

II IntegraGames 2022

Regulamento Geral

TÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O incentivo à prática de atividades desportivas é parte integrante de um plano de ação da Educação Física do Instituto Federal do Ceará – *Campus Aracati* que busca o desenvolvimento de uma cultura esportiva para a promoção da saúde e educação através do esporte. Nesta perspectiva, este *Campus* destaca a realização do *Integra Games 2022*, com o objetivo de estimular e promover a integração, O Esporte e o Lazer por meio de jogos virtuais e presenciais entre os discentes dos cursos Técnicos Integrados e a comunidade do IFCE – *Aracati*.

TÍTULO II FINALIDADES

Art. 2º - Este é um evento desportivo do IFCE *Campus* Aracati voltado à participação da sua comunidade interna e que tem como finalidades:

- I- Fomentar a integração entre os estudantes das diferentes turmas dos cursos técnicos integrados e a comunidade escolar;
- II- Minimizar os efeitos da pandemia da COVID-19 no processo educacional e de formação para a vida dos estudantes;
- III- Fomentar a prática esportiva, incentivando a participação em eventos e projetos esportivos promovidos pelo *Campus*, como uma das possibilidades de intervenção da educação através do esporte;

TÍTULO III DA ORGANIZAÇÃO

Art. 3º - O *Integra Games 2022* é um evento do *Campus* Aracati, o qual obtém a responsabilidade pela comissão organizadora do evento.

Art. 4º - Cronograma do evento:

Cronograma 2022	
Lançamento do Regulamento	30 de maio
Inscrições Modalidades	De 30 de maio a 03 de junho
Congresso Técnico (sorteio)	10 de junho (sorteio)
Publicação da programação	14 de junho
Evento	17 e 18 de junho

TÍTULO IV DA COMPETIÇÃO

Art. 5º - A competição será disputada em fase única.

Art. 6º - Poderão participar do evento: alunos regularmente matriculados nos cursos Técnicos Integrados do IFCE *Campus Aracati*. Servidores e terceirizados, bem como familiares dos alunos poderão participar das modalidades assíncronas (Corrida Virtual e Pedal Virtual);

- I- Será considerado Aluno de Curso Regular que possuam matrícula ativa, participando frequentemente das aulas (75% ou mais), vinculado ao *Campus Aracati*, contendo documento oficial de matrícula válido para semestre vigente (2022.1 ou 2021.2);
- II- Serão considerados pais/responsáveis/familiares, aquele que é o pai ou a mãe biológicos, responsáveis legais ou sociais dos alunos do IFCE – *Campus Aracati*. Eles poderão participar somente da modalidade assíncrona (Corrida Virtual e Pedal Virtual) como acompanhante do aluno.

Art. 7º - O evento será disputado nas seguintes modalidades e terão os seguintes limites de participantes:

Modalidades	Equipes	Limites de inscrições por turma
Presenciais		
Volei 4x4 Misto	Equipe de 4 jogadores (2 do sexo masculino e 2 do feminino)	2 equipes por turma
Beach Tennis (Misto)	Equipe de 2 jogadores	2 equipes por turma
Basquete 3x3 (Masculino e Feminino)	Equipe de 3-6 jogadores	1 equipe por turma
FutMesa (Misto)	Equipe de 2 jogadores	2 equipes por turma
Tênis de mesa (M/F)	Individual	4 por turma
Assíncronas		
Corrida Virtual	Individual	Sem limites de inscrições
Pedal Virtual	Individual	Sem limites de inscrições

TÍTULO V DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º - A inscrição do participante será **realizada via formulário online** de acordo com o cronograma apresentado no Art. 4º. A inscrição deve ser efetuada pelo **representante da turma, o qual foi indicado para participar da comissão organizadora do evento**.

