



REGULAMENTO
7º FESTIVAL ESPORTIVO E CULTURAL DOS SERVIDORES – FESTSERV 2017
De 03 a 11 de novembro de 2017

1. **OBJETIVO:** O Festival Esportivo e Cultural dos Servidores do Distrito Federal – FESTSERV, realizado anualmente, em comemoração ao Dia do Servidor Público (28 de outubro), têm por objetivo principal promover bem-estar, por meio de práticas esportivas saudáveis, da confraternização e do estreitamento do relacionamento entre os servidores da administração direta e indireta do Distrito Federal. Para tanto, busca promover e desenvolver a prática de atividade física em busca de uma vida saudável por meio do esporte de participação e lazer e incentivar, fomentar e difundir a cultura, em toda a sua diversidade, como ações de valorização dos servidores como preconizam o PPA 2016/19 e o Decreto nº 37.648, de 22 de setembro de 2016.
2. **MODALIDADES ESPORTIVAS:**
 - **Individuais:**
 - Arremessos de Lance Livre (cesta de basquete);
 - Atletismo;
 - Natação;
 - Tênis de Mesa (ping-pong);
 - Xadrez.
 - **Coletivas:**
 - Basquete de Rua;
 - Dominó;
 - Futebol *Society*;
 - Futsal;
 - Voleibol de Areia.
 - **Lazer:**
 - Passeio Ciclístico;
3. **ATIVIDADES CULTURAIS:** As atividades culturais são manifestações artísticas que ocorrerão durante o FESTSERV:
 - Artes plásticas;
 - Concurso de Fotografia;
 - Dança;
 - Música;
 - Poesia;
 - Teatro, etc.
4. **REGULAMENTO GERAL:**
 - a) O 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores do Distrito Federal – Edição 2017 – 7º FESTSERV será coordenado pelo Comitê Executivo e será realizado nas dependências do Centro de Capacitação Física do Corpo de Bombeiros Militar do Distrito Federal (CECAF/CBMDF), localizado no Setor Policial Sul, Área Especial 3 – Brasília-DF; na Secretaria de Estado da Agricultura, Abastecimento e



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Comitê Executivo do 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores Edição 2017



Desenvolvimento Rural, dependências dos Centros Olímpicos e Paralímpicos (COP's) e Parque da Cidade, da Secretaria de Estado do Esporte, Turismo e Lazer do Distrito Federal; nas dependências artísticas da Secretaria de Estado de Cultura, bem como em outros espaços públicos disponíveis, **no período de 03 a 11 de novembro, nos turnos matutino, vespertino e noturno;**

- b) Cada **órgão participante** deverá indicar **1 (um) representante** para coordenar a sua respectiva delegação durante a realização do 7º FESTSERV, o qual será o interlocutor entre a organização do FESTSERV e o órgão;
- c) A participação no FESTSERV é **RESTRITA** a:
1. Servidor Público efetivo ou aposentado (mantido pelo IPREV);
 2. **Servidores Militares do DF ativos ou na reserva;**
 3. Servidor Público comissionado;
 4. Empregado Público Distrital;
 5. Servidor/Empregado Público cedido ao GDF;
 6. Estagiário vinculado aos órgãos/autarquias/empresas/fundações distritais, com dezoito anos completos ou mais, exceto Jovens Candangos;
 7. Empregado de empresa terceirizada vinculados aos órgãos/autarquias/empresas/fundações distritais;
 8. Egresso atendido pela FUNAP que preste serviços em setores dos órgãos participantes;
- d) Os participantes representarão obrigatoriamente o seu órgão de lotação, ressalvado os servidores cedidos ou à disposição que poderão escolher entre o órgão de lotação ou o órgão de origem. Já os aposentados representarão o órgão de sua última lotação em atividade;
- e) **Não será permitida a participação de estagiários menores de 18 anos bem como de participantes do Programa Jovem Candango ou de programa similar, bem como de pessoas que não se enquadram nos critérios da alínea "c". Caso seja detectada a participação de algum desses, o participante será automaticamente eliminado da competição e em caso de evento coletivo a equipe será punida com a perda de pontos de todos os confrontos em que ele tenha efetivamente participado, transferindo somente a pontuação/colocação para o adversário;**
- f) Recomendamos a inscrição de cada servidor em apenas 1 (um) evento esportivo coletivo e em 1 (uma) evento esportivo individual. Caso haja choque de horários entre os eventos, o servidor deverá optar por uma das modalidades em que estiver inscrito;
- g) As competições seguirão o cronograma de atividades definidos pelo CEFESTSERV, versão preliminar em anexo;
- h) O cronograma geral oficial será divulgado no portal do servidor: www.brasilia.df.gov.br/festserv e deve ser acompanhado diariamente pelos participantes;
- i) As competições podem sofrer atrasos, independentemente da vontade da organização. Nesses casos, **havendo coincidência de horários entre as modalidades escolhidas pelo servidor atleta, este deverá optar por qual delas irá participar;**
- j) **Para participar das competições, o servidor atleta deve identificar-se, apresentando crachá ou identidade funcional ou, ainda, contracheque ou declaração da chefia imediata do órgão de lotação, combinado junto com um documento de identificação com fotografia;**
- k) **Após a inscrição, será verificada a unidade de lotação efetiva do servidor atleta. Em caso de redistribuição após o período da inscrição, o servidor atleta deverá competir pelo órgão pelo qual realizou a inscrição. O Comitê Executivo do 7º FESTSERV apreciará e irá deliberar sobre os casos omissos ou divergentes que vierem a ocorrer durante os jogos;**
- l) A forma de disputa das modalidades coletivas será definida de acordo com a quantidade de equipes inscritas. Dentro do possível, será priorizada a maior participação dos servidores atletas;



