

## I JOGCOM - 2025

### JOGOS COMUNITÁRIOS DO IFF MARICÁ



## REGULAMENTO

### DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** - Os JOGOS COMUNITÁRIOS DO IFF MARICÁ (JOGCOM), buscam expressar a ludicidade dos jogos e esportes escolares em seu caráter educativo, cooperativo e competitivo, baseado na Política de Educação Física, Esporte e Lazer do Instituto Federal Fluminense, despertando, incentivando e consolidando o senso de comunidade no interior de nossa comunidade acadêmica, em consonância com o princípio de que toda comunidade precisa ter e defender sua própria terra, seu território.

**Art. 2º** - O evento reúne todos os cursos do campus Maricá e é promovido pelo setor de Educação Física do campus, pela coordenação do Programa CEJOGA e pelo Grêmio Estudantil.



## DOS PRINCÍPIOS

**Art. 3º - O JOGCOM baseia-se nos seguintes princípios:**

**§1º- da democracia:** Assegurando ao estudante acesso à prática esportiva, preconizado pelo Art. 217 da Constituição Federal de 1988.

**§2º- do conhecimento:** Propiciando a prática do esporte e do lazer de forma consciente e participativa.

**§3º- da educação:** Atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos.

**§4º- do respeito à cidadania:** Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e a valorização do companheirismo.

**§5º- da humanização:** Proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

**§6º- da integração comunitária:** estimulando o senso de pertencimento à nossa comunidade acadêmica, buscando integrar todos os segmentos desta, isto é: corpo discente; corpo docente, corpo técnico administrativo; trabalhadores terceirizados; comunidade externa (responsáveis, movimentos sociais e instituições locais).

**§7º- do compromisso com a preservação ambiental, segurança e bem-estar de trabalhadores e trabalhadoras, da cidade e do campo:** estimulando a promoção da educação ambiental crítica, incentivando reflexões sobre medidas de defesa coletiva das populações, contribuindo assim para uma formação humana, crítica e ética frente às inovações tecnológicas, estabelecendo relações entre o trabalho, a ciência, a cultura, a tecnologia e suas implicações para a educação profissional e tecnológica, avaliando seu impacto no desenvolvimento e na construção da sociedade.

## DOS OBJETIVOS

**Art. 4º - O JOGCOM têm como objetivo geral:**

**Parágrafo único –** Fortalecer o sentimento de pertencimento à nossa comunidade acadêmica, integrando e fazendo interagir ludicamente os diversos segmentos e setores



existentes dentro dela, a saber: estudantes, servidores (docentes e TAEs), trabalhadores e trabalhadoras contratadas e comunidade externa (responsáveis, movimentos sociais e etc.), tendo como ponto de partida a centralidade do corpo discente dentro da dinâmica escolar.

**Art. 5º** - O JOGCOM têm como objetivos específicos:

**§1º**- Desenvolver e aprofundar a Cultura Esportiva (CE) no Campus Maricá enquanto parte decisiva da Cultura Corporal produzida historicamente pela humanidade, contribuindo assim para uma formação humana, crítica, bem como um desenvolvimento esportivo-cultural adequado às demandas e necessidades locais.

**§2º**- Ampliar o debate acerca da coletividade e a sua necessária Organização, seja do ponto de vista esportivo – tático, estratégico e emocional – seja do ponto de vista político e institucional, amadurecendo a noção de que somente a organização coletiva pode garantir à juventude brasileira a força necessária para lutar pelos seus próprios interesses imediatos e históricos, inclusive o direito à cidade, ao lazer, à saúde e à educação gratuita, de qualidade e socialmente referenciada, bem como o acesso às mais diversas práticas corporais.

**§3º**- Dirimir a rivalidade histórica entre os cursos do campus, contribuindo para o florescimento de um sentimento de comunidade.

**§4º**- Garantir a participação de estudantes que estejam sendo atendidos pelo NAPNE e que, por ventura, não se sintam confortáveis para participar do evento. Caso seja necessário, garantir um espaço próprio para esse conjunto de estudantes, contribuindo para efetivar a inclusão em nossa escola.

**§6º**- Ampliar a capacidade criativa do nosso corpo discente para além da capacidade de drible e ginga corporal, mas também a partir dos preparativos para a organização da festa das torcidas, com suas músicas, vídeos, bandeiras, faixas e uniformes, tendo o respeito como pressuposto da brincadeira coletiva.

**§7º**- Provocar, construir e consolidar, a partir do desenvolvimento do senso de comunidade e da formação em educação ambiental crítica, um processo de



conscientização em realação à necessária defesa do meio ambiente, da construção civil alinhada a preservação deste e, sobretudo, a defesa e manutenção dos territórios dos povos.

## DA ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

**Art. 6º** - O JOGCOM será realizado em duas fases: fase classificatória e fase final. A fase classificatória acontecerá nos dias 03, 10 e 17/12/2025, em três quartas-feiras sequenciais, apenas no turno da tarde. A fase final ocorrerá no 18/12/2025, a quinta-feira subsequente à fase classificatória. As duas fases aconteceram no formato de eliminatória simples, com a única diferença: uma estrutura de jogo que irá garantir mais tempo de prática aos finalistas. No vôlei, por exemplo, ao invés de um 1 set de 15 pontos, serão 2 sets vencedores de 15 pontos.

