

II JOGCOM 2026

JOGOS COMUNITÁRIOS DO IFF MARICÁ



LEMA: TODA COMUNIDADE DEVE TER UM TERRITÓRIO

TEMA 2026: QUANTO VALE UM TERRITÓRIO?

REGULAMENTO

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º — Os **JOGOS COMUNITÁRIOS DO IFF MARICÁ (JOGCOM)** buscam expressar a ludicidade dos jogos e dos esportes escolares em seus caracteres educativo, cooperativo e competitivo, com base na Política de Educação Física, Esporte e Lazer do Instituto Federal Fluminense. O evento visa despertar, incentivar e consolidar o senso de comunidade no âmbito de nossa comunidade acadêmica, em consonância com o princípio de que toda comunidade precisa ter e defender sua própria terra e seu território.



Art. 2º — O JOGCOM reúne 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 aos estudantes o acesso à prática esportiva, conforme preconiza o 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 e os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos.

§ 4º — Do respeito à cidadania: estimulando o entendimento e a aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e a valorização do companheirismo.

§ 5º — Da humanização: proporcionando aos estudantes a vivência do prazer, da socialização e do respeito às diferenças, por meio da ludicidade esportiva, valorizando-os como sujeitos de toda ação.

§ 6º — Da integração comunitária: estimulando o senso de pertencimento à comunidade acadêmica e buscando integrar todos os seus segmentos, quais sejam: corpo discente; corpo docente; corpo técnico-administrativo; trabalhadores terceirizados; e comunidade externa, incluindo responsáveis, movimentos sociais e instituições locais.

§ 7º — Do compromisso com a preservação ambiental, a segurança e o bem-estar dos trabalhadores e trabalhadoras, da cidade e do campo: estimulando a promoção de uma educação ambiental crítica e incentivando reflexões sobre medidas de defesa coletiva das populações. Busca-se, assim, contribuir para uma formação humana, crítica e ética diante das inovações tecnológicas, estabelecendo relações entre o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia, bem como suas implicações para a educação profissional e tecnológica, avaliando seus impactos no desenvolvimento e na construção da sociedade.

DOS OBJETIVOS

Art. 4º — O JOGCOM tem como objetivo geral:



Parágrafo único — Fortalecer o sentimento de pertencimento à comunidade acadêmica, integrando e promovendo a interação lúdica entre os diversos segmentos e setores que a constituem, a saber: estudantes; servidores e servidoras, incluindo docentes e técnicos-administrativos em educação (TAEs); trabalhadores e trabalhadoras contratados(as); e comunidade externa, incluindo responsáveis, movimentos sociais, entre outros. Para tanto, toma-se como ponto de partida a centralidade do corpo discente na dinâmica escolar.

Art. 5º — O JOGCOM tem como objetivos específicos:

§ 1º — Contribuir para a política institucional de **acesso e permanência estudantil**, fortalecendo o sentimento de pertencimento à comunidade acadêmica e favorecendo a construção de vínculos entre estudantes, servidores e demais sujeitos que constituem o território escolar. Compreende-se que a permanência na instituição não se restringe às condições materiais de acesso à educação, envolvendo também a possibilidade de construir vínculos, participar da vida coletiva e reconhecer-se como parte da comunidade acadêmica.

§ 2º — Desenvolver e aprofundar a Cultura Esportiva (CE) no Campus Maricá, compreendendo-a como parte decisiva da Cultura Corporal produzida historicamente pela humanidade, contribuindo, assim, para uma formação humana crítica e para um desenvolvimento esportivo-cultural adequado às demandas e necessidades locais.

§ 3º — Ampliar o debate acerca da coletividade e de sua necessária organização, seja do ponto de vista esportivo — tático, estratégico e emocional —, seja do ponto de vista político e institucional. Dessa forma, busca-se amadurecer a noção de que somente a organização coletiva pode garantir à juventude brasileira a força necessária para lutar por seus próprios interesses imediatos e históricos, incluindo 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.

§ 4º — Dirimir a rivalidade histórica entre os cursos do Campus, contribuindo para o florescimento de um sentimento de fraternidade e comunidade.

§ 5º — Garantir a participação dos estudantes atendidos pelo NAPNE, inclusive daqueles que, porventura, não se sintam confortáveis para participar do evento. Quando necessário, deverão ser asseguradas condições e espaços adequados às necessidades desse conjunto de



estudantes, contribuindo para a efetivação da inclusão no ambiente escolar.

§ 6º — Ampliar a capacidade criativa do corpo discente, estimulando também sua participação nos preparativos e na organização da festa das torcidas, por meio da produção de 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 acerca da necessária defesa do meio ambiente, da construção civil alinhada à sua preservação e, sobretudo, da defesa e manutenção dos territórios dos povos.

DA ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

Art. 6º - O JOGCOM será realizado em duas fases: a fase classificatória e a fase final. A fase classificatória acontecerá nos dias **7, 14 e 21 de outubro de 2026**, em três quartas-feiras consecutivas, exclusivamente no turno da tarde. A fase final ocorrerá no dia **29 de outubro de 2026**, quinta-feira subsequente ao término da fase classificatória. O formato de disputa das fases classificatórias e final As duas fases serão disputadas no formato de eliminatória simples ou fase de grupos seguida de final, a depender do número de equipes inscritas.