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Comitê Executivo do 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores Edição 2017



- m) Para as modalidades individuais, será necessária a inscrição de, no mínimo, dois servidores atletas para a realização da prova;
- n) Não serão tolerados atrasos nas competições, sob pena de derrota por ausência no confronto do servidor atleta ou da equipe. Portanto, é importante que todos estejam prontos, impreterivelmente, até 20 minutos antes do horário previsto para o início do confronto;
- o) As equipes deverão estar com traje próprio para cada prática esportiva: camiseta, bermuda, *short*, meias, touca de natação, sunga, maiô ou sunquini e calçado adequado para a modalidade. Deverão ainda apresentar, quando estiver inscrita nas modalidades que exijam, uma bola apropriada e em condições de jogo. Em hipótese alguma, será permitida a participação de servidores atletas nas competições com calças jeans, chinelos, calçados inadequados ou descalços;
- p) Somente poderão estar dentro das áreas de competição os servidores atletas de cada equipe competidora, não sendo permitida a presença de acompanhantes nesses locais. Caberão aos acompanhantes os espaços reservados aos torcedores;
- q) Não será permitido o uso de relógio de pulso, pulseira, colar, brincos, *piercing* ou qualquer outro acessório que possa provocar lesão/contusão aos participantes ou aos seus adversários;
- r) **Será permitida a inscrição de mais de 1 (uma) equipe por órgão, respeitando os seguintes critérios:**
 - I) **Será garantida a participação da 1ª equipe inscrita por órgão. As demais equipes que solicitarem inscrição pelo mesmo órgão aguardarão confirmação, pois serão garantidas pelo menos 1 (uma) equipe por órgão até atingir o número máximo previsto em cada modalidade coletiva.**
 - II) **Caso não haja preenchimento do número máximo de inscrições por modalidade será confirmada as inscrições das 2ª e/ou 3ª equipes do mesmo órgão por ordem cronológica de solicitações.**
- s) Caso haja número de inscrições superior à capacidade, serão priorizados os primeiros inscritos de cada órgão e a participação do maior número de órgãos. Persistindo a impossibilidade serão realizados sorteios entre os últimos inscritos.
- t) **Para a disputa das modalidades, cada equipe deverá ter seus próprios uniformes numerados para identificação dos servidores atletas;**
- u) **Serão premiados os 3 (três) primeiros colocados de cada competição com medalhas e troféus de 1º, 2º e 3º Lugar, respectivamente;**
- v) **Serão premiados os 3 (três) primeiros colocados na classificação geral, conforme tabela de pontuação (em anexo), com troféus;**
- w) O Congresso Técnico ocorrerá no dia **01 de novembro de 2017** (quinta-feira), no Salão Branco do Palácio do Buriti;
- x) Após o término de cada rodada (sábado e/ou domingo) será disponibilizado no site do portal do servidor o Boletim informativo com os resultados e tabela com os próximos jogos;
- y) **A abertura acontecerá no dia 03 de novembro no Salão Branco do Palácio do Buriti, a partir das 09:00 horas, da qual será obrigatório a presença de no mínimo 10 servidores atletas/artista, por órgão, de qualquer modalidade ou área de expressão.**
 - I. **O cumprimento desta etapa, garantirá 10 pontos para cada órgão, desde que apresentado o mínimo de 10 servidores, mais 1 (um) ponto por cada servidor que exceder o mínimo, pontos estes que serão contabilizados e somados à classificação geral de acordo com os critérios definidos neste regulamento.**
- z) Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Executivo do FESTSERV;



5. INSCRIÇÕES:

- I) As inscrições das **atividades esportivas** ficarão abertas no período de **25 a 30 de outubro** de 2017, serão consideradas válidas as inscrições recebidas no endereço eletrônico festserv.gdf@gmail.com até as 18 horas do dia 30.10. As inscrições das **atividades artísticas e passeio ciclístico** (deste poderá ser prorrogada) ficarão abertas no período de 25 a 30 de outubro de 2017.

**Obs.: 1) NÃO HAVERÁ PRORROGAÇÃO DOS PRAZOS DE INSCRIÇÃO;
2) NÃO SERÃO ACEITAS INSCRIÇÕES FORA O PRAZO PREVISTO NO ITEM "I", NEM SUBSTITUIÇÕES APÓS O CONGRESSO TÉCNICO QUE OCORRERÁ NO DIA 01/11.**

II) Entrega/Envio das inscrições:

- a) As inscrições deverão ser feitas em arquivo **.xls**, utilizando a(s) ficha(s) de inscrição(ões) disponibilizada(s) no portal do servidor www.brasilia.df.gov.br/festserv, e enviadas como anexo para o e-mail: festserv.gdf@gmail.com.
- b) No **ASSUNTO** da mensagem que enviar a inscrição deve ter a seguinte descrição: (INSCRIÇÃO "modalidade" "órgão"), exemplo: **INSCRIÇÃO FUTSAL FEMININO Administração Regional Sobradinho**, sem abreviação. No corpo da mensagem deve constar o nome do responsável com telefones de trabalho e pessoal (celular) para fácil e imediato contato. **Não serão aceitas inscrições digitalizadas/escaneadas;**
- c) As inscrições só serão consideradas efetivadas após o envio da mensagem de confirmação de recebimento feito pelo Comitê Executivo do FESTSERV.

III) DECLARAÇÃO DE APTIDÃO PARA PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA E AUTORIZAÇÃO DE UTILIZAÇÃO DE IMAGEM:

- a) Todo servidor atleta, inscrito em qualquer modalidade, deverá preencher e assinar uma **única declaração de aptidão para a prática de atividade física e autorização de utilização de imagem e entregar a original** no Anexo do Palácio do Buriti, 16º andar, sala 1610, até o dia **30 de outubro de 2017, às 18 horas. Não serão aceitas declarações digitalizadas/escaneadas;**
- b) Até o dia **02 de novembro de 2017**, o Comitê Executivo do FESTSERV enviará, por e-mail, a tabela dos jogos para os **representantes de cada órgão participante**, bem como disponibilizará no site do portal do servidor, assim como os boletins ao término de cada rodada.

