

IX JOESCA 2025

REGULAMENTO GERAL DOS IX JOGOS ESTUDANTIS DO CAMPUS ARACRUZ

1. DOS OBJETIVOS

1.1 Os Jogos Estudantis do Campus Aracruz (JOESCA) são uma atividade pedagógica que têm como objetivo geral proporcionar aos estudantes dos cursos técnicos integrados do IFES – Campus Aracruz uma integração e aproximação e, entre estes e a instituição, por meio da prática esportiva competitiva.

1.2 São objetivos específicos dos JOESCA:

- a) Estimular conceitos de respeito ao próximo, obediência as regras, valorização das vitórias e aprendizado com as derrotas;
- b) Proporcionar momentos de satisfação e lazer aos estudantes do IFES - Campus Aracruz;
- c) Incentivar a prática do esporte enquanto agente socializador;
- d) Agir em benefício do grupo por meio do esporte e das atividades coletivas e lúdicas;
- e) Incentivar a prática do esporte como fomentador da saúde e do lazer autônomo.

2. DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

2.1 Os JOESCA 2025 acontecerão nas seguintes modalidades:

- a) Bisco – duplas mistas
- b) Futsal – Masculino
- c) Handebol – Feminino
- d) Tênis de mesa – individual feminino e masculino
- e) Voleibol – Times mistos
- f) Voleimesa – duplas femininas e masculinas

2.2 As modalidades serão regidas pelas regras oficiais das federações internacionais e pelas estabelecidas no **ANEXO I**.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições poderão ser realizadas **até 09 de agosto de 2025** pelo seguinte link:

[INSCRIÇÕES JOESCA 2025](#)

3.3 Não haverá cobrança de inscrição no JOESCA 2025.

3.4 Cada estudante poderá se inscrever em quantas modalidades quiser.

3.4 Não haverá prorrogação das inscrições.

3.5 Estudantes que não estiverem frequentando as atividades acadêmicas do campus não poderão se inscrever no JOESCA.

4. DOS LOCAIS E DAS DATAS DOS JOGOS

4.1 Os JOESCA serão realizados nos dias **01 a 05/09/25** (segunda a sexta-feira), **pela manhã e tarde**.

4.2 Os jogos serão realizados no **clube ARCA, e em outros espaços do campus Aracruz**.

4.3 Os alunos deverão comparecer aos jogos de posse das suas carteirinhas estudantis.

4.4 Os jogos seguirão a tabela que será divulgada amplamente com antecedência.

4.5 A tabela de jogos somente poderá ser alterada devido a condições climáticas desfavoráveis ou casos de força maior ou comoção. Nesse caso, os jogos de um dia poderão ser remanejados para o dia seguinte.

5. DA PREMIAÇÃO

5.1 As equipes campeãs e vice-campeãs serão premiadas com medalhas para todos os inscritos.

5.2 Não haverá disputas de 3º lugar.

5.3 Não haverá disputa de campeão geral e por esse motivo, também não haverá premiação.

6. DA FALTA AOS JOGOS

6.1 Se uma equipe ou estudante não comparecer a um jogo ou comparecer com número insuficiente de jogadores, **de acordo com as regras oficiais da modalidade**, sofrerá derrota por W x O. Em casos não justificáveis, além de não poder mais prosseguir na competição daquela modalidade, a equipe ou aluno(a) não poderá participar em outra modalidade no JOESCA 2025 e será impedida de se inscrever no JOESCA 2026.

6.2 Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

7. DO SISTEMA DE DISPUTA DOS JOGOS

7.1 Com 01 (um) participante – Não haverá torneio.

7.2 Com 02 (dois) participantes – Jogo único.

7.3 Com 03 (três) até 04 (quatro) participantes - Rodízio simples (triangular ou quadrangular), sem haver o jogo de confirmação (final) para se conhecer o campeão.

7.4 Com 05 (cinco) participantes - 02 (duas) chaves, sendo que a chave A terá 3 participantes

e a chave B terá 2 participantes. Na chave A as equipes jogam em rodízio simples e na chave B, se enfrentam 2 (duas) vezes, com posterior cruzamento olímpico (semifinal e final).

7.5 Com 06 (seis) participantes – 02 (duas) chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave com posterior cruzamento olímpico (semifinal e final).

7.6 Com 07 (sete) participantes – 02 (duas) chaves, sendo que a chave A terá 03 (três) equipes e a chave B, 04 (quatro) equipes. Jogarão em rodízio simples (triangular ou quadrangular) na chave, classificando-se os 02 (dois) primeiros de cada chave para o cruzamento olímpico (semifinal e final).

