

REGULAMENTO TÉCNICO DOS JOGOS DE INTEGRAÇÃO 2026

1 – REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL SOCIETY

Art. 1 – O torneio de futebol society, categorias livre e master (atletas nascidos até 31/12/1986), será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Futebol Association (FIFA), com as alterações determinadas pelo que dispuser o presente Regulamento.

Art. 2 – Não há impedimentos.

Art. 3 – A barreira é feita com à distância de 7 metros.

Art. 4 – A cobrança de lateral é feita com as mãos, assim como o tiro de meta o qual deverá ser cobrado com as mãos, pelo goleiro.

Art. 5 – As partidas terão a duração de 40 minutos, divididos em dois períodos de 20 minutos, sem intervalo entre os dois períodos.

Art. 6 – As equipes serão de 7 jogadores, um dos quais é o goleiro.

Art. 7 – Todos os atletas deverão assinar a súmula para participar da partida, podendo a mesma ser assinada durante o transcorrer da partida.

§ Único – Não haverá limites para substituições, podendo o atleta que for substituído retornar ao jogo.

Art. 8 – O jogo não se iniciará se uma das equipes não estiver em campo com o número de jogadores determinado a sua modalidade prontos para jogar. Após 15 minutos da hora prevista para o início, a equipe faltosa perderá o jogo por 1x0.

Art. 9 – Se, durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe for inferior ao determinado a sua modalidade, a partida será encerrada e a equipe faltosa perderá o jogo.

Art. 10 – Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 1x0.

Art. 11 – As faltas de campo serão punidas das seguintes formas:

A) Cartão amarelo – O jogador fica afastado do jogo por 5 minutos, sem direito a substituição.

B) Cartão vermelho – O jogador é expulso da partida e não pode ser substituído.

§ Único – O retomo do atleta advertido com cartão amarelo só se efetuará com a autorização da mesa, que ficará encarregada de cronometrar os 5 minutos.

Art. 12 – O atleta expulso de uma partida terá que cumprir suspensão automática de uma partida, independentemente da fase.

Art. 13 – Sobre o uniforme, o goleiro pode jogar de agasalho completo (macacão), de cor diferente do uniforme dos demais jogadores e da arbitragem. O calçado é a chuteira de cravos de borracha ou a chuteira apropriada para futebol society, não podendo ser utilizado pelo jogador chuteira de tarracha ou jogar descalço.

Art. 14 – A bola será a mesma do futebol de campo oficial, sendo a sua marca determinada pela Coordenação Técnica.

Art. 15 – A equipe vencedora de cada partida receberá 3 pontos. Em caso de empate, cada equipe receberá 1 ponto.

Art. 16 – Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes na fase classificatória ou fase única, o critério de desempate segue esta ordem:

A) Maior número de vitórias

B) Maior saldo de gols;

C) Confronto direto;

D) Gols pró;

E) Menor número de cartões (vermelhos e amarelos);

F) Sorteio;

§ 1º – Havendo empate entre mais de duas equipes, o item “C” não será considerado;

§ 2º – Para efeito do critério de desempate do item “E” será respeitada a seguinte tabela: 01 (um) cartão vermelho equivale a 3 cartões amarelos.

Art. 17 – Em se tratando de disputa eliminatória, em caso de empate no tempo normal, a decisão será por pênaltis, cobrando-se uma série de 5 pênaltis, alternadamente por atletas de equipes diferentes, e persistindo o empate, serão batidos, alternadamente, tantos pênaltis quantos forem necessários para indicar o vencedor.

Art. 18 – Cada equipe do Society Livre/Master poderá inscrever até 12 atletas, sendo que 04 deles poderão ser empregados CAIXA, porém não necessariamente associado ou dependente.

Art. 19 – Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos.

2 – REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL MISTO

Art. 1 – O campeonato de voleibol misto será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de VolleyBall (FIVB), adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2 – Cada Equipe poderá inscrever até 10 atletas, sendo que 04 deles poderão ser empregados

Caixa, não necessariamente associado ou dependente.

Art. 3 – Os times deverão permanecer durante toda a partida com pelo menos 2 jogadores(as) do sexo oposto dentro de quadra.

Art. 4 – Todos os jogos serão disputados em 3 sets, sendo declarada vencedora a equipe que vencer 2 sets.

Art. 5 – Os sets serão disputados em 25 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 15 pontos), necessário diferença de dois pontos para vencer em qualquer um dos sets.

Art. 6 – Todo atleta desqualificado de uma partida cumprirá suspensão automática de uma partida.

Art. 7 – Vitória 2x0 = 3 pontos, vitória 2x1 2 pontos, derrota 1 ponto, wo 0 ponto

Art. 8 – Havendo empate em número de pontos ganhos entre as equipes na fase classificatória ou única, o critério de desempate segue na seguinte ordem:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)
- b) Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos);
- c) Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos);
- d) Sorteio

Art. 9 – A forma de disputa será definida de acordo com a quantidade de equipes inscritas, com sorteio efetuado pela Diretoria de Esportes antecipadamente.

Art. 10 – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

Art. 11 – Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo no set, o qual deverá ser solicitado pelo (a) capitão (a) da equipe.

Art. 12 – Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos.

3 – REGULAMENTO TÉCNICO DO VÔLEI DE PRAIA

Art. 1 – Será permitida a inscrição de 2 (dois) atletas.

Art. 2 – A competição de Vôlei de Praia será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Voleibol (FIVB) (www.cbv.com.br) na versão do voleibol de praia, salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.

Art. 3 – Os sets são disputados em 21 pontos, necessário dois pontos de diferença para vencer.

Art. 4 – Havendo empate em número de pontos ganhos entre os participantes na fase classificatória

ou única, será declarada vencedora a equipe que obtiver, nesta ordem:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 duplas)
- b) Sets average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos);
- c) Pontos average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos);
- d) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos sets pró pelos sets contra);
- e) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos pontos pró pelos pontos contra);
- f) Sorteio.

§ 1º – Quando o empate for entre 3 ou mais duplas, e continuarem 2 duplas ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma dupla, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”.

§ 2º – Caso os jogos sejam de apenas um set, elimina-se os itens “B” e “D”.

Art. 5 – Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo no set, o qual deverá ser solicitado pelo (a) capitão (a) da dupla.

Art. 6 – Os atletas deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas idênticas e numeradas (números 1 e 2 preferencialmente) e calção (preferencialmente iguais).

Art. 7 – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

Art. 8 – Caso o W x O ocorra, a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 21×0, para efeito de pontuação das demais equipes.

Art. 9 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

04 – REGULAMENTO TÉCNICO FUTEVÔLEI

Art. 1 – O campeonato será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futevôlei (CBFV).

Art. 2 – Todos os jogos serão disputados em set único, com troca de lado da quadra quando uma das duplas fizer 9 pontos. O set terá como vencedor a equipe que chegar a 18 pontos, em caso de empate no placar 17x17, é necessária uma vantagem de 2 pontos para finalizar a partida.

Art. 3 – Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em

cada partida será:

- a) 02 (dois) para vitória;
- b) 01(um), para derrota.

Art. 4 – O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 duplas)
- b) Sets average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos);
- c) Pontos average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos);
- d) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos sets pró pelos sets contra);
- e) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos pontos pró pelos pontos contra);
- f) Sorteio.

§ 1º – Quando o empate for entre 3 ou mais duplas, e continuarem 2 duplas ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma dupla, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”.

§ 2º – Caso os jogos sejam de apenas um set, elimina-se os itens “B” e “D”.

Art. 6 – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

Art. 7 – Caso o W x O ocorra, a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 18x0, para efeito de pontuação das demais equipes.

§ 1º – Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

§ 2º – Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 18 x 0.

Art. 8 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

05 – REGULAMENTO TÉCNICO BEACH TENNIS

Art. 1 – O campeonato será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Tênis (CBT).

Art. 2 – Todos os jogos serão jogados em set único até 6 games. Havendo empate em 6X6, joga-se

um tie-break (até 7 pontos).

Art. 3 – Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:

- a) 02 (dois) para vitória;
- b) 01(um), para derrota.

Art. 4 – O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 duplas)
- b) Sets average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos);
- c) Pontos average nos jogos entre as duplas empatadas (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos);
- d) Sets average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos sets pró pelos sets contra);
- e) Pontos average em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos pontos pró pelos pontos contra);
- f) Sorteio.

§ 1º – Quando o empate for entre 3 ou mais duplas, e continuarem 2 duplas ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma dupla, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”.

§ 2º – Caso os jogos sejam de apenas um set, elimina-se os itens “B” e “D”.

Art. 5 – Os atletas deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisas idênticas e numeradas (números 1 e 2 preferencialmente) e calção (preferencialmente iguais).

Art. 6 – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

Art. 7 – Caso o W x O ocorra, a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 6×0, para efeito de pontuação das demais equipes.

§ 1º – Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.

§ 2º – Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 6 x 0.

Art. 8 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

06 – REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA

Art. 1 – Definidas as posições das duplas (as duplas devem se sentar em lugares alternados) na mesa o primeiro carteador será definido por sorteio:

Aquele que tirar a carta mais alta após o embaralhamento.

Art. 2 – O carteador após embaralhar as cartas as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.

Art. 3 – O carteador distribuirá, a partir do jogador colocado à sua esquerda, 11 cartas, uma a uma. Enquanto isto o jogador à sua esquerda separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobram após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.

Art. 4 – As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa de nome lixo (bagaço), paralelo ao monte de compras.

Art. 5 – O primeiro jogador, e só ele, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão no lixo (bagaço).