**Parágrafo único:** As modalidades xadrez e tênis de mesa serão as únicas exceções , já que os respectivos torneios serão decididos até o término da primeira fase.

**Art. 7º**- Os jogos contarão com sete equipes (uniões), dispostas da seguinte maneira:

**§1º- Equipe 1:** União da turma 1A do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (1AMA) com a turma 1A do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (1AED);

**§2º- Equipe 2:** União da turma 1B do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (1BMA) com a turma 1A do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (1BED);

**§3º- Equipe 3:** União da turma 2A do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (2AMA) com a turma 2A do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (2AED);

**§4º- Equipe 4:** União da turma 2B do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (2BMA) com a turma 2B do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (2BED);



**§5º- Equipe 5:** União da turma 3A do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (3AMA) com a turma 3A do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (3AED);

**§6º- Equipe 6:** União da turma 3B do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio (3BMA) com a turma 3B do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio (3BED);

**§7º- Equipe 7:** Seleção de todas as turmas das modalidades de Cursos Concomitante e Subsequente.

**Art. 8º-** O JOGCOM 2025 terá as seguintes modalidades:

**§1º-** a) Pique-bandeira no quintal (misto); b) Tênis de Mesa (misto); c) Xadrez (misto); d) Futsal (masc/fem); e) Handebol (masc/fem) e f) Voleibol (misto ou (masc/fem);

**§2º-** O Pique-bandeira no quintal (misto), um jogo popular, será vivenciado enquanto tal, não fazendo parte do sistema de pontuação do I JOGCOM, estimulando a ampla participação (de todos os segmentos da comunidade acadêmica, não apenas estudantes) com ênfase ainda mais forte na leveza do espírito de ludicidade das brincadeiras populares. A inscrição será individual, através do link disponibilizado abaixo:

<https://docs.google.com/forms/d/10xq278EeOgCD5C7LooGCPw6Bm8WcNbLN4aTzf0QxdPs/edit>

**§3º-** Caso seja necessário, será articulado com o NAPNE atividades específicas cooperativas/competitivas para estudantes que estejam sendo atendidos e acompanhados pelo núcleo.

**Art. 9º-** O JOGCOM terá um sistema de sete (07) cores para que cada união possa organizar sua própria identidade visual, a saber:

**§1º-** a) Verde; b) Vermelho; c) Amarelo; d) Azul; e) Rosa; f) Roxo e g) Laranja.

**§2º-** A escolha das cores será realizada através de sorteios. O processo será iniciado com um sorteio entre as duas uniões de terceiro ano (U3A e U3B). A primeira a ser sorteada escolhe primeiro uma das sete (07) cores disponíveis. A segunda união de terceiro ano



escolhe na sequência uma das seis (06) cores restantes. Um novo sorteio será realizado com as cinco (05) uniões restantes (U1A; U1B; U2A; U2B e UCS). Quem for sorteado primeiro escolhe dentro do universo de cores restantes, até que reste apenas uma cor, ficando para a última união que não for sorteada.

**§3º-** A cor escolhida por cada equipe deverá ser a cor predominante dos uniformes de jogo bem como a cor predominante nos materiais da torcida organizada.

**§4º-** Fica autorizada a utilização da cor escolhida da equipe combinada com as cores branca e/ou preta.

**§5º-** A cor escolhida deverá acompanhar a união até o momento da formatura e conclusão do curso técnico – integrado, concomitante ou subsequente – ao ensino médio. As cores que serão liberadas pelas duas uniões do terceiro ano (U3A e U3B) deverão ser escolhidas, através de sorteio, pelas duas novas uniões de primeiro ano que entrarão no próximo ano letivo.

**Art. 10º-** O JOGCOM terá o seguinte *sistema geral de pontuação*, aplicado por modalidade e naipe:

Colocação	Pontuação
1º lugar	15 pontos
2º lugar	12 pontos
3º lugar	10 pontos
4º lugar	8 pontos
5º lugar	6 pontos
6º lugar	4 pontos
7º lugar	2 pontos

**§1º-** Ao final do último dia de evento, 18/12/2025, a comissão organizadora deverá anunciar a classificação final e, por fim, a UNIÃO CAMPEÃ GERAL do I JOGCOM;

**§2º-** Em caso de empate na classificação final, o critério de desempate será a colocação na classificação das torcidas organizadas

**Art. 11º -** O quantitativo máximo de estudantes-atletas, por *união*, que poderão ser



inscritos nos JOGCOM em cada modalidade será de:

Modalidades	Inscrição geral
Futsal	<b>15</b> (por naipe)
Tênis de Mesa misto (individual)	<b>4</b> (2 de cada naipe, por turma)
Xadrez misto (individual)	<b>4</b> (2 de cada naipe, por turma)
Handebol	<b>15</b> (por naipe)
Voleibol misto	<b>15</b> (por naipe)
Pique-bandeira no quintal	<b>Individual</b> formaremos equipes de <b>12</b> (por casa)

## **DAS TORCIDAS ORGANIZADAS**

**Art.12º-** Cada torcida organizada (TO) será identificada pela cor escolhida pela união, em sorteio presencial. Portanto seus materiais devem estar orientados e identificados por esta mesma cor.

