 - a) confronto direto;
 - b) maior número de vitórias;
 - c) menor número de gols sofridos;
 - d) maior número de gols marcados;
 - e) saldo de gols no turno ou grupo;
 - f) sorteio.
- b) Entre três ou mais equipes:
 - 1) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;

- 2) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
- 3) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
- 4) saldo de gols no grupo ou turno nas partidas realizadas entre si;
- 5) saldo de gols no grupo ou turno;
- 6) sorteio.

Art. 13º - Ocorrendo empate, nos jogos em que houver a necessidade de apontar um vencedor, adotar-se-á os seguintes critérios:

- a) DISPUTAS DE PENALTIS: cobrança alternada de 03 penalidades máximas, batidas por diferentes jogadores (registrados na súmula) de cada uma das equipes, eliminando-se eventual superioridade numérica;
- b) persistindo ainda o empate, serão realizadas cobranças de 1x1 penalidade, de maneira alternada, executadas por diferentes atletas, de cada uma das equipes, até que se conheça o vencedor;
- c) atletas que estiverem cumprindo qualquer punição por cartão, não poderão executar as cobranças.

AVALIAÇÃO DISCIPLINAR

Art. 14º - As punições com cartão obedecerão aos seguintes critérios:

- a) Cartão amarelo:
 - a) primeira série de 02 (dois) cartões: suspensão automática de 01 (um) jogo;
 - b) segunda série de 02 (dois) cartões: suspensão automática de 02 (dois) jogos;
- b) Cartão vermelho:
 - 1) 01 (um) cartão: suspensão automática de 01 (um) jogo, ficando sujeito, a penalidades impostas pelo Conselho de Ética;
 - 2) segunda série de cartão, suspensão automática de 02 (dois) jogos, ficando sujeito, á penalidades impostas pelo Conselho de Ética;



- c) Se o atleta, técnico, auxiliar-técnico ou qualquer membro da equipe, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente dois cartões amarelos e coincidentemente nessa mesma partida que recebeu o segundo cartão amarelo vier a receber um cartão vermelho deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática de duas partidas.

Art. 15º - O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial ou de julgamento pelo Conselho de Ética.

Parágrafo Único: Infringindo este artigo, a equipe infratora perderá os pontos, ficando sujeita, a penalidades definidas pelo Conselho de Ética.

Art. 16º - Os cartões assinalados aos jogadores e/ou Comissão Técnica em uma fase ou turno não serão anulados (zerados), para as fases seguintes.

Art. 17º - No banco de reservas somente poderão permanecer as pessoas devidamente credenciadas para tal fim.

Art. 18º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 19º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

XVIII. MODALIDADE DE TÊNIS DE MESA

Art. 1º - A modalidade de Tênis de Mesa será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa - CBTM e pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 2º - Poderão tomar parte desta modalidade, somente alunos ou alunas, em que a escola esteja devidamente inscrita. A relação dos atletas participantes será apresentada somente no dia dos jogos.

Art. 3º - A competição será realizada na categoria individual, sendo que o sistema de disputas, bem como, o número de sets das partidas, será determinado durante a realização do Congresso Técnico.

Art. 4º - Para fins de classificação, será adotado o seguinte critério:

- a) Vitória: 02 pontos;
- b) Derrota: 01 ponto;
- c) Ausência ou abandono: 0 ponto.

Art. 5º - No caso de empate, para efeito de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

I. Entre duas equipes:

- a) Confronto direto;

II. Entre três ou mais equipes:

- a) Saldo de sets nas partidas realizadas entre si, no turno ou grupo;
- b) Saldo de pontos nos jogos realizados entre si, no turno ou grupo;
- c) Saldo de sets no turno ou grupo;
- d) Saldo de pontos no turno ou grupo;
- e) Sorteio.

Art. 6º - Do jogo:

- a) O direito de sacar, ou receber primeiro, ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente;
- b) O sacador deverá sacar de forma que o adversário possa ver a bola, desde que a bola sai da mão até ser batida com a raquete;
- c) Para que um saque seja considerado válido, a bola deve ser lançada para cima (16 cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiramente no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor;
- d) O saque deve ser dado atrás da linha de fundo numa extensão imaginária desta;
- e) Cada atleta tem direito a 02 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos for 02 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12; com o placar 10 - 10, a sequência de saque e recepção deve ser a mesma, mas cada atleta deve efetuar somente um saque até o final do Set;
- f) A partida deverá ser interrompida quando: o saque "queimar" a rede; o adversário não estiver preparado para receber o saque (desde que este não tenha tentado rebater a bola); houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado; as condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc.);
- g) Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois;
- h) Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve-se trocar, imediatamente, assim que percebido o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida;
- i) Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes a descoberta do erro deverão ser confirmados.

