



EDITAL N.º 01, DE 20 DE MARÇO DE 2015

EDITAL DE ABERTURA E CHAMAMENTO DOS JOGOS INTERNOS DO
DIREITO DE 2015

O Departamento de Esportes, no uso de suas atribuições previstas em Estatuto, torna público o presente edital que regerá os Jogos Internos do Direito, JID's, e institui o Regulamento dos Jogos (anexo I) a ser aplicado durante o evento e dá outras providências.

1. DOS JOGOS INTERNOS DO DIREITO

1.1. O objetivo do Jogos Internos do Direito é promover a integração entre os alunos, ex-alunos, servidores, funcionários e professores da faculdade de direito, de uma maneira respeitosa e amigável.

1.2. O evento é realizado pelo Centro Acadêmico XI de Maio, logo, qualquer crítica ou sugestão deverá ser dirigida ao mesmo.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS

2.1. Compete **EXCLUSIVAMENTE** à comissão organizadora do evento, julgar e punir os participantes do evento.

2.2. Qualquer tipo de briga ou ofensa grave será punida com a expulsão sumária do evento, sem nenhum direito a ressarcimento. **EM HIPOTESE ALGUMA BRIGAS SERÃO TOLERADAS.**

2.3. O evento ocorrerá no SESI Clube Antônio Ferreira Pacheco, localizado na Av. João Leite, nº 915, Setor Santa Genoveva - CEP 74670-040 - Goiânia-GO.

2.4. Havendo qualquer tipo de ato depredatório ao patrimônio do clube durante o evento, o autor do ato deverá responder penal e civilmente por este.

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições iniciarão no dia 23 de março de 2015 e encerrarão no dia 15 de abril de 2015.

3.2. Serão realizadas pelos membros do CAXIM que estarão em local específico, devidamente indicado, no piso superior da Faculdade de Direito da UFG.

3.3. As taxas de inscrição são de:

a) R\$ 30,00 para inscrito que terá direito ao Open Bar.

b) R\$ 25,00 para inscrito que não terá direito ao Open Bar.

3.4. Todos os inscritos podem se inscrever em todas as modalidades para seu respectivo gênero.

3.5. No caso especial em que faltam jogadores para as modalidades coletivas, será permitida a composição por jogadores que:

a) Estejam inscritos no JIDS.

b) Não tenham disputado 03 ou mais jogos por outro time na modalidade em que é requisitado para completar outra equipe.

c) Não sejam da equipe adversária.

- d) Forem previamente autorizados pela comissão organizadora.
- e) Completem a exigência mínima de jogadores para aquela modalidade (Todos os atletas em quadra/campo + 1 reserva).
- f) Não formem maioria em relação ao time base (não podem haver mais jogadores de fora do que os do próprio time).
- g) Forem autorizados pela arbitragem e a organização da partida.

4. DAS MODALIDADES

4.1. As tabelas com os confrontos serão montadas depois do período de inscrições através de sorteio filmado.

4.2. Os horários dos jogos serão RÍGIDOS, exigindo pontualidade e tolerância de atraso máxima de 10 minutos, caso o time ou jogador se atrase, será cobrada uma multa no valor de R\$ 50,00 da equipe que não compareceu ou se atrasou para cobrir o aluguel da quadra/campo desperdiçado.

- a) Poderão entrar no jogo após o seu início até 02 jogadores de cada time, desde que dentro da tolerância de 10 minutos.
- b) Só será permitida a entrada de jogadores após o início da partida caso a partida tenha sido iniciada no horário correto marcado para a mesma.

4.3. Os árbitros e organizadores são soberanos em suas decisões.

Goiânia, 20 de março de 2015.

Matheus Lôbo Marinho Noletto
Titular do Departamento de Esportes

ANEXO I

REGULAMENTO DOS JOGOS INTERNOS DO DIREITO DE 2015

Dispõe das regras específicas que regerão as partidas de cada modalidade, devendo ser respeitadas pelos jogadores e ser aplicadas de maneira compromissada, ética e justa pelos árbitros.

