



**INSTITUTO
FEDERAL**

Ceará

Campus
Tauá

**JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ –
CAMPUS TAUÁ.**

REGULAMENTO GERAL

**TAUÁ
2022**

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O esporte, através das modalidades desportivas vivenciadas nos Campi do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará, é capaz de gerar e construir novos conhecimentos. Nesta perspectiva, os jogos internos do IFCE se pautam na consciência da cultura corporal como elemento essencial na formação educacional do nosso aluno. A realização deste evento vem a favorecer o engrandecimento das relações humanas, através da convivência no desporto estudantil, contribuindo como fator primordial para o crescimento do aluno enquanto pessoa, bem como refletir a importância do fazer ético na sociedade - a partir do micro cosmos reproduzido em cada prática.

Art. 2º - Os jogos internos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará são uma promoção do Ensino em Educação Física juntamente com diversos outros setores do IFCE - Campus Tauá. Na presente edição, está previsto para ocorrer no período de 29 de novembro a 1º de dezembro de 2022.

TÍTULO II

DAS FINALIDADES

Art. 3º - Os jogos internos do Instituto Federal do Ceará, é uma manifestação lúdica esportiva estudantil e terá como finalidades principais:

- a) Estimular a prática esportiva e recreativa na comunidade estudantil do IFCE;
- b) Proporcionar a união da classe estudantil do IFCE;
- c) Incrementar as boas relações entre a comunidade interna - professores, alunos, familiares dos alunos e dirigentes - bem como com comunidade externa;
- d) Promover e estimular a prática esportiva como instrumento indispensável à formação integral do ser humano.

TÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º - A Comissão Geral Organizadora terá a função de responder pela execução geral dos jogos internos dos alunos, sendo constituída pela professora de Educação Física do campus Tauá, servidores e alunos representantes de cada turma.

Art. 5º - O Cronograma de planejamento e execução dos Jogos obedecerá os seguintes itens e prazos:

Cronograma	
Inscrições para as Modalidades Coletivas e Individuais	De 14 a 18 de novembro
Inscrições para a Corrida 5 e 10 km	De 14 a 23 de novembro
Congresso Técnico	Dia 23 de novembro
Publicação da Programação	Dia 25 de novembro

Realização das Modalidades Coletivas e Individuais	De 29 de novembro a 1º de dezembro
Realização da Corrida 5 e 10 km	Dia 1º de dezembro

TÍTULO IV DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 6º - Para a realização dos jogos internos do IFCE, o Congresso Técnico acontecerá no dia 23 de novembro de 2022 às 17:00h no auditório do campus, onde deverão participar os capitães das equipes inscritas (ou seus respectivos representantes).

TÍTULO V DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art 7º - O cerimonial de abertura será realizado pela Direção do IFCE - Campus Tauá, junto a Comissão Organizadora do Evento, **no dia 29 de novembro de 2022, às 17:30 no Ginásio do Campus Tauá.**

TÍTULO VI DAS INSCRIÇÕES, PARTICIPANTES, CAMPEONATOS E FORMAS DE DISPUTAS.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º - Para a realização dos jogos internos as inscrições de times serão realizadas conforme **ficha de inscrição** a ser fornecida pela Comissão Organizadora, seguindo os seguintes critérios:

- a) Cada turma deve eleger um responsável para realizar a inscrição de todas as modalidades disputadas na turma;
- b) Cada atleta poderá participar de 05 modalidade individuais ou coletivas respeitando os horários previstos e se responsabilizando por eventuais conflitos nos horários dos jogos;
- c) Poderá haver substituição de atletas até a abertura dos Jogos;
- d) Cada equipe será composta por integrantes apenas da turma da qual faz parte.

DOS PARTICIPANTES

Art. 9º - Poderá participar dos jogos internos nas modalidades coletivas e individuais estudantes e servidores do IFCE Campus Tauá que preencha os seguintes requisitos:

- a) Estar matriculado no ano de 2022 nos cursos regulares oferecidos pelo Campus.
- b) Servidores que pertencem ao quadro de efetivo, substituto ou aposentado frequentando o programa qualidade de vida da instituição.

