



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

REGULAMENTO ESPECÍFICO

VI JICAB

ESPORTE QUE MOVE, CONSCIÊNCIA QUE PRESERVA



ABAETETUBA/2025

BASQUETEBOL

Art. 1º - A competição de Basquetebol do VI JICAB será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **FIBA**, salvo adaptações presentes neste regulamento e no Regulamento Geral.

Parágrafo Único: Com a alteração da regra e novas demarcações de garrafão e linha de 03 (três) pontos, fica estabelecido se caso as quadras em uso não tenham sido atualizadas/ demarcadas, permanece a regra antiga, demais regras oficiais e as estabelecidas por este regulamento.

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

- a) Não mais que 06 (seis) membros de equipe aptos a jogar.
- b) A equipe poderá estar acompanhada de um TÉCNICO, desde que esteja nominado na ficha de inscrição.

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

- a) Camisas obrigatoriamente numeradas nas costas, capaz de identificar o atleta durante as partidas.
- b) *Shorts*, predominantemente da mesma cor, não sendo obrigatório a numeração;
- c) É obrigatória a utilização de sapatos fechados no momento da partida, mesmo o jogador estando em banco de reservas.
- d) Meias ou meióes, predominantemente da mesma cor.
- e) As equipes deverão utilizar números de 00 (quatro) a 99 (noventa e nove).
- f) Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.

Art. 4º - Dos Jogos:

- a) Pelo menos 30 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada capitão da equipe ou o servidor-padrinho fornecerá à mesa a lista com os nomes e números correspondentes dos membros do time aptos a jogar a partida e seus respectivos números.
- b) Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.
- c) O mínimo de atletas permitido para jogo em quadra são 03 (três) e o máximo 03 (três).
- d) **É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.**

Art. 5º - Tempo de jogo:

- a) Uma partida consistirá de um período único de 15 minutos.
- b) Cada equipe terá 1 pedido de tempo. Semifinais e finais serão dois tempos de 10 minutos.



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

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

- a) **Vitória** – 03 pontos
- b) **Derrota** – 00 ponto
- c) **Em caso da partida terminar empatada a decisão será feita por lance livre.**

1) No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 20 (vinte) a 00 (zero).

2) A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação e a equipe vencedora receberá 2 (dois) pontos na classificação.

Art. 7º - Critérios para desempate:

a) Em caso de empate, e na necessidade de que haja um vencedor na partida, serão adotadas cobranças de 3 (três) tiros livres, alternadamente, a serem cobrados por atletas relacionados em súmula que estiverem em jogo, exceto os expulsos. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres quanto necessário, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

b) Caso o empate se estabeleça entre 03 (três) ou mais equipes, serão adotados os critérios abaixo, pela ordem que se segue:

- 1- Número de vitórias.
- 2- Maior saldo de pontos.
- 3- Maior número de pontos conquistados (cestas pró).
- 4 - Pontos Average.
- 5 - Sorteio.

FUTSAL

Art.8º- A competição de FUTSAL do VI JICAB será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **CBFS**, salvo adaptações presentes neste regulamento e no Regulamento Geral.

Art. 9º - Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

a) Não mais que 10 (dez) membros de equipe aptos a jogar.

b) A equipe poderá estar acompanhada de um TÉCNICO, desde que esteja inscrito na ficha de inscrição.

Art. 10º - O uniforme dos membros da equipe será:

a) Camisas obrigatoriamente numeradas nas costas, capaz de identificar o atleta durante as partidas.

b) *Shorts*, predominantemente da mesma cor, não sendo obrigatório a numeração;

c) É obrigatória a utilização de sapatos fechados no momento da partida, mesmo o jogador estando em banco de reservas.

d) Meias ou meióes, predominantemente da mesma cor.



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

- e) As equipes deverão utilizar números de 00 (quatro) a 99 (noventa e nove).
- f) Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.

Art. 11º - Dos Jogos:

- a) Pelo menos 30 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada capitão da equipe outécnico fornecerá à mesa a lista com os nomes e números correspondentes dos membros do time aptos a jogar a partida e seus respectivos números.
- b) Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.
- c) O mínimo de atletas permitido para jogo em quadra são 04 (quatro) e o máximo 05 (cinco).
- d) **É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.**

Art.12º O tempo do jogo

- A) Consistirá de um período único de 15 minutos.
- c) Cada equipe terá 1 pedido de tempo. Semifinais e finais serão dois tempos de 10 minutos.