IV) DECLARAÇÃO DE AUTORIA E TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO:

- a) Para o Concurso de Fotografia e o Varal de Poesia, o servidor inscrito assinará uma **declaração de autoria e termo de autorização de uso** para o Comitê Executivo do FESTSERV, garantindo liberdade para a utilização do trabalho entregue, em qualquer atividade lícita.

6. REGULAMENTO DAS MODALIDADES ESPORTIVAS:



Modalidades Individuais

I) ARREMESSOS DE LANCE LIVRE (CESTA DE BASQUETE):

- a) Poderão ser feitas inscrições individuais, masculino e feminino, sem limites **por órgão**;
- b) Os homens devem arremessar a bola na linha de demarcação do garrafão de basquete, e as mulheres, na marca do lance livre.
- c) Cada jogador (a) deverá arremessar de 5 (cinco) a 10 (dez) vezes – quantidade a ser definida, no congresso técnico, em função do número de inscritos. Vence aquele (a) que acertar o maior número de cestas. Na disputa da final, cada jogador (a) deverá arremessar 10 (dez) vezes de forma alternada;
- d) Forma de disputa:
 - Primeira rodada: definição do *ranking* para os 16 (dezesesseis) ou 08 (oito) melhores colocados (de acordo com o nº de participantes) e eliminação dos demais;
 - A partir da segunda rodada: eliminatórias simples, com os confrontos definidos pelo desempenho dos participantes nas rodadas anteriores; os colocados enfrentar-se-ão na ordem inversa (1ºx8º ou 1ºx16º, 2ºx7º ou 2ºx15º e assim por diante), considerando o número de arremessos certos na fase de classificação da competição;
 - Final (1º e 2º lugar), com vencedores das semifinais; e 3º lugar, com perdedores das semifinais;
- e) Caso ocorra empate, o vencedor será definido em arremessos alternados. Ressalva-se a primeira rodada, na qual, em caso de empate, a ordem de classificação dar-se-á por sorteio, salvo para definir o 16º ou 8º colocado, que deverá ser estabelecido por arremessos alternados entre todos os empatados, onde cada um terá o direito a 5 arremessos alternados;
- f) **A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta edição dos FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá provocar a suspensão do servidor atleta por até 3 (três) edições dos jogos;**
- g) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) /desclassificado (a) do torneio.
- h) Serão premiados com MEDALHAS os 3 (TRÊS) primeiros classificados em cada gênero: masculino e feminino.

II) ATLETISMO:

- a) Serão disputadas as seguintes provas:

Provas individuais:

- 100m rasos – masculino;
- 100m rasos – feminino;
- 1.600m – masculino;
- 1.600m – feminino;

Provas Coletivas:

- Revezamento 4x100 m – masculino;
- Revezamento 4x100 m – feminino;



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Comitê Executivo do 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores Edição 2017



- b) Cada órgão poderá inscrever quantos servidores/ atletas quiserem sendo garantida a inscrição de no mínimo 1 (uma) equipe de revezamento de cada gênero: masculino e feminino;
- c) Cada equipe de revezamento será composta por 4 (quatro) servidores atletas;
- d) Todas as provas serão disputadas em caráter final. A classificação será definida pelos tempos obtidos;
- e) Não haverá separação por faixas etárias;
- f) As séries de revezamento serão divididas em grupos de até 8 (oito) equipes;
- g) O bastão deverá ser passado de mão em mão, a cada 100m, dentro da ZONA DE PASSAGEM, limitada em 20 m, conforme a marcação da pista;
- h) No revezamento de 4x100 m, o primeiro servidor atleta de cada equipe deverá estar com o bastão em mão e terá de se posicionar na largada de maneira escalonada e correr em raia individual, até a ZONA DE PASSAGEM; caso haja invasão de raia que atrapalhe o seu adversário, a equipe causadora será automaticamente desclassificada;
- i) Cada equipe deverá permanecer em sua raia de origem até o termino da prova;
- j) As séries de 1.600m serão divididas em grupos de até 25 participantes;
- k) Serão premiados com MEDALHAS os servidores atletas das 3 (TRÊS) primeiras colocações (melhores tempos) nas provas individuais e as 3 (TRÊS) primeiras equipes nas provas do revezamento;
- l) **A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta edição dos FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor atleta por até 3 edições dos jogos;**
- m) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) /desclassificado (a) do torneio.

III) NATAÇÃO:

a) Provas individuais:

- 50m livres (masculino);
- 50m livres (feminino);
- 50m costas (masculino);
- 50m costas (feminino);
- 50m peito (masculino);
- 50m peito (feminino);
- 50m borboleta (masculino);
- 50m borboleta (feminino);

b) Prova coletiva:

- Revezamento: 4x50m livre (cada equipe será formada por 4 servidores atletas, sendo, no mínimo, uma mulher).
- Cada órgão poderá inscrever quantas equipes quiserem;

c) Trajes:

- ✓ Touca;
- ✓ Sunga, para homens;
- ✓ Maiô ou sunquini para mulheres;

d) **Não será permitido o uso de vestes brancas ou transparentes, ficando o servidor atleta sujeito a desqualificação em caso de descumprimento;**



- e) A abertura da piscina e horário das provas será informado no boletim informativo na semana da competição, portanto não serão permitidos atrasos;
- f) As provas coletivas acontecerão após as provas individuais;
- g) A colocação dos servidores atletas dar-se-á pelos tempos nas respectivas baterias. A critério do Comitê Executivo do FESTSERV, em função do número de inscritos, poderá ser feita uma bateria final;
- h) **A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor/ atleta desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor atleta por até 3 (três) edições do FESTSERV;**
- i) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado(a)/desclassificado(a) do torneio;
- j) Serão premiados com MEDALHAS os 3 (TRÊS) melhores servidores atletas (melhores tempos) – em cada prova – gêneros masculino e feminino;
- k) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) melhores equipes (melhores tempos) do revezamento.