Parágrafo único: O xadrez será a única exceção já que o torneio será decidido até o término da fase classificatória.

Art. 7º - Os jogos contarão com até sete equipes, constituídas por uniões entre turmas, dispostas da seguinte forma:

§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 1B 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 composta por estudantes de todas as turmas dos Cursos Concomitantes e Subsequentes.

Art. 8º- O JOGCOM 2026 terá as seguintes modalidades:

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

§2º— O Pique-bandeira no quintal, modalidade mista e caracterizada como jogo popular, será vivenciado enquanto tal, não fazendo parte do sistema de pontuação do II JOGCOM. A modalidade buscará estimular a ampla participação de todos os segmentos da comunidade acadêmica, e não apenas dos estudantes, enfatizando, de forma ainda mais intensa, a leveza e o espírito de ludicidade próprios das brincadeiras populares. A inscrição será individual, através do link disponibilizado abaixo:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfS0RZo7xy5LKrpTrHITbaE9r0wLubU32BeCpktqFOfbXy6kw/viewform>

§ 3º — Caso seja necessário, serão articuladas, em conjunto com o NAPNE, atividades específicas de caráter cooperativo e/ou competitivo destinadas aos estudantes atendidos e acompanhados pelo Núcleo.

Art. 9º O JOGCOM adotará um sistema composto por sete cores, destinadas à organização da identidade visual de cada uma das sete uniões, a saber: a) **Verde**; b) **Vermelho**; c) **Amarelo**; d) **Azul**; e) **Rosa**; f) **Roxo** e g) **Laranja**.

§ 1º — A cor escolhida deverá acompanhar cada união até o momento da formatura e da



conclusão do respectivo curso técnico integrado, concomitante ou subsequente ao ensino médio. As cores liberadas pelas duas uniões do terceiro ano (U3A e U3B) deverão ser destinadas às duas novas uniões de primeiro ano que ingressarem no ano letivo seguinte. A definição da cor correspondente a cada nova união será realizada por meio de sorteio.

§2º — A cor escolhida por cada equipe deverá ser predominante tanto nos uniformes de jogo quanto nos materiais utilizados por sua torcida organizada.

§3º — Fica autorizada a utilização da cor escolhida pela equipe em combinação com as cores branca e/ou preta.

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 do evento, em **29 de outubro de 2026**, a Comissão Organizadora deverá anunciar a classificação final e, posteriormente, a **UNIÃO CAMPEÃ GERAL do II JOGCOM**.

§ 2º — Em caso de empate na classificação final, será utilizado como critério de desempate o resultado da classificação das torcidas organizadas.

Art. 11º - O quantitativo máximo de estudantes-atletas que poderão ser inscritos por união, em cada modalidade, será o seguinte:



Modalidades	Inscrição geral
Futsal	15 (por naipe)
Tênis de Mesa (individual)	4 (2 de cada naipe, por turma)
Tênis de Mesa (dupla mista)	2 (1 por turma e que obrigatoriamente não tenha se inscrito para o torneio individual.
Xadrez misto (individual)	4 (2 de cada naipe, por turma)
Handebol	15 (por naipe)
Voleibol	15 (por naipe)
Pique-bandeira no quintal	Individual formaremos equipes de 12 (por casa)

DAS TORCIDAS ORGANIZADAS

Art. 12º - Cada torcida organizada (TO) será identificada pela cor escolhida pela respectiva união, por meio de sorteio presencial. Dessa forma, seus materiais e elementos de identificação deverão utilizar e destacar a mesma cor.

Art. 13º — Todas as uniões, por meio de suas respectivas torcidas organizadas, deverão participar do **DESFILÉ DE ABERTURA OFICIAL** do II JOGCOM, com a participação de, no mínimo, **30 (trinta) pessoas por união**. Todas as pessoas participantes deverão estar identificadas com a cor de sua união, seja por meio de alguma peça de vestuário, seja pelo uso ou porte de materiais de identificação, tais como bandeiras, cartazes, faixas, adereços, entre outros.

§ 1º — O Desfile de Abertura Oficial será realizado em duas etapas: a primeira consistirá na **apresentação de cada união**, realizada individualmente; a segunda consistirá no **desfile coletivo das uniões**, após a conclusão de todas as apresentações. A primeira etapa terá início no horário indicado na programação, conforme o **art. 80º** deste Regulamento, obedecendo à seguinte ordem de apresentação:



- a) U1A;
- b) U1B;
- c) U2A;
- d) U2B;
- e) U3A;
- f) U3B;
- g) UCS.

§ 2º — Cada união terá o tempo máximo de **5 (cinco) minutos** para realizar sua apresentação na quadra. Após sua apresentação, deverá dirigir-se ao local previamente determinado pela Comissão Organizadora, onde aguardará o encerramento das apresentações das demais uniões.

§ 3º — Concluídas todas as apresentações, as uniões serão organizadas e perfiladas na mesma ordem estabelecida para as apresentações e realizarão, conjuntamente, **uma volta na quadra**, seguindo o percurso definido pela Comissão Organizadora. Ao final do percurso, cada união deverá ocupar a posição previamente determinada pela Comissão Organizadora.

Art. 14º - Será permitida, durante os dias de realização do evento, incluindo o Desfile de Abertura Oficial, a utilização dos mais variados tipos de instrumentos musicais para a animação e a festa das torcidas, observadas as demais disposições deste Regulamento.