**Art.13º-** Todas as uniões, através de sua torcida organizada, deverão participar do **DESFILE DE ABERTURA OFICIAL** do I JOGCOM, com inscrição de até 50 pessoas por união. Todos e todas deverão estar uniformizados com pelo menos alguma parte da roupa ou portando algum material (bandeira, cartaz, faixa, adereço etc.) na cor da união.

**§1º-** O desfile começará no horário indicado na programação, conforme Art.74º deste regulamento, tendo a seguinte ordem de entrada: a) U1A; b) U1B; c) U2A; d) U2B; e) U3A; f) U3B e g) UCS;

**§2º-** Cada união terá no máximo cinco minutos para completar duas voltas na quadra, antes de assumir a sua posição pré determinada.

**Art.14º-** Estarão permitidos nos dias de evento, incluindo o desfile de abertura, os mais variados tipos de instrumentos musicais para a festa das torcidas.



**Art.15º-** Estarão terminantemente proibidos qualquer tipo de materiais explosivos e incendiários, sob risco de penalização para a união e estudantes diretamente envolvidos.

**Art.16º-** Será constituída a Comissão de Avaliação das Torcidas Organizados (CATO),

## DAS COMISSÕES

**Art.17º-** Constituirão o JOGCOM as seguintes comissões:

I - Comissão Organizadora (CO)

II- Comissão Disciplinar (COMDIS)

III- Comissão de Avaliação das Torcidas Organizadas (CATO)

**Art. 18º -** Finalidade das comissões

As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

### **I - COMISSÃO ORGANIZADORA**

A comissão organizadora será formada pelo setor de Educação Física (professor de Educação Física e estagiária); pela Coordenação do Programa CEJOGA; pelo Grêmio Estudantil e pelas Direções do campus (convite).

#### **Compete à Comissão Organizadora:**

- Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- Fazer cumprir o regulamento dos jogos;
- Ouvir as demandas apresentadas pelos e pelas capitães de cada equipe, considerando suas contribuições para a permanente reelabragão do regulamento e execução do evento ao longo das próximas edições;
- Coordenar os trabalhos das demais comissões;
- Designar as autoridades responsáveis pela execução das competições (árbitros,



mesários e demais auxiliares);

- Providenciar a aquisição de materiais e premiações;

## II - COMISSÃO DISCIPLINAR

A comissão disciplinária será presidida pelo professor de Educação Física e Coordenador do Programa CEJOGA, e constituída pelo Diretor de Ensino; pelo(a) coordenador do

Curso Técnico de Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio e pela(o) coordenadora do Curso Técnico em Edificações. O presidente convocará no mínimo um dos membros da comissão, preferencialmente presente no dia ou na ocasião em que ocorrer o fato a ser analisado.

**§1º-** Cabe ao presidente da Comissão Disciplinar a convocação dos demais membros presentes para formar a comissão;

**§2º-** Na ausência do presidente, cabe a um dos integrantes da Comissão Organizadora não envolvido no fato em questão, a convocação da Comissão Disciplinar;

**§3º-** Os convocados para integrar a comissão organizadora não podem ter tido envolvimento/participação direta no episódio a ser analisado.

### Compete à comissão disciplinar:

- Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;
- Reunir-se, quando houver apelação, ou quando solicitada pela comissão organizadora;
- Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;
- Elaborar o relatório final e encaminhar à comissão geral organizadora.

## III – COMISSÃO DE AVALIAÇÃO DAS TORCIDAS ORGANIZADAS

A Comissão de Avaliação das Torcidas Organizadas (CATO) será constituída por sete (07) integrantes, com a seguinte composição: a) um(a) docente; b) um(a) TAE; c) um(a)



assistente de estudante; d) um(a) trabalhadora da limpeza; e) um(a) trabalhadora da cozinha; f) um(a) trabalhador da segurança; g) um motorista.

**Compete à Comissão de Avaliação de Torcidas Organizadas (CATO):**

**§1º-** Avaliar as torcidas nos seguintes critérios e metodologia:

- a) Organização **[de 0 a 2 pontos]**;
- b) Postura (apoio e respeito) **[de 0 a 2 pontos]**;
- c) Materiais **[de 0 a 2 pontos]**;
- d) Uniforme **[de 0 a 2 pontos]**;
- e) Musicalidade **[de 0 a 2 pontos]**;
- f) Presença e assiduidade **[de 0 a 2 pontos]**

**§2º-** A CATO deverá classificar as torcidas do primeiro ao sétimo lugar, a partir da pontuação obtida e após avaliação coletiva da comissão. Com a classificação das torcidas finalizada, aplica-se o *sistema geral de pontuação*, conforme o Art.10º deste regulamento.

**§3º-** Os critérios de desempate das torcidas serão os seguintes, em ordem de prioridade:

- a) Organização
- b) Postura
- c) Assiduidade
- d) Musicalidade
- e) Materiais
- f) Uniforme
- g) Sorteio

**DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPANTES**

**Art. 19º** - Cada *união* será representada oficialmente no JOGCOM pela sua dupla de capitães. A dupla deverá ser formada por uma pessoa de cada turma da união, estando autorizados os seguintes formatos: a) duas meninas, uma pessoa de cada turma ou b) um



menino e uma menina, uma pessoa de cada turma. Portanto, o formato “dois meninos”, para formação da dupla de capitães, está impedido.