IV) TÊNIS DE MESA (PINGUE-PONGUE)

- a) Tênis de Mesa e Pingue-Pongue têm regras semelhantes, sendo que o primeiro constitui-se em algo organizado e mais competitivo, enquanto o segundo é o esporte mais descontraído. É a brincadeira, é o lazer.
- b) As inscrições serão feitas por gênero masculino e feminino, os participantes serão divididos em grupos de até 4(quatro) servidores atletas, em confrontos de melhor de 3 sets. Os 2(dois) melhores colocados de cada grupo classificam-se para a fase seguinte;
- c) A partir da segunda fase os confrontos serão eliminatórios até a final;
- d) **A MESA** Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.
- e) **A REDE** A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.
- f) **A BOLA** Deve ser feita de celulósido ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.
- g) **A RAQUETE**
 - 1 - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.
 - 2 - O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 4mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 8mm.
 - 3 - A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.
 - 4 - Não é permitido jogar com o lado de madeira.
- h) **A PARTIDA**



1 - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

2 - O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

3 - Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

Adotaremos melhor de três sets, sendo os dois primeiros sets de 11(onze) pontos e o terceiro, de desempate, será de 7(sete) pontos.

i) O SAQUE

1 - A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

2 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.

3 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

4 - Com o placar 10-10, a seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

j) UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1 - O saque "queimar" a rede.

2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

k) UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

1 - Errar o saque.

2 - Errar a resposta.

3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.

4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

5 - Bater com o lado de madeira da raquete.

6 - Movimentar a mesa de jogo.

7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

l) CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a seqüência foi interrompida.



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Comitê Executivo do 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores Edição 2017



Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

m) VESTIMENTA

Camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

- n) **A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor/ atleta desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor atleta por até 3 (três) edições do FESTSERV;**
- o) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado(a)/desclassificado(a) do torneio;
- p) Serão premiados com MEDALHAS os 3 (TRÊS) melhores servidores atletas (melhores tempos) – em cada prova – gêneros masculino e feminino;

V) XADREZ:

- a) As inscrições deverão ser feitas em formulário próprio, contendo os nomes de todos os servidores participantes do órgão;
- b) Poderão inscrever-se sem distinção de gênero (masculino, feminino ou misto), sendo permitidas essas categorias por órgão;
- c) Cada jogo será disputado em 1 (uma) partida vencedora;
- d) Cada um, inicialmente, tem dezesseis peças: 1 (um) Rei, 1 (uma) Dama, 2 (duas) Torres, 2 (dois) Bispos e 8 (oito) Peões;
- e) Os jogadores movimentam alternadamente uma das suas peças, sendo sempre o jogador com as brancas o primeiro a começar. Um movimento consiste em pegar em uma peça e colocá-la em uma nova casa, respeitando as regras de movimento. Somente o Cavalo é que pode passar por cima de outras peças;
- f) O movimento das peças deve ser feito com uma das mãos. Uma vez que a mão largue a peça após tê-la movido, o movimento não pode ser desfeito, exceto se for um movimento ilegal;
- g) Se um jogador fizer um movimento ilegal, deve retratar este movimento e fazer um movimento válido. O movimento deve ser feito com a mesma peça, se possível, porque a regra da peça tocada é aplicável;
- h) Se um jogador tiver movido uma de suas peças como se tivesse a intenção de movê-la, então deve fazer o movimento, se o movimento for permitido. Enquanto a mão não deixa a peça em uma nova casa, a última pode ser colocada em qualquer casa acessível. Se o jogador toca uma das peças do adversário, então deve capturá-la, se a peça puder ser capturada. Se nenhuma das peças puder ser movida ou capturada, não há penalidades, mas a regra ainda é aplicada às suas próprias peças;
- i) Se um jogador deseja tocar a peça com a intenção de ajustá-la na casa do tabuleiro, deve primeiro alertar o oponente de sua intenção, dizendo "J'adoube". Uma vez que o jogo tenha início, somente o jogador com a vez de jogar pode tocar as peças no tabuleiro;
- j) Se for descoberto durante a partida que uma posição inicial estava incorreta, o jogo deve ser reiniciado. Se for descoberto durante a partida que a posição do tabuleiro está incorreta, o jogo é continuado com as peças transferidas para um tabuleiro orientado corretamente. Se o jogo começar com as cores das peças trocadas, o jogo continua, exceto se o árbitro especificar o contrário;
- k) Ao jogador é permitido levantar-se da mesa somente com autorização do fiscal da partida;



- l) Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens. Ações como essas, se comprovadas pelo fiscal, poderão acarretar a desclassificação do competidor;
- m) Caso o jogador não compareça ao local da competição, no horário determinado para a apresentação (9h30) será dada tolerância de 15 (quinze) minutos. Após esse tempo, o jogador será eliminado do torneio;
- n) A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do competidor desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do competidor por até 3 (três) edições do FESTSERV;
- o) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor será julgado pela CEFESTSERV e poderá ser desqualificado do torneio;
- p) Serão premiados com MEDALHAS os 3 (TRÊS) primeiros classificados.