7.7 Com 08 (oito) participantes - 03 (três) chaves, sendo que as chaves A e B terão 3 (três) equipes e chave C com 2 (duas) equipes. Chaves A e B competem em formato de rodízio simples. Na chave C, as equipes se enfrentam 2 (duas) vezes para definir o classificado. Em caso de empate, se respeitará os critérios de desempates listados nos regulamentos das modalidades. Classificando para o cruzamento olímpico (semifinal e final) o melhor de cada chave, mais o melhor segundo lugar segundo os critérios de desempate. **Semifinal: Melhor 1º x melhor 2º (desde que não sejam da mesma chave); outras duas equipes**

7.8 Com 09 (nove) participantes – 03 (três) chaves, com o mesmo número de participantes, jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se o primeiro de cada chave e o segundo colocado com melhor índice técnico, segundo critérios das modalidades, para o cruzamento olímpico. **Semifinal: Melhor 1º x melhor 2º (desde que não sejam da mesma chave); outras duas equipes**

7.9 Com 10 (dez) a 12 equipes – 4 (quatro) chaves de 2 ou 3 equipes, sendo que se classificarão os primeiros colocados de cada chave e farão o cruzamento olímpico da seguinte forma: A x C e B X D.

7.10 De 13 (treze) até 16 (dezesesseis) participantes – Eliminatória dupla: com 2 (duas) derrotas a equipe é eliminada).

7.11 Com mais de 16 (dezesesseis) participantes – Eliminatória simples: com 1 (uma) derrota a equipe é eliminada.

8. PROFESSOR(A) MADRINHA/PADRINHO DA TURMA

8.1 Cada turma poderá convidar um professor ou uma professora para ser padrinho/madrinha da turma.

8.2 A professora ou professor escolhido poderá auxiliar as equipes durante os jogos.

9. DA SOLENIDADE DE ABERTURA

9.1 As turmas deverão se organizar para participarem da solenidade de abertura em horário

que será previamente divulgado, que ficará a cargo do Grêmio Estudantil Anísio Teixeira.

10. DA COMISSÃO DISCIPLINAR

10.1 Durante os jogos será formada uma comissão disciplinar composta por servidores, que terá como competência a decisão sobre casos de indisciplina, de modo a garantir a realização dos jogos com espírito esportivo e respeito às normas do ambiente pedagógico do Ifes - Campus Aracruz.

10.2 Os JOESCA são uma atividade acadêmico-pedagógica, sendo que os estudantes poderão sofrer as penalidades previstas Código de Ética e Disciplina Discente do Ifes.

11. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1 Os participantes deverão conhecer este regulamento e não poderão alegar desconhecimento das regras aqui estabelecidas.

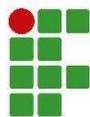
11.2 Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Organização dos JOESCA instituída pela portaria nº 64 de 11 de março de 2025, do Diretor-Geral do Campus Aracruz.

Aracruz, 15 de julho de 2025

Almir Ferreira Luz Junior

Coordenador do Núcleo de Esportes e Práticas Corporais

PORTARIA Nº 128, DE 10 DE ABRIL DE 2025



INSTITUTO FEDERAL

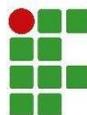
Espírito Santo
Campus Aracruz

ANEXO I – REGULAMENTO DAS MODALIDADES

Bisca

1. O jogo de Bisca será jogado em duplas mistas.
2. Cada turma poderá ter a quantidade de duplas que quiser.
3. As duplas devem ser formadas por alunos da mesma turma.
4. A forma de disputa dependerá do número de participantes.
5. As partidas serão realizadas de acordo com as regras comumente acordadas na prática interna do Ifes, campus Aracruz.
6. As partidas serão jogadas em 4 (quatro) rodadas. Cada rodada vale 1 (um) ponto.
7. Para vencer a rodada, a dupla deverá fazer mais de 60 (sessenta) pontos.
8. Valor das cartas:
 - a) Às – 11 (onze) pontos
 - b) Sete – 10 (dez) pontos
 - c) Rei – 4 (quatro) pontos
 - d) Valete – 3 (três) pontos
 - e) Dama – 2 (dois) pontos
 - f) As demais cartas valem 0 (zero) ponto
9. Pontuação extra:
 - a) O “Capote” ocorrerá se uma dupla fizer menos que 31 (trinta e um) pontos em uma rodada.
 - b) O “Capote” do naipe Copas valerá 2 (dois) pontos extras para a equipe adversária; nos demais Naipes valerá 1 (um) ponto extra.
 - c) A jogada Heley valerá apenas se for “seguido” (carta Às em seguida da carta Sete).
 - d) Heley do Naipe Copas valerá 2 (dois) pontos extras; nos demais Naipes valerá 1 (um) ponto extra.