Art. 15º — Fica terminantemente proibida, durante o evento, a utilização de quaisquer materiais explosivos ou incendiários, bem como de materiais ou substâncias que possam interferir, prejudicar ou interromper o andamento das partidas e demais atividades do JOGCOM, tais como líquidos, fumaça, pó ou similares. O descumprimento desta disposição poderá resultar em penalização da respectiva união e dos(as) estudantes diretamente envolvidos(as), sem prejuízo da adoção de outras medidas cabíveis.

Art. 16º - Será constituída a **Comissão de Avaliação das Torcidas Organizadas (CATO)**, responsável pela avaliação das torcidas, conforme os critérios estabelecidos neste Regulamento.



DAS COMISSÕES

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

I - Comissão Organizadora (C.O.)

II- Comissão Disciplinar (COMDIS)

III- Comissão de Avaliação das Torcidas Organizadas (CATO)

Art. 18º - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

I - COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora será formada pelos professores de Educação Física do campus; pela Coordenação do Programa CEJOGA; pelos estudantes bolsistas do Programa CEJOGA; pelo Grêmio Estudantil e pelas Direções do Campus Maricá.

Compete à Comissão Organizadora:

- a. organizar, supervisionar e dirigir os jogos;
- b. fazer cumprir o Regulamento dos Jogos;
- c. designar as autoridades responsáveis pela execução das competições, tais como árbitros, mesários e demais auxiliares;
- d. coordenar os trabalhos das demais comissões;
- e. providenciar a aquisição de materiais e premiações;
- f. ouvir as demandas apresentadas pelos e pelas capitães de cada equipe, considerando suas contribuições para a permanente reelaboração do Regulamento e para o aperfeiçoamento da execução do evento nas próximas edições.

II - COMISSÃO DISCIPLINAR

A Comissão Disciplinar será presidida por um professor de Educação Física do campus e será



constituída pelo Diretor de Ensino; pelo Coordenador do Programa CEJOGA, pelo(a) Coordenador(a) do Curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio; e pelo(a) Coordenador(a) do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio. O presidente da Comissão Disciplinar convocará, no mínimo, um dos demais membros da comissão, preferencialmente aquele que estiver presente no dia ou na ocasião em que ocorrer o fato a ser analisado.

§ 1º — Cabe ao presidente da Comissão Disciplinar convocar os demais membros necessários à sua composição.

§ 2º — Na ausência do presidente, caberá a um dos integrantes da Comissão Organizadora que não esteja envolvido no fato em questão convocar a Comissão Disciplinar.

§ 3º — Os membros convocados para integrar a Comissão Disciplinar não poderão ter tido envolvimento ou participação direta no episódio a ser analisado.

Compete à comissão disciplinar:

- a. apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas relacionadas aos jogos e cometidas durante o transcorrer das competições;
- b. reunir-se quando houver apelação ou quando solicitada pela Comissão Organizadora;
- c. julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou aos princípios da ética desportiva, ocorridas dentro ou fora das competições, desde que relacionadas ao JOGCOM;
- d. elaborar relatório final e encaminhá-lo à Comissão Organizadora.

III – COMISSÃO DE AVALIAÇÃO DAS TORCIDAS ORGANIZADAS

A Comissão de Avaliação das Torcidas Organizadas (CATO) será constituída por sete integrantes, com a seguinte composição: a) um(a) **docente**; b) um(a) **técnico(a)-administrativo(a) em educação** (TAE); c) um(a) **assistente de estudantes**; d) um(a) **trabalhador(a) da limpeza**; e) um(a) **trabalhador(a) da cozinha**; f) um(a) **trabalhador(a) da segurança**; e g) uma **repcionista**.

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



§ 1º — Avaliar as torcidas organizadas de acordo com os seguintes critérios e respectivas pontuações:

- 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 — Cada integrante da comissão deverá preencher uma ficha de avaliação para cada torcida com a pontuação dos critérios indicados acima.

Os integrantes da CATO deverão entregar as fichas preenchidas para a comissão organizadora a fim de classificar as torcidas do primeiro ao sétimo lugar, considerando a pontuação obtida a partir do resultado da soma das avaliações de cada integrante da comissão.

Após a definição da classificação final das torcidas, será aplicado o *sistema geral de pontuação*, conforme estabelecido no art. 10º deste Regulamento.

§ 3º — Em caso de empate na pontuação das torcidas, serão adotados os seguintes critérios de desempate, na ordem de prioridade indicada:

- I — Organização;
- II — Postura;
- III — Presença e assiduidade;
- IV — Musicalidade;
- V — Materiais;
- VI — Uniforme;
- VII — Sorteio.

DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPANTES

Art. 19º - Cada União será representada oficialmente no JOGCOM por uma **dupla de capitães**. A dupla deverá ser composta por uma pessoa de cada turma que integra a união, sendo autorizadas as seguintes formações:

- a) duas meninas, sendo uma representante de cada turma; ou
- b) um menino e uma menina, sendo um(a) representante de cada turma.



Fica, portanto, vedada a formação da dupla de capitães por dois meninos.

§ 1º — As inscrições deverão ser realizadas pela dupla de capitães, mediante a devolução das fichas de inscrição impressas, devidamente preenchidas, por modalidade e naipes. As fichas serão entregues às uniões, dentro de uma pasta, juntamente com este Regulamento, uma para cada dupla de capitães, e deverão ser devolvidas dentro dos prazos estabelecidos neste documento.

