

# I INTERSERVI UNIRG

DOM  
**13**  
OUT

DOM  
**20**  
OUT

DOM  
**27**  
OUT

**LOCAL:** Gurupi-TO



# **I INTERSERVI UNIRG**

## **REGULAMENTO GERAL**

### **1º JOGOS DOS SERVIDORES DA UNIRG**

### **INTERSERVI UNIRG**

## APRESENTAÇÃO

Bem-vindos ao 1º INTERSERVI UNIRG (1º Jogos entre servidores da UNIRG- Universidade de Gurupi). Neste regulamento, estabelecemos as diretrizes para promover uma competição ativa e saudável entre os servidores desta prestigiosa instituição.

O objetivo principal dos Jogos é proporcionar através das práticas esportivas momentos de interação e pratica de atividades saudáveis entre todos os servidores da UnirG, por meio das mais diversas modalidades.

Após aplicação de uma pesquisa de opinião via link, tendo por pretensão conhecer os anseios das modalidades esportivas mais desejadas pelos servidores é que chegamos a oferta das modalidades aqui descritas. **(Perguntas e resultados no Anexo I).**

O Conexão RH em parceria com a Associação dos Servidores Técnico - Administrativos – AsaunirG e Curso de Educação Física propõe-se ao encorajamento dos participantes que se comprometerem a participar das modalidades, buscando melhorar a qualidade de vida dos servidores através da pratica de atividades físicas e desportivas.

Os Jogos visam não apenas impulsionar a motivação e o espírito de equipe, mas também criar hábitos duradouros que contribuam para um ambiente de trabalho mais saudável e produtivo. Juntos, vamos embarcar nessa jornada de transformação pessoal e, aproveitando os benefícios de um estilo de vida ativo, saudável e inspirando uns aos outros a alcançar nossos objetivos.

## **REGULAMENTO GERAL**

### **CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1º - O 1 INTERSERVI UNIRG (Jogos dos Servidores da Universidade UNIRG) serão promovidos pela Equipe do Programa de Qualidade de Vida -Viva Com Saúde da Fundação UNIRG, em parceria com a ASAUNIRG, Curso de Educação Física e o Curso de Fisioterapia da UNIRG. A competição envolverá todo o funcionalismo público da UNIRG-Universidade Regional de Gurupi desde Gestores, Servidores Técnicos Administrativos, Professores, e pessoas que comprovadamente tenham vínculo de colaborador com instituição, como por exemplo: estagiários e preceptores.

Art. 2º - Os Jogos dos Servidores da UNIRG - 1 INTERSERVI UNIRG, têm por finalidade promover o intercâmbio social e esportivo, oportunizando a prática de várias modalidades desportivas, com o intuito de despertar hábitos saudáveis e momentos de descontração e lazer.

Art. 3º - Os Jogos dos Servidores da UNIRG - INTERSERVI UNIRG, serão disputados nas seguintes modalidades, conforme a tabela abaixo:

## MODALIDADES OFERECIDAS

Competições esportivas valendo premiações:

DATA	MODALIDADES	NIPE	PREMIAÇÃO	HORA	LOCAL
13/10	BEACH TÊNIS	Dupla (mista)	Troféu individual para o Campeã, vice e terceiro colocado		TÔNA AREIA
	CORRIDA 5KM	Masculino e Feminino Por faixa etária 18 – 33; 34 – 49; 50 acima	Troféu individual para o Campeã, vice e terceiro colocado		
	VOLEI	Dupla masculina e feminina	Troféu individual para o Campeã, vice e terceiro colocado		
	VOLEI	Quarteto misto	Troféu individual para o Campeã, vice e terceiro colocado		
20/10	FUTSAL	Masculino 9 jogadores por equipe	Medalha individual para cada atleta+ um troféu por equipe para as três melhores equipes classificadas		AGAB
	TÊNIS DE MESA	Individual masculino e feminino	Troféu individual para cada, Campeã, vice e terceiro colocado		
	TRUCO	Livre Dupla	Troféu individual para cada, Campeã, vice e terceiro colocado		
	SINUCA	Dupla Livre	Troféu individual para cada, Campeã, vice e terceiro colocado		

	XADREZ	Livre Individual	Troféu individual para cada, Campeã, vice e terceiro colocado		
--	--------	------------------	---	--	--

### MODALIDADES PARA ATIVIDADES EXTRAS

MODALIDADE	DATA, HORA E LOCAL
CAMINHADA 3 KM	Medalha de participação para todos os inscritos(participantes).
PEDALADA 15KM	
ZUMBA	

Art. 4º – Cada modalidade só será realizada se houver no mínimo 03 equipes inscritas.