DO CAMPEONATO

Art. 10º - Serão disputadas as seguintes modalidades:

Nº	MODALIDADE	Nº MÁXIMO DE ATLETAS POR MODALIDADE
----	------------	-------------------------------------

01	FUTSAL MASCULINO	10 PARTICIPANTES
02	FUTSAL FEMININO	10 PARTICIPANTES
03	VOLEIBOL (MISTO)	10 PARTICIPANTES
04	HANDEBOL MASCULINO	12 PARTICIPANTES
05	HANDEBOL FEMININO	12 PARTICIPANTES
06	QUEIMADA (MISTO)	12 PARTICIPANTES
07	XADREZ MASCULINO	02 PARTICIPANTES
08	XADREZ FEMININO	02 PARTICIPANTES
09	TÊNIS DE MESA MASCULINO	02 PARTICIPANTES
10	TÊNIS DE MESA FEMININO	02 PARTICIPANTES
11	PEBOLIM (MISTO)	02 PARTICIPANTES
12	PASSA OU REPASSA (MISTO)	04 PARTICIPANTES
13	BALADEIRA	02 PARTICIPANTES
14	FUTEBOL DIGITAL	02 PARTICIPANTES
15	CORRIDA 5 KM	LIVRE
16	CORRIDA 10 KM	LIVRE

- I. Ressaltando que nas modalidades mistas será obrigatório a presença de ao menos uma mulher em quadra durante toda a disputa.
- II. A modalidade Corrida será a única modalidade aberta a comunidade Tauaense.

DAS FORMAS DE DISPUTA

Art 11º - As formas de disputa serão definidas pela organização, de acordo com o número de equipes/atletas inscritos.

I - Para 2 participantes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II - De 3 a 5 participantes: rodízio simples em fase única;

III - Para 6 participantes - Duas chaves de três com rodízio simples dentro da chave (classificando o melhor de cada chave).

Art 12º - O índice técnico de desempate para a definição da colocação dos grupos é, na sequência:

I - Pontos conquistados dentro do grupo;

II - Maior número de vitórias;

III - Saldo de pontos/gols ou onto avegare no voleibol e tênis de mesa;

IV - Gols e pontos marcados;

V - Sorteio.

TÍTULO VII DA PREMIAÇÃO

Art. 13º - A premiação dos Jogos Internos do IFCE - JIIFs Tauá constará de:

- I. Premiação das Modalidades Coletivas: Medalhas para 1º, 2º e 3º colocados;
- II. Premiação das Modalidades Individuais: Medalhas para 1º, 2º e 3º colocados;
- III. Premiação Geral: Troféu para a Turma Campeã Geral dos Jogos;
- IV. Premiação da Corrida: Medalhas para os 50 primeiros colocados em cada corrida e troféu para o 1º, 2º e 3º colocados nas categorias: Geral, 20 - 30 anos, 30 - 40 anos e acima de 40 anos.

TÍTULO VIII NORMAS POR MODALIDADES

Art. 13º - As competições dos Jogos do Instituto Federal do Ceará – Campus Tauá, em todas as modalidades, serão regidas por suas respectivas Regras Oficiais, em tudo o que não for explicitado neste Regulamento.

I. Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora que é soberana.

Art. 14º - FUTSAL

§ 1º - Os tempos dos jogos serão 2 tempos de 10 corridos, com intervalo de 05 minutos. Obs. O cronômetro será travado nas cobranças de penalidades máximas, nos tiros livres e tempos técnicos.

§ 2º - No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Melhor saldo de gols;
- d) Maior número de gols marcados;
- e) Menor número de gols sofridos;
- f) Menor número de Cartões Vermelhos;
- g) Menor número de Cartões Amarelos;
- h) Sorteio.

§ 3º - No caso de três ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos serão os do § 2º, excluindo-se o item “a” (confronto direto).

§ 4º - As partidas que terminarem empatadas, e em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de duas prorrogações de 05', sem intervalo. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 5º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) vitória – 03 pontos
- b) empate – 01 ponto

c) derrota – 00 ponto

§ 6º - Três cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Art. 15º - VOLEIBOL

§ 1º - Nas fases de classificação, semifinal e final, os jogos serão realizados em melhor de 3 sets, sendo os 2 primeiros set até 25 pontos e o set de desempate de 15 pontos.

§ 2º - Os critérios de desempate para efeito de classificação serão os seguintes:

- a) O Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto;
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Sorteio.

Art. 16º - HANDEBOL

§ 1º - O tempo de jogo será 20', divididos em 2 tempos de 10 minutos com intervalo de 5 minutos.

§ 2º - O atleta que for punido com cartão vermelho de forma direta (sem ter sofrido três exclusões por 2 minutos) ficará suspenso por um jogo.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas, e em que haja a necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido de acordo com as Regras Oficiais (prorrogação com 2 tempos de 5 minutos). Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 5 tiros de 7 metros de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de tiros de 7 metros e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 17º - QUEIMADA

§ 1º - A Competição de Queimada será realizada de acordo com as regras deste Regulamento.