**§1º-** As inscrições devem ser realizadas pela dupla de capitães, via devolução das fichas de inscrição de papel preenchidas, por modalidade/naipe (que serão entregues às uniões dentro de uma pasta, juntamente com este regulamento, para cada dupla de capitães), dentro dos prazos estabelecidos (ver Anexo I);

**§2º-** A dupla de capitães também terá a prerrogativa de responder por sua união frente à problemas disciplinares, organizacionais, questões de ordem técnica, entre outros, antes, durante e depois do JOGCOM;

**§3º-** Cada união poderá escolher duas pessoas para compor a comissão técnica de cada modalidade/naipe;

**Art.20º** - Terão direito a inscrição no JOGCOM todas e todos os membros da comunidade acadêmica do IFF Maricá, a saber: a) estudantes regularmente matriculados(as) (portanto, com matrícula ativa, em cursos técnicos do Campus Maricá); b) servidores docentes do campus; c) servidores TAEs do campus; d) trabalhadoras e trabalhadores contratados do campus.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Nesta edição do JOGCOM, servidores(as) e trabalhadores(as) só poderão participar das atividades a serem realizadas no dia 18/12/2025, exceto as finais.

## DOS TORNEIOS

**Art. 21º** - As disputas serão realizadas em obediência às regras vigentes nas federações internacionais à data da realização do JOGCOM, entretanto, partindo dos princípios do esporte educacional, flexibilizações e adaptações sugeridas pela Comissão Organizadora junto ao corpo de arbitragem e mesários, estão previstas neste regulamento, desde que conversadas e acordadas previamente com as uniões.

**§1º-** Na ausência da dupla de capitães, os acordos poderão ser feitos com a comissão técnica de cada time/naipe, antes do jogo começar.

**§2º-** Na ausência da dupla de capitães e de comissão técnica, os acordos poderão ser



feitos por algum ou alguma jogadora representante do time/naipe.

## DOS UNIFORMES

**Art. 22º** - Cada equipe participante das modalidades coletivas deverá se apresentar nos locais de competição devidamente uniformizadas com calções e camisas iguais ou parecidas e preferencialmente numeradas nas costas. Só poderá participar usando tênis e meias.

**PARÁGRAFO ÚNICO** – Nas modalidades individuais deverão ser respeitadas as demais regras previstas nesse regulamento e as regras oficiais da modalidade.

**Art. 23º** - Cada união participante será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes das equipes e/ou representantes, e deverá estar devidamente uniformizada, observando esse regulamento e as regras das modalidades.

**§1º** - Sugerimos que os(as) membros(as) da Comissão Técnica (técnico(a) ou alguém da dupla de capitães), deverão estar vestidos de tênis, calça comprida/bermuda e camisa.

**§2º** - Quando porventura as equipes não possuírem uniformes, poderá a Comissão Organizadora permitir a utilização de coletes.

**§3º** - Poderá única e exclusivamente a critério da Comissão Organizadora, participar de uma partida, o(a) estudante/atleta em não uniformidade (detalhes de tonalidade de cor, frisos e tarjas, diferenças de tamanhos de mangas e modelos de golas e tecidos) com o restante da equipe desde que esta não ponha em risco os (as) estudantes/atletas da sua

própria equipe ou da equipe adversária, nem interfira na atuação do árbitro e registro de mesa.

**§4º** - Será permitido a todos os integrantes das comissões técnicas, a utilização de bermudas durante todo o período de competição.

**§5º** - Será permitida a utilização de numeração diferente do estudante/atleta a cada jogo.

## DA PREMIAÇÃO

**Art.24º** - Serão conferidas medalhas para os 1º lugares de cada modalidade/naipe, sem



necessariamente estarem de acordo com a característica de cada modalidade. No momento da premiação, os participantes deverão estar com uniforme de competição ou com vestimentas de identificação do IFFluminense.

**§1º** - Receberão a premiação os estudantes/atletas inscritos e inscritas na modalidade.

**Art.25º**- Serão tiradas fotografias oficiais de cada união no começo do desfile de abertura oficial. Essas fotos deverão ser impressas e passar a compor o mural de memória do programa, o “CEJOGA PARA LEMBRAR”. A união CAMPEÃ GERAL terá impressa sua fotografia no tamanho A2. Todas as outras uniões terão suas fotografias impressas no tamanho A5. Essas sete fotografias, deverão ser organizadas de maneira conjunta e afixadas nas paredes internas do ginásio, deixando assim registrado, na própria edificação, as lembranças da presente edição.

## DAS PENALIDADES

**Art. 26º** - Um estudante-atleta, técnico ou membro da torcida organizada poderá ser punido, conforme as regras oficiais de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da comissão disciplinar do JOGCOM.

**§1º** - As legislações utilizadas pela comissão disciplinar para fins de deliberação são os seguintes:

- Regulamento do I JOGCOM 2025
- Regulamento Disciplinar Discente - IFF Maricá
- Código de Ética Desportiva
- Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva
- Código Disciplinar COJIF
- [Lei 8112/90](#)
- [Estatuto da Criança e Adolescente](#)

**§2º** - As uniões participantes deverão, de modo preventivo, zelar pelo diálogo coletivo e pela conscientização de que o JOGCOM, apesar de ser também uma competição, tem como objetivo central promover a integração, a socialização e o senso de comunidade dentro do seu território. Recomenda-se também a leitura prévia dos documentos supracitados.



## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 27º** - A equipe ou estudante-atleta que não comparecer ao local de competição no horário determinado pela tabela oficial, será considerada perdedora e deverá a sua ausência ser comunicada à comissão disciplinar onde será apreciada e julgada por essa comissão.

**PARÁGRAFO ÚNICO** – A tolerância de horário para ser aplicado o WO é de 10 minutos após o horário determinado pela tabela, podendo ser aumentado, mas nunca reduzido pela Comissão Organizadora no momento da competição.

**Art.28º** - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada mediante documento formal, escrito pela dupla de capitães, representantes oficiais de cada união e enviados via email para a Coordenação do CEJOGA: Programa de Formação Humana e Desenvolvimento Esportivo-Cultural do IFF Maricá: [programa.cejoga@iff.edu.br](mailto:programa.cejoga@iff.edu.br)

**PARÁGRAFO ÚNICO** - A união terá o prazo de até 15 minutos após o término da partida para registrar o seu protesto, cabendo-lhe o ônus da prova.

**Art.29º** - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder judicante e disciplinador.

**Art.30º** - As uniões participantes do JOGCOM deverão conhecer as regras oficiais de cada modalidade, regulamento da competição, código de ética desportiva, código nacional de organização da justiça e disciplina desportiva, código de disciplina COJIF, submetendo- se, assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais. Não será permitida a recusa de qualquer autoridade escalada para dirigir as competições.

**Art.31º** - A possibilidade de presença das torcida organizadas de diferentes uniões no mesmo lado da arquibancada poderá ocorrer, sendo bem-vinda e incentivada pela Comissão Organizadora, sinalizando que mesmo com a possível rivalidade momentânea



da hora do jogo, o senso de comunidade e ludicidade deverá falar mais alto, já que todos e todas querem poder brincar. E, por fim, somos todos e todas IFF Maricá.

**Art.32º** - A comissão organizadora expedirá outros documentos, se necessários, à complementação deste regulamento.

**Art.33º** - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela comissão organizadora.

### FUTSAL

**Art.34º** - A competição de Futsal do JOGCOM será realizada de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS).

**§1º**- As equipes campeãs de cada naipe terão direito a medalha de ouro.

**§2º** - É recomendável, para as equipes de futsal, o uso de caneleiras para todos as(os) estudantes/atletas e, coletes para as(os) estudantes/atletas do banco de reservas, sendo os coletes de responsabilidade de cada equipe.

**Art.35º** - Tempo de jogo, empate e períodos extras:

As partidas serão disputadas em 1 tempo de 15 minutos cronometrados, sem intervalo, para ambos os naipes. Para as partidas que terminarem empatadas na fase final, haverá:

- prorrogação com 1 tempo de 5 minutos cronometrados;
- cobrança de 5 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Persistindo o empate, continuará a cobrança de 1 pênalti e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Para as partidas que terminarem empatadas na fase classificatória, deverá existir **um sorteio** para decidir a equipe que irá jogar o jogo seguinte da chave.

**Art.36º** - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

**Vitória** - 3 pontos;



**Empate** - 1 ponto;

**Derrota** - 0 ponto.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - No caso de **WO**, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

**Art.37º**- Critérios de desempate, em ordem de prioridade:

**Entre duas equipes**

1º Confronto direto;

2º Maior número de vitórias;

3º Maior saldo de gols;

4º Maior número de gols marcados;

5º Menor número de gols sofridos;

6º Menor número de cartões vermelhos;

7º Menor número de cartões amarelos;

8º Sorteio.

**Entre três ou mais equipes**

Os mesmos critérios utilizados para duas equipes, excluindo-se o confronto direto.

**Art.38º** - O(A) estudante-atleta ou membro da comissão técnica que durante as partidas, receber 3 cartões amarelos ou 1 cartão vermelho, estará automaticamente suspenso por pelo menos uma partida.

**§1º**- Capitão de união ou membro da comissão técnica que for expulso cumprirá suspensão automática por pelo menos uma partida e será encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar.

**§2º**- Os cartões amarelos e vermelhos, para efeitos suspensivos, serão observados em



todas as fases da competição.

**§3º-** Se o(a) estudante-atleta receber 2 cartões amarelos, na mesma partida, e consequentemente o cartão vermelho, os cartões amarelos desta partida não serão computados para o decorrer da competição para efeitos de suspensão. Se o(a) estudante-atleta receber 1 cartão amarelo e 1 cartão vermelho direto, na mesma partida, o cartão amarelo será computado para o decorrer da competição.

**§4º-** Se o(a) estudante-atleta, em partidas anteriores, tiver recebido 2 cartões amarelos e receber 1 cartão amarelo e 1 cartão vermelho em outra partida, ele cumprirá 1 jogo de suspensão.

### TÊNIS DE MESA

**Art. 39º** - A competição de Tênis de Mesa do JOGCOM será realizada de acordo com este **regulamento** e as regras oficiais da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

**Art.40º** - As partidas serão de 1 set vencedor de 11 pontos na fase classificatória da competição.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - A disputa das semifinais e final serão realizadas em melhor de 2 sets vencedores de 11 pontos.

**Art.41º** - Os(as) estudantes-atletas poderão estar de posse de sua raquete de acordo com a regra oficial e com borracha autorizada pela ITTF, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas). Quem não tiver, poderá solicitar raquete à comissão organizadora.