VI) BASQUETE DE RUA:

- a) A fórmula de disputa será definida em função do número de equipes participantes, sendo o nº máximo de 18 equipes. Atingindo este número as equipes serão divididas (através de sorteio) em 6 grupos com 3 equipes cada, classificando o 1º de cada chave para a próxima fase;
- b) A competição de basquete de rua será disputada somente no naipe masculino e está condicionada à inscrição de, no mínimo, 2 (duas) equipes;
- c) As equipes deverão ser formadas por jogadores do mesmo **órgão**, com no mínimo 3 (três) e no máximo 10 (dez) servidores atletas, sendo disputado no sistema 3x3 (três por três);
- d) Para as partidas, será utilizada a metade da quadra de basquete com o uso de somente uma cesta;
- e) A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário. O JOGO, OBRIGATORIAMENTE, DEVE TER INÍCIO COM 3 (TRÊS) JOGADORES;
- f) Deverá ser atribuído 1 (um) ponto para cada arremesso convertido dentro do arco linha de 2 (dois) pontos. Serão atribuídos 2 (dois) pontos a cada arremesso convertido detrás do arco linha de 3 (três) pontos. Será atribuído 1 (um) ponto a cada lance livre com sucesso;
- g) O jogo terá 1 (um) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque). Vence a equipe que primeiro marcar 21 (vinte e um) ou mais pontos antes do final do tempo regular de jogo. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, haverá prorrogação, que terá início 1 (um) minuto após o final do tempo de jogo. A primeira equipe a marcar 2 (dois) pontos na prorrogação será declarada vencedora;
- h) Após cada arremesso bem-sucedido ou o último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola), um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco – linha de 3 (três) pontos. A equipe de defesa não poderá tentar roubar a bola na área do semicírculo abaixo da cesta;
- i) Após cada arremesso mal sucedido ou o último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola), se a equipe de ataque ganhar o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás do arco – linha de 3 (três) pontos. Se a equipe de defesa ganhar o rebote, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco – linha de 3 (três) pontos;
- j) Se a equipe defensiva rouba ou dá um toco na bola, deve voltá-la, passando ou driblando, para um local atrás do arco – linha de 3 (três) pontos. O jogador é considerado como “atrás do arco – linha de 3 (três) pontos” – quando nenhum de seus pés se encontra dentro ou pisando no arco (linha);



- k) A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada, antes do *check ball* ou lance livre. O substituto somente poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. As substituições acontecerão atrás da linha de fundo oposta à cesta, não havendo necessidade de intervenção dos árbitros ou mesários;
- l) A equipe perderá o jogo por desistência se, no horário programado para o início da partida, não estiver presente em quadra com 3 (três) jogadores prontos para jogar. A equipe perderá a partida, caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desqualificados. O resultado será marcado como W.O., e a equipe declarada perdedora não pontuará;
- m) Será atribuído 1 (um) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco – linha de 2 (dois) pontos. Serão atribuídos 2 (dois) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso detrás do arco – linha de 2 (dois) pontos. Será atribuído 1 (um) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido. Toda falta técnica será sempre recompensada com 1 (um) lance livre e posse de bola. As faltas antidesportivas serão recompensadas com 2 (dois) lances livres e posse de bola. A partida será reiniciada com *check ball* no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva;
- n) Não será permitido fazer enterradas;
- o) **Cartão vermelho:** recebido em decorrência de ação normal de jogo, obriga a substituição do servidor atleta infrator, o qual deverá cumprir a suspensão no jogo seguinte. Caso seja recebido em decorrência de ação violenta ou antidesportiva, descrita no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta edição dos FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão dele por até 3 (três) edições dos jogos;
- p) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV, que poderá ser desqualificado (a) /desclassificado (a) do torneio;
- q) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) primeiras equipes classificadas em cada gênero: masculino e feminino.

VII) DOMINÓ:

- a) As inscrições deverão ser feitas **em duplas**;
- b) Poderão inscrever-se, sem distinção de gênero (masculino, feminino ou misto), até **10 duplas por órgão**;
- c) Cada jogo será disputado em 1 (uma) partida melhor de 7 (sete) pontos;
- d) Para o início da partida, as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores, e inicia quem tirar a pedra maior (bucha de sena). Nas demais “quedas” (rodadas), as pedras serão embaralhadas pelo jogador que iniciar a rodada anterior, sendo este o último a comprar, cabendo ao jogador colocado à sua direita o início da rodada;
- e) Cada jogador deverá retirar apenas 7 (sete) pedras para iniciar o jogo;
- f) Joga-se com qualquer quantidade de buchas ou pedras do mesmo número;
- g) Cada rodada valerá 1 (um) ponto. Se houver um fecho na rodada, a rodada seguinte valerá 2 (dois) pontos, e caso haja um novo fecho, a rodada seguinte valerá 3 (três) pontos e, assim, sucessivamente, até 4 (quatro) pontos;
- h) O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os participantes se manifestem, ainda que ele tenha as duas pontas;
- i) O jogador, ao colocar a pedra no jogo, na sua vez de jogar, não poderá retirá-la, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas;



- j) Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens. Ações como essas, se comprovadas pelo fiscal, poderão acarretar desclassificação da dupla infratora;
- k) Passar a vez com pedra na mão, fingindo não ter ou ignorando ter, configurará infração e acarretará perda de ponto para a dupla;
- l) Constatado um “gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, a dupla infratora perderá o ponto;
- m) Se mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla infratora perderá o ponto;
- n) Caso a dupla não compareça ao local da competição, no horário determinado para a apresentação (9h30), será dada tolerância de 5 minutos para a chegada. Após esse tempo, a dupla será eliminada do torneio;
- o) A prática de atitudes antidesportivas ou indisciplina, descritas no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do competidor desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do competidor por até 3 (três) edições dos jogos;**
- p) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor/a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) / desclassificado (a) do torneio.
- q) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) primeiras duplas classificadas.

