XXXIV JOGOS DE INTEGRAÇÃO - REGULAMENTO GERAL

I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1°- Este regulamento é o conjunto das disposições que regem os XXXIV JOGOS DE INTEGRAÇÃO da Associação do Pessoal da Caixa Econômica Federal de Santa Catarina.

Artigo 2°- Os atletas e equipes que participarem das disputas dos Jogos serão considerados conhecedores deste regulamento, e assim se submeterão, sem reserva alguma, a todas às suas disposições e às consequências que dele possam advir.
Artigo 3°- Os XXXIV Jogos de Integração serão promovidos pela APCEF/SC, no dia 25 de abril de 2026, em Florianópolis/SC.
Parágrafo 1°- É de competência da Comissão Central Organizadora zelar pela execução dos Jogos, fazendo com que os mesmos venham a atingir os objetivos preceituados pela APCEF/SC, que são congregar seus associados e dependentes, fortalecendo os laços de amizade e camaradagem entre os mesmos.
Parágrafo 2°- A Comissão Central Organizadora será composta pela diretoria da APCEF/SC.

II - DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES E DOS ATLETAS

Artigo 4°- Cada atleta / equipe fará a inscrição obrigatoriamente de **09/02/2026** à **20/03/2026,** mediante o preenchimento do formulário de inscrição disponível no site da APCEF/SC, no endereço www.apcefsc.com.br

Parágrafo 1°- Poderá haver substituição de atletas nas equipes ou duplas inscritas até o início da competição, devendo ser esta comunicada ao coordenador da modalidade.
Parágrafo 2°- A inscrição do atleta em mais de uma modalidade é permitida, sendo vedada a inscrição em uma das modalidades se chocar horário.
Parágrafo 3°- Será facultativo na inscrição das duplas a inscrição de 1 (um) atleta reserva.
Parágrafo 4°- Todos os inscritos nos XXXIV JOGOS DE INTEGRAÇÃO pagarão a inscrição no valor de R$ 30,00 reais em débito em conta, nesse valor está incluso o jantar de confraternização.

- Convidados poderão participar exclusivamente da modalidade Corrida, mediante pagamento da taxa de R$ 50,00, para se inscrever precisa entrar em contato com o setor de eventos (48) 99926-9327

Jantar de confraternização para convidados será de R$ 100,00 e o convidado tem que ser informado no formulário de inscrição para ser realizado o débito em conta do associado.

Artigo5º- Só poderão ser inscritos os associados da APCEF/SC e seus dependentes.

Parágrafo 1° - Idade mínima para os dependentes é de 16 anos completos até 31/12/2026 para modalidades coletivas.

- Para modalidades individuais é permitido a inscrição de dependentes que não tenham 16 anos completos,

- Terão que ter a permissão dos pais para participar dos jogos de integração

- Um dos responsáveis terá que estar inscrito na mesma modalidade do seu filho(a).

Parágrafo 2° - As inscrições serão conferidas pela Secretaria da APCEF/SC para comprovar a exigência deste artigo.

III- DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES ESPORTIVAS

Artigo 6°- Os XXXIV JOGOS DA INTEGRAÇÃO serão disputados nas seguintes modalidades:

- Futebol Suíço
- Futsal masc/fem
- Vôlei misto
- Basquete 3 x 3
- Tênis de Campo individual – masc/fem
- Tênis de Campo duplas – masc/fem
- Vôlei de Areia 2x2 masc/fem
- Natação nas modalidades masc/fem

✓ 50 livre (absoluto/master)
✓ 50 costas (absoluto/master)
✓ 50 peito (absoluto/master)
✓ 50 borboleta (absoluto/master)

- Atletismo nas modalidades

✓ 100 mts
✓ 200 mts
✓ 400 mts
✓ 1500 mts
✓ salto em distância

- Xadrez
- Damas
- Canastra
- Tênis de Mesa individual – masc/fem
- Sinuca
- Beach tênis misto

Parágrafo único: - As modalidades coletivas e individuais só serão realizadas se houverem no mínimo 04(quatro) Atletas/equipes inscritas.

Artigo 7°- Na vigência dos Jogos de Integração serão reconhecidos pelos participantes, como autoridades, os seguintes órgãos:

a) - Comissão Central Organizadora
b) - Comissão Técnica.
c) - Diretoria da APCEF/SC.
d) - Coordenador de modalidade.