§ 2º — A dupla de capitães terá a prerrogativa de representar sua união perante a Comissão Organizadora em questões disciplinares, organizacionais e técnicas, entre outras demandas relacionadas ao JOGCOM, antes, durante e depois da realização do evento.

§ 3º — Cada união poderá indicar duas pessoas para compor a comissão técnica de cada modalidade e naipes.

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

Parágrafo único — Nesta edição do JOGCOM, servidores(as) e trabalhadores(as) contratados(as) somente poderão participar das atividades realizadas no dia **29 de outubro de 2026**, excetuando-se as partidas finais das modalidades esportivas.

DOS TORNEIOS

Art. 21º - As disputas serão realizadas em conformidade com as regras vigentes das respectivas federações internacionais na data de realização do JOGCOM. Considerando, entretanto, os princípios do esporte educacional, poderão ser adotadas flexibilizações e adaptações propostas pela Comissão Organizadora, em conjunto com o corpo de arbitragem e os mesários, desde que previamente discutidas e acordadas com as uniões.

§ 1º — Na ausência da dupla de capitães, os acordos poderão ser estabelecidos com a comissão técnica da respectiva equipe e modalidade/naipes, antes do início da partida.

§ 2º — Na ausência da dupla de capitães e da comissão técnica, os acordos poderão ser estabelecidos com um(a) jogador(a) que represente a respectiva equipe e modalidade/naipes,



antes do início da partida.

Art. 22º — Para participar das partidas, os(as) estudantes-atletas deverão retirar brincos, anéis, colares, relógios, piercings removíveis e quaisquer outros acessórios ou objetos que possam oferecer risco à sua própria integridade física ou à dos demais participantes.

§ 1º — Os(as) estudantes-atletas deverão manter as unhas devidamente cortadas, de modo a evitar riscos de lesão durante a prática esportiva.

§ 2º — Caberá à arbitragem verificar, antes do início da partida e sempre que julgar necessário, o cumprimento das condições de segurança previstas neste artigo, não sendo permitida a participação enquanto permanecer qualquer situação que ofereça risco à integridade dos participantes.

Art. 23º — As partidas do JOGCOM contarão com **súmulas simplificadas**, destinadas ao registro das informações essenciais da partida e à utilização da equipe de arbitragem e da mesa.

Parágrafo único — As súmulas deverão ser preenchidas e utilizadas de acordo com os procedimentos definidos pela Comissão Organizadora, considerando as especificidades de cada modalidade.

Art. 24º — Cada Comissão Técnica poderá solicitar **pedidos de tempo por partida**, observadas as regras específicas da modalidade e as orientações da arbitragem.

Parágrafo único — O pedido de tempo deverá ser solicitado por integrante autorizado da Comissão Técnica e concedido conforme o andamento da partida e as regras estabelecidas pela arbitragem. No caso da ausência de comissão técnica, o capitão ou capitã da equipe será o responsável pelo pedido de tempo.

DA ARBITRAGEM

Art. 25º - A arbitragem das modalidades esportivas do JOGCOM, com exceção do xadrez, ficará a cargo de estudantes do curso de Licenciatura em Educação Física do IFFluminense — Campus Campos Centro.

§ 1º — A participação dos estudantes de Licenciatura em Educação Física na arbitragem constitui também uma oportunidade de formação e aproximação com a atuação profissional,



contribuindo para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e experiências relacionadas à arbitragem e à organização de competições esportivas.

§ 2º — A participação de estudantes de Licenciatura em Educação Física na arbitragem tem, ainda, como finalidade contribuir para a organização, a isenção e o maior rigor técnico na condução das competições, fortalecendo a qualidade e a credibilidade do JOGCOM.

§ 3º — Os(as) árbitros(as), mesários(as) e demais autoridades responsáveis pela condução das competições deverão atuar de acordo com as regras oficiais das respectivas modalidades e com os princípios e objetivos estabelecidos neste Regulamento.

§ 4º — Não será permitida a recusa de qualquer autoridade oficialmente escalada para dirigir ou auxiliar na condução das competições, ressalvadas situações devidamente justificadas e reconhecidas pela Comissão Organizadora.

DOS UNIFORMES

Art. 26º - Cada equipe participante das modalidades coletivas deverá se apresentar nos locais de competição devidamente uniformizada, utilizando calção e camisa iguais ou semelhantes entre os integrantes da equipe, preferencialmente com numeração nas costas. A participação nas partidas será permitida somente com o uso de tênis e meias adequados à prática da modalidade.

Parágrafo único — Nas modalidades individuais, deverão ser observadas as demais regras previstas neste Regulamento, bem como as regras oficiais de cada modalidade.

Art. 27º - Cada União participante será responsável pela confecção, conservação e manutenção dos uniformes de suas equipes e/ou representantes, devendo assegurar que estejam devidamente uniformizados, em conformidade com este Regulamento e com as regras específicas de cada modalidade.

§ 1º — Os uniformes deverão, obrigatoriamente, conter a **logo oficial do JOGCOM**, preferencialmente aplicada na manga da camisa.

§ 2º — Recomenda-se que os membros da Comissão Técnica, incluindo técnicos(as) e/ou integrantes da dupla de capitães, estejam devidamente vestidos durante as competições, utilizando tênis, calça comprida ou bermuda e camisa.