§ 1º- **Haverá o limite de duas modalidades presenciais para cada participante**, reconhecendo a possibilidade de jogos ocorrerem simultaneamente e para incentivar o envolvimento da turma como um todo. **Para as modalidades assíncronas, não haverá limites de participação.**

§ 2º- **Problemas de conexão poderão ser analisados pela comissão para ajustar os horários das partidas, contudo, sem prejudicar a programação geral do evento.**

TÍTULO VI DO CONGRESSO TÉCNICO E DAS FORMAS DE DISPUTA

Art. 9º - O Congresso Técnico do jogo acontecerá no **dia 10 de junho**, para tratar sobre a organização da competição e o sorteio dos confrontos, o qual será transmitido no *Instagram* do evento.

Art. 10º - As formas de disputa serão definidas e firmadas no congresso técnico.

Art. 11º - O ceremonial de abertura será realizado pela comissão, em dia a ser divulgado em tempo hábil.

TÍTULO VII DA PREMIAÇÃO

Art. 12º - Serão premiados com medalhas todos os melhores colocados com base na tabela a seguir:

Modalidades	OURO	PRATA	BRONZE
Presenciais			
Volei 4x4 Misto	04	04	04
Beach Tennis (Misto)	02	02	02
Basquete 3x3 (M/F)	06	06	06
FutMesa (Misto)	02	02	02

Tênis de mesa (M/F)	01	01	01
Assíncronas			
Corrida Virtual	--	--	--
Pedal Virtual	--	--	--

§ Único - A quantidade de premiados poderá ser alterada conforme a quantidade de medalhas disponíveis.

Art. 13º - Haverá uma premiação geral para a definição da **turma campeã do evento**. Essa pontuação considerará a participação dos estudantes e o desempenho nas competições. Bem como, há a possibilidade de perda de pontos por atos de indisciplina, conforme orientações da comissão.

§ 1º– Os critérios de pontuação são definidos por modalidade, como descritos abaixo:

Modalidades	Pontos por participação	Pontos por Vitória	1º lugar	2º lugar	3º lugar
Participação da turma			100%: 200 pontos	80-99%: 120 pontos	<80%: 80 pontos
Volei 4x4	20 pontos equipe participante	3 pontos/vitória	40 pontos	30 pontos	20 pontos
Beach Tennis	20 pontos equipe participante	3 pontos/vitória	40 pontos	30 pontos	20 pontos
Basquete 3x3	20 pontos equipe participante	3 pontos/vitória	40 pontos	30 pontos	20 pontos
FutMesa	20 pontos equipe participante	3 pontos/vitória	40 pontos	30 pontos	20 pontos
Tênis de mesa	5 pontos por participante	3 pontos/vitória	40 pontos	30 pontos	20 pontos
Corrida Virtual	<ul style="list-style-type: none"> • 4 pontos por aluno participante • 8 pontos por familiar participante que represente uma turma. • 8 pontos por servidor participante que represente a turma. 				
Pedal Virtual	<ul style="list-style-type: none"> • 4 pontos por participante sozinho • 8 pontos por participante+familiar acompanhante • 8 pontos por servidor representantes 				

§ 2º - A pontuação geral de cada turma (descritos no Art. 13º) será realizada pela soma dos pontos em todas as modalidades.

§ 3º - A turma com a maior pontuação geral será declarada campeã do evento, com premiação a ser apresentada durante o congresso técnico.

§ 4º - O representante inscrito nas competições e que não participaram efetivamente (presença na competição), não terão a pontuação computada na competição geral do evento.

§ 5º - Situações excepcionais de indisciplina (briga, desrespeito, etc.) serão discutidas por membros da comissão para uma decisão punitiva, que pode ser aplicada tanto para a punição do curso quanto o participante.

TÍTULO VIII NORMAS DAS MODALIDADES

Art. 14º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, em tudo o que não contrarie este regulamento.

Art. 15º VOLEI 4X4 MISTO: os **jogos de vôlei de praia serão regidos pelas regras oficiais da Federal Internacional de Voleibol, considerando os incisos presentes nesse regulamento:**

§ 1º - Os jogos de 4 x 4 misto serão compostos por duas equipes de quatro jogadores cada, sendo, obrigatoriamente, dois do sexo masculino e dois do feminino.