Art.13º - Em caso de empate, e na necessidade de que haja um vencedor na partida, serão adotadas cobranças de 3 (três) tiros livres, alternadamente, a serem cobrados por atletas relacionados em súmula desde que estejam em jogo, exceto os expulsos. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres quanto necessário, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Art.14º - No caso de duas ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- 1- Maior número de vitórias.
- 2- Maior saldo de gols.
- 3- Maior número de gols marcados.
- 4- Menor número de gols sofridos.
- 5- Menor número de Cartões Vermelhos.
- 6- Menor número de Cartões Amarelos.
- 7- Sorteio.

Art. 15º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) **Vitória** – 03 pontos
- b) **Empate** – 01 ponto
- c) **Derrota** – 00 ponto

Parágrafo Único: No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 01 (um) a 00 (zero). A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação e a equipe vencedora receberá 3 (três) pontos na classificação.

Art.16º- Os alunos-atletas que, durante os jogos, receberem um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por 01 (um) Jogo.

§1º- Após o cumprimento da penalidade, caso sua equipe siga na competição, o atleta suspenso poderá jogar normalmente.



§2º- No caso de cartão vermelho advindo de conduta antidesportiva registrada em súmula, o atleta punido estará automaticamente excluído da competição.

§3º- Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

§4º- Os cartões vermelhos para efeito suspensivos serão observados em todas as fases, porém os cartões amarelos não são acumulativos de uma fase para outra.

HANDEBOL

Art.17º- A competição de HANDEBOL do VI JICAB será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBHb, salvo adaptações presentes neste regulamento e no Regulamento Geral.

Art. 18º - Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

- a) Não mais que 14 (catorze) membros de equipe aptos a jogar.
- b) A equipe poderá estar acompanhada de um servidor-padrinho, inscrito na ficha de inscrição.

Art. 19º - O uniforme dos membros da equipe será:

- a) Camisas obrigatoriamente numeradas nas costas, capaz de identificar o atleta durante as partidas.
- b) *Shorts*, predominantemente da mesma cor, não sendo obrigatório a numeração;
- c) É obrigatória a utilização de sapatos fechados no momento da partida, mesmo o jogador estando em banco de reservas.
- d) Meias ou meióes, predominantemente da mesma cor.
- e) As equipes deverão utilizar números de 00 (quatro) a 99 (noventa e nove).
- f) Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.

Art. 20º - Dos Jogos:

- a) Pelo menos 30 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada capitão da equipe ou o servidor-padrinho fornecerá à mesa a lista com os nomes e números correspondentes dos membros do time aptos a jogar a partida e seus respectivos números.
- b) Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.
- c) O mínimo de atletas permitido para jogo em quadra são 06 (seis) e o máximo 07 (sete).
- d) **É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.**

Art. 21º - O tempo do jogo consistirá de um período único de 15 minutos.

A) Cada equipe terá 1 pedido de tempo. Semifinais e finais serão dois tempos de 10 minutos.



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

Art. 22° - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) Vitória** - 03 Pontos
- b) Empate** - 01 Ponto
- c) Derrota** - 00 Ponto

Art.23° - Em caso de empate, e na necessidade de que haja um vencedor na partida, serão adotadas cobranças de 3 (três) tiros livres, alternadamente, a serem cobrados por atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres quanto necessário, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Art.24° - No caso de duas ou mais equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos,

os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

- 1- Maior número de vitórias.
- 2- Maior saldo de gols.
- 3- Maior número de gols marcados.
- 4- Menor número de gols sofridos.
- 5- Menor número de Cartões Vermelhos.
- 6- Menor número de Cartões Amarelos.
- 7- Sorteio.

Parágrafo Único: No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 01 (um) a 00 (zero). A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação e a equipe vencedora receberá 3 (três) pontos na classificação.

Art.25°- Os alunos-atletas que, durante os jogos, receberem um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por 01 (um) Jogo.

§1°- Após o cumprimento da penalidade, caso sua equipe siga na competição, o atleta suspenso poderá jogar normalmente.

§2°- No caso de cartão vermelho advindo de conduta antidesportiva registrada em súmula, o atleta punido estará automaticamente excluído da competição.