VIII) FUTEBOL SOCIETY:

- a) A fórmula de disputa será definida em função do número de equipes participantes, sendo o nº máximo de 30 equipes. Atingindo este nº as equipes serão divididas (através de sorteio) em 10 grupos com 3 equipes cada, classificando o 1º de cada chave para a próxima fase;
- b) As substituições serão ilimitadas;
- c) As equipes deverão ser formadas por servidores/atletas **do mesmo órgão**;
- d) As equipes somente serão inscritas com, no mínimo 10 (dez) e, no máximo, 18 (dezoito) servidores atletas;
- e) **Para preservar o campo e por questões de segurança, será permitido somente o uso de chuteira do tipo society, sem travas, e a adequação do calçado será observada logo no acesso à quadra;**
- f) As equipes não poderão jogar com menos de 5 (cinco) servidores atletas. Nesse caso, serão declaradas perdedoras, por insuficiência de servidores atletas;
- g) O capitão da equipe deverá, sempre 20 (vinte) minutos antes do jogo, confirmar junto à mesa da súmula os jogadores que irão participar da partida;
- h) A equipe que atrapalhar o andamento dos jogos será excluída dos FESTSERV;
- i) A duração das partidas será de dois tempos de 13 (treze) minutos, com intervalo de 2 (dois) minutos. Dependendo da quantidade de equipes, o tempo das partidas poderá ser alterado, a critério do Comitê Executivo do FESTSERV;
- j) Em caso de não comparecimento e/ou nº insuficiente de servidores/atletas para o início da partida, a equipe apta para o jogo será declarada vencedora por W.O. com o placar de 3x0;
 - l. No caso de as duas equipes não comparecerem e/ou não estarem aptas para a partida será considerado W.O. duplo com placar de 0x0;
- k) Serão seguidas as regras oficiais da modalidade, com exceção ao que se refere os itens constantes neste regulamento;
- l) Os critérios de desempate para classificação, na fase de grupos, serão os seguintes:
 - 1º Maior nº de vitórias;
 - 2º Maior saldo de gols – quando 2 (duas) equipes ou mais;



- 3º Maior número de gols prós;
- 4º Confronto direto – quando 2 (duas) equipes;
- 5º Menor número de cartões amarelos/vermelhos (cartão vermelho - peso 2);
- 6º Sorteio;

- m) **Cartão vermelho:** recebido em decorrência de ação normal de jogo, obriga o servidor atleta a cumprir a suspensão no próximo jogo. Caso seja recebido em decorrência de ação violenta ou antidesportiva, descrita no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor atleta por até 3 (três) edições do FESTSERV;
- n) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) / desclassificado (a) do torneio;
- o) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) primeiras equipes classificadas.

IX) FUTSAL:

- a) A fórmula de disputa será definida em função do número de equipes participantes, sendo:
 - I. Masculino: O nº máximo de 18 equipes. Atingindo este nº as equipes serão divididas (através de sorteio) em 6 grupos com 3 equipes cada, classificando o 1º de cada chave para a próxima fase.
 - II. Feminino: O nº máximo de 18 equipes. Atingindo este nº as equipes serão divididas (através de sorteio) em 6 grupos com 3 equipes cada classificando o 1º colocado de cada chave para a próxima fase.
 - III. Atingindo este nº as equipes serão divididas (através de sorteio) em 6 grupos com 3 equipes cada, classificando o 1º de cada chave para a próxima fase;
- b) As substituições serão ilimitadas;
- c) As equipes deverão ser formadas por servidores/atletas **do mesmo órgão**;
- d) As equipes somente serão inscritas com, no mínimo, 7 (sete) e, no máximo, 15 (quinze) servidores atletas;
- e) **Para preservar a quadra e por questões de segurança, será permitido somente o uso de calçado adequado para a prática da modalidade;**
- f) As equipes não poderão iniciar a partida com menos de 4 servidores/atletas, sob pena de serem desclassificadas por insuficiência de servidores atletas;
- g) O capitão da equipe deverá, sempre 20 (vinte) minutos antes do jogo, confirmar junto à mesa, os jogadores que irão participar do jogo;
- h) A equipe que atrapalhar o andamento dos jogos será excluída do FESTSERV;
- i) A duração das partidas será de dois tempos de 10 (quinze) minutos, com intervalo de 2 (dois) minutos. Dependendo da quantidade de equipes, o tempo das partidas poderá ser alterado, a critério do Comitê Executivo do FESTSERV;
- j) Em caso de não comparecimento e/ou nº insuficiente de servidores/atletas para o início da partida, a equipe apta para o jogo será declarada vencedora por W.O. com o placar de 3x0;
 - I. No caso de as duas equipes não comparecerem e/ou não estarem aptas para a partida será considerado W.O. duplo com placar de 0x0;
- k) Serão seguidas as regras oficiais da modalidade, com exceção ao que se refere os itens constantes neste regulamento;
- l) Os critérios de desempate para classificação serão os seguintes:
 - 1º Maior número de vitórias;



- 2º Maior saldo de gols;
 - 3º Maior número de gols em seu favor;
 - 4º Menor número de cartões amarelos/vermelhos (cartão vermelho - peso 2);
 - 5º Confronto direto – quando 2 (duas) equipes;
 - 6º Sorteio;
- m) **Cartão vermelho:** recebido em decorrência de ação normal de jogo, obriga o servidor atleta a cumprir a suspensão no próximo jogo. Caso seja recebido em decorrência de ação violenta ou antidesportiva, prevista no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor atleta por até 3 (três) edições do FESTSERV;
- n) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) /desclassificado (a) do torneio;
- o) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) primeiras equipes classificadas em cada gênero: masculino e feminino.