§ 3º — Quando, porventura, uma equipe não possuir uniformes próprios, a Comissão



Organizadora poderá autorizar a utilização de coletes para identificação dos participantes.

§ 4º — Excepcionalmente, a critério da Comissão Organizadora, poderá ser autorizada a participação em uma partida de estudante-atleta cujo uniforme apresente diferenças em relação aos demais integrantes da equipe, tais como tonalidade da cor, frisos ou tarjas, comprimento das mangas, modelo de gola, tipo de tecido ou outros elementos similares, desde que essas diferenças não ofereçam risco aos estudantes-atletas da própria equipe ou da equipe adversária, nem prejudiquem a atuação da arbitragem ou o registro da mesa.

§ 5º — Será permitida a utilização de bermudas por todos os integrantes das Comissões Técnicas durante todo o período de competição.

§ 6º — Será permitida a utilização de numeração diferente pelo(a) mesmo(a) estudante-atleta em partidas distintas.

DA PREMIAÇÃO

Art. 28º - Serão conferidas medalhas às equipes ou estudantes-atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares em cada modalidade e naipes.

§ 1º — No momento da premiação, os participantes deverão estar utilizando o uniforme de competição ou vestimentas que permitam sua identificação como integrantes do IFFluminense.

§ 2º — Receberão a premiação os estudantes e as estudantes inscritos(as) na respectiva modalidade e naipes.

Art. 29º - Serão realizadas fotografias oficiais de cada união no início do desfile de abertura oficial. Essas fotografias serão impressas e passarão a compor o mural de memória do Programa, denominado “**CEJOGA PARA LEMBRAR**”.

§ 1º — A fotografia da união **CAMPEÃ GERAL** será impressa no tamanho A2.

§ 2º — As fotografias das demais uniões serão impressas no tamanho A5.

§ 3º — As sete fotografias deverão ser organizadas conjuntamente e afixadas nas paredes internas do ginásio, de modo a registrar, na própria edificação, a memória e as lembranças da presente edição do JOGCOM.

DAS PENALIDADES



Art. 30º - Um(a) estudante-atleta, técnico(a), membro da Comissão Técnica ou integrante de torcida organizada poderá ser punido(a) conforme as regras oficiais da respectiva modalidade, podendo a penalidade ser agravada mediante julgamento da Comissão Disciplinar do JOGCOM.

§ 1º — Para fins de deliberação, a Comissão Disciplinar deverá considerar, conforme a natureza e as circunstâncias de cada caso, os seguintes documentos normativos:

I — Regulamento do II JOGCOM 2026;

II — Regulamento Disciplinar Discente do IFF Maricá;

III — Código de Ética Desportiva;

IV — Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;

V — Código Disciplinar do COJIF;

VI — Lei nº 8.112/1990;

VII — Estatuto da Criança e do Adolescente — Lei nº 8.069/1990.

§ 2º — As uniões participantes deverão, de modo preventivo, zelar pelo diálogo coletivo e pela conscientização de que o JOGCOM, embora também se constitua como uma competição, tem como objetivo central promover a integração, a socialização e o fortalecimento do senso de comunidade em seu território. Recomenda-se, ainda, a leitura prévia dos documentos normativos supracitados por todos os participantes envolvidos na organização e nas competições.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 31º - A equipe ou estudante-atleta que não comparecer ao local de competição no horário determinado pela tabela oficial será considerada perdedora por W.O., devendo sua ausência ser comunicada à Comissão Disciplinar, para apreciação e julgamento, quando cabível.

Parágrafo único — A tolerância para a aplicação do W.O. será de 5 (cinco) minutos após o horário determinado pela tabela oficial. Esse período poderá ser ampliado pela Comissão Organizadora no momento da competição, em razão de circunstâncias específicas, mas nunca reduzido.



Art. 32º - Qualquer irregularidade ocorrida durante a competição poderá ser denunciada mediante documento formal, escrito pela dupla de capitães ou pelos representantes oficiais da respectiva união e encaminhado por e-mail à Coordenação do CEJOGA — Programa de Formação Humana e Desenvolvimento Esportivo-Cultural do IFF Maricá, pelo endereço cejoga.iffmarica@gmail.com

Parágrafo único — A união terá o prazo de até **15 (quinze) minutos após o término da partida** para registrar formalmente seu protesto, cabendo-lhe apresentar os elementos que fundamentam a denúncia.

Art. 33º — A apresentação de reclamações, recursos ou pedidos de revisão relacionados a uma partida **não interromperá nem alterará a realização das demais partidas previstas na programação**. As questões apresentadas serão analisadas posteriormente pela Comissão Disciplinar, conforme as regras estabelecidas neste Regulamento.

Art. 34º - As uniões participantes do JOGCOM deverão conhecer as regras oficiais de cada modalidade, este Regulamento, o Código de Ética Desportiva, o Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva e o Código Disciplinar do COJIF, submetendo-se, assim, às consequências decorrentes das normas estabelecidas nestes documentos.

Art.35º - A presença de torcidas organizadas de diferentes uniões em um mesmo lado da arquibancada poderá ocorrer e será bem-vinda e incentivada pela Comissão Organizadora. Essa possibilidade deverá sinalizar que, mesmo diante da rivalidade momentânea própria da competição, o senso de comunidade e a ludicidade devem falar mais alto, pois **todos e todas querem poder brincar**. Afinal, **somos todos e todas IFF Maricá**.