IV - DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

Artigo 8° - A Comissão Central Organizadora será o órgão máximo dos jogos, que será composta conforme exposto no Artigo 3°, Parágrafo 2°.
Artigo 9° - Compete a Comissão Central Organizadora:
a) Planejar, organizar e dirigir os XXXIV Jogos de Integração;
b) Nomear auxiliares para o bom andamento dos trabalhos;
c) Responsabilizar as delegações por quaisquer excessos praticados por seus integrantes;
d) Resolver em último grau de recursos e apelos;
e) Resolver qualquer caso urgente não previsto neste regulamento.
Artigo 10° - Subordinados à Comissão Central Organizadora funcionarão:
a) Comissão Técnica.
b) Coordenador de Modalidade.

V - DA COORDENAÇÃO

Artigo 11° - À Comissão Técnica compete:
a) Organizar e dirigir as competições de acordo com o regulamento geral dos Jogos;
b) Elaborar os programas para os dias de competições;
c) Designar os locais e horários das competições;
d) Providenciar árbitros e demais necessidades para as diversas modalidades esportivas;
e) Tomar decisões quando houver necessidade, em assuntos referentes a parte técnica e disciplinar;
f) Elaborar e encaminhar os boletins técnicos aos chefes das delegações;
g) Aprovar os resultados das competições;
h) Encaminhar, com a devida antecedência, aos mesários e árbitros as súmulas para as competições.
Artigo 12° - O Coordenador de modalidade é o representante da Comissão Técnica no local da realização da mesma.

VI - DA DISCIPLINA

Artigo 13° - Os participantes dos Jogos, ligados direta ou indiretamente às delegações ou a serviço delas, deverão respeitar os princípios disciplinares impostos pelo Regulamento Geral dos Jogos de Integração, sendo punidos aqueles que cometerem qualquer falta.
Artigo 14° - As informações denunciadas e comprovadas serão julgadas conforme disposições do Regulamento Geral dos Jogos de Integração e pelo Estatuto da APCEF/SC.
Artigo 15° - Os técnicos, auxiliares, atletas ou qualquer outro integrante das delegações que provocarem distúrbios ou que venham desvirtuar a finalidade dos Jogos da Integração, estarão sujeitos a uma das seguintes penalidades, conforme a gravidade da falta:
a) Advertência escrita;
b) Desclassificação do atleta da modalidade;
c) Desclassificação da equipe da modalidade;
d) Eliminação dos infratores dos Jogos de Integração;
e) Outras penalidades previstas no Estatuto da APCEF/SC.

Parágrafo único - A caracterização do W x O por uma equipe estará enquadrado neste artigo.
Artigo 16° - A C.C.O. reserva-se o direito de compor um Conselho de Julgamento, como órgão assessor na sua competência.

VII - DO SISTEMA DE DISPUTA

Artigo 17° - As modalidades; Futebol suíço, futsal masc/fem, vôlei misto, basquete 3 x 3, vôlei de areia 2x2 masc/fem, tênis de mesa individual - masc/fem, seguirão o sistema de disputa:
a) De 04 a 06 equipes, todos contra todos;
b) Com 7 e 8 equipes chave A e B, com cruzamento:
Cruzamento: 1º A x 2º B; 2º A x 1º B
c) Com 9,10,11,12 equipes chave A, B e C com cruzamento:
Cruzamento: **1° +** x **2° +;** **1° +/-** **x** **1° -**
1° + = o primeiro melhor 1° colocado das três chaves
1° +/ - = o segundo melhor 1° colocado das três chaves
1° - = o terceiro melhor 1° colocado das três chaves
2 + = o primeiro melhor 2° colocado das três chaves

VIII – DA PREMIAÇÃO

Artigo 18° - Serão premiadas equipes e competidores da seguinte forma:

a)Todas as modalidades que tiverem 5 inscrições terão a premiação até a terceira colocação.

b)Todas as modalidades que tiverem 4 equipes inscritas serão premiadas os dois primeiros lugares

c)Todas as modalidades que tiverem 2 ou 3 inscrições não serão realizadas.