§ 2º - A equipe representante de cada turma/categoria poderá inscrever até 12 (doze) atletas, sendo que só participarão de cada rodada 10 (dez) atletas.

§ 3º - A quadra é de forma retangular e compreende uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura. As linhas fazem parte da quadra de jogo.

§ 4º - A bola a ser utilizada será a de iniciação tamanho 12 ou 10.

§ 5º - A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos, com 02 (dois) minutos de intervalo para troca de quadra.

§ 6º - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

§ 7º - O Tiro de saída é executado pelas equipes nas linhas de fundo de suas quadras, ao sinal do apito do árbitro as equipes poderão se deslocar até ao meio da quadra na tentativa de adquirir a posse de bola e já iniciar o jogo com a possibilidade de queimar algum adversário.

§ 8º - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

§ 9º - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

§ 10º - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento, exceto se proposital no rosto.

§ 11º - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a-derrube no chão.

§ 12º - Não será considerado “Queimado” o jogador que for atingido no pé.

§ 13º - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

§ 14º - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".

§ 15º - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

§ 16º - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

§ 17º - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

§ 18º - Os jogadores “Queimados” ficaram na área do "cemitério" que será delimitada com fita no final da área da equipe adversária.

§ 19º - Nenhum dos jogadores terão direito à vida extra.

§ 20º - Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não conseguiu a posse de bola no início do jogo.

§ 21º - A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

§ 22º - Será vencedora a equipe que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”(placar) ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados”

§ 23º - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 01 (um) tempo de 02 (dois) minutos com morte súbita.

§ 24º - O jogo poderá iniciar antes do horário marcado na tabela de jogos, desde que as duas equipes estejam prontas no local da competição.

Art. 18º - XADREZ

§ 1º - A Competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

§ 2º - A competição será realizada de forma individual.

§ 3º - O sistema de competição utilizado será definido na reunião técnica da modalidade pelo coordenador responsável.

§ 4º - É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

§ 5 - A instituição sede disponibilizará à competição o material abaixo:

I- Tabuleiro;

II- Peças;

III- Planilha de anotação;

IV- Relógio.

Art. 19º - TÊNIS DE MESA

§ 1º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.

§ 2º - As partidas serão disputadas em 03 (três) sets vencedores no individual.

§ 3º - Os alunos-atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 30 minutos do horário do seu jogo, estar de posse de sua raquete conforme regra oficial e lista de borrachas autorizadas. § 7º - O uniforme deverá ser composto por tênis, meias, shorts e camiseta, não sendo permitido o uso de camiseta branca, por coincidir com a cor da bola em jogo.

§ 4º - Para fins de classificação será contabilizado 2 (dois) pontos para vitória, 1 (um) ponto para a derrota e 0 (zero) para o WO.

§ 5º - Em caso de empate serão adotados os seguintes critérios para desempate, obedecendo a ordem:

a) Confronto direto;

b) Sets average;

c) Pontos average;

d) Sorteio.

Art. 20º - PEBOLIM

§ 1º - Decide-se no par ou ímpar quem sai com a bola ou escolhe o lado da mesa;

§ 2º - A bola pode ser lançada pelo buraco lateral da mesa com efeito ou não, e também pode ser colocada com a mão no boneco central da barra de meio campo e inicia o jogo assim que tiver certeza que o time oposto está pronto para jogar;

§ 3º - O time que sofreu um gol, sai com a bola no meio de campo no jogador central, obedecendo a Regra 2;

§ 4º - Uma bola que entra e sai do gol, conta como gol normal;

§ 5º - Gol de goleiro não vale 2 pontos;

§ 6º - Quando a bola parar fora do alcance dos jogadores, deve ser colocada com a mão, na defesa que estiver mais próxima. Se a bola parar no meio de campo, sai com o time que tiver menos pontos.

§ 7º - Se a bola sair da mesa, o time que serviu a bola pela última vez, serve novamente, sempre obedecendo a Regra 2;

§ 8º - Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem entre um gol e outro, ou entre partidas;

§ 9º - Será declarado vencedor a dupla que marcar um total de 10 gols primeiro.

§ 10º - Na primeira vez que uma dupla cometer uma infração, receberá um aviso verbal. A partir da segunda infração, a dupla será penalizada contabilizando 1 gol para o adversário.