Art. 36º - A Comissão Organizadora poderá expedir outros documentos, quando necessários, para complementar ou regulamentar aspectos específicos deste Regulamento.

Art. 37º - Os casos omissos neste Regulamento serão deliberados pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS POR MODALIDADE

FUTSAL



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

§1º - Recomenda-se, para as equipes de futsal, o uso de caneleiras para todos(as) os(as) estudantes-atletas.

Art. 35º — O torneio de futsal poderá acontecer em dois formatos a depender do número de equipes inscritas na modalidade. No caso de sete (07) equipes inscritas, o torneio será disputado em eliminatória simples. Em caso de menos equipes inscritas, o torneio acontecerá em formato de dois (02) grupos na fase classificatória e uma final com o primeiro lugar de cada grupo.

Nos dois formatos, as partidas terão duração de um (01) tempo de quinze (15) minutos cronometrados, sem intervalo, com exceção da final, que terá duração de dois (02) tempos de 10 minutos, com intervalo de 5 minutos.

§ 1º — No formato de eliminatória simples, as partidas da fase quartas de final e semifinal que terminarem empatadas, será realizada uma disputa de três (03) penalidades alternadas. Persistindo o empate após as três (03) cobranças, será realizado sorteio para definir o vencedor da partida.

§ 2º — A final que terminar empatada, será disputada prorrogação de cinco (05) minutos, sem intervalo. Persistindo o empate após a prorrogação, serão cobradas cinco (05) penalidades máximas alternadas, por estudantes-atletas diferentes. Persistindo o empate após as cinco (05) cobranças, serão realizadas cobranças alternadas de uma (01) penalidade máxima por equipe, até que se determine um vencedor.

§ 3º — No formato de grupos, a contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

Vitória - 3 pontos;

Empate - 1 ponto;

Derrota - 0 ponto.

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

§ 4º — Em caso de empate em número de pontos dentro do grupo, os critérios de desempate serão:



- 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.

Art.36º — Ao final do torneio, as equipes serão ranqueadas do primeiro ao sétimo lugar de acordo com o sistema geral de pontuação do JOGCOM.

§ 1º — No formato de eliminatória simples, os 4 primeiros colocados serão definidos de modo que o 3º lugar seja o perdedor do campeão e o 4º lugar o perdedor do vice-campeão. As demais equipes serão ranqueadas entre 5º e 7º lugares, de acordo com os seguintes critérios:

- 1º Maior saldo de gols;
- 2º Maior número de gols marcados;
- 3º Menor número de gols sofridos;
- 4º Menor número de cartões vermelhos;
- 5º Menor número de cartões amarelos;
- 6º Sorteio.

§ 2º — No formato de grupos, os dois (02) primeiros colocados serão o campeão e o vice-campeão. As demais equipes serão ranqueadas entre 3º e 7º lugares, de acordo com os seguintes critérios:

- 1º Maior número de vitórias;
- 2º Maior saldo de gols;



- 3º Maior número de gols marcados;
- 4º Menor número de gols sofridos;
- 5º Menor número de cartões vermelhos;
- 6º Menor número de cartões amarelos;
- 7º Sorteio.

Art.37º — O(A) estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica que acumular três (03) cartões amarelos ou receber um (01) cartão vermelho estará automaticamente suspenso(a) por, no mínimo, uma (01) 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 dois (02) 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 um (01) cartão amarelo e um (01) 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 dois (02) cartões amarelos e receber um (01) cartão amarelo e um (01) cartão vermelho em outra partida, ele cumprirá um (01) jogo de suspensão.

TÊNIS DE MESA

Art. 38º — 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. 39º — As partidas serão de um (01) set vencedor de onze (11) pontos na fase classificatória



da competição.

PARÁGRAFO ÚNICO - A disputa das semifinais e final serão realizadas no formato de dois (02) sets vencedores de onze (11) pontos.

Art. 40º — 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.

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

Art. 41º — O tênis de mesa será disputado em três categorias: **individual feminino, individual masculino e duplas mistas**. Todas as categorias serão disputadas em **duas fases: fase classificatória e fase final**.

Art. 42º — Das inscrições:

§ 1º — Cada união poderá inscrever até **quatro (04) estudantes-atletas** para as disputas individuais, sendo **uma (01) menina e um (01) menino de cada turma que compõe a união**.

§ 2º — Cada união poderá inscrever, ainda, **dois (02) estudantes-atletas para a disputa de duplas mistas**, sendo, preferencialmente, **uma (01) menina de uma das turmas e um (01) menino da outra turma que compõem a união**.

§ 3º — Os(as) estudantes-atletas inscritos(as) para a disputa de duplas mistas **não poderão ser os mesmos estudantes-atletas inscritos nas disputas individuais**.

§ 4º — Dessa forma, cada união poderá inscrever até **seis (06) estudantes-atletas distintos** na modalidade: quatro (04) para as disputas individuais e dois (02) para a disputa de duplas mistas.

Art. 43º — Da forma de disputa do torneio individual:

§1º — O torneio individual será disputado em quatro chaves (A; B; C e D) com três (03) estudantes em cada uma delas. O torneio será disputado no sistema de rodízio simples, classificando-se as(os) quatro (04) primeiros colocados de cada chave para as semifinais, a serem disputadas no dia do torneio de duplas, a saber, dia 21/10/2026.