IX - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 19° - Os Jogos poderão ser suspensos pelos seguintes motivos;
a) Conflitos graves que afetarem a continuação dos mesmos;
b) Por decisão da C.C.O. dos Jogos, mediante justificativas apresentadas.
Artigo 20° - Os atletas participantes são responsáveis por suas condições físicas e desobrigam de qualquer responsabilidade a APCEF/SC e a C.C.O.
Artigo 21° - O W x O será caracterizado se ultrapassado o prazo de tolerância de 15 (quinze) minutos para o comparecimento conforme tabela dos jogos ou

se a equipe ou atletas se apresentarem para a competição sem as condições mínimas de acordo com o Regulamento Técnico.
Artigo 22° - A C.C.O. do Jogos de Integração resolverá os casos omissos no presente regulamento, desde que não conflite com os dispositivos aqui expressos.

X - DAS MODALIDADES

REGULAMENTO - FUTEBOL SUÍÇO

Artigo 1° - A competição de futebol suíço será realizada de acordo com as regras criadas por este regulamento.
Artigo 2° - Não há critério de idade para inscrição de associados APCEF/SC. Será permitido a inscrição de 2 (dois) dependentes com 16 anos de idade completos até 31/12/2026, sendo que os demais dependentes inscritos deverão ter nascido até o ano de 1980 inclusive.
Parágrafo único: Fica estipulado o limite máximo de 4 dependentes em jogo.
Artigo 3° - O jogo será disputado em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com intervalo de 5 (cinco) minutos.
Artigo 4° - O calçado é o tênis comum ou apropriado para o futebol suíço, não podendo ser jogado de chuteira ou descalço.
Artigo 5° - O jogador que cometer falta passível de punição, receberá cartão amarelo ou vermelho.
a) O cartão amarelo significa que o jogador está advertido.
- Se acumular 3 (três) cartões amarelos durante a competição será suspenso por 1 (um) jogo.
- Na fase final os cartões amarelos zeram.

b) O cartão vermelho significa que o jogador está expulso, não podendo ser substituído.
Artigo 6° - Todas as faltas serão diretas.
Artigo 7° - É válido gol direto de escanteio.
Artigo 8° - Não há impedimento.
Artigo 9° - A reposição de bola pelo goleiro será sempre com as mãos.
Artigo 10 - A reposição de bola de lateral será com as mãos.
Artigo 11- As equipes serão formadas por 8 (oito) jogadores, um dos quais será o goleiro. Não há limite para número de atletas inscritos, sendo que a premiação estará limitada a 15 jogadores.
Artigo 12 - A barreira será feita com distância de 5 (cinco) passos.
Artigo 13 - O jogador expulso não participará da próxima partida. Em caso de agressão estará eliminado dos Jogos.
Artigo 14 - Não será permitida a substituição do goleiro, quando ocorrer cobrança de penalidades máximas, salvo por contusão grave.
Artigo 15 – No empate em qualquer jogo da etapa classificatória, será atribuído 1 ponto para cada equipe.
Artigo 16 - Para efeito de classificação por pontos ganhos, adotar-se-á os seguintes critérios:
a) Vitória: 3 (três) pontos;
b) Empate – 1 (um) ponto para cada equipe
c) Derrota em W x O : - 2 (menos dois) pontos.

Parágrafo único - Em caso de W x O será conferido o placar de 1 x 0 para a equipe que comparecer.
a) A equipe penalizada com o W x O perderá 2 (dois) pontos, podendo inclusive ficar com pontuação negativa.

Artigo 17 - A comissão técnica, será a responsável pela formação de chaves e tabela de jogos.

Artigo 18 - Havendo 02 (duas) ou mais equipes empatadas, para definição de classificação serão adotados os seguintes critérios de desempate:

- Confronto direto (no caso de 02 equipes empatadas);
  entre três equipes ou mais:
  - Maior número de vitórias
  - Maior número de gols marcados;
  - Saldo de gols;
  - Sorteio

Artigo 19 – Em fase eliminatória (finais) a decisão em caso de empate sempre será por pênaltis, com 3 cobranças alternadas, se acontecer o empate, segue com 1 cobrança alternada por equipe.

REGULAMENTO – FUTSAL MASCULINO E FEMININO

Artigo 1º - Não há limite para número de atletas inscritos, sendo que a premiação estará limitada a 10 (dez) jogadores. Não há critério de idade para inscrição de associados APCEF/SC. Será permitida a inscrição de até 3 (três) dependentes que poderão estar em quadra simultaneamente.
Artigo 2° - Na disputa desta modalidade, observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futsal e pelo que dispõe o seguinte regulamento.
Artigo 3° - Os jogos serão disputados em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, sem intervalo, na fase de classificação.
Artigo 4° - Os atletas não poderão jogar com tênis de solado preto.
Artigo 5° - Em caso de W x O, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0 para a equipe que comparecer ao local de jogo.