§ 11º - Sobre as Infrações:

I - É proibido girar as barras mais do que 1 volta completa, também conhecido como “ventilador”, ou “roletada”;

II - Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola;

III - Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento. Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente;

IV - Qualquer forma utilizada para distrair o oponente a fim de marcar um gol, exemplo: bater a barra do meio (sem bola) a fim de obter um movimento de reflexo da defesa oposta para marcar um gol;

V - Não se deve demorar mais do que 20 segundos com a bola em sua posse.

Art. 21º - PASSA OU REPASSA

§1º As equipes serão compostas por até quatro pessoas;

§2º O certame ocorrerá em duas etapas: uma eliminatória e outra classificatória;

§3º Na etapa eliminatória, cada equipe terá até 5 minutos para responder um cartão com oito perguntas sobre temas gerais;

I - A ordem de resposta será decidida por sorteio;

II- As três equipes que acertarem mais perguntas seguem na competição;

III- Em caso de empate, a equipe que usou menos tempo para resposta de todo cartão seguirá.

§4º A etapa classificatória se divide em três blocos (perguntas e respostas - passa ou repassa, torta na cara e gincana) contará com as três equipes classificadas se enfrentando simultaneamente, iniciando com placares zerados e acumulando pontos bloco a bloco;

I- No bloco de perguntas e respostas, cada equipe terá direito a iniciar um cartão com oito perguntas;

II- A equipe mais bem classificada nas eliminatórias começa respondendo;

III- O cartão de perguntas será sorteado;

IV- A cada pergunta, a equipe escolhe se responde ou passa;

V- Ao escolher "responde" a equipe deve responder corretamente a pergunta, caso contrário perde todos os pontos somados até então e o direito de resposta ao cartão - que, nesse caso, vai para a próxima equipe;

VI - Escolhendo “Passa”, a equipe cede o direito de resposta à próxima equipe, esta, por sua vez, pode responder ou repassar para a equipe seguinte que também detém os mesmos direitos;

VII - A equipe que escolher responder e o fizer corretamente continua com o direito de respostas às perguntas remanescentes no cartão;

VIII - Caso a pergunta continue a ser repassada e retorne à equipe para a qual a questão foi feita inicialmente, esta terá como opções “responder” ou “pagar”.

VX - “Pagar” é feito com o sorteio que pode determinar a realização de uma prova dinâmica ou mímica;

X - Pagando adequadamente a equipe pontua e segue com o direito a continuar respondendo as perguntas remanescentes no cartão. Caso contrário, não pontua e passa o direito de resposta para a próxima equipe.

XI- Respostas certas valem 10 pontos;

XII- No segundo bloco da etapa classificatória, o torta na cara, os componentes se enfrentam de modo que cada participante tenha a oportunidade de se dirigir duas vezes ao dispositivo;

XIII- Dois a dois, os participantes se dirigem a uma mesa central com dispositivo eletrônico composto por botões e alarmes (um de cada lado) que soarão para quem apertar primeiro;

XIV- Para quem conseguir fazer soar a sirene, as seguintes opções se mostram: responder certo, ganhando dez pontos e dando tortada ou responder errado (ou não responder), levando tortada e fazendo a equipe adversária pontuar.

XV- Caso ninguém aperte os botões, ambos voltam sem somar pontos e sem dar ou receber tortada;

OBS 1 : No momento em que o participante soar o alarme, o apresentador para de ler a pergunta, mesmo deixando a informação incompleta;

OBS 2: Caso lida a pergunta e não seja apertado o botão por nenhum participante, no dispositivo, a pergunta poderá ser lida uma segunda vez;

§5º Terceiro bloco composto por um circuito dinâmico com várias provas, desafios de entrosamento grupal, sincronia, agilidade, atenção e coordenação motora. A equipe que terminar o circuito em menos tempo soma 100 (cem) pontos ao total adquirido até então, o segundo melhor tempo soma 60 (sessenta) e o terceiro 30 (trinta) pontos;

§6º A equipe que somar mais pontos ao final dos três blocos se consagrará campeã.

Art. 22º - BALADEIRA

§ 1º A modalidade consiste em acertar alvos com uso de baladeira (estilingue) dispostos a dez metros à frente das baías de arremesso;

§ 2º A munição utilizada será bolas de gude (bilas) padronizadas;

§ 3º O instrumento de arremesso (baladeira\estilingue) será disponibilizado pelo IFCE Tauá, todavia, participantes que possuam o equipamento estão autorizados a utilizar;

§ 4º Em sua vez, um a um, cada participante se dirigirá a baía de arremesso e, com supervisão de um dos árbitros, terá até cinco minutos para efetuar cinco disparos;

§ 5º Após todos os participantes realizarem seus disparos, os pontos serão contados;

§ 6º Realizada a contagem dos pontos, a competição segue até a definição da primeira, segunda e terceira colocação com novas baterias entre os participantes que estiverem empatados.