- e) A ocorrência do Heley não exclui a rodada de desempate.
 - f) Na rodada de naipe Copas, a carta Sete de Copas valerá 2 (dois) pontos extras se for jogada pela primeira pessoa que jogar na rodada; nos demais Naipes valerá 1 (um) ponto extra.
 - g) Caso ocorra o Heley, a pontuação extra referente a carta Sete será anulada, contando-se a pontuação do Heley.
10. Será permitido olhar a carta do(a) parceiro(a), somente uma vez, nas primeiras e nas últimas jogadas das rodadas.
 11. Se na primeira rodada algum jogador(a) possuir uma carta Dois do mesmo naipe do jogo, ela poderá ser trocada pela da mesa.
 12. Se houver empate na rodada, a rodada seguinte valerá 2 (dois) pontos.
 13. A carta Sete do naipe da rodada não poderá “sair de fundo” (última pessoa da jogada), exceto se o jogador estiver com o Às “na mão”.
 14. Se o jogador soltar a carta na mesa esta não poderá ser trocada.
 15. Não haverá o corte por batida (Copas).
 16. O embaralhamento acontecerá no sentido horário e o corte no sentido anti-horário.
 17. Ao final da partida a dupla vencedora deverá levantar uma das mãos e chamar um dos organizadores que anotar o resultado.



INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo
Campus Aracruz

Futsal

1. A competição será disputada na categoria **masculina**. Será permitida a inscrição de no mínimo 5 (cinco) participantes e de no máximo 12 (doze). O número máximo de participantes da modalidade contempla todos os componentes informados no ato da inscrição.
2. A equipe que não possuir no mínimo 3 (três) jogadores, no início do jogo, será desclassificada da partida e da competição.
3. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º (primeiro) jogo do dia, ficando os demais para o horário programado em tabela.
 - 3.1 O aluno que se apresentar após o início da partida poderá participar, apenas, se estiver relacionado na súmula.
4. As partidas terão duração de 20 (vinte) minutos corridos (2 tempos de 10 minutos) com intervalo de 1 (um) minuto entre os períodos.
 - Observação: o cronômetro será parado em pedidos de tempo técnico, atendimento médico, em caso de cartão vermelho e quando o árbitro ou o coordenador técnico entender necessário e determinar.
5. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
 - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora;
 - b) 01 (um) ponto em caso de empate;
 - c) 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.
 - 5.1 Nas semifinais e finais, caso em que será necessário apontar um vencedor, se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, será aplicado o seguinte:
 - a) Serão efetuadas cobranças de 03 (três) tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham participado da partida;
 - b) Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.
 - c) No caso de se chegar à cobrança de penalidades máximas, as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior a outra, a equipe com maior número de atletas deverá retirar

das cobranças os atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

6. O Sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de grupos será o seguinte:

- a) Confronto Direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - b) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
 - c) Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
 - d) Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
 - e) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
 - f) Menor número pontos de cartões (soma dos cartões amarelos 1 ponto e vermelhos 3 pontos).
 - g) Sorteio.
- Observação: Quando o empate for entre 3 (três) ou mais equipes, e continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item “a”.

7. Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico (melhor segundo lugar), se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será classificada. Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os seguintes critérios:

- a) Média de gols (número de gols recebidos dividido pelo número de gols feitos, dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.
- b) Média de gols pró (Número de gols feitos divididos pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente.
- c) Média de gols contra (Número de gols recebidos dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.
- d) Sorteio.

- Observações:

a) Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e caso haja a necessidade de classificar mais uma ou mais equipes, passa-se ao 2º critério e assim por diante.

b) Quando na fórmula constar como zero, o resultado obtido pela própria equipe (partidas, gols) por esta fórmula deverá ser descartado, já que não existe divisão por zero (matemática). Isso indica que o coeficiente é nulo e que a equipe não marcou nenhum gol. Nesse caso a equipe ficará em último no desempate.

8. As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais (idênticas, mesma marca) e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única não sendo obrigatório ser numerado (não será levado em consideração a marca), e meião cor única (não será levado em consideração a marca dos meiões). Sendo assim, o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, manga curta ou comprida para o goleiro, calção curto, **meias de cano longo, caneleiras**, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

8.1 O goleiro usará uniforme com camisa numerada de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e sem zíper.

8.2 Será permitido o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes do adversário. Permitido para o goleiro e demais atletas de linha.