- A equipe penalizada com o W x O perderá 2 (dois) pontos, podendo inclusive ficar com pontuação negativa.

Artigo 6° - No empate em qualquer jogo da etapa classificatória, será atribuído 1 ponto para cada equipe.
Artigo 7º - Para efeito de classificação por pontos ganhos, adotar-se-á os seguintes critérios:
a) Vitória: 3 (três) pontos;
b) Empate – 1 (um) ponto para cada equipe
c) Derrota em W x O: - 2 (menos dois) pontos.
Artigo 8º - Em fase eliminatória (finais) a decisão em caso de empate sempre será por pênaltis com 3 cobranças, se persistir o empate continuarão as cobranças até uma equipe ser vencedora. Só poderão repetir os batedores após todos os atletas que terminaram a partida cobrarem os pênaltis.
Artigo 9° - A comissão técnica, será a responsável pela formação de chaves e tabelas de jogos.

Artigo 10 – Havendo 02(duas) ou mais equipes empatadas, para definição de classificação serão adotados os seguintes critérios de desempate:
a) Maior número de vitórias;
b) Confronto direto (no caso de 02 equipes empatadas);
c) Maior número de gols marcados;
d) Saldo de gols;
e) Sorteio.

REGULAMENTO – VÔLEI DE QUADRA MISTO

Artigo 1º - Na disputa da modalidade, observar-se-ão as regras oficiais da modalidade.
Artigo 2º -Na composição da equipe, em quadra, essa deverá ter no mínimo 1 (um) e no máximo 3 (três) atletas masculinos e no mínimo 3 (três) no máximo 5 (cinco) atletas femininos.
Artigo 3º - Não há limite para número de atletas inscritos, sendo que a premiação estará limitada 12 (doze) jogadores. Não há critério de idade para inscrição de associados APCEF/SC. Será permitida a inscrição de até 5 (cinco) dependentes. Apenas dois poderão estar em quadra simultaneamente. Deverá sempre estar em quadra no mínimo dois jogadores do sexo feminino.
Artigo 4º - Em caso de W x O, para efeito de contagem, será conferido o placar de 25 x 0 para a equipe que comparecer ao local de jogo.
A equipe penalizada com o W x O perderá 2 (dois) pontos, podendo inclusive ficar com pontuação negativa
Artigo 5º - A comissão técnica, será a responsável pela formação de chaves e tabelas de jogos.
Artigo 6º – Havendo 02(duas) ou mais equipes empatadas, para definição de classificação serão adotados os seguintes critérios de desempate:
a) Confronto direto (no caso de 02 equipes empatadas)
b) pontos averege;(pontos feitos divido pelos pontos tomados)
c) sorteio;
Artigo 7º - As partidas serão decididas, na fase de classificação, em 1 (um) set vencedor no sistema rally até 30 pontos.
Artigo 8º - Qualquer dúvida ou omissão deste regulamento será a
dida pela comissão técnica e comissão organizadora.

REGULAMENTO -BASQUETE 3 X 3

Artigo 1º - Na disputa da modalidade, observar-se-ão as regras oficiais da modalidade.
Artigo 2º - Os atletas não poderão jogar com tênis de solado preto.
Artigo 3º - Não há limite para número de atletas inscritos, sendo que a premiação estará limitada 3 (três) jogadores. Não há critério de idade para inscrição de associados APCEF/SC.
Artigo 4º - Em caso de W x O, para efeito de contagem, será conferido o placar de 1 x 0 para a equipe que comparecer ao local de jogo.
A equipe penalizada com o W x O perderá 2 (dois) pontos, podendo inclusive ficar com pontuação negativa
Artigo 5º - A comissão técnica, será a responsável pela formação de chaves e tabelas de jogos.

Artigo 6º – Havendo 02(duas) ou mais equipes empatadas, para definição de classificação serão adotados os seguintes critérios de desempate:
a) Maior número de vitórias;
b) Confronto direto (no caso de 02 equipes empatadas);
c) Maior número de pontos.
d) Sorteio

Artigo 8º - Para efeito de classificação por pontos ganhos, adotar-se-á os seguintes critérios:
a) Vitória: 2 (dois) pontos;
b) Derrota: 1 (um) ponto;
c) Derrota em W x O: -2 (menos dois) pontos.
Artigo 9º -

a) A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto.
b) A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.
c) A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

c) Determinação: Em todas as situações em que a equipe de defesa estabelece o controle de bola e converte a cesta sem ter tornado a bola limpa, a cesta deverá ser cancelada, pois a equipe não tinha limpado a bola antes da tentativa de arremesso. Isso deverá incluir também toques de controle e a reposição de cestas. Em todas as situações em que a equipe de defesa toca um rebote defensivo para a cesta, sem ter tido o controle de bola, ou desvia um passe ou toca a bola de um drible diretamente para a cesta, então esta cesta deverá ser marcada e o ponto deverá ser anotado para o último jogador de ataque que tinha o controle de bola. Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 1 ponto, a cesta deverá ser marcada de 1 ponto. Se este desvio ou toque ocorre na área de cesta de campo de 2 pontos, a cesta deverá ser marcada de 2 pontos.
d) O tempo normal de jogo será 1 período de 10 minutos. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.
e) A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de “morte súbita” se aplica somente no tempo normal de jogo (não em uma possível prorrogação).
f) Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.
g) Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola)
h) Se um(a) jogador(a) de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola para atrás do arco.
i) Se um(a) jogador(a) de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para atrás do arco (passando ou driblando)

REGULAMENTO – TÊNIS DE CAMPO INDIVIDUAL / DUPLA MASC. E FEM

Artigo 1° - Será utilizado o sistema um contra todos até 4 (quatro) inscritos. Acima de 5 (cinco) inscritos, será utilizado eliminatória simples.
Artigo 2° - As partidas serão decididas em 1 (um) set vencedor, sendo todos com decisão em TIE-BREAK, quando empatados em 8 x 8.
Artigo 3° - Critério de desempate no sistema de um contra todos:
a) Entre dois – confronto direto;
b) Entre mais de dois:
1 – Saldo de Games;
2 – Sorteio.
Artigo 4° - A dupla e os atletas individuais masc e fem melhores classificados serão os representantes de SC nos jogos FENAE.

REGULAMENTO-TÊNIS DE MESA MASC / FEM

Artigo 1° - O número de sets de uma partida será deliberado no congresso técnico, momentos antes do início da competição.
Artigo 2° - Um set será ganho pelo jogador que primeiro completar 11 (onze) pontos, a menos que ambos perfaçam 10 (dez) pontos, quando o vencedor do set será aquele que primeiro alcançar 2 (dois) pontos mais que o seu adversário.
Artigo 3° - Todo jogador tem direito a um tempo de 2 (dois) minutos para descanso no intervalo de cada set.
Artigo 4° - Na partida quando houver tie-break, os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.
Artigo 5° - O jogador que começar o jogo em um lado num set, deverá trocar de lado no set seguinte, continuando-se esta alteração até o final da partida.
Artigo 6° - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos for 2 ou seus múltiplos. No placar 10-10, a sequência deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente 1 (um) saque até o final do jogo.
Artigo 7° Para efeito de classificação, considerar-se-á:
a) Vitória- 2(dois) pontos;
b) Derrota- 1(um) ponto;
c) Ausência- 0(zero) ponto.
Artigo 8°- Na aplicação do W x O, considerar-se-á o resultado de 3 ou 2 sets x 0 por jogo, com parciais de 11 x 00 por set.
Artigo 9° - Para efeito de classificação, em caso de empate, adotar-se-á os seguintes critérios:
a) Entre 2 (duas) equipes – confronto direto;
b) Entre 3 (três) ou mais equipes:
1 – Maior número de vitórias;
2 – Maior saldo de sets em todos os jogos;
3 – Maior saldo de pontos em todos os jogos;
4 – Sorteio.

REGULAMENTO BEACH TENNIS

Art. 1º O torneio de beach tennis será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Confederação Brasileira de tênis (CBT)
Art. 2º A forma de disputa será decidida pela comissão organizadora dependendo da quantidade de duplas inscritas.
Art. 3º As duplas serão obrigatoriamente formadas por 1 (um) homem e 1 (uma) mulher.
Art. 4º Os jogos serão disputados em um set longo até 8 games**.** Se empatar 7×7 vai a 9. Se empatar 8×8, disputa-se um tie-break de 7 pontos
Art. 5º Durante o jogo o homem da dupla deve ser efetuado sempre por baixo.
Art. 6º De forma rotativa, troca-se o sacador a cada game, sempre intercalando entre uma dupla e outra para que os quatro jogadores em campo sirvam.

REGULAMENTO – VÔLEI DE AREIA 2 X 2 MASC E FEM

Artigo 1º - A competição de vôlei de areia será no sistema **REI E RAINHA DA PRAIA** (As inscrições são individuais e a cada partida muda-se os parceiros) será realizada de acordo com as regras internacionais.
Artigo 2º - As partidas serão decididas, na fase de classificação, em 1 (um) set vencedor no sistema rally até 21 pontos.
Artigo 3º - O aquecimento deverá ser realizado fora do local de jogo, sendo que no local será dado 3 (três) minutos para aquecimento de rede.
Artigo 4º - As inscrições serão de forma individual.
Artigo 5º - Na aplicação de W x O, considerar-se-á o resultado de 1 x 0, com parciais de 21 x 0.
Artigo 6º - Para efeito de classificação, considerar-se-á:
a) Vitória- 2(dois) pontos;
b) Derrota- 1(um) ponto;
c) Ausência- 0(zero) ponto.
Artigo 7º - Ocorrendo empate, adotar-se-á o seguinte critério de classificação:
Entre dois atletas
a) maior número de vitórias entre os atletas.
Entre três ou mais atletas
a) Pontos averege;(pontos somados divido pelos pontos perdidos)
b) O atleta mais velho no dia da competição
c) sorteio;
Artigo 8º - A comissão técnica será responsável pela formação de chaves, tabelas e critérios de classificação.

REGULAMENTO – NATAÇÃO MASC E FEM

Artigo 1º - A competição de natação será realizada de acordo com as regras internacionais adotadas pela CBDA e pelo que dispuser este regulamento.
Artigo 2º - Serão realizadas provas na modalidade de 50 livre, 50 costas, 50 peito, 50 borboleta.
Artigo 3º - As provas serão divididas em categorias. A primeira a partir de 16 à 42 anos completos (até 31/12/2026) e a última para maiores de 42 anos, que serão montadas conforme as inscrições.
Artigo 4º - A piscina utilizada tem 25 metros de comprimento.
Artigo 5º - Para o masculino e o feminino a distância será de 50 m.
Artigo 6º - A comissão técnica poderá adequar critérios, em conjunto com os atletas, para melhorar o perfil da competição.

O tempo para as provas serão tomados no dia dos Jogos de Integração na parte da manhã e será classificatória para os Jogos Fenae 2026.

REGULAMENTO – ATLETISMO MASC E FEM

Artigo 1º - As provas serão divididas em uma categoria, aberta.
Artigo 2º - As provas serão realizadas nas modalidades de 100 mts, 200 mts, 400mts, salto em distância e 5km e 10km
- O tempo para as provas de 5km e 10km serão tomados na corrida Fenae que será realizada no mesmo dia dos Jogos de Integração na parte da manhã e será classificatória para os Jogos Fenae 2026.
Artigo 3º - A comissão técnica poderá adequar critérios e categorias, com a finalidade de melhorar o perfil da prova, em função das inscrições efetivadas.

CORRIDA RÚSTICA 5km e 10km

Poderão participar da Corrida atletas de ambos os sexos, a partir de 16 anos). A idade considerada é aquela que o atleta tiver em 31/12/2025.
A Corrida será dividida nas seguintes categorias e naipes no masculino e feminino - Associados da FENAE, APCEF/SC e convidados.