Art.5º As equipes inscritas aderem, incondicionalmente, ao Regulamento da Competição e às Regras Oficiais específicas de cada modalidade em disputa, como prévia e imperiosa condição de participação no evento, assumindo total responsabilidade pelas informações prestadas no ato da inscrição.

## CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO E DIREÇÃO DA COMPETIÇÃO

Art.6º - A organização e direção da competição caberá única e exclusivamente ao **Comitê Organizador** indicado pela Equipe do Programa de Qualidade de Vida-Viva Com Saúde da Fundação UNIRG, que fará cumprir e observar as normas deste Regulamento, e as regras adotadas por cada Regulamento Técnico (em Anexo), bem como as leis desportivas em geral.

Art. 7º - Caberá a equipe Organizadora

a) Direcionar e orientar o evento, bem como tomar as decisões finais; supervisionar e orientar o Congresso Técnico e suas respectivas sessões e os cerimoniais de abertura e encerramento;

b) Fazer cumprir na sua íntegra o conjunto de disposições que regem o 1 Jogos INTERSERVI UNIRG, contidos no Regulamento Geral e específicos de cada modalidade;

c) Adotar todas as providências de ordens técnicas necessárias à sua realização;

- d) Elaborar o regulamento e fichas de inscrição e repassar às equipes participantes.
- e) Prestar assistência à Comissão Disciplinar quanto às ocorrências durante os jogos;
- f) Providenciar o pagamento da taxa de arbitragem aos árbitros e staffs que atuarão na referida competição;
- g) Providenciar os troféus e medalhas para premiação na referida competição;
- h) Convidar e encaminhar o regulamento e as fichas de inscrição para as entidades, secretarias e órgãos públicos para participarem da competição;
- i) Providenciar a divulgação do evento através de rádio, jornal, TV e mídias sociais;
- j) Adiar ou antecipar os jogos quando necessário;
- k) Homologar ou não os resultados das partidas, após tomar conhecimento dos relatórios dos árbitros e representantes juntamente com a coordenação dos jogos geral e comissão disciplinar;
- l) Providenciar, estabelecer parcerias e identificar os locais para realização dos jogos;
- m) Adotar todas as providências de ordens técnicas necessárias para realização da competição;
- n) Acompanhar as equipes de arbitragem na realização da competição e verificar o desempenho das mesmas;
- o) Providenciar o material esportivo a ser utilizado na competição;
- p) Providenciar o material para a premiação nas diferentes modalidades.

### **CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES**

Art. 8º - As inscrições para participação deverão ser confirmadas através de preenchimento do formulário próprio da competição que será disponibilizada via link pela Equipe do Programa de Qualidade de Vida-Viva Com Saúde da Fundação UNIRG.

Art. 9º. As inscrições serão gratuitas e serão realizadas no período de 10/09/2024 a 16/09/2024 no link a seguir: <https://forms.gle/Mjr3meaw2P5qoZ8fA>

Art. 10º - As inscrições e regularização de atletas serão de inteira responsabilidade das equipes participantes e deverão ser assinadas e carimbadas pelo Comitê Organizador do torneio.

§ 1º - O atleta poderá ser inscrito numa modalidade coletiva e nas modalidades individuais que desejar, sendo que são de inteira responsabilidade do mesmo se houver conflito de horários.

§ 2º - Inscrições irregulares implicam em eliminação da equipe;

Art. 11º Os participantes das equipes deverão **comparecer dia 04/10/2024 às 8h, no auditório do Centro Administrativo para participarem da abertura do projeto e realizarem a avaliação física inicial. A participação dos inscritos no evento de abertura é obrigatória** a fim de dar uma maior oportunidade de sucesso em seus resultados.