§2º — Na fase classificatória, a estrutura das chaves será montada por sorteio.

§3º — Nas semifinais, as(os) vencedores de cada grupo se enfrentarão no seguinte formato:



Semi 1: 1º lugar Chave A X 1º lugar Chave B

Semi 2: 1º lugar Chave C X 1º lugar Chave D

§4º — O ranqueamento 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 - Melhor segundo lugar da fase classificatória

6º - Segundo melhor segundo lugar da fase classificatória

7º - Terceiro melhor segundo lugar da fase classificatória

Art. 44º — Da forma de disputa do torneio de duplas mistas:

§1º — O torneio de duplas mistas será disputado em fase classificatória com duas (02) chaves (A e B), com os primeiros e segundos lugares de cada chave se classificando para as semifinais no formato de cruzamento olímpico, isto é, os primeiros lugares jogarão contra os últimos lugares, no caso, as duplas que ficarem nos segundos lugares de cada chave.

§2º — Nas semifinais, as(os) classificadas(os) de cada grupo se enfrentarão no seguinte formato:

Semi 1: 1º lugar da Chave A X 2º lugar da Chave B

Semi 2: 1º lugar da Chave B X 2º lugar da Chave A

§3º — A organização dos grupos será feita por sorteio, em dia a ser definido e divulgado pela comissão organizadora.

§4º — O ranqueamento 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 - Melhor terceiro lugar da fase classificatória

6º - Segundo melhor terceiro lugar da fase classificatória

7º - Último lugar da fase classificatória

Art. 45º — 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 (individual ou dupla).

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 conjunção 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 — O torneio de handebol poderá acontecer em dois formatos a depender do número de equipes inscritas na modalidade. No caso de sete (07) equipes inscritas, o torneio será disputado em eliminatória simples. Em caso de menos equipes inscritas, o torneio acontecerá em formato de dois (02) grupos na fase classificatória e uma final com o primeiro lugar de cada grupo.

Nos dois formatos, as partidas terão duração de um (01) tempo de quinze (15) minutos cronometrados, sem intervalo, com exceção da final, que terá duração de dois (02) tempos de 10 minutos, com intervalo de 5 minutos.



§ 1º — No formato de eliminatória simples, as partidas da fase quartas de final e semifinal que terminarem empatadas, será realizada uma disputa de três (03) cobranças alternadas de tiros de sete (07) metros. Persistindo o empate após as três (03) cobranças, será realizado sorteio para definir o vencedor da partida.

§ 2º — A final que terminar empatada, será disputada prorrogação de cinco (05) minutos, sem intervalo. Persistindo o empate após a prorrogação, serão cobrados cinco (05) tiros de sete (07) metros de maneira alternada. Persistindo o empate após as cinco (05) cobranças, serão realizadas cobranças alternadas de um (01) tiro de sete (07) metros por equipe, até que se determine um vencedor.

§ 3º — No formato de grupos, a contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

Vitória - 3 pontos;

Empate - 1 ponto;

Derrota - 0 ponto.

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

§ 4º — Em caso de empate em número de pontos dentro do grupo, os critérios de desempate serão:

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 Sorteio

Art. 60º — Ao final do torneio, as equipes serão ranqueadas do primeiro ao sétimo lugar de acordo com o sistema geral de pontuação do JOGCOM.

§ 1º — No formato de eliminatória simples, os 4 primeiros colocados serão definidos de modo que o 3º lugar seja o perdedor do campeão e o 4º lugar o perdedor do vice-campeão. As demais equipes serão ranqueadas entre 5º e 7º lugares, de acordo com os seguintes critérios:

1º Maior saldo de gols;



2º Maior número de gols marcados;

3º Menor número de gols sofridos;

4º Sorteio.

§ 2º — No formato de grupos, os dois (02) primeiros colocados serão o campeão e o vice-campeão. As demais equipes serão ranqueadas entre 3º e 7º lugares, de acordo com os seguintes critérios:

1º Maior número de vitórias;

2º Maior saldo de gols;

3º Maior número de gols marcados;

4º Menor número de gols sofridos;

5º Sorteio.

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. 62º — Estudante-atleta que for punido(a) com cartão vermelho de forma direta e posteriormente receber o cartão azul, ficará suspenso por pelo menos um (01) jogo, independente de julgamento.

§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.

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).

Art. 65º — Na fase classificatória, as partidas serão disputadas em **um (01) set vencedor de quinze (15) pontos**. Caso o placar alcance **14 a 14**, a partida prosseguirá até que uma das equipes atinja **vinte e um (21) pontos**, sendo encerrada obrigatoriamente nesse limite, **independentemente da diferença de pontos entre as equipes**.

§1º — Na fase final, as partidas serão disputadas em **dois (02) sets vencedores de vinte e cinco (25) pontos**. Em caso de empate em **um (01) set a um (01)**, será disputado um **terceiro set de quinze (15) pontos**.

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;
- 4º Sorteio.

Entre três ou mais equipes

- 1º Número de vitórias;
- 2º Pontos average;
- 3º 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) capitã(o) 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. 70º — 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.71º — 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.72º — 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.

§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.73º — 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.