**PARÀGRAFO ÚNICO** – Os estudantes-atletas deverão possuir mais de um uniforme de cores diferentes para não confundir com a cor da bola de jogo.

**Art. 42º** - Esta modalidade será disputada na competição individual.

**Art. 43º** - Das inscrições:

**§1º-** Cada união poderá inscrever até quatro (04) estudantes-atletas, uma menina e um menino por turma, para a disputa individual.

**Art. 44º** Da forma de disputa:

**§1º-** O torneio individual será disputado em quatro grupos, de no máximo 9 estudantes-



atletas, no sistema de eliminatória simples, classificando-se as(os) 4 melhores estudantes-atletas para a fase final, um de cada grupo, que também será disputada em sistema de eliminatória simples.

**§2º-** Na fase classificatória, a estrutura dos grupos será montada por sorteio, dentro dos seguintes critérios:

**Grupo 1 – Meninas / Grupo 2 – Meninos / Grupo 3 – Misto / Grupo 4 – Misto**

**§3º-** Na fase semifinal, as(os) vencedores de cada grupo se enfrentarão no seguinte formato:

**Semi 1:** Vencedora do Grupo 1 (somente meninas) X Vencedor(a) do Grupo 3 (misto)

**Semi 2:** Vencedor do Grupo 2 (somente meninos) X Vencedor(a) do Grupo 4 (misto)

**Art. 45º** - A organização da classificação final será a seguinte:

1º - Campeã(o)

2º - Vice-campeã(o)

3º - Perdedor(a) do(a) campeã(o)

4º - Perdedor(a) do(a) vice-campeã(o)

5º - Perdedor(a) do(a) campeã(o) na final da fase classificatória

6º - Perdedor(a) do vice-campeã(o) na final da fase classificatória

7º - Perdedor(a) do perdedor(a) do campeã(o)

**PARÁGRAFO ÚNICO** - O(A) estudante-atleta/equipe que perder por WO terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito e será desclassificado do referido torneio (equipe ou individual).

**Art. 46º** - Critérios de desempate, em ordem de prioridade:

**Entre dois estudantes/atletas/equipes**

1º Confronto direto entre 2 equipes ou estudantes/atletas; 2º Sets average;

3º Pontos average;

4º Sorteio.



## Entre três ou mais equipes

- 1º Sets average;
- 2º Pontos average;
- 3º Sorteio.

## XADREZ

**Art. 47º** - A competição de Xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez - FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX.

**Art. 48º** - A competição será realizada em um (01) torneio misto (masculino e feminino), por equipes, com 4 tabuleiros para cada união.

**§1º-** Cada união poderá inscrever até no máximo quatro (04) estudantes-atletas.

**§2º-** Caso a união inscreva uma equipe completa de quatro estudantes, a composição obrigatória será feita por um menino e uma menina de cada turma, totalizando quatro (04) estudantes-atletas. Equipe com três ou dois estudantes deverão ter, obrigatoriamente, uma menina.

**§3º-** As equipes que inscreverem menos que 4 estudantes-atletas, respeitando-se o mínimo estabelecido no parágrafo anterior, perderão a pontuação referente às partidas em que não houver estudante-atleta(s) por WO.

**Art. 49º** - O(A) estudante/atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Entende-se por estar uniformizado, a utilização de: calça/calção, camisa/agasalho institucional com manga e sapato/tênis fechado. Está vedado o uso de bonés, capuz, toucas e/ou similares.

**Art. 50º** - O torneio por equipes será disputado pelo sistema Round Robin (rodízio simples).

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Serão utilizados os seguintes critérios, na ordem abaixo, para definir o ranking inicial:



- Para Sistema Round-Robin (Rodízio simples):

1- Sorteio.

**Art. 51º** - O tempo de jogo será de 20 minutos para cada jogador, no torneio por equipes.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 10 minutos com relógio acionado.

**Art. 52º** - A contagem dos pontos será feita:

No torneio por equipes a pontuação será nos moldes olímpicos da FIDE:

**1- Vitória** no match: 2 pontos;

**2- Empate** no match: 1 ponto;

**3- Derrota** no match: 0 ponto.

**Art. 53º** - Depois de apurados todos os resultados, a união vencedora será aquela que obtiver o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

**Art. 54º** - Em caso de empate na pontuação final do torneio, serão adotados, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

1- Pontuação no match [13];

2- Confronto direto entre as equipes [14];

3- Pontos de partida [1] - somatório da pontuação dos tabuleiros;

4- FIDE - Sonneborn-Berger [35];

5- Partida Blitz (5') entre as equipes;

6- Armageddon (5'x4') entre os tabuleiros nº 1 das equipes empatadas.

**Art. 55º** - No Torneio por Equipes não será permitido empate de comum acordo com menos de 20 lances, a menos que ocorra pela regra de 3 repetições de diagrama.

**Art. 56º** - É expressamente proibido trazer para o ambiente de jogo quaisquer



dispositivos eletrônicos, celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. Se for evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo ele deve perder a partida. O oponente deve vencer. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término desta, enquanto a rodada estiver em andamento.