§ 2º - Os jogos serão disputados em: Dois sets vencedores de **12 pontos** (ponto por rally), sem ponto limite e com uma diferença mínima de 2 pontos. Caso haja necessidade do **3º set**, este será disputado em 01 set vencedor de **7 pontos** (ponto por rally), sem ponto limite e com uma diferença mínima de 2 pontos.

§ 3º - A disposição dos jogadores em quadra não deverá seguir, obrigatoriamente, o rodízio. Contudo, obrigatoriamente, deverá ser atendido o rodízio de saque entre os jogadores.

§ 4º - Nos sets a troca de quadra será efetuada a cada 06 pontos jogados e no **3º set**, a cada 05 pontos jogados.

§ 5º - No **1º e 2º sets** só haverá o tempo técnico em caso de necessidades médicas, a serem definidas pela arbitragem. Haverá um intervalo de 2 minutos entre os sets.

§ 6º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Voleibol e da Confederação Brasileira de Voleibol, salvo o estabelecido neste regulamento ou acordado em congresso técnico.

§ 7º - A pontuação da primeira fase será a seguinte: vitória por **2x0** (2 pontos para o vencedor); vitória por **2x1** (2 pontos para a equipe vencedora e 1 ponto para a perdedora).

§ 8º Se for o caso, na fase classificatória de chaves, ocorrendo empate em pontos entre 2 (duas) ou mais equipes, quando **necessário, serão observados, pela ordem, os seguintes critérios:**

- 1) Confronto direto;**
- 2) Maior número de sets vencidos;**
- 3) Menor número de sets perdidos;**
- 4) Maior diferença de pontuação (na totalidade dos sets).**
- 4) Sorteio.**

§ 9º - As regras relacionadas à disputa serão definidas no Congresso Técnico.

Art. 16º BEACH TENNIS MISTO: Os jogos serão regidos pelas regras do Beach tênis de acordo com presente regulamento:

§ 1º - As equipes serão em duplas e em composição livre, ou seja, compostas por participantes do sexo masculino ou feminino.

§2º - A partida será jogada em set único, composto por seis games. A equipe que alcançar a marca de seis games vence o jogo, desde que haja uma margem de dois games sobre a outra equipe. Se a pontuação chega a seis games de todos, um jogo tie-break deve ser jogado.

§3º - A pontuação de cada game será efetuada considerando um jogo padrão, onde é marcada como segue com a pontuação do sacador que está sendo chamado pela primeira vez: Nenhum ponto - "Love" ou zero; Primeiro ponto - "15"; Segundo ponto - "30"; Terceiro ponto - "40"; Quarto ponto - "Game".

§4º - Os times estarão em lados opostos da rede. A escolha dos lados e a escolha para ser sacador ou recebedor no primeiro jogo será decidido por sorteio, antes do aquecimento começar.

§5º - O lado da quadra para o primeiro game da partida, caso em que os adversários devem optar por ser sacador ou recebedor para o primeiro game do jogo. O time deve trocar de lado no final do primeiro, terceiro game e assim sucessivamente até o final do set.

§6º - Imediatamente antes de iniciar o movimento do serviço, o servidor deve estar em repouso com os dois pés para trás (isto é, não contato com a linha) da linha de base e dentro das extensões imaginárias da quadra. O servidor deverá então soltar a bola com a mão em qualquer direção e bater a bola com a raquete antes que a bola bata no chão. O movimento de serviço é completado no momento que a raquete do jogador acerta ou erra a bola.

§ 7º - A bola está em jogo desde o momento em que o sacador atinge a bola, e permanece em jogo até que o ponto seja decidido. Se a bola tocar a linha, ela é considerada como tocando a quadra delimitada por essa linha.

§8º - O ponto ocorre quando: a) a bola bate no chão dentro da área da quadra do seu lado da rede; b) um jogador retorna a bola em jogo para que ele bate no chão, ou um objeto, fora da quadra correta; c) um jogador retorna a bola em jogo para que, antes de atingir o

solo, ela atinge um elemento permanente ou o poste da rede; d) um jogador deliberadamente carrega ou trava a bola em jogo na raquete ou deliberadamente a toca com a raquete mais de uma vez; e) outra parte, senão a raquete, toca na bola ou na rede, postes da rede, cabo ou metal de cabo ou banda, ou o adversário (s) do tribunal a qualquer momento enquanto a bola está em jogo;

§ 9º - As regras relacionadas à disputa serão definidas no Congresso Técnico.

Art. 17º BASQUETE 3X3

§ 1º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA) e da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.

§ 2º - O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada. Cada equipe é composta por sete (6) jogadores (três 3 jogadores na quadra e 4 substitutos).

§ 3º - Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos). Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

§ 4º - O tempo regular de jogo deve ser um período de 8 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque). No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo.

§ 5º - A equipe está em situação de seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão pessoais sujeitas ao artigo. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos).

§ 6º - O uniforme deverá ser composto por tênis, meias, shorts e camiseta, não sendo permitido o uso de camiseta da cor da bola.

§ 7º - Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:
I- Maior número de vitórias;
II- Confronto direto;
III- Menor número de pontos sofridos;
IV- Maior número de pontos feitos;
V- Sorteio.

§ 8º - As demais regras relacionadas ao número de sets e de pontos de jogo serão definidas no Congresso Técnico.

Art. 18º FUTMESA MISTO

§ 1º - As equipes serão em duplas e em composição livre, ou seja, compostas por participantes do sexo masculino ou feminino.

§ 2º - Cada dupla pode dar até 3 toques na bola, sendo apenas um toque por vez para cada jogador da dupla.

§ 3º - A bola não pode ser tocada nunca com as mãos ou braços. Caso isso ocorra, será considerado ponto do adversário.

§ 4º - A superfície de jogo da mesa (parte superior e lateral) poderá ser tocada com todas as partes do corpo, exceto mãos e braços. Caso ocorra, será considerado ponto do adversário. Não será permitido subir na mesa.

§ 5º - Somente a bola poderá ultrapassar a divisão entre o meio da mesa, por cima da rede. Caso o jogador invada essa divisão da mesa por cima da rede, será considerado ponto do adversário.

§ 6º - Na partida, o time que primeiro alcançar os 12 pontos será considerado vencedor do set.

§ 7º - A pontuação máxima de empate durante um set, em partida em duplas, é de 22 (vinte e dois) pontos. Quando isso ocorrer, a dupla que fizer o 23º (vigésimo terceiro) ponto primeiro será considerada vencedora do set.

§ 8º - A partida deverá ser disputada em melhor de 3 (três) sets.

§ 9º - Os jogadores deverão mudar o lado da mesa logo após o término de cada set disputado.

§ 10º - Se colocará em disputa um ponto para a escolha de qual jogador ou dupla iniciará a partida com o serviço (saque). A dupla deverá tocar ao menos 1 vez na bola para dar início a disputa de saque. O vencedor do ponto inicial escolherá entre iniciar a partida com o saque ou o lado da mesa preferido para iniciar a partida.

§ 11º - O serviço (saque) será de execução livre e individual para cada jogador; sendo permitido apenas um toque na bola e feito por trás da mesa. O saque será considerado válido somente quando a bola passar por cima da rede, sem tocá-la, e cair dentro da área de saque designada, no lado oposto da mesa, batendo apenas uma vez;

§ 12º - Após o saque, a bola deverá ser devolvida de forma que passe por cima da rede, e toque em qualquer parte superior da mesa do adversário.

§ 13º - Um time ganhará um ponto quando: Seu adversário bater a bola com a mão ou com o braço; Seu adversário não fizer uma devolução correta; Seu adversário obstruir a bola logo após o saque, sem deixar a bola tocar na mesa pelo menos uma vez; Seu oponente tocar na bola duas vezes ou mais; Um jogador não pode tocar duas vezes seguidas na bola; Dar mais de 3 toques na bola.