CAPÍTULO I FUTEBOL SOCIETY

1. Todas as regras do futebol society seguem as disposições gerais deste regulamento.
2. As regras do futebol society podem ser encontradas no link abaixo ou no evento oficial do JIDS no Facebook:

http://lw13419270914ffc2808.provisorio.ws/Admin/Anexos/000049_2013%20REGRA S%20Oficiais%20CBF7%20para%20SP.pdf

3. A regra está de acordo com as regras adotadas pela CBF7, com exceção da duração do jogo.

CAPÍTULO II FUTSAL

4. Todas as regras do futsal seguem as disposições gerais deste regulamento.
5. As regras do futsal podem ser encontradas no link abaixo, ou no evento oficial do JIDS no Facebook:

http://www.cbfs.com.br/2009/cbfs/Livro_Nacional_de_Regras_2013_.pdf

6. As regras estão de acordo com as regras adotadas pela CBFS, com exceção da duração do jogo.

CAPÍTULO III HANDEBOL

7. Todas as regras do handebol seguem as disposições gerais deste regulamento.

8. As regras do handebol podem ser encontradas no link abaixo, ou no evento oficial do JIDS no Facebook:

http://www.brasilhandebol.com.br/noticias_detalhes.asp?id=27182

9. As regras estão de acordo com as regras adotadas pela CBH, com exceção da duração do jogo.

CAPÍTULO IV **VOLEIBOL**

10. Todas as regras do voleibol seguem as disposições gerais deste regulamento.

11. As regras do voleibol podem ser encontradas no link abaixo, ou no evento oficial do JIDS no Facebook:

<http://2015.cbv.com.br/cobrav/regras-volei-indoor-2013-2016-revisada.pdf>

12. As regras estão de acordo com as regras adotadas pela CBV, com exceção da duração do jogo.

CAPÍTULO V **BASQUETE**

13. Todas as regras do basquete seguem as disposições gerais deste regulamento.

14. As regras do basquete podem ser encontradas no link abaixo, ou no evento oficial do JIDS no Facebook:

<http://www.basketrio.com.br/v1/arquivos/Regras%202014.pdf>

15. As regras estão de acordo com as regras adotadas pela CBB, com exceção da duração do jogo.

CAPÍTULO VI **SINUCA**

16. As regras para a modalidade “Sinuca” estão de acordo com a federação brasileira de Bilhar.

17. Serão permitidas as inscrições de apenas 02 duplas por turma/sala na modalidade de duplas.

SEÇÃO I - DO EQUIPAMENTO E JOGO

18. Identificada como longitudinal, uma linha imaginária no centro da mesa, ao longo do seu comprimento, divide o campo de jogo em direito e esquerdo, no sentido de saída de partida. Linhas entre as tabelas laterais, em ângulo reto com a longitudinal, são identificadas como transversais.

19. Uma linha imaginária transversal à longitudinal e coincidente com o centro da mesa em seu comprimento, divide o campo de jogo em inferior, no lado usado para saídas das partidas, e superior no lado oposto.

20. As tabelas delimitadoras no comprimento do campo de jogo são identificadas como inferior e superior, junto aos respectivos campos. Nas laterais são direita e esquerda, segundo o campo adjacente.

21. Um semicírculo fechado, na forma maiúscula da letra “D” é afixado no campo de jogo inferior, com a linha reta transversal à longitudinal, e seu centro com ela coincidindo, tendo o arco raio de 26,0 cm, para a mesa com campo de jogo de 2,84 m X 1,42 m.

22. Exatamente no centro do campo de jogo superior um ponto é assinalado e identificado como marca superior, orientando posição de bolas para início de partidas. No exato centro do campo de jogo inferior, coincidindo com o cruzamento da linha longitudinal com a reta do semicírculo “D”, um ponto é identificado como marca inferior.