Art. 7º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e, em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 8º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

XIX. MODALIDADE DE TRUCO

Art. 1º - As disputas de Truco serão realizadas em conformidade com o que está definido no presente regulamento.

Art. 2º - Poderão tomar parte desta modalidade, somente alunos (as) ou servidores, desde que a escola esteja devidamente inscrita. A relação dos atletas participantes será apresentada somente no dia dos jogos.

Art. 3º - Os jogos serão disputados pelo método "Tombo da Última", ou seja:

a) Baralho tipo espanhol;

b) É permitido embaralhar as cartas a mão;

c) As cartas devem ser dadas em sequência, tiradas por baixo, começando pela direita (sentido anti-horário), de uma a uma até todos os jogadores terem 03(três) cartas, o tombo será na 13ª carta (virada);

d) O contador do baralho não poderá fazer montinhos e poderá olhar apenas uma carta das três a serem distribuídas ao parceiro;

e) Quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente, sem prejuízo de pontos

f) Na primeira vaza ninguém poderá esconder a carta;

g) Em caso de empate na primeira vaza, havendo trucado ou não, a jogada poderá ser decidida até a 3ª vaza, observando-se o que segue:

1) Quem truca ou retruca em cartas expostas, perde em caso de empate;

2) Quem truca ou retruca na escura, joga pelo empate. Havendo empate nas três vezes, sem trucada, ninguém ganhará o ponto;

h) Em caso de empate na primeira e segunda vaza, quem trucar na terceira vaza terá que cobrir a carta para ganhar;

i) Havendo empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganhará o ponto.

j) Nenhum jogador poderá ver a boca do baralho ou carta de cima;

k) Não serão permitidas delongas durante o jogo, isto é, "namorar" o baralho;

l) Se o encarregado pelo corte não o fizer, este poderá determinar se as cartas serão dadas por cima ou por baixo.

Art. 4º - Os jogadores deverão respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será da Coordenação Técnica.

Art. 5º - É permitido sinal para o parceiro desde que seja mudo.

Art. 6º - Mão de onze:

a) Na mão-de-onze, o jogo vale 3 pontos. Caso a dupla ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer é permitido "correr" do jogo, dando apenas 1 ponto ao adversário.

b) Se houver trucado na mão de onze quem o fizer perderá 3 (três) pontos em favor do adversário.

c) Quando as duas duplas estiverem com onze pontos o jogador que olhar a carta do seu companheiro ou a sua própria carta, antes de sua vez de jogar, perderá a partida.

Art. 7º - Os jogos serão disputados na melhor de 03 (três) partidas.

Art. 8º - Para efeito de classificação, serão contados 2 (dois) pontos por vitória, 1 (um) ponto por derrota e 0 (zero) ponto por ausência.

Art. 9º - Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, será adotado o seguinte critério de desempate, em ordem, sucessivo de eliminação:

I. Entre 2 (duas) equipes:

a) Confronto direto;

II. Entre três (03) ou mais equipes:

a) Maior número de vitória nos jogos realizados entre si;

b) Maior saldo de partidas nos jogos realizadas entre si;

c) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

d) Sorteio.



Art. 10º - O não comparecimento de uma equipe na hora e local do jogo, por qualquer motivo, implicará na perda de pontos por WO, com placar de 2 x 0 para o jogo e 12 x 0 para cada partida.

Art. 11º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos em primeira instância pela Coordenação Técnica e, em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 12º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar o presente regulamento.

XX. DA MODALIDADE DE VOLEIBOL

Art. 1º - A competição de Voleibol será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV e pelos dispositivos do presente regulamento.

Art. 2º - A modalidade de Voleibol poderá ser disputada por alunas e servidoras para a modalidade feminino e por alunos, para a modalidade masculina, desde que regularmente inscritos.

Art. 3º - As partidas serão disputadas em 02 sets vencedores de 25 pontos, sendo que se houve a necessidade de um 3º set, este será disputado até 15 pontos, respeitando o que dispõe as regras da CBV para o *tie break*.

Art. 4º - As equipes deverão apresentar-se uniformizadas para as disputas, não sendo permitido o uso de agasalhos.

Art. 5º - Para efeito de classificação, observar-se-à a seguinte pontuação:

- a) Vitória: 02 pontos;
- b) Derrota: 01 ponto;
- c) Ausência ou abandono: 00 ponto.

Art. 6º - O sistema de desempate adotado nas fases de classificação será a seguinte:

- 1) Empate entre duas equipes:
 - a) Set average;
 - b) Pontos average;
 - c) Confronto direto.
- 2) Empate entre três ou mais equipes:
 - a) Set average entre as equipes empatadas;
 - b) Pontos average entre as equipes empatadas;
 - c) Sorteio.