X) VOLEIBOL DE AREIA 4x4:

- a) A competição do voleibol de areia está condicionada à inscrição de, no mínimo, 2 (duas) equipes e será disputada nos naipes masculino e feminino;
- b) A fórmula de disputa será definida em função do número de equipes participantes, sendo:
 - I. O nº máximo de 18 equipes. Atingindo este nº as equipes serão divididas (através de sorteio) em 6 grupos com 3 equipes cada, classificando o 1º colocados de cada chave para a próxima fase.
- c) As substituições serão ilimitadas;
- d) As equipes deverão ser formadas por servidores atletas do mesmo órgão, com, no mínimo, 4 (quatro) e, no máximo, 10 (dez) servidores atletas, com a disputa feita no sistema 4x4 (quatro por quatro);
- e) As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets, sendo 2 (dois) de 13 (treze) pontos e o desempate de 9 (nove) pontos. Para que a partida tenha um vencedor, a diferença de placar deve ser de, no mínimo, 2 (dois) pontos;
- f) Em caso de não comparecimento e/ou nº insuficiente de servidores/atletas para o início da partida, a equipe apta para o jogo será declarada vencedora por W.O. com o placar a 2 sets a 0, e pontuação igual à maior vantagem dentre os sets disputados em seu grupo;
 - I. No caso de as duas equipes não comparecerem e/ou não estarem aptas para a partida será considerado W.O. duplo com placar de 0x0;
- g) Penalidades: cartão amarelo ou vermelho (mais 1 ponto para o adversário);
- h) Os critérios de desempate para classificação serão os seguintes:
 - 1º Maior número de vitórias;
 - 2º Maior saldo de pontos average;
 - 3º Maior número de pontos a seu favor;
 - 5º Confronto direto – quando 2 (duas) equipes;
 - 6º Sorteio;
- i) **Cartão vermelho:** recebido em decorrência de ação normal de jogo, obriga o servidor atleta a cumprir a suspensão no jogo seguinte. Caso seja recebido em decorrência de ação violenta ou antidesportiva, descrita no item 8. DISCIPLINA, provocará a exclusão do servidor atleta desta



edição do FESTSERV e, em virtude da gravidade, poderá acarretar a suspensão do servidor/ atleta por até 3 (três) edições dos FESTSERV;

- j) Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, o competidor ou a equipe será julgado (a) pelo Comitê Executivo do FESTSERV e poderá ser desqualificado (a) / desclassificado (a) do torneio;
- k) Serão premiadas com MEDALHAS as 3 (TRÊS) primeiras equipes classificadas em cada gênero: masculino e feminino.

7. REGULAMENTO DAS ATIVIDADES CULTURAIS:

I) CONCURSO DE FOTOGRAFIA:

- a) O concurso consistirá em um registro fotográfico inédito, realizado até **o dia 30 de outubro, no âmbito do Distrito Federal;**
- b) O trabalho deverá ser entregue em meio virtual, com título, sem nenhum tipo de tratamento (*Photoshop* ou outro utilitário) e impresso, também sem nenhum tipo de tratamento, no tamanho **A4, com margens mínimas de 1,5 cm, até as 14 horas, do dia 30 de outubro, para o CEFESTSERV, no Anexo do Palácio do Buriti, 16º andar, sala 1610;**
- c) A inscrição deverá ser feita **individualmente**, com a entrega do registro fotográfico devidamente datado. O servidor receberá um número de inscrição que identificará seu trabalho perante o CEFESTSERV;
- d) O servidor assinará declaração de autoria e termo de autorização de uso para o CEFESTSERV, garantindo a liberdade para o uso do trabalho entregue em qualquer atividade lícita;
- e) Os trabalhos serão expostos nas dependências do CECAF, do Palácio do Buriti, ou em outros locais definidos pelo CEFESTSERV no período de 01 a 10 de novembro, para que todos participantes do FESTSERV possam escolher o seu favorito, podendo cada participante votar uma vez em apenas um trabalho;
- f) Em caso de empate, será considerado, como critério de desempate, a data e o horário da entrega da foto, classificando-se e/ou premiando-se a foto que tiver sido entregue primeiro;
- g) Serão premiados com MEDALHAS os 3 (TRÊS) primeiros colocados.

II) EXPOSIÇÃO DE POESIAS:

- a) Os interessados em expor suas poesias (produção autoral) no dia do evento deverão entregá-las impressas, identificando a autoria, **até as 14 horas, do dia 30 de outubro, para o Comitê Executivo FESTSERV, no Anexo do Palácio do Buriti, 16º andar, sala 1610,** para exposição;
- b) Todas as poesias expostas, ao final do evento, poderão ser levadas por qualquer pessoa presente no FESTSERV;
- c) A exposição está liberada para todos os servidores poetas e poetisas, sem limites por órgão;
- d) Nessa exposição, não haverá nenhum tipo de premiação. O objetivo somente é divulgar as artes literárias dos servidores.

III) APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS:

- a) O(s) servidor(es) interessado(s) em apresentar um trabalho artístico qualquer: música, dança, pintura, escultura, teatro ... pode se inscrever por meio da ficha de inscrição própria, no portal do servidor;
- b) O cronograma de apresentações será definido em função do número de inscritos e da disponibilidade de datas e compatibilidade entre as apresentações;



- c) Poderão ser inscritas quaisquer atividades artísticas realizadas por servidor do Distrito Federal;
- d) As atividades deverão ser descritas brevemente, informando os equipamentos necessários e os que já dispõe o servidor ou o grupo.