**Art. 57º** - Os casos omissos serão resolvidos pelo diálogo entre a comissão de arbitragem do xadrez em conjunto com a comissão geral, não podendo esta resolução contrariar as Regras Oficiais e o regulamento do JOGCOM.

## HANDEBOL

**Art. 58º** - A competição de Handebol do JOGCOM será realizada de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol (CBHb).

### **Art. 59º - Tempo de jogo, empate e períodos extras:**

As partidas serão disputadas em 1 tempo de 15 minutos, sem intervalo, para ambos os naipes. Para as partidas que terminarem empatadas nas fase final, os vencedores serão conhecidos através de uma prorrogação (tempo extra) que será jogada após 5 minutos de intervalo do jogo. A prorrogação consistirá em 1 período de 5 minutos, sem intervalo. Persistindo o empate, o vencedor será determinado com a cobrança do tiro de 7 metros, conforme regra oficial, como desempate para conhecer o vencedor.

Para as partidas que terminarem empatadas na fase classificatória, deverá existir um sorteio para verificar a equipe que irá jogar o jogo seguinte da chave.

### **Art. 60º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:**

**Vitória** - 3 pontos;

**Empate** - 1 ponto;

**Derrota** - 0 ponto.



**PARÁGRAFO ÚNICO** - No caso de **WO**, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

**Art. 61º** - Critérios de desempate, em ordem de prioridade:

**Entre duas equipes**

- 1º Confronto direto;
- 2º Maior número de vitórias;
- 3º Saldo de gols na fase;
- 4º Menor número de gols sofridos em toda a fase;
- 5º Maior número de gols marcados em toda a fase;
- 6º Maior gol average, em todos os jogos da fase;
- 7º Sorteio.

**Entre três ou mais equipes**

- 1º Maior número de vitórias;
- 2º Contagem de pontos no confronto direto entre as equipes empata das;
- 3º Saldo de gols no confronto direto entre as equipes empata das;
- 4º Menor número de gols sofridos no confronto direto entre as equipes empata das;
- 5º Maior número de gols marcados no confronto direto entre as equipes empata das;
- 6º Saldo de gols na fase;
- 7º Menor número de gols sofridos na fase;
- 8º Maior número de gols marcados na fase;
- 9º Maior gol average, no confronto direto entre as equipes empata das;
- 10º Maior gol average, em todos os jogos da fase;



11º Sorteio.

**Art. 62º** - Estudante-atleta que for punido(a) com cartão vermelho de forma direta e posteriormente receber o cartão azul, ficará suspenso por pelo menos 1 jogo, independente de julgamento.

**Art. 63º** - A utilização da cola será definida pela comissão organizadora local juntamente com a coordenação técnica e será informada antes do início da competição a permissão ou não de seu uso.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Em caso de proibição, o(a) estudante-atleta que fizer o uso da cola será encaminhado para a comissão disciplinar.

## VOLEIBOL

**Art. 64º** - A competição de Voleibol do JOGCOM será realizada de acordo com este regulamento e as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV).

**PARÁGRAFO ÚNICO** - As equipes campeãs de cada naipe terão direito a receber medalha de ouro.

**Art. 65º** - Os jogos na fase classificatória serão realizados em 1 set vencedor, em 15 pontos. Na fase final o jogo serão realizados em 2 sets vencedores de 25 pontos, sendo que em caso de empate, o terceiro set será realizado em 15 pontos.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - No caso de **WO**, o placar adotado para o vencedor será o maior dentro da fase.

**Art. 66º** - Os critérios de classificação e desempate, em ordem de prioridade:

### Entre duas equipes

1º Confronto direto;

2º Número de vitórias;

3º Pontos average;



5º Sorteio.

**Entre três ou mais equipes**

1º Número de vitórias;

2º Pontos average;

4º Sorteio.

**Art. 67º** - Nos uniformes, será recomendada a numeração nas costas das camisas. Será necessário que o(a) técnico(a) indique ao árbitro o(a) capitão da equipe. Será permitida aos jogadores numerações distintas em cada jogo.

**PIQUE-BANDEIRA NO QUINTAL**

**Art. 68º** - A prática de Pique-bandeira no quintal do JOGCOM será realizada de acordo com este regulamento e as regras adaptadas e acordadas coletivamente na hora da partida.

**Art. 69º** - O Pique-bandeira no quintal é uma das muitas variações possíveis do tradicional jogo popular “Pique-bandeira”, também conhecido por muitos outros nomes, por exemplo: pique-bandeirinha; bandeirinha; pega-bandeira; leva-bandeira e etc.

**§1º-** A proposta de variação Pique-bandeira no quintal é uma criação coletiva, feita pelo professor de Educação Física e pelo Grêmio Estudantil do IFF Maricá, que visa preservar as características populares do jogo, buscando trazer elementos que tornem o jogo mais dinâmico, e esteticamente identificado com o caráter popular de comunidade, além de valorizar elementos cooperativos ainda que dentro de uma estrutura competitiva.

**Art.70-** O objetivo geral é o mesmo que o da versão original do jogo, isto é, uma ou mais pessoas de uma equipe devem conseguir atravessar o campo da equipe adversária sem ser(em) colados, pegar a bandeira que estava sendo defendida, e trazer para o seu próprio campo. Fazendo isso, marca-se um ponto.