23. É identificada como área de saída a delimitada pela tabela inferior e uma linha transversal coincidente com a reta do semicírculo “D”, imaginariamente demarcada entre as tabelas laterais direita e esquerda.

24. Para o jogo são usadas uma bola branca, identificada por “tacadeira”, e quinze bolas coloridas, com números de 2 a 8 sobre cores lisas, também chamadas de sólidas, 9 a 15 sobre cores listradas, separadas em dois grupos distintos, um com as bolas “ímpares” e outro com as “pares”, dessa forma identificados e a bola “castigo” (a que determina a vitória) a de número 1. Não há impedimento para opção diferente, separando os grupos em bolas “lisas” e “listradas”, ou outra forma preferida.

25. Por meio técnico os dois grupos de bolas são determinados para domínio individual dos jogadores, quando:

- I. Exceto na tacada de saída, cada um visa obrigatoriamente bola de seu grupo.
- II. Não há necessidade de identificar ou cantar bola e caçapa visadas.
- III. É desnecessário cantar toques em tabelas para depois atingir bola de seu grupo de domínio.

- IV. É lícita a jogada que encaçapa bola do próprio grupo, mesmo que entre a visada e a convertida ocorra transferência de movimento por bola do próprio grupo ou do oponente.

26. Vence a partida quem primeiro encaçapa todas as bolas do grupo de seu domínio. Vence o jogo quem primeiro completa número predeterminado de vitórias em partidas.

SEÇÃO II - DA SAÍDA DE PARTIDA

27. Para a saída da partida as bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente, unidas entre si em formato triangular, com a “base” voltada para a tabela superior e o vértice, sem uma bola, posicionado sobre a marca superior. A tacadeira é colocada em qualquer ponto da área de saída e a jogada não exige cantada prévia.

28. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio (Cara ou Coroa) e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, ou passa ao oponente, também sem direito de recusa.

29. A bola numerada encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.

30. Se na saída duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, e nenhuma das bolas retorna ao jogo.

31. Não converter bola na tacada de saída faculta ao adversário o direito de escolher o grupo de seu domínio encaçapando qualquer bola pertencente ao domínio desejado.

32. Tendo o grupo escolhido, o jogo prossegue normalmente.

SEÇÃO III - DA AÇÃO DE JOGO

33. Encaçapar bola licitamente obriga a continuar a ação de tacada. Perde o direito da ação e a transfere ao adversário, o jogador que:

- I. não encaçapa bola;
- II. encaçapa bola do grupo do oponente; ou,
 - I. comete qualquer falta.

SEÇÃO IV - DO RETORNO DE BOLAS

34. Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou do jogo retirada irregularmente, a tacadeira retorna em qualquer ponto delimitado pelo semicírculo “D”, ou sobre sua linha.
35. Bolas numeradas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora, exceto quando esta for lançada para fora da mesa.
36. Bolas de mesmo grupo lançadas fora da mesa retornam coladas na posição central da tabela superior, unidas entre si quando mais de uma.
37. Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.
38. Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.
39. Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, ou vibrações involuntárias na mesa, são repostas nas posições originais e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior, a partida é considerada nula e outra é reiniciada, sem penalidades.

SEÇÃO V - DAS FALTAS E PENAS

40. São consideradas como:

- a) falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem dolo.
- b) falta disciplinar: a falta técnica premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não origem agravantes severos.
- c) falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal à pessoas, autoridades, entidades ou bens.

41. Quando sem dolo são faltas técnicas:

- a) converter bola do grupo do oponente.
- b) converter a tacadeira (“suicídio”).
- c) conduzir a tacadeira (“carretão”).
- d) dar mais de um toque na tacadeira (“bitoque”).
- e) acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo.
- f) jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
- g) jogar em bola do grupo oponente.