Art. 7º - A Altura da rede será de **2,20m** para o feminino e de **2,40m** para o masculino.

Art. 8º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e, em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 9º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

Art. 10º - O atleta, técnico, assistente ou dirigente que for expulso estará automaticamente suspenso da partida subsequente, independentemente de punição imposta pelo Conselho de Ética.

XXI. MODALIDADE DE XADREZ

Art. 1º - A competição de Xadrez será realizada conforme as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez - FIDE e pelo que dispuser o presente regulamento.

Art. 2º - Poderão tomar parte desta modalidade, somente alunos (as), desde que a escola esteja devidamente inscrita. A relação dos atletas participantes será apresentada somente no dia dos jogos.

Art. 3º - A competição de Xadrez no X JEASC será disputada individualmente, independente de naípe.

Art. 4º - Os jogos serão disputados pelo sistema SCHURING (todos contra todos), quando o número de enxadristas for menor ou igual a oito. Se houver um número maior de inscritos, o torneio será realizado pelo sistema suíço de cinco rodadas.

Art. 5º - O tempo de reflexão para cada enxadrista será de 30 minutos.

Art. 6º - Será obrigatória a utilização do relógio de Xadrez.

Art. 7º - Se houver qualquer envolvimento dos espectadores com a partida, o coordenador ou árbitro deverá; a solicitar a retirada do envolvido.

Art. 8º - A contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

- a) Vitória: 1.0 pontos;
- b) Empate: 0.5 pontos;
- c) Derrota: 0.0 pontos.

Art. 9º - No sistema SCHURING, se necessário serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- a) Aplicação do sistema SONNEMBOR-BERGER;
- b) Eliminação dos resultados contra adversários do mais baixo grupo de pontuação. Se permanecer o empate, elimina-se a pontuação do próximo grupo de pontuação mais baixo e assim sucessivamente;
- c) Confronto direto;



- d) Maior rating;
- e) Sorteio.

Art. 10º - Havendo necessidade da utilização do sistema suíço, os critérios de desempate serão os seguintes:

- a) Milésimos totais (a pontuação total dos adversários);
- b) Milésimos medianos (a pontuação dos adversários, menos a maior e menor pontuado);
- c) SONNEMBOR-BERGER (são somados os pontos dos adversários que o jogador ganhou, mais a metade dos pontos que o jogador empatou); Score acumulado (uma soma acumulado dos pontos dos adversários, fazendo com que os jogadores que perderem por último tenham vantagem).

Art. 11º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 12º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.

XXII. DOMINÓ

Art. 1º - As pedras do jogo de dominó não deverão conter nenhuma marcação ou efeito, num total de 28(vinte e oito) peças, que devem ficar obrigatoriamente dispostas na mesa em uma ou duas fileiras.

Art. 2º - Depois de misturar (embaralhar) as pedras, serão distribuídas 7 (sete) pedras para cada um dos jogadores, que em seguida iniciarão o jogo.

~~Parágrafo Único. Uma substituição de jogador somente poderá ser feita após o término de uma queda.~~

Art. 3º - 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.

Art. 4º - Nenhum dos jogadores poderá ver as pedras de seu companheiro.

Art. 5º - A "batida" final da queda acontecerá quando um dos jogadores da dupla baixar todas as suas pedras.

Art. 6º - Para a contagem de pontos, será considerada a soma das pedras da dupla adversária (perdedora).

Art. 7º - 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.

Parágrafo único: Verificado empate na contagem de pontos provenientes de um "fecha", será considerada perdedora a dupla que fechou o jogo.

Art. 8º - Os jogos são disputados pelas duplas em melhor de 03 partidas até 100 pontos.

§1º. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

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



§2º. Ocorrendo empate na classificação, em turno e grupo, serão empregados os seguintes critérios:

a) Entre duas equipes: confronto direto;

b) Entre três ou mais equipes:

1) Maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;

2) Menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre

si;

3) Maior saldo de pontos em todas as partidas realizadas no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

4) Sorteio.

Art. 9º - Joga-se com qualquer número de "dobles" ou pedras do mesmo naipe.

Art. 10º - Atitudes passíveis de punições:

a) Atitudes, gestos ou sinais que caracterizam vantagem, perda de 20 pontos;

b) Cometer "gato" ou mostrar a pedra, perda de 40 pontos;

c) Passar com pedras na mão, ignorando tê-las, perda de 50 pontos, sendo que será obrigatório jogar a pedra para continuar a jogada.

Art. 11º - Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos, em primeira instância pela Coordenação Técnica e em instância superior, pelo Conselho de Ética.

Art. 12º - O Congresso Técnico terá poderes para alterar este regulamento.