**Parágrafo único:** Para ganhar a partida de forma direta, na variação Pique-bandeira no



quintal, três pontos precisarão ser marcados, no sistema melhor de cinco (05) ou 20 minutos. Isto é, se nenhum time fizer três (03) pontos, ganha quem tiver mais pontos no placar ao final do tempo decrescente.

**Art.71-** As nomenclaturas serão alteradas: a) cada jogador ou jogadora vira um morador ou moradora; b) cada equipe vira uma casa; c) cada equipe adversária e seus moradores viram vizinhos; d) cada área destinada para a colocação da bandeira vira o quintal da casa.

**Art.72-** A estrutura geral do jogo será organizada da seguinte forma:

**§1º-** A partida acontecerá entre dois vizinhos, uma casa contra outra casa;

**§2º-** Cada casa terá doze (12) moradores, todos e todas deverão estar de coletes, cada casa utilizando uma cor;

**§3º-** Cada casa terá quatro (04) zonas. Considerando a linha central da quadra, conta-se três (03) metros para a marcação de cada uma das três (03) primeiras zonas, totalizando nove (09) metros, em paralelo a linha de fundo da quadra de vôlei. A quarta e última zona vai da linha de fundo da quadra de vôlei (o final da terceira zona) até o começo do quintal.

**§4º-** O quintal será o espaço onde a bandeira da casa estará fincada. (**tamanho do espaço a ser decidido e testado**);

**§5º-** O início do jogo se dá com o cumprimento de todos os moradores, na mesma estrutura de cumprimento de uma partida de vôlei, depois que os últimos se cumprimentarem, o jogo é iniciado automaticamente e o cronômetro acionado.

**Art.73-** Os critérios de desempate serão os seguintes em ordem de prioridade:

1º Quantidade de moradores no quintal do vizinho;

2º Maior quantidade de vizinhos colados na terceira zona (cozinha);

3º Maior quantidade de vizinhos colados na segunda zona (corredor);

4º Maior quantidade de vizinhos colados na primeira zona (sala de estar).

5º Par ou ímpar.



**Art.74-** A programação do I JOGCOM 2025 está disposta na tabela abaixo.

<b>PROGRAMAÇÃO I JOGCOM 2025</b>						
<b>HORA</b>	<b>DIA</b>	<b>03/12</b>	<b>10/12</b>	<b>17/12</b>	<b>18/12</b>	<b>20/12</b>
07h30 às 9h		AULA	AULA	AULA	<b>CAFÉ DA MANHÃ</b>	MOSTRA DE TALENTOS
9h às 10h15		AULA	AULA	AULA	<b>JOGO SERVIDORES TRABALHADORES</b>	MOSTRA DE TALENTOS
10h15 às 11h30		AULA	AULA	AULA	<b>JOGO EGESSOS CAMPUS CONVIDADO</b>	MOSTRA DE TALENTOS
11h30 às 12h		AULA	AULA	AULA	<b>GEOARTE</b>	MOSTRA DE TALENTOS
12h às 12h30	<b>ABERTURA OFICIAL</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>
12h30 às 13h	<b>DESFILE EQUIPES</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>	<b>ALMOÇO</b>
13h às 14h	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) XADREZ (REF)	PIQUE-BANDEIRA NO QUINTAL	ENTREGAR DOAÇÕES	
14h às 15h30	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) XADREZ (REF)	<b>FINAL FUTSAL FEM</b> <b>FINAL FUTSAL MASC</b>	X	
15h30 às 17h	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) XADREZ (REF)	<b>FINAL HAND MASC</b> <b>FINAL HAND FEM</b>	X	
17h às 18h30	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) XADREZ (REF)	<b>FINAL VÔLEI MASC</b> <b>FINAL VÔLEI FEM</b>	X	
18h30 às 19h30	X	X	X	<b>PREMIAÇÃO MODALIDADES</b>	X	
19h30 às 20h	X	X	X	<b>PREMIAÇÃO EQUIPE CAMPEÃ GERAL</b>	X	
20h	X	X	X	<b>ENCERRAMENTO</b>	X	



**ANEXO I**  
**CRONOGRAMA DE PRAZOS**

TAREFA	DATA	FORMATO E LOCAL
Escolher e formalizar a dupla de capitães junto à Comissão Organizadora, conforme Art.19º deste regulamento.	Até 19/11/2025	Formato: digital (enviar por email para <a href="mailto:programa.cejoga@iff.edu.br">programa.cejoga@iff.edu.br</a> )
Pegar a pasta de documentos, contendo este regulamento e as fichas de inscrição por modalidade/naipe	Até 19/11/2025	Formato: Analógico (papel) e presencial. Local: sala do setor de Educação Física (mesanino)
Devolução das fichas de inscrição devidamente preenchidas	Até 26/11/2025	Formato: Analógico (papel) e presencial. Local: sala do setor de Educação Física (mesanino)
Inscrição individual para o Pique-bandeira no quintal	Até 10/12/2025	Formato: digital (google forms) Local: link
<b>Sorteio e divulgação dos confrontos, além do cronograma detalhado por dia</b>	Até 02/12/2025	Formato: analógico e digital Local: murais da escola e redes sociais

Maricá, 19 de novembro de 2025.

---

Setor de Educação Física do IFF Maricá  
Coordenação do Programa CEJOGA

Grêmio Estudantil – IFF Maricá

---

Direção Geral – Campus Maricá