- h) tocar indevidamente em qualquer bola.
- i) jogar sem ter contato com o piso.
- j) jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo.
- k) jogar com a tacadeira fora da área determinada, na saída ou quando retorna ao jogo.
- l) usar bola numerada em lugar da tacadeira.
- m) qualquer contrariedade sem dolo às normas e regras.

42. Na ocorrência de qualquer falta:

- a) é retirada do jogo a bola de menor valor do grupo de domínio do adversário beneficiado, e adicionalmente concede as opções de;
- b) em seguida o beneficiado joga normalmente; ou,
- c) passa a tacada ao penalizado, sem direito à recusa; e,
- d) a falta por “bitoque” ou “condução”, adicionalmente determina que uma das bolas do penalizado, escolhida pelo beneficiado, seja colada no ponto central da tabela superior.

43. Não há falta quando a bola colada à tacadeira se movimenta involuntariamente por defeito da mesa ou tecido.

44. Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.

45. É proibido fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo.

46. É proibido usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo.

47. Giz e outros materiais podem permanecer na mesa após encerrada a ação.

SEÇÃO VI - DO FINAL DE PARTIDA E JOGO

48. A partida termina quando:

- a) é licitamente encaçada a última bola (ás) , determinando vitória do jogador em ação;
- b) falta a um dos jogadores somente encaçar a ás, e o oponente comete falta, perdendo a partida; ou,

- c) um dos jogadores reconhece a derrota na partida.

49. O jogo termina quando:

- a) é atingido número predeterminado de vitórias em partidas;
- b) um dos jogadores comete a segunda falta disciplinar ou uma falta disciplinar grave; ou,
- c) um dos jogadores reconhece a derrota no jogo.

SEÇÃO VII –DAS SITUAÇÕES DE JOGO

50. Cabe SOMENTE ao juiz/árbitro da partida, decidir sobre qualquer jogada duvidosa, sendo penalizadas reclamações acintosas e desnecessárias.

51. Jogadas duvidosas com soluções prédefinidas:

- a) Utilizar bola do grupo do adversário para matar a às – Válido, aplicando a penalidade já descrita anteriormente. Caso só exista 1 bola do grupo adversário no momento da jogada, o jogo termina empatado.
- b) Matar a ás antes de matar todas as bolas de seu grupo – Proibido, ocorrendo tal situação, a partida termina com vitória do adversário.
- c) Matar a ás e ao mesmo tempo encaçapar a tacadeira “suicídio” - O jogo não termina, é passada a vez para o adversário e este para ganhar deve encaçapar todas as bolas restantes de seu grupo sem passar a sua vez, caso este consiga, é declarada sua vitória.

CAPÍTULO VII **TRUCO**

52. O jogo de truco só pode ser jogado na modalidade dupla.

53. Serão permitidas as inscrições de apenas 03 duplas por turma/sala.

54. O jogo segue as regras do truco goiano.

SEÇÃO I – DOS JOGADORES

55. O jogo é realizado com 2 duplas, onde cada jogador se senta à frente de seu parceiro.
56. É válido qualquer tipo de sinal combinado.
57. É válido os jogadores extrapolarem suas emoções com gritos, batendo na mesa, porém, sem grande ofensa ao adversário ou danificar o patrimônio do clube.
58. Toda partida será assistida e coordenada por um arbitro, que será encarregado de vigiar as ações do jogo.
59. Os jogadores que forem pegos tentando trapacear serão juntamente com seus parceiros sumariamente eliminados, e a dupla adversária é declarada vitoriosa pelo placar máximo (12x0 , 12x0) . É EXTREMAMENTE PROIBIDO O USO DE TELEFONE CELULAR DURANTE A PARTIDA, salvo em casos específicos (emergências, etc).
60. Se por acaso houver desconfiança de roubo por parte de alguém DA PARTIDA, o jogador que desconfiar poderá denunciar ao arbitro da partida que irá apurar a denuncia, caso seja comprova a trapaça, o autor da trapaça será eliminado, caso a denuncia seja falsa, é creditado 2 pontos para a dupla denunciada.
61. Palpites vindos de fora do jogo são nulos e proibidos.