CONCURSO DE REDAÇÃO “ESTUDANTE-ATLETA REDAÇA”

Art.74º — O concurso de redação “Estudante-atleta Redaça” é parte da estrutura competitiva do JOGCOM, respeitando o *sistema geral de pontuação*, supracitado no Art.10º deste regulamento.

Art.75º — Os parâmetros de correção seguirão os mesmos do INEP, utilizados para a correção da redação do ENEM. Portanto, as notas serão atribuídas entre 0 e 1000 pontos. A ordem de classificação final será definida a partir do ranqueamento dos e das inscritas em ordem decrescente a partir da maior nota, que será o primeiro lugar e campeão ou campeã do concurso.

Art.76º — O JOGCOM possui um lema permanente e um tema que será escolhido anualmente, respeitando uma relação indissociável com o conteúdo do lema, a saber: “TODA COMUNIDADE DEVE TER SEU TERRITÓRIO!”. O concurso de redação, portanto, será organizado a partir desta estrutura temática anual do JOGCOM. Sendo assim, o tema do concurso de redação deste ano será homônimo ao tema do II JOGCOM 2026: “QUANTO VALE UM TERRITÓRIO?”



Art.77º — Cada união deverá inscrever apenas uma pessoa para o concurso.

Art.78º — A data do concurso será dia 14/10/2026, quarta-feira, segundo dia do II JOGCOM 2026. O local de realização do concurso será a sala 12 do pavilhão de salas do Campus Maricá. O tempo de duração do concurso será de 90 minutos, com início às 13:30 e encerramento às 15:00. Atrasos serão tolerados até quinze (15) minutos depois do horário previsto para o início do concurso. O resultado final será divulgado no 29/10/2026, último dia de evento.

Art.79º — Cada estudante participante deverá levar seu próprio material: caneta esferográfica preta ou azul, lápis, borracha e apontador, caso necessário. O rascunho e a folha oficial serão entregues pela Comissão Organizadora do II JOGCOM 2026, cada uma contendo trinta (30) linhas cada.

Art.80º — A programação do II JOGCOM 2026 está disposta na tabela abaixo.



PROGRAMAÇÃO II JOGCOM 2026

DIA	07/10	14/10	21/10	29/10
HORA				
8h às 9h	AULA	AULA	AULA	JOGO SERV. E TRAB.
9h às 10h30	AULA	AULA	AULA	JOGO EGR. E CONV.
10h30 às 11h30	ABERTURA OFICIAL	AULA	AULA	PIQ-BAND NO QUINTAL
11h30 às 12h30	ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO
12h30 às 13h	DESFILE EQUIPES	ALMOÇO	ALMOÇO	APRESENTAÇÃO TEATRO
13h às 14h30	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN) REDAÇÃO (SALA 12)	VÔLEI (QDR) TDM DPL (MZN) XADREZ (REF)	FINAL TDM FEM FINAL TDM MASC FINAL TDM DUPLA
14h30 às 16h	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN) REDAÇÃO (SALA 12)	VÔLEI (QDR) TDM DPL (MZN) XADREZ (REF)	FINAL FUTSAL FEM FINAL FUTSAL MASC
16h às 17h30	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) TDM DPL (MZN) XADREZ (REF)	FINAL HAND MASC FINAL HAND FEM
17h30 às 19h	FUTSAL (QDR) TDM (MZN)	HAND (QDR) TDM (MZN)	VÔLEI (QDR) TDM DPL (MZN) XADREZ (REF)	FINAL VÔLEI MASC FINAL VÔLEI FEM
19h às 20h	X	X	X	PREMIAÇÃO MODALIDADES
20h às 20h30	X	X	X	PREMIAÇÃO GERAL
20h30	X	X	X	ENCERRAMENTO



CRONOGRAMA DE PRAZOS

Escolher e formalizar a dupla de capitães junto à Comissão Organizadora, conforme Art. 19º deste regulamento.	15/09/2026	Formato: whatsapp
Reunião com o conselho de capitães e bolsistas para finalizar regulamento	18/09/2026 às 9h	Campus
Reunião geral com os estudantes	18/09/2026 às 11h30	Auditório
Entregar a pasta de documentos, contendo este regulamento e as fichas de inscrição por modalidade/naipe para os capitães de cada União	Até 23/09/2026	Formato: Analógico (papel) e presencial. Local: sala do setor de Educação Física (ginásio)
Devolução das fichas de inscrição devidamente preenchidas	Até 30/09/2026	Formato: Analógico (papel) e presencial. Local: sala do setor de Educação Física (ginásio)
Inscrição individual para o Pique-bandeira no quintal	Até 07/10/2026	Formato: digital (google forms) Local: link
Sorteio e divulgação dos confrontos, além do cronograma detalhado por dia	Até 06/10/2026	Formato: analógico e digital Local: murais da escola e redes sociais
Dia 1 II JOGCOM	07/10/2026 (quarta-feira)	Ginásio
Dia 2 II JOGCOM	14/10/2026 (quarta-feira)	Ginásio
Dia 3 II JOGCOM	21/10/2026 (quarta-feira)	Ginásio
Finais II JOGCOM	29/10/2026 (quinta-feira)	Ginásio

Maricá, 21 de setembro de 2026.

Setor de Educação Física do IFF Maricá
Coordenação do Programa CEJOGA

Grêmio Estudantil – IFF Maricá

Direção Geral – Campus Maricá