Art. 23º - FUTEBOL DIGITAL

§ 1º - A modalidade de jogo será o FIFA com edição a ser definida.

§ 2º - A competição será disputada em jogos de 6 minutos, caso permaneça empatado será realizado a cobrança de pênaltis sem prorrogação.

§ 3º - O formato disputado será por Clubes ou Seleções de livre escolha do jogador, exceto seleções clássicas.

§ 4º - O jogador pode realizar substituições durante os jogos e no intervalo das partidas.

§ 5º - O jogador que pausar a partida sem comunicar ao árbitro e ao adversário, será desclassificado do campeonato.

§ 6º - Os jogadores terão antes da partida:

I- Um minuto para escolher o modo de controle Clássico, Alternativo ou personalizado;

II- Um minuto para alterar as formações padrões da equipe em campo e a escalação inicial da sua equipe.

§ 7º - É vedado ao expectador:

I- Comunicar-se com os jogadores enquanto eles competem;

II- Fumar ou ingerir bebidas alcoólicas na área do torneio;

III- Dirigir-se à arbitragem, competidores e público em geral fazendo uso de linguagem vulgar.

§ 8º - Os jogadores, quando não estiverem em jogo e próximo a área de competição, deverão permanecer em silêncio.

§ 9º - Os jogadores não deverão fazer uso de linguagem vulgar, bem como dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e outras atitudes antidesportivas aos seus adversários quando estiverem dentro da área do torneio.

§ 10º - Os jogadores deverão utilizar uniforme do campus para a disputa.

§ 11º - Os protestos somente serão apresentados pelos jogadores no final do jogo. É obrigatório que o competidor jogue a partida atual até o fim para depois apresentar sua reclamação à organização;

§ 12º - Caso haja qualquer problema que não permita a continuação do jogo, tais como falta de luz, problemas no vídeo game ou problemas na mídia do jogo, será aberta uma nova partida, na qual deverá ser jogado somente o tempo restante, com o mesmo placar vigente por ocasião que o jogo foi interrompido.

§ 13º - O Conselho Desportivo poderá, caso julgue necessário, adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista.

TÍTULO IX DOS PROTESTOS

Art. 24º - Caberá à Comissão Técnico-Desportiva, constituída neste Regulamento, receber, através de documento entregue em tempo hábil, ou seja, 03 (três) horas após a realização da competição que o originou, pelo representante oficial da equipe interessada, os protestos manifestados pelas equipes participantes, os quais motivados pelas situações irregulares decorrentes das disputas realizadas.

Art. 25º - Os recursos para julgamento deverão ser apresentados por escrito, devidamente fundamentados e entregues à Comissão Técnica Desportiva.

TÍTULO X DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 26º - Cada equipe participante dos jogos terá um representante legal responsável pelo cumprimento da disciplina dos integrantes de seu time, durante a realização do evento.

Art. 27º - São terminantemente proibidas a entrada e o consumo de bebidas alcoólicas dentro da instituição, sendo da responsabilidade de cada equipe participante as possíveis ocorrências dessa natureza, devendo ser encaminhadas e julgadas com rigor pela Comissão Disciplinar.

Art. 28º - As equipes participantes dos jogos serão responsáveis pela conservação dos espaços utilizados, devendo acatar as ordens disciplinares dos encarregados por sua conservação e, ainda, indenizar a Instituição pelas avarias eventualmente ocasionadas ao material posto à disposição delas.

Art. 29º - A equipe que não se encontrar presente ao local de competição no horário determinado na Tabela Oficial dos Jogos será considerada perdedora por W x O e o placar será o menor placar com vitória da fase, no seu grupo. Só haverá tolerância de 05 minutos.

Art. 30º - Nas partidas em que houver coincidência das cores do uniforme, será feito um sorteio que determinará qual equipe usará coletes fornecidos pela coordenação da modalidade.

Art. 31º - Serão expedidas normas complementares, sempre que houver necessidade de maiores esclarecimentos, para a boa execução dos jogos.

Art. 32º - Cabe aos poderes constituídos interpretar e zelar pela execução dos artigos e itens expressos neste Regulamento.

Art. 33º - Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela Comissão Geral Organizadora.