8. REGULAMENTO DAS ATIVIDADES DE LAZER:

I) PASSEIO CICLÍSTICO:

- a) O passeio terá a sua concentração na Praça do Buriti e percorrerá um trecho do Eixo Monumental;
- b) Poderão participar todos os servidores do Distrito Federal e a atividade é extensiva aos seus familiares;
- c) O Servidor deverá fazer a sua inscrição e de seus familiares em formulário próprio que deverá ser encaminhado ao CEFESTSER até as 18 horas do dia 30 de outubro para definirmos aspectos de mobilidade e segurança junto ao DETRAN e ao DER;
- d) Os participantes não poderão andar à frente do guia, nem fora da via e do trecho definido;
- e) Recomendamos o uso de equipamentos de segurança: capacete, luvas, óculos, sinalizador traseiro (luz vermelha), sinalizador dianteiro (luz branca e campainha).

9. DISCIPLINA:

- a) Serão consideradas atitudes antidesportivas ou indisciplina:
 1. Ofender organizadores, árbitros, adversários, companheiros ou torcida;
 2. Danificar propositalmente equipamentos ou materiais de jogo ou do local. Em caso de danos, o responsável deverá realizar a reposição ou o reparo do que houver danificado;
 3. Proferir palavras de baixo calão;
 4. Praticar agressão física a organizadores, árbitros, adversários, companheiros ou torcida;
 5. Atirar qualquer material propositalmente contra o chão, parede, mesas, pessoas etc.;
 6. Qualquer outro comportamento entendido como indisciplina pela CEFESTSERV.

10. Das pontuações para Classificação Geral:

- a) Para efeito de Classificação Geral do FESTSERV será adotado o critério de pontuação, para cada órgão de acordo com sua classificação nas competições coletivas e individuais:
 - **Modalidades coletivas:** Será adotado o critério de pontuação conforme tabela 1, de acordo com a classificação final do órgão em cada modalidade coletiva, exceto a modalidade dominó que terá o mesmo critério das modalidades individuais;
 - **Modalidades individuais:** Será adotado o critério de pontuação conforme tabela 2, de acordo com a classificação de cada servidor atleta na modalidade. Somadas a pontuação de todos os servidores atletas, por órgão, será feita a classificação geral da modalidade individual e posteriormente somando pontos para contar na Classificação Geral de todas as modalidades.

Tabela 01 – Para Classificação Geral por Órgão

COLOCAÇÃO	PONTOS	COLOCAÇÃO	PONTOS
1º LUGAR	15	5º LUGAR	04
2º LUGAR	10	6º LUGAR	03



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

Comitê Executivo do 7º Festival Esportivo e Cultural dos Servidores Edição 2017



3º LUGAR	08	7º LUGAR	02
4º LUGAR	05	8º LUGAR	01

Tabela 02 – Para Classificação das Modalidades Individuais e Dominó

COLOCAÇÃO	PONTOS	COLOCAÇÃO	PONTOS
1º LUGAR	20	6º LUGAR	05
2º LUGAR	15	7º LUGAR	04
3º LUGAR	13	8º LUGAR	03
4º LUGAR	10	9º LUGAR	02
5º LUGAR	08	10º LUGAR	01

11. INFORMAÇÕES:

- Hélio: 3961-1686 e 99248.0378;
- Luciene 98127.6166;
- Humberto: 99627-3950;
- Juliana: 3325.5204;
- festserv.gdf@gmail.com

Brasília, 19 de outubro de 2017.

Comitê Executivo do 7º FESTSERV – Edição 2017

ANEXO I

CRONOGRAMA DAS AÇÕES ESPORTIVAS/ARTÍSTICAS/LAZER

Data	Local	Ação
25 a 30/10	Email – festserv.gdf@gmail.com	Período de Inscrição das modalidades individuais e coletivas
01/11 Quarta	Salão Branco Palácio Buriti	Congresso Técnico
03/11 Sexta	Salão Branco Palácio do Buriti	Abertura Oficial ➤ Apresentações Artísticas; ➤ Hino Nacional e de Brasília; ➤ Fala das autoridades; ➤ Entrega da Premiação do 6º FESTSER.
04/11 Sábado	CECAF/CBM-DF	Competições: ➤ Futebol Society; ➤ Futsal Feminino; ➤ Futsal Masculino; ➤ Basquete de Rua; ➤ Lance Livre – Feminino; ➤ Lance Livre - Masculino.
	A definir	Competições: ➤ Provas de Natação Masculina; ➤ Provas de Natação Feminina.
	SEAGRI – Final Asa Norte	Competições:



		<ul style="list-style-type: none">➤ Vôlei de Areia Masculino;➤ Vôlei de Areia Feminino.
05/11 Domingo	CECAF/CBM-DF	Competições: <ul style="list-style-type: none">➤ Futebol Society;➤ Futsal Feminino;➤ Futsal Masculino;➤ Basquete de Rua;➤ Torneio de Dominó;➤ Torneio de Tênis de Mesa (ping-pong).
	SEAGRI – Final Asa Norte	Competições: <ul style="list-style-type: none">➤ Vôlei de Areia Masculino;➤ Vôlei de Areia Feminino.
06 a 10/11 Segunda	Salão Branco Palácio do Buriti	Competições: <ul style="list-style-type: none">➤ Exposição Concurso de Fotografias; Atividades Artísticas: <ul style="list-style-type: none">➤ Exposição Artes Visuais;
09/11 Quinta	Salão Branco Palácio do Buriti	Competições: <ul style="list-style-type: none">➤ Torneio de Xadrez;
10/11 Sexta	Praça do Buriti	Atividades Artísticas: <ul style="list-style-type: none">➤ Mostra Artística Cultural.
11/11 Sábado	Praça do Buriti Eixo Monumental	Lazer <ul style="list-style-type: none">➤ Passeio Ciclístico. Encerramento <ul style="list-style-type: none">➤ Apresentação Artística Cultural.