§3°- Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

§4°- Os cartões vermelhos para efeito suspensivos serão observados em todas as fases, porém os cartões amarelos não são acumulativos de uma fase para outra.

Art.26°- O atleta que for punido com Cartão Azul de forma **DIRETA** (sem ter sofrido três exclusões por 2 minutos) e que tenha sido relatado em súmula ou relatório de jogo ficará suspenso por um jogo, independente de julgamento.

VOLEIBOL

Art. 27° - A competição de VOLEIBOL do V JICAB será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBV, salvo adaptações presentes neste regulamento e no Regulamento Geral.



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

Art. 28º - Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

- a) Não mais que 12 (doze) membros de equipe aptos a jogar.
- b) A equipe poderá estar acompanhada de um servidor-padrinho, inscrito na ficha de inscrição.

Art. 29º - O uniforme dos membros da equipe será:

- a) Camisas obrigatoriamente numeradas nas costas, capaz de identificar o atleta durante as partidas.
- b) *Shorts*, predominantemente da mesma cor, não sendo obrigatório a numeração;
- c) É obrigatória a utilização de sapatos fechados no momento da partida, mesmo o jogador estando em banco de reservas.
- d) Meias ou meióes, predominantemente da mesma cor.
- e) As equipes deverão utilizar números de 00 (quatro) a 99 (noventa e nove).
- f) Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.

Art. 30º - Dos Jogos:

- a) Pelo menos 30 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada capitão da equipe ou o servidor-padrinho fornecerá à mesa a lista com os nomes e números correspondentes dos membros do time aptos a jogar a partida e seus respectivos números.
- b) Todos os membros da equipe que tiverem seus nomes inscritos na súmula podem jogar, mesmo que cheguem depois do início da partida.
- c) O mínimo de atletas permitido para jogo em quadra são 05 (cinco) e o máximo 06 (seis).

d) É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.

Art. 31º - Os jogos serão realizados em melhor de **TRÊS SETS VENCEDORES**, onde os dois primeiros *sets* serão compostos de 15 pontos, sendo necessária para a vitória a vantagem de dois pontos. Em caso de empate será disputado o terceiro *set* (*tie-break*), composto de 15 pontos. Semifinais e finais serão setes de 25 pontos e tie-break de 15 pontos.

Art. 32º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a) **Vitória** – 3 Pontos.
- b) **Derrota** – 0 Ponto.

Parágrafo Único: No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 02 (dois) *sets* a 00 (zero) para a equipe que compareceu em quadra para jogo. A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação e a equipe vencedora receberá 15 (quinze pontos) no 1º *set* e 15 (quinze) no 2º *set*.

Art. 33º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes, nesta ordem:

- a) Número de vitórias.
- b) *Sets* ganhos.
- c) Pontos average.
- d) Sorteio.



TÊNIS DE MESA

Art.34º- A competição de TÊNIS DE MESA do V JICAB será realizada de acordo com as Regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo adaptações presentes neste regulamento e no Regulamento Geral.

Art. 35º - Cada turma poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

a) No máximo 03 (três) atletas do naipe masculino, e 03 (três) atletas do naipe feminino por turma.

Art. 36º - O jogador(a) deverá estar trajando uniforme adequado para a partida: **sapato fechado, meias, shorts/calça esportiva, camisetas**. A camisa não precisa ter numeração.

a) É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.

Art. 37º - Os jogos serão realizados em melhor de **TRÊS SETS VENCEDORES**, compostos de 11 pontos cada, sendo necessária para a vitória a vantagem de dois pontos.

Art. 38º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

a) **Vitória** – 3 Pontos.

b) **Derrota** – 0 Ponto.

c) **W X O** - 3 Pontos.

Parágrafo Único: No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 02 (dois) *sets* a 00 (zero) para o (a) jogador (a) que compareceu para jogo. O (a) atleta desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação e o (a) jogador (a) vencedor (a) receberá 11 (onze pontos) no 1º *set* e 11 (onze pontos) no 2º *set*.

Art. 39º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre dois ou mais jogadores (as), serão os seguintes, nesta ordem:

a) Número de vitórias.

b) *Sets* ganhos.

c) Pontos average.

d) Sorteio.

Art. 40º - Os alunos/atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 20 (vinte) minutos do horário do seu jogo.