8.3 O goleiro linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros.

8.4 O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro e quando a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

9. Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelos meiões.

10. O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há a obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.

11. Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.

12. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber **02 (dois) cartões amarelos**, consecutivos ou não.

12.1 A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição. Será anulado apenas o segundo cartão amarelo, recebido na mesma partida e que ocasionou o cartão vermelho.

12.2 Se o mesmo atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 1 (uma) partida.

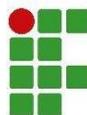
12.3 Para a disputa da partida na semifinal, haverá o cumprimento de suspensão pelo acúmulo de cartões amarelos vindos da fase anterior, além da existência da suspensão para atletas punidos com cartão vermelho na última partida da fase em disputa.

13. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA (menos de 3 (três) jogadores), a equipe perderá a partida. Assim sendo, a equipe adversária receberá os gols necessários para vencer a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos ganhos até o momento da declaração.

14. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1x0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificada da competição.

14.1 Caso o W x O ocorra na fase eliminatória, não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo. Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0 para a equipe adversária.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo
Campus Aracruz

Handebol

1. A competição será disputada na categoria **feminina**. Será permitida a inscrição de no mínimo 7 (sete) participantes e de no máximo 12 (doze). O número máximo de participantes da modalidade contempla todos os componentes informados no ato da inscrição.
 2. No Campeonato de Handebol dos JOESCA serão adotadas as regras oficiais da CBHb, em conjunto com este regulamento.
 3. As equipes devem comparecer ao local da partida na data e no horário divulgados. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º (primeiro) jogo do dia, ficando os demais para o horário programado em tabela.
- 3.1 A equipe que não possuir no mínimo 5 (cinco) alunos no início da partida será desclassificada da partida e da competição.
- 3.2 O aluno que se apresentar após o início da partida poderá participar, apenas, se estiver relacionado na súmula.
4. A duração das partidas será de 20 (vinte) minutos, divididos em 2 (dois) períodos de 10 (dez) minutos, com tempo corrido, com intervalo de 1 (um) minuto entre os períodos.
 5. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
 - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora;
 - b) 01 (um) ponto em caso de empate;
 - c) 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.
 6. Como critério tanto de desempate nas chaves quanto para efeito da classificação por índice técnico, serão adotadas as seguintes prioridades:
 - 6.1 Entre duas equipes
 - a) confronto direto;
 - b) maior saldo de gols na fase;
 - c) sorteio;
 - 6.2 Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de gols na fase, utilizando-se, apenas, os resultados dos jogos entre as equipes envolvidas no empate;

b) maior número de gols marcado na fase, utilizando-se, apenas, os resultados dos jogos entre as equipes envolvidas no empate;

c) sorteio;

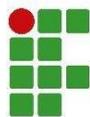
7. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA (menos de 5 (cinco) jogadores), a equipe perderá a partida. Assim sendo, a equipe adversária receberá os gols necessários para vencer a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos ganhos até o momento da declaração.

8. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1×0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificado da competição.

8.1 Caso o W x O ocorra na fase eliminatória, não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo.

8.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0 para a equipe adversária.

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora.



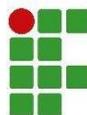
INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo
Campus Aracruz

Tênis de mesa

1. A competição será disputada na categoria individual masculina e feminina.
2. O sistema de disputa dependerá do número de inscritos.
3. Os sets serão disputados **até 11 pontos**. Vencerá a partida o jogador que vencer **2 (dois) sets**.
4. Vencerá um set o jogador que primeiro alcançar a marca de 11 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 10 x 10, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (12 x 10, 13 x 11; ...).
5. Cada jogador fará dois saques consecutivos, exceto no caso em que a partida esteja em 10 x 10. Nesse caso, cada jogador fará somente um saque por vez até final do set.
6. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
 - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
 - b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
 - c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
 - d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.
7. Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico (melhor segundo lugar), se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória, derrota) em todos os jogos da fase será classificada. Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os seguintes critérios:
 - a) Média de sets (número de sets contra dividido pelo número de sets pró, dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.
 - b) Média de sets pró (Número de sets pró dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente.
 - c) Média de sets contra (Número de sets contra dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.
 - d) Sorteio.