Art. 6 – Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo (bagaço), deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo (bagaço) e descartar uma carta podendo antes de efetuar o descarte baixar jogos.

Art. 7 – A formação dos jogos recebe nomes e obedece regras, que são:

§ 1º – As sequências

Grupos de cartas de um mesmo naipe, cuja formação obrigatoriamente terá no mínimo três cartas e no máximo seis cartas. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras. Uma sequência pode começar com um Ás ou terminar com ele. Se começar com o Ás poderão ser incluídos na sequência o 2, 3, 4 e assim por diante, se terminar com o Ás o mesmo será incluído após o Rei e não haverá possibilidade de se colocar novas cartas.

§ 2º – As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um coringa. Se do mesmo naipe da sequência, esta poderá ser real (limpa) até quando da colocação da carta de número 8. Se incluída carta de número 9 ao Rei a sequência somente poderá ser transformada em canastra simples (suja).

§ 3º – As canastras

Grupos de cartas com no mínimo sete cartas de um mesmo naipe. As canastras podem ser:

A) simples (suja): uma canastra é chamada de simples (suja) quando entre as sete cartas está um curinga.

B) canastra real (limpa): uma canastra é chamada de canastra real (limpa) quando for composta de sete cartas de um mesmo naipe e não tendo curingas em sua formação.

Art. 8 – Não serão aceitas as trincas, também chamadas de tripas ou lavadeiras (grupos de três cartas de um mesmo valor ou desenho), como jogos a serem baixados à mesa.

Art. 9 – O jogador, parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar (sempre antes comprando uma carta do monte de compras ou o lixo), descer jogos e descartar.

Art. 10 – O jogador que conseguir descer todas as suas cartas poderá pegar o morto e continuará no jogo. Caso para pegar o morto, ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Porém, se para pegar o morto houver feito descarte, deverá esperar até a sua nova vez de jogar para usar o morto.

§ 1º – Caso o jogador já tenha descartado e pegue o morto, assumirá o risco de ter todos os pontos das cartas do morto em seu poder contados e debitados, se um jogador da dupla adversária bater e finalizar o jogo.

Art. 11 – Quando um jogador – de uma dupla que já tenha feito uma canastra real - conseguir descer todas as cartas que estavam em seu poder, após a captura do morto por quaisquer dos integrantes da dupla, ou quando os dois mortos forem utilizados como cartas do monte de compras, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos.

Art. 12 – Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:

A) A batida (após a compra do morto) = 100 pontos

B) Canastra real (cada uma) = 200 pontos

C) Canastra simples ou suja (cada uma) = 100 pontos

§ 1º- Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

Ás (cada) = 15 pontos

8, 9, 10, Valete, Dama, Rei (cada) = 10 pontos

3, 4, 5, 6, 7 (cada) = 5 pontos

2 (cada) = 10 pontos

§ 2º – As cartas que permaneceram nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas. O seu total de pontos serão deduzidos dos obtidos com os jogos montados na mesa.

§ 3º- Se uma dupla não conseguir pegar o morto deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.

Art. 13 – A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.

§ 1º – Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

§ 2º – Persistindo o empate será jogada uma nova rodada em que se efetuará a contagem de pontos e vencerá a que obtiver o maior número de pontos na rodada.

Art. 14 – Fica instituída a figura do Vulnerável, que seguirá a seguinte regra: a partir do ponto 1.500 a dupla somente poderá baixar jogos quando os jogos baixados perfizerem um total mínimo de 75 pontos na soma de suas cartas.

§ 1º – Em caso de algum componente da dupla baixar jogos estando Vulnerável e a soma dos pontos baixados não perfizer o mínimo permitido no parágrafo anterior, a dupla será penalizada tendo a contagem dos pontos mínimos dobrados a cada tentativa de baixar jogos, como a seguir:

A) 150 pontos para a 2ª tentativa de baixar jogos.

B) 300 pontos para a 3ª tentativa de baixar jogos.

C) 600 pontos para as outras tentativas de baixar jogos a partir da 3ª tentativa.

Art. 15 – Critério Desempate: Confronto Direto e caso se manter em patado Saldo de Pontos (mais de um empatado).

Art. 16 – A forma de disputa será definida de acordo com sorteio efetuado pela Congresso Técnico.

Art. 17 – Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

07 – REGULAMENTO TÉCNICO DE DAMAS

Art. 1 – O torneio de damas será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Mundial do Jogo de Damas (FMJD) para as partidas disputadas em tabuleiros de 64 casas, com 12 pedras brancas e 12 pedras pretas, e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 2 – A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

8 – REGULAMENTO TÉCNICO DE XADREZ

Art. 1 – O torneio de xadrez será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), e pelo que dispuser o Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Art. 2 – A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

Porto Alegre, 20 de Fevereiro de 2026.