Art.41º- Esta modalidade será disputada nas competições: individual, que acontecerá de maneira isolada, ou seja, sem considerar somatório de pontos ao final.

QUEIMADA

Art. 42 - A competição de QUEIMADA do V JICAB será realizada de acordo com as regras específicas deste regulamento e do Regulamento Geral.

Art. 43º - Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

amparado pelo Regulamento Geral:

- a) Não mais que 10 (dez) atletas, sendo 5 (cinco) homens e 5 (mulheres).
- b) A equipe poderá estar acompanhada de um servidor-padrinho, inscrito na ficha de inscrição.

Art. 44º - O uniforme dos membros da equipe será:

- a) Camisas obrigatoriamente numeradas nas costas, capaz de identificar o atleta durante as partidas.
- b) *Shorts*, predominantemente da mesma cor, não sendo obrigatório a numeração;
- c) É obrigatória a utilização de sapatos fechados no momento da partida, mesmo o jogador estando em banco de reservas.
- d) Meias ou meióes, predominantemente da mesma cor.
- e) As equipes deverão utilizar números de 00 (quatro) a 99 (noventa e nove).
- f) Jogadores da mesma equipe não poderão usar o mesmo número.

Art. 45º - Dos Jogos:

a) Pelo menos 30 minutos antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada capitão da equipe ou o servidor-padrinho fornecerá à mesa a lista com os nomes e números correspondentes dos membros do time aptos a jogar a partida e seus respectivos números.

b) O mínimo de atletas permitido para jogo em quadra são 05 (cinco) e o máximo 10 (dez).

c) É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.

Parágrafo Único: A equipe que não adentrar em quadra para jogo com os 10 atletas, poderá entrar para jogar com no mínimo 5 jogadores. No entanto, o time já entrará com um saldo negativo de 1 (um) ponto correspondente a cada atleta faltoso.

Art. 46º - Os jogos serão realizados no tempo de 10 (dez) minutos corridos.

Art. 47º - Será considerada vencedora a equipe que “queimar” todos os adversários dentro do tempo de jogo, ou aquela equipe que “queimar” o maior quantitativo de membros da equipe adversária no tempo de 10 (dez) minutos.

Art. 48º - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a) **Vitória** – 3 Pontos.
- b) **Derrota** – 0 Ponto.

Art. 49º - Se houver empate ao término do tempo regulamentar, a decisão ocorrerá com a continuação do tempo. A equipe que primeiro “queimar” o oponente será considerada a vencedora.

Parágrafo Único: No caso de **W x O**, adversários serão declarados vencedores e o placar será de 10 (dez) pontos para a equipe que compareceu em quadra para jogo. A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação.

Art. 50º - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes, nesta ordem:

- a) Número de vitórias.
- b) Número de oponentes “queimados”.
- c) Sorteio.

Art. 51 – O espaço para o jogo será a quadra de voleibol (área laranja da quadra).



Art. 52º – Regras a serem consideradas:

- 1- Será considerado “queimado” o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão.
- 2- Será considerado “queimado” o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.
- 3- Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, o mesmo não será considerado “queimado”, mesmo que a bola toque o chão.
- 4- Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, apenas último a ser tocado pela bola estará “queimado”.
- 5- Se a bola tocar simultaneamente o chão e o jogador, este não será considerado “queimado”.
- 6- Se a bola atingir um jogador e, antes de tocar o chão, for capturada por um companheiro de equipe ou tocada por qualquer membro da equipe adversária, isso não será classificado como “queimado”.
- 7- Se um atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola.
- 8- Um atleta não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos; caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo o mesmo advertido. Persistindo em sair da quadra, o mesmo será considerado “queimado”.
- 9- A equipe não terá direito a pedir tempo no decorrer da partida.
- 10- O cronômetro será parado somente quando o árbitro assim determinar.
- 11- O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola ou não, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para a outra equipe.
- 12- Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado “queimado”.
- 13- Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado “queimado”.
- 14- O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.
- 15- Todos os jogadores terão direito apenas a 01 (uma) “vida” cada um, sendo proibido cedê-la para um companheiro de time.
- 16- O tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.
- 17- Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.
- 18- O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- 19- O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.
- 20- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do torneio.

XADREZ

Art. 53º- 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



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 54º - Cada turma poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

a) No máximo 04 (quatro) atletas, sendo 2 (um) do naipe masculino e 02 (um) do naipe feminino (por turma).