1ª categoria 16 – 30 anos: nascidos a partir de 01/01/2010 à 31/12/1996
2ª categoria 31 – 40 anos: nascidos entre 01/01/86 à 31/12/95
3ª categoria 41 – 50 anos: nascidos entre 01/01/76 à 31/12/85
4ª categoria 51 acima: nascidos até 31/12/1975

A Corrida será realizada com apuração da classificação de resultado eletrônico, divulgada no encerramento da prova e disponibilizada no site www.apcefsc.org.br

REGULAMENTO – XADREZ

Artigo 1° - A competição de xadrez será disputada obedecendo-se as regras internacionais da FIDE, mais as normas estabelecidas neste regulamento.
Artigo 2° - Todas as partidas terão seu tempo marcado pelo relógio, sendo que o tempo limite para cada jogador decidir toda a partida será de 1 (uma) hora (sistema nocaute).
Artigo 3° - Haverá uma tolerância para cada participante de 15 (quinze) minutos, sendo que o seu relógio ficará marcando o seu tempo.
Artigo 4° - Todas as partidas deverão ser anotadas por ambos os jogadores, exceto nos 5 (cinco) minutos finais. As planilhas deverão ser entregues ao final de cada partida ao arbitro do torneio, devidamente assinadas.
Artigo 5° - Atribui-se a equipe a seguinte pontuação:
a) Vitória - 1 ponto;
b) Empate - 0,5 ponto;
c) Derrota - 0 ponto.
Artigo 6° - Em caso de empate na contagem final, para apurar-se os vencedores, será adotado o sistema de desempate “SONERBORG BERGER”:
SB = SV * V + SE * E
SV - soma dos pontos dos adversários que a equipe venceu;
V - valor da vitória;

SE - soma dos pontos dos adversários que a equipe empatou;
E - valor do empate.

REGULAMENTO - DAMAS

Art.1º 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. 2º A forma de disputa será decidida no Congresso Técnico a ser realizado pelos competidores no local dos jogos.

REGULAMENTO – CANASTRA

REGULAMENTO TÉCNICO DA CANASTRA
Art. 1º 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. 2º O carteador após embaralhar as cartas, as oferecerá ao jogador imediatamente à sua direita que procederá o corte.
Art. 3º 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 a parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. As cartas que sobrarem após a distribuição serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo e receberão o nome de monte para compras.
Art. 4º 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. 5º 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. 6º 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. 7º A formação dos jogos recebe nomes e obedece as regras, que são:
Parágrafo 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.
Parágrafo 2° As cartas de número 2 poderão ser apostas em qualquer posição em uma sequência transformando-se assim em um curinga. Se do mesmo

naipe da sequência, está 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).
Parágrafo 3° 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. 8º 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. 9º 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. 10º 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.
Parágrafo 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. 11º 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. Da contagem de pontos
Art. 12º Os pontos que devem ser anotados em uma folha são contados da seguinte forma:
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.
Parágrafo 1° 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.
Parágrafo 2° 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.
Parágrafo 3° Se uma dupla não conseguir pegar o morto, deduzirá 100 pontos da soma de seus pontos.
Art. 13º A dupla que primeiro alcançar 3.000 ou mais pontos ganha a partida.
Parágrafo 1° Se as duas duplas obtiverem pontuação maior que os 3.000 pontos, será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior contagem de pontos.

Parágrafo 2° 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. 14º 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.
Parágrafo 1° 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. 15º O chaveamento será definido de acordo com sorteio efetuado pela Comissão dos Jogos da Fenae 2024.
Art. 16º Não haverá disputa de 3º lugar, de modo que todas as duplas derrotadas na semifinal ganharão medalhas de bronze e pontuarão como 3ªs colocadas.
Art. 17º Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Coordenação Técnica.

REGULAMENTO SINUCA

Art. 1º O torneio de sinuca será realizado de acordo com as regras estabelecidas pela Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS).

ANEXO 1

Modalidade	Período	Local
Futebol Suíço	integral	APCEF
Futsal fem	matutino	APCEF
Futsal masc	vespertino	APCEF
Vôlei misto	vespertino	APCEF
Basquete 3 x 3	matutino	APCEF
Tênis de Campo individual – masc/fem	integral	À definir
Tênis de Campo duplas – masc/fem	integral	À definir

Vôlei de Areia 2x2 masc/fem	matutino	À definir
Natação nas modalidades masc/fem	matutino	Clube Doze de agosto - coqueiros
Atletismo pista	vespertino	UFSC
Corrida Rústica	matutino	APCEF
Xadrez	matutino	APCEF
Damas	vespertino	APCEF
Canastra	integral	APCEF
Tênis de Mesa individual – masc/fem	vespertino	APCEF
Sinuca	matutino	APCEF
Beach tênis misto	integral	praia em frente a APCEF

Marcelo Boeing
Diretor Presidente

Carlos Alfredo Franklin
Diretor de Esportes

Filipe Scarpato Possenti
Coordenador de Esportes