§ 14º - Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

- I- Maior número de vitórias;
- II- Confronto direto;
- III- Menor número de pontos sofridos;
- IV- Maior número de pontos feitos;
- V- Sorteio.

Art. 19º TÊNIS DE MESA

§ 1º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.

§ 2º - A quantidade de sets (três sets), pontos de jogo (11 pontos por set) e o sistema de disputa (dois saques para cada) estão definidos e serão confirmados no Congresso Técnico.

§ 3º - A modalidade será disputada na categoria individual, separado por naipe (masculino e feminino).

§ 4º - As demais regras relacionadas ao número de sets e de pontos de jogo serão definidas no Congresso Técnico.

Art. 20º CORRIDA VIRTUAL

§ 1º - Para participar desta modalidade, não será necessário efetuar a inscrição na modalidade.

§ 2º - A prova será de 5KM: corra onde e no horário que desejar, respeitando os protocolos de saúdes vigentes e que o registro tenha sido efetuado entre os **dias 11 e 15 de junho de 2022**.

§ 3º - O participante poderá fazer o percurso de 5KM na rua, em casa ou na esteira utilizando aplicativo de corrida (Strava, Garmim ou demais) que **permitam o registro da data, nome do corredor, distância e tempo**. Em seguida, o participante irá registrar estas informações (por exemplo, em uma captura de tela) e enviar o comprovante na classe virtual do classroom criada pela comissão organizadora do evento, em forma de anexo na tarefa CORRIDA VIRTUAL.

§ 4º - O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas, bem como, conste o nome do aluno e o nome da equipe que representa. **O comprovante deverá ser enviado em dias e horários determinados, a serem apresentados na programação do evento.**

§ 5º - Ao participar desta prova, o atleta assume a responsabilidade por seus dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento da Prova, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde.

Art. 21º PEDAL VIRTUAL

§ 1º - Para participar desta modalidade, não será necessário efetuar a inscrição na modalidade.

§ 2º - A prova será de 12KM: pedale onde e no horário que desejar, respeitando os protocolos de saúdes vigentes e que o registro tenha sido efetuado entre os **dias 11 a 15 de junho de 2022**.

§ 3º - O participante poderá fazer o percurso de 12KM utilizando aplicativo de corrida (Strava, Garmim ou demais) que **permitam o registro da data, nome do ciclista, distância (pelo menos 12 quilômetros) e tempo**. Em seguida, o participante irá registrar estas informações (por exemplo, em uma captura de tela) e enviar o comprovante na classe virtual do *Classroom* criada pela comissão organizadora do evento, em forma de anexo na tarefa **PEDAL VIRTUAL**.

§ 4º - O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas, bem como, conste o nome do aluno e o nome da equipe que representa. **O comprovante deverá ser enviado em dias e horários determinados, a serem apresentados na programação do evento.**

§ 5º - O comprovante do familiar também deve constar as seguintes informações: **data, nome, grau de parentesco, distância e tempo**.

§ 6º - Ao participar desta prova, o atleta assume a responsabilidade por seus dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento da Prova, participando por livre e espontânea vontade, sendo convededor de seu estado de saúde.

§ 7º - Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

TÍTULO X DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 22º – Todas as equipes deverão ter servidores com vínculo ativo com o IFCE – *Campus Aracati* como técnicos colaboradores durante os jogos.

Art. 23º - A equipe que não se encontrar presente ao local de competição no horário determinado na programação oficial dos jogos será considerada perdedora por W x O, havendo tolerância de 15 minutos apenas para o primeiro jogo do dia.

Art. 24º - As equipes deverão estarem prontas para jogar com, no mínimo, 20 minutos de antecedência do horário marcado para início do seu jogo.

Art. 25º - Não haverá disponibilização de uniformes para as modalidades individuais.

Art. 26º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão de Organização do IFCE – *Campus Aracati*.

VALTER CORDEIRO BARBOSA FILHO

Professor de Educação Física

Presidente da comissão organizadora dos *Integra Games 2022* - IFCE *Campus Aracati*.