SEÇÃO II – DO JOGO

62. Cada jogo é composto por 3 partidas, em que o primeiro que atingir 2 vitórias é declarado vencedor.
63. Cada partida termina quando uma das duplas atinge 12 pontos.
64. Os pontos são contabilizados:
- a) 1 ponto, para vitória simples.
 - b) 3 pontos para vitória em TRUCO.
 - c) 6 pontos para vitória em RETRUCO.
 - d) 9 pontos para vitória em BI RETRUCO.
 - e) 12 pontos para vitória e TRI RETRUCO.
65. Quando se chega a 11 pontos:
- a) A dupla tem o direito de olhar as cartas do parceiro antes da rodada começar.

- b) Cabe por decisão em conjunta da dupla se eles aceitam iniciar a partida ou não, caso aceitem, a partida passa a valer 3 pontos, caso recusem, o adversário ganha 1 ponto por desistência.
- c) Quando as duas duplas chegam a 11 pontos, é a partida ocorre mão de ferro , ou seja, ninguém tem o direito de olhar as cartas distribuídas.

SEÇÃO III – DAS CARTAS

66. O baralho é fornecido pela organização e possui 28 cartas sendo em ordem decrescente de valor:

- a) 4 de paus (zap);
- b) 7 de copas;
- c) Ás de espada (espadilha);
- d) 7 de ouro, 3 (de todos os naipes);
- e) 2 (de todos os naipes);
- f) Ás (ouro, copas e paus);
- g) Rei (K, de todos os naipes);
- h) Valete (J, de todos os naipes);
- i) dama (Q, de todos os naipes).

SEÇÃO IV – DO ANDAMENTO DO JOGO

67. O baralho muda de posição a cada rodada, girando no sentido horário, cabendo ao jogador que estiver com o baralho embaralhar as cartas ao menos 10 vezes. Cabe ao jogador que estiver a esquerda de quem estiver embaralhando realizar o corte no baralho, sendo ele no máximo de 9 vezes.

68. O jogador que estiver cortando o baralho tem direito a queimar APENAS 9 cartas, queimando 10 ou mais, o embaralhamento se reinicia com todas as cartas. Caso alguma carta possa ser vista pelos jogadores durante a distribuição a mesma será queimada, independente de qual seja a carta, e uma nova será distribuída.

69. É defeso embaralhar após o último corte e entregar as cartas para o parceiro no ato do corte.

70. É obrigatório distribuir as cartas obedecendo o corte indicado.

71. Cada jogador inicia com 3 cartas e deve jogar uma a cada mão. Se a primeira mão empatar (cangar), todos devem mostrar suas "maiores" cartas COMEÇANDO PELA PESSOA QUE INICIOU O JOGO, na segunda mão, escondendo uma carta atrás. Quem tiver a maior carta ganha os pontos. Caso se dê novo empate, mostra-se a carta escondida. A maior carta vence a rodada. Se a terceira mão empatar, ganha a dupla que levou a primeira mão.

72. Um jogador pode pedir truco na sua vez e antes de jogar. A dupla adversária pode aceitar (cair) ou não (correr). Caso corra, a dupla que pediu truco ganha 1 ponto e não precisa mostrar seu jogo. Se a dupla aceitar o truco, a rodada valerá 3 pontos. A dupla que aceitou o truco pode pedir para aumentar a aposta da rodada para 6 pontos falando Peço Seis ou "Meio Pau". Aqueles que pediram truco devem cair ou correr. Se não aceitarem, a dupla que pediu seis ganha 3 pontos e não precisa mostrar seu jogo aos adversários.

SEÇÃO V – DA AUTORIDADE DO ARBITRO

73. Toda dúvida ou brecha na regra deverá ser analisada e julgada pelo árbitro da partida.

74. O árbitro da partida é soberano em todas as suas decisões.