Na ocasião **será entregue as camisetas** de todos os inscritos.

## **DURAÇÃO**

A duração do projeto será de três finais de semana.

Início: 13/10/2024

Encerramento: 27/10/2024

## REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

### REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL MASC E FEM

1. A competição de Futsal será realizada de acordo com este regulamento, sendo disputada tanto no Nipe Masculino quanto no Feminino.
2. Cada equipe poderá inscrever no máximo 09 (nove) atletas para a competição.
3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos e com intervalo de 05 (cinco) minutos.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Derrota	0 ponto

- 4.1. O uniforme de cada atleta constará:
  - Camisas numeradas; (Colete)
  - Calção;
  - Meias de cano longo;
  - Caneleiras;
  - Tênis sem trava;
- 4.2. Quanto a utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de corcontrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha;
- 4.3. Os(as) atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no regulamento geral serão impedidos de participar;
- 4.4. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas.
5. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas documentações à equipe de arbitragem.

- 5.1. **NÃO** será permitido participar com documentos não oficiais especificados no regulamento geral.
6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **01x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

<b>Ausência (WxO)</b>	
Futsal	01x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico e auxiliar, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
8. O aquecimento deverá ser feito fora da quadra antes do horário estipulado para a partida, pois não haverá aquecimento em quadra.
9. No caso de empate notempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:
- 9.1. Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- 9.2. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executados da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
10. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas equipes));
  - Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos do grupo na fase;
  - Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
  - Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;
  - Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;

- f) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas da fase;
- g) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas da fase;
- h) Sorteio.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipes, o(a) atleta que for expulso ou receber **03 (tres)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.

11.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;

11.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;

11.3. O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (tres) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo;

11.4. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independe de comunicação por parte da CO, sendo de responsabilidade exclusiva das atléticas disputantes da competição;

11.5. Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão só será considerada cumprida se a equipe que não compareceu for a adversária;

11.6. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pela comissão organizadora, após análise de recurso, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;

11.7. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente ocorrente na mesma competição, evento.

12. A participação de atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de relatório encaminhado para a Comissão Organizadora para as providências cabíveis.
  - 12.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
  - 12.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO MISTO**

1. A disputa de Truco no 1 INTERSERVI será no formato Truco Mineiro;
2. Cada equipe participante poderá inscrever 1 (uma) dupla;
3. O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas;
4. O jogo é composto por um baralho sendo que o coringa e as cartas 4(espadas, copas, ouros),5,6,7(espadas, paus), 8, 9, e 10 não são utilizadas;
5. As ordens das cartas da menor para maior são: Q, J, K, A, 2, 3;
6. As manilhas são: 7 de Ouros, Ás de Espadas, 7 de Copas, 4 de Paus (zape);
7. A mão pode ter 3 rodadas. O jogador que jogar a carta mais alta vence a rodada, e a dupla que conseguir vencer duas rodadas leva a mão. Em caso de empate na segunda ou terceira rodada, a dupla que tiver ganho a primeira rodada leva a mão. Em caso de empate na primeira rodada, o jogador que estiver a direita do que empatou a rodada deve iniciar a próxima rodada sendo a mesma que definirá a mão. Se todas as rodadas empataram, nenhuma das duplas ganha ponto e uma nova mão se inicia;
8. Cada jogador recebe três cartas por mão. Após a distribuição das cartas. Inicia-se uma mão, valendo 1 ponto. As mãos são feitas sucessivamente, até que uma das duplas cheguem a 12 pontos. A mão de 11 já começa valendo 3 pontos. Na mão de ferro, o jogo é jogado da mesma forma, porém os jogadores não podem ver as suas cartas ("no escuro");
9. Na sua vez antes de jogar, cada jogador pode pedir truco. Se fizer isso, a dupla adversária deve decidir se vai aceitar, fugir ou pedir 6. Se eles aceitarem, a mão passa a valer 3 e

continua normalmente. Se fugirem, a dupla que pediu o truco vence e ganha o valor da mão atual. Se a dupla adversária pedir 6, a dupla que pediu o truco deve decidir se vai aceitar, fugir ou pedir 9, e assim por diante até a mão valer 12 pontos.

### REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI DE PRAIA 2x2 MASC E FEM

1. A competição de Vôlei de Praia dupla será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever 1 dupla no Masculino e 1 dupla no Feminino.
3. Troca de quadra:

Jogos	Troca de Quadra
Melhor de 03 sets de 21 pontos, com exceção do tiebreak – set de desempate que será de 15 pontos.	Somatória de 7 pontos, com exceção do 3º set de desempate, que a troca ocorre a cada 5 pontos.

1. As equipes deverão ter 01 (um) uniforme de jogo, devendo ser numeradas, obedecendo ao descrito no regulamento geral. Entendam-se como uniformes:
  - 1.1. MASCULINO: Bermudas ou calções e camisetas ou camisas com cores iguais.
  - 1.2. FEMININO: Sukinis / maiôs / Calça leg / bermuda / camisetas e ou tops com cores iguais.
2. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada
3. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parcial de 21x00 por set. Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para 1º jogo da rodada, ficando os demais no horário programado a tabela. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo W.O, atribuindo-se derrota a ambas as equipes

Ausência (WxO)		
Vôlei de Praia	2 x 0	21 x 00

4. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo.
5. Sistema de disputa:
  - 5.1. Classificatória com melhor de 03 sets de 21 pontos
  - 5.2. Em caso de empate nos dois primeiros sets o tie brack será de 15 pontos
6. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

<b>Pontuação</b>	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	0 (zero) pontos

7. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 12 Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - 13 Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
8. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
  - 12 Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - 13 Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
9. Sorteio.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI 4x4 MISTO**

1. A competição de Vôlei de Praia mista será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever 1 quarteto Misto + 2 reservas, sendo 1 masc e 1 fem. Porém é obrigatório estar em quadra sempre uma dupla masculina juntamente com uma dupla feminina.
3. Não haverá limite de trocas durante os sets.
4. Troca de quadra:

Jogos	Troca de Quadra
Melhor de 03 sets de 21 pontos, com exceção do tiebreak – set de desempate que será de 15 pontos.	Somatória de 7 pontos, com exceção do 3º set de desempate, que a troca ocorre a cada 5 pontos.

- a) MASCULINO: Bermudas ou calções e camisetas ou camisas com cores iguais.
- b) FEMININO: Sukinis / maiôs / Calça leg / bermuda / camisetas e ou tops com cores iguais.

1. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada
2. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parcial de 15x00 por set. Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para 1º jogo da rodada, ficando os demais no horário programado a tabela. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo W.O, atribuindo-se derrota a ambas as equipes

Ausência (WxO)		
Vôlei de Praia	2 x 0	21 x 00

1. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo.
2. Sistema de disputa:
  - a. Classificatória com melhor de 03 sets de 21 pontos
  - b. Em caso de empate nos dois primeiros sets o tie brack será de 15 pontos
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	0 (zero) pontos

4. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
5. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
  12. Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

13. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  14. Sorteio.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

### **REGULAMENTO DO BEACH TENNIS MISTO**

Cada equipe poderá inscrever no mínimo 2 (dois) atletas sendo 1 homem e 1 mulher.

1. A inscrição deverá ser feita por equipe.
2. Será permitido o uso de raquetes individuais.
3. Forma de disputa: A forma de disputa em um set único de melhor de 6 games.
4. Critérios de desempate (caso seja fase de grupos): No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem: Empate entre 2 duplas:
  - a) Confronto direto.
5. Empate entre 3 duplas ou mais:
  - a) Saldo de sets;
  - b) Saldo dos games;
  - c) Sorteio
6. Regras: Todas as etapas obrigatoriamente obedecerão às regras vigentes da ITF e CBT. [http://cbt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis\\_628e7be12eb9d\\_25-052022\\_15-56-33.pdf](http://cbt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_628e7be12eb9d_25-052022_15-56-33.pdf)

## REGULAMENTO DA SINUCA

1. Cada equipe poderá inscrever 1 dupla.
2. O jogo começa com uma bola branca e quinze bolas numeradas.
3. Será disputado em duplas.
4. A dupla que encaçapar a primeira bola do jogo deverá seguir encaçapando às bolas da mesma família, ou par ou ímpar, depende de qual cair primeiro (com exceção da bola-1). Só depois de ter encaçapado todas as bolas, que deverá ser encaçapada a bola 1. A primeira dupla que encaçapar a bola-1 ganha o jogo.
5. Tacada Inicial:
  - 5.1. As bolas são colocadas em formação triangular.
  - 5.2. O jogo começa com a bola branca em frente ao triângulo.
  - 5.3. Qualquer bola pode ser a primeira a ser tocada.
6. Um jogador continua a dar tacadas até cometer uma falta ou falhar. Falhar não é falta, mas com uma falha o jogador passa a vez para o seu oponente.
7. Apenas quando todas as bolas forem encaçapadas a Bola-1 pode ser encaçapada.
8. Faltas:
  - 8.1. Se a bola branca não atingir uma bola do grupo do jogador primeiro.
  - 8.2. Se a bola branca for encaçapada.
  - 8.3. A bola branca “pular” qualquer uma das demais.
  - 8.4. Se houver uma falta, o próximo jogador desce a bola de menor numeração de seu grupo.
9. Falta dupla:
  - 9.1. Tocar diretamente o bolão na bola do adversário;
  - 9.2. Tocando na tabela antes de tocar na bola do adversário não é considerada falta dupla, apenas falta.
10. Perder o jogo:
  - 10.1. Um jogador perde a partida quando o Ás é encaçapado.
  - 10.2. Nem todas as bolas de seu grupo estiverem encaçapadas.
  - 10.3. A tacada for uma falta.

11. Cada jogador terá 1 minuto para realizar a sua jogada, após esse tempo sua vez passará e o próximo jogador desce a bola de menor numeração e assim segue para todos as jogadas.
12. Não será permitido ajuda a qualquer participante que estiver em jogo, seja de técnico, representante de turma, torcida, etc. Será passível de punição e até de desclassificação, ficando a decisão para a Comissão Organizadora.

É proibido os atletas subirem na mesa, sendo passível de punição.

a Comissão Organizadora.

## **REGULAMENTO TENIS DE MESA**

Art. 1. As competições de Tênis de Mesa dos Jogos dos Servidores da UNIRG, serão realizadas de acordo com as Regras Nacionais da CBTM e os Regulamentos salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2. Cada servidor poderá se inscrever de forma individual nesta modalidade na categoria Masculina e na Feminina.

Duração das partidas:

a) A partida será realizada em sets, seguindo a regra da melhor de 3. Ou seja, o atleta que vencer os primeiros dois sets ganhará a partida;

b) Pontuação: Um set será vencido pelo jogador que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos os jogadores completem 10 pontos, então o set será vencido pelo primeiro jogador que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

Art. 3. Para a classificação dos atletas, será observada a seguinte pontuação: VITÓRIA 03 pontos DERROTA Derrota (00 pontos) ou derrota por WxO.

Art. 4. Proibições: Não serão permitidos uniformes que mencionem qualquer apoio político; Não será permitido jogar com brincos grandes, colar, relógio, pulseira e/ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos servidores- atletas.

Art. 5. O atleta deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 15 minutos para o início do evento. Para ter condição de participação, antes do início do jogo.

Art. 6. Em caso do não comparecimento de um atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos (APENAS NA PRIMEIRA PARTIDA) será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor do atleta presente, à qual será declarado vencedor pelo placar de 2x0.

Gurupi – TO 09 de setembro de 2024.

## ANEXO I

# RESULTADO PESQUISA DAS MODALIDADES ESPORTIVAS PREFERIDAS DOS SERVIDORES UNIRG

60 respostas

 [Ver no app Planilhas](#) 

Não está aceitando respostas

### Mensagem para os participantes

Este formulário não aceita mais respostas

Resumo

Pergunta

Individual

### Escolha as da sua preferência!

 Copiar

60 respostas