Art. 55º - A competição será realizada por torneio individual, podendo ocorrer disputas mistas.

Art. 56º - O jogador(a) deverá estar trajando uniforme adequado para a partida: **sapato fechado, meias, shorts/calça esportiva, camisa institucional (ou outra que possua a logotipo do IFPA)**. Não serão permitidas participações de chinelo ou sandália.

Art. 57º - **É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.**

Art. 58º - O (a) aluno (a) deverá comparecer ao local de competição com antecedência de 20 (vinte) minutos de sua partida.

Art. 59º - O comitê organizador oferecerá os materiais abaixo relacionados para a competição, devendo cada aluno-atleta levar sua caneta para anotação da partida.

- a) Tabuleiros.
- b) Jogo de peças.
- c) Relógio digital de xadrez.

Parágrafo Único: cada jogador deverá instalar em seu celular um **aplicativo de relógio de xadrez**, e levá-lo no momento da sua partida.

Art. 60º - O sistema de disputa na modalidade será o Sistema Round-Robin (Rodízio simples): Sorteio.

Art. 61º - No torneio a pontuação será a oficial da FIDE:

- a) **Vitória:** 1,0 ponto.
- b) **Empate:** 0,5 ponto.
- c) **Derrota:** 0 ponto.

Art. 62º - O tempo de jogo será de 10 (dez) minutos para cada jogador.

Art. 63º - O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido efetuada.

Art. 64º - O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do oponente e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, nem capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

Art. 65º - A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate no rei do oponente.

Art. 66º - Durante a partida cada jogador, tendo feito seu lance no tabuleiro, deve acionar o relógio iniciando a contagem de tempo do relógio do seu oponente.

Art. 67º - Durante a partida é proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico não especificamente aprovado pelo árbitro

Art. 68º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do torneio.



DAMA

Art. 69º - A competição de DAMA do V JICAB será realizada de acordo com as regras específicas deste regulamento e do Regulamento Geral.

Art. 70º - Cada turma poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelecido e amparado pelo Regulamento Geral:

a) No máximo 04 (quatro) atletas, sendo 2 (um) do naipe masculino e 02 (um) do naipe feminino (por turma).

Art. 71º- A competição será realizada por torneio individual, podendo ocorrer disputas mistas.

Art. 72º - O jogador(a) deverá estar trajando uniforme adequado para a partida: **sapato fechado, meias, shorts/calça esportiva, camisa institucional (ou outra que possua a logotipo do IFPA).**

Art. 73º - **É obrigatória a apresentação de documento de identificação oficial com foto (RG, carteira de trabalho, CNH, ou outro) antes do início de cada partida.**

Art.74º - O (a) aluno (a) deverá comparecer ao local de competição com antecedência de 20 (vinte) minutos de sua partida.

Art. 75º - Regras a serem consideradas:

- 1- O jogo é jogado em um tabuleiro de 8x8 com 64 casas, alternando entre claras e escuras.
- 2- O objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário ou bloqueá-las de forma que o adversário não possa fazer nenhum movimento.
- 3- As capturas são obrigatórias. Se um jogador pode fazer uma captura, ele deve fazê-lo.
- 4- Quando uma peça atinge a última fileira do lado oposto do tabuleiro, ela é promovida a "Dama".
- 5- A Dama pode mover-se para trás e para a frente, e também tem a capacidade de capturar peças tanto para a frente quanto para trás.
- 6- Se, após uma captura, for possível fazer uma nova captura, o jogador deve continuar a sequência de capturas. Isso pode continuar até que não haja mais capturas possíveis.
- 7- Se houver várias opções de captura, o jogador é livre para escolher qualquer sequência.
- 8- Se ambos os jogadores concordarem que o jogo resultará em empate, eles podem terminar o jogo como tal.
- 9- O jogo termina quando um jogador não tem mais movimentos possíveis ou todas as suas peças foram capturadas.
- 10- É proibido distrair ou tentar desconcentrar o adversário de propósito.
- 11- Consultas a materiais externos ou comunicação com outras pessoas durante a partida é estritamente proibido.

Art. 76º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do torneio.



INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS ABAETETUBA
JICAB- 2025

NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER
IFPA CAMPUS ABAETETUBA