8. Cada jogador terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 segundos no set, o qual deverá ser solicitado pelo próprio jogador.
9. Os participantes deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisa leve (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts/saia e/ou legging.
10. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
11. Caso um jogador não tenha condições físicas de continuar na partida, perderá o set e a partida. O jogador adversário receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set e a partida. O jogador sem condições de jogo manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.
12. Caso o W x O ocorra, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2×0, em sets, parciais de 11×0 em cada set.
 - 12.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão do jogador para a fase posterior.
 - 12.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0 (11 x 0) para as equipes adversárias.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo
Campus Aracruz

Voleibol

1. A competição de voleibol será disputada na **categoria mista**. Será permitida a inscrição de no mínimo 6 (seis) participantes e de no máximo 12 (doze) participantes.
2. Se a equipe não possuir 6 (seis) jogadores no mínimo, em quadra, no início da partida ou do set, será considerada desclassificada da partida e da competição.
 - 2.1 Será obrigatória a presença de ao menos **3 (três) estudantes do naipe feminino, em quadra**, em todo o tempo de jogo.
3. Os sets serão disputados até 21 (vinte e um) pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 15 (quinze) pontos).
4. Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.
5. Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 21 (vinte e um) pontos, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos. Em caso de empate em 20 x 20, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (22 x 20, 23 x 21; ...).
6. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 (quinze) pontos, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15; ...).
7. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
 - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
 - b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
 - c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
 - d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.
8. Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico (melhor segundo lugar), se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver a maior somatória de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será classificada.

Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os seguintes critérios:

- a) Sets average: número de sets perdidos dividido pelo número de sets vencidos. Classifica-se o menor coeficiente.
- b) Pontos average: número de pontos perdidos dividido pelo número de pontos vencidos. Classifica-se o menor coeficiente.
- c) Sorteio.

Observações:

a) Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e caso haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao 2º critério e assim por diante.

b) Quando na fórmula o denominador constar como zero, o resultado obtido pela própria equipe (sets ou pontos) por esta fórmula deverá ser descartado, já que não existe divisão por zero. Isso indica que o coeficiente é nulo e que a equipe não ganhou nenhum set ou ponto. Nesse caso a equipe ficará em último no desempate.

9. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 (um) minuto no set, o qual deverá ser solicitado pelo (a) capitão (ã) ou pela (o) técnica (o) da equipe.

10. Os participantes deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas idênticas (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts-saia e/ou legging (preferencialmente iguais).

11. As substituições ocorrerão conforme as regras da Federação Internacional de Voleibol (FIVB).

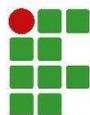
12. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

13. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

14. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2×0, em sets, parciais de 21×0 em cada set.

14.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo. Nesse caso, todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0 (21 x 0) para as equipes adversárias.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo
Campus Aracruz

Voleimesa

1. O jogo deverá ser jogado com uma bola de voleibol.
2. O jogo é jogado por duas equipes de dois jogadores.
3. Cada equipe tem no máximo 3 (três) toques antes de passar a bola para a superfície de jogo adversária.
4. É necessário no mínimo 1 (um) passe entre jogadores da mesma equipe antes de passar a bola para a superfície de jogo adversária.
5. O saque e a bola devolvida devem quicar apenas uma vez na superfície de jogo adversária da mesa.
6. O sacador tem 1 (uma) chance de executar um saque bem-sucedido. Durante o saque, o jogador não pode entrar na quadra ou na linha de fundo; ambos os pés devem permanecer tocando o chão.
7. O saque deve ser alternado entre os jogadores seguindo a mesma lógica do voleibol convencional.
8. O saque não pode tocar na "rede". Nesse caso, deve ser repetido. Se no segundo saque tocar novamente, será ponto para o adversário.
9. A linha imaginária do meio da mesa só pode ser cruzada ao passar a bola para trás para o seu companheiro de equipe.
10. Devolver a bola ao adversário só é permitido se estiver do lado da sua equipe.
11. Cada equipe tem o direito de solicitar a chance de ganhar o "ponto duplo" uma vez a cada partida. O "ponto duplo" é uma chance de ganhar 2 pontos em vez de um em uma única jogada. Caso perca, os 2 pontos irão para o adversário.
12. Uma partida consiste em dois sets vencedores. Um set é considerado ganho quando uma equipe atinge 11 (onze) pontos com o mínimo de 2 (dois) pontos de diferença.
13. Caso haja necessidade do 3º set, este será disputado da mesma forma que os anteriores.
14. Qualquer contato com a mesa é proibido. Ponto para o adversário.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora.