



REGULAMENTO GERAL

2021

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* e busca o desenvolvimento de uma cultura esportiva para a promoção da saúde e educação através do esporte. Nesta perspectiva, a realização do *Jogos Internos Virtuais 2021* tem o objetivo de estimular e promover a integração e o Lazer por meio das diferentes práticas e jogos virtuais entre os discentes e a comunidade escolar que compõe o IFCE – *Campus Aracati*.

TÍTULO II

FINALIDADES

Art. 2º - O *Jogos Internos Virtuais 2021* é um evento desportivo voltado à participação da sua comunidade interna, que tem como finalidades:

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

TÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 3º - O *Jogos Internos Virtuais 2021* é um evento do IFCE *Campi Aracati*, o qual está sob responsabilidade da comissão organizadora do evento.

Art. 4º - Cronograma do evento:

Cronograma 2021	
Lançamento do Regulamento	13 de outubro
Inscrições Modalidades	De 13 a 26 de outubro
Congresso Técnico (sorteio)	29 de outubro (sorteio das modalidades síncronas)
Publicação da programação completa	01 de novembro
Evento	01 a 06 de novembro

TÍTULO IV DA COMPETIÇÃO

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

Art. 6º - Poderão participar do evento: alunos regularmente matriculados regulares do IFCE *Campi* Aracati. Servidores e terceirizados, bem como familiares dos alunos poderão participar da modalidade assíncrona (*Lives Esportivas*, Corrida Virtual e Pedalada 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 o semestre 2021.1;
- II- Serão considerados pais/responsáveis/familiares, aquele que é o pai ou a mãe biológicos, responsáveis legais ou sociais ou parentes e amigos dos alunos do IFCE – *Campus* Aracati. Eles poderão participar somente da modalidade assíncrona (*Lives Esportivas*, Corrida Virtual e Pedalada Virtual) como acompanhante do aluno nas comprovações das atividades.

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

Modalidades	Equipes	Limites de inscrições por curso
Síncrona		
Xadrez	Individual	5 por curso
Dama	Individual	5 por curso
Assíncronas		
Corrida Virtual	Individual	Sem limites de inscrições
Pedal Virtual	Individual	Sem limites de inscrições
Lives Esportivas	Individual	Sem limites de inscrições
Futebol Freestyle	Individual	Sem limites de inscrições
Basquete Freestyle	Individual	Sem limites de inscrições
Voleibol Sentado	Time de 4 membros (Masculino e Feminino)	1 equipe por curso (Masculino e Feminino)
Just Dance	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 do curso, o qual foi indicado para participar da comissão organizadora do evento.**

§ 1º- Haverá o limite de **uma modalidade síncrona para cada participante**, para estimular e oportunizar a participação dos estudantes nestas modalidades com limites de inscrições. Para as demais, 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 29 de outubro**, 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 cerimonial 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
Síncronas			
Xadrez (Misto)	01	01	01
Dama (Misto)	01	01	01
Assíncronas			
Corrida Virtual e Pedalada Virtual	Pontuação para a equipe (sem premiação individual)		
Futebol Freestyle (Mas)	01	01	01

Futebol Freestyle (Fem)	01	01	01
Basquete Freestyle (Mas)	01	01	01
Basquete Freestyle (Fem)	01	01	01
Voleibol Sentado (Mas)	04	04	04
Voleibol Sentado (Fem)	04	04	04
Lives Esportivas	Pontuação para a equipe (sem premiação individual)		
Just Dance	01	01	01

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

Art. 13º - Haverá uma premiação geral para a definição de **equipe campeão do evento**. A organização da pontuação geral irá considerar os seguintes equipes: **1) Eixo de Hospitalidade e Lazer** (Técnico em Eventos, Técnico em Guia de Turismo e Tecnólogo em Hotelaria); **2) Técnico Integrado em Petroquímica**; **3) Licenciatura em Química**; **4) Eixo de Recursos Naturais** (Técnico Integrado em Aquicultura e Engenharia de Aquicultura); **5) Eixo de Informática** (Técnico em Informática e Bacharelado em Ciência da Computação); e **6) Servidores**.

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

Modalidades	Pontos por participação	1º lugar	2º lugar	3º lugar
Síncronas				
Xadrez	4 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Dama	4 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Assíncronas				
Corrida Virtual (5 km)	● 4 pontos por aluno participante ● 8 pontos por familiar participante que represente uma turma.			
Pedal Virtual (15 km)	● 4 pontos por aluno participante ● 8 pontos por familiar participante que represente uma turma.			
Lives	● 6 pontos por participante sozinho ● 12 pontos por participante+familiar acompanhante			
Futebol FreeStyle	10 pontos por equipe	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Basquete FreeStyle	10 pontos por equipe	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Voleibol Sentado	10 pontos por equipe	30 pontos	20 pontos	10 pontos

Just Dance	4 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
------------	---------------------------	-----------	-----------	-----------

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

§ 3º - A equipe 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 da equipe quando o participante. **Em particular, nas gravações, o desrespeito às normas de biossegurança institucionais e locais será analisado e poderá ser punido, caso ocorram.** Elas poderão ocorrer considerando participantes ou expectadores.

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.

§ 1º - XADREZ

- I- A modalidade será disputada na categoria individual e mista.
- II- As partidas serão organizadas em salas da plataforma: <https://lichess.org/>, utilizando a modalidade de Xadrez Arena (1 hora).
- III- Os participantes devem possuir uma conta no Lichess.org em boas condições e que identifique o jogador e/ou equipe.
- IV- Não é permitido o auxílio de outros jogadores, engines ou programas durante toda a competição.
- V- O ritmo de jogo será de 3 minutos com bônus de 2 segundos.
- VI- Serão obedecidas as regras da plataforma <https://lichess.org/> para questões de arbitragens e pontuação.
- VII- Em caso de desconexão do adversário, o estudante-atleta deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.
- VIII- Na modalidade Arena o atleta é emparelhado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.
- IX- Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).
- X- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 6º - DAMA

- I- A modalidade será disputada na categoria individual e mista.
- II- As partidas serão organizadas em salas da plataforma: <https://poki.com.br/g/master-checkers>.
- III- As partidas serão organizadas em confrontos de 5 minutos para cada participante.
- IV- Serão obedecidas as regras da plataforma para questões de arbitragens e movimentações de peças.
- V- No caso de um jogador superar o tempo de 5 minutos na partida, o adversário será declarado o vencedor.
- VI- Os confrontos serão definidos por sorteio no Congresso Técnico e com chaveamento dos confrontos até a final.
- VII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 3º - CORRIDA VIRTUAL

- I- Para participar desta modalidade, não será necessário efetuar a inscrição na modalidade.
- II- 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 28 de outubro a 02 de novembro de 2021**.
- III- 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 (pelo menos 5 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 CORRIDA VIRTUAL.
- IV- 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.**
- V- O comprovante do familiar também deve constar as seguintes informações: **data, nome do corredor, distância e tempo**.
- VI- 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.
- VII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 4º - PEDAL VIRTUAL

- I- Para participar desta modalidade, não será necessário efetuar a inscrição na modalidade.
- II- A prova será de 15KM: pedale onde e no horário que desejar, respeitando os protocolos de saúdes vigentes e que o registro tenha sido efetuado entre os **dias 28 de outubro a 02 de novembro de 2021.**
- III- O participante poderá fazer o percurso de 15KM utilizando aplicativo de corrida (Strava, Garmim ou demais) que **permitam o registro da data, nome do ciclista, distância (pelo menos 15 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.
- IV- 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.**
- V- O comprovante do familiar também deve constar as seguintes informações: **data, nome, grau de parentesco, distância e tempo.**
- VI- 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.
- VII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 5º - LIVES ESPORTIVAS

- I- Para participar desta modalidade, não será necessário efetuar a inscrição na modalidade.
- II- Durante o evento, em dias e horários a serem apresentados na programação, serão feitas lives no instagram oficial do IFCE *campus Aracati* (<https://www.instagram.com/ifcearacati>), nas quais profissionais que atuam com diferentes tipos de temáticas esportivas apresentarão sobre suas experiências.
- III- Cada participante deverá **enviar um vídeo (entre 30 segundos e 1 minuto)** que comprove sua participação na *live* (apresente elementos que permitam identificar, por exemplo, o som ou a imagem da *live*) para a comissão organizadora do evento através da classe virtual do classroom em forma de anexo na tarefa LIVES ESPORTIVAS.
- IV- O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas, bem como, conste o nome do aluno e o nome da equipe que representa.
- V- Caso o vídeo comprove a **participação de um aluno na live com outro membro da família (pais, irmãos, avós, etc.), o vídeo contará o dobro de pontos** para a equipe.
- VI- 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.
- VII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 6º - JUST DANCE

- I- Esta será uma modalidade individual e mista.
- II- Cada participante deverá enviar **um vídeo completo (música completa, sem interrupções ou edições) com a sua apresentação da música.**
- III- O participante poderá escolher qualquer uma das músicas que estão em *playlists* (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLdE78yobHMPLiStlUaaLWSDOacxu4lDkv>) ou qualquer outra música coreografada no jogo Just Dance.
- IV- O comprovante deverá ser enviado na classe virtual do classroom criada pela comissão organizadora do evento, em forma de anexo na tarefa JUST DANCE a qual deve incluir: 1) vídeo completo; 2) o nome do aluno; e 3) o nome da equipe; 4) link da música que foi utilizada na coreografia (baseando-se na playlist acima).
- V- Os vídeos serão avaliados por um avaliador externo, com formação em Educação Física e experiência em danças e ginásticas, considerando os seguintes critérios: 1) **execução dos movimentos**, 2) **complexidade coreográfica**, 3) **carisma e expressão** e 4) **equipamentos e estética (roupa, acessórios e pintura).**
- VI- Os participantes premiados (primeiro, segundo e terceiro lugares) serão definidos com base na pontuação atribuída para a apresentação, considerando as apresentações com as melhores pontuações.
- VII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 7º - DESAFIOS ESPORTIVOS (FUTEBOL *FREESTYLE*)

- I- A competição será realizada individual e por naipes (Masculino e Feminino).
- II- O futebol freestyle consiste em fazer acrobacias com a bola, usando diferentes partes do corpo como cabeça, pé, coxa, calcanhares, ombros, nuca, entre outras. As manobras, também conhecidas como tricks, podem ser feitas em pé, sentado e até deitado.
- III- Os participantes poderão executar as embaixadinhas intercalando os movimentos de sua criatividade, com toda parte do corpo, exceto os braços e as mãos;
- IV- O participante não poderá deixar a bola cair no chão ou bater em qualquer superfície durante a execução das embaixadinhas;
- V- Será considerado vencedor, o participante que fizer a maior pontuação alcançada pelas notas do júri técnico, que seguirá os seguintes critérios de avaliação: **criatividade; habilidade com a bola; controle dos movimentos; técnica e variedade de manobras executadas.**
- VI- O vídeo deve ter a duração mínima de 60 segundos e a duração máxima máximo 90 segundos, ser gravado a uma distância mínima de dois metros e com o celular na vertical (em pé) e não ser editado.

- VII- A gravação deverá ter uma distância aproximada de 2 metros, o enquadramento não deverá sair da bola e nem do participante, que deve ter todo o corpo enquadrado no vídeo;
- VIII- O participante precisa iniciar o vídeo apresentando seu nome completo e curso, logo depois, passar a realizar as embaixadinhas freestyle, devendo usar somente bola de futebol ou futsal, que não pode bater no chão nem em qualquer outra superfície durante a execução.
- IX- O participante deve gravar desde do início das embaixadinhas até o final, sem edições. Caso seja identificada a alteração, o atleta será desclassificado.
- X- O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas, bem como, conste o nome do participante e o nome da equipe que representa. **O comprovante deverá ser enviado em dias e horários determinados, a serem apresentados na programação do evento.**
- XI- Ao participar desta prova, o participante 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.
- XII- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

§ 8º - DESAFIOS ESPORTIVOS (BASQUETE *FREESTYLE*)

- I- A competição de Basquete será realizada no individual e por naipe (Masculino e Feminino).
- II- O Basquete FreeStyle consiste em demonstrar habilidades no manejo da bola, usando as mãos e em volta das diferentes partes do corpo, como cabeça, pé, coxa, calcanhares, ombros, nuca, entre outras. As manobras podem ser feitas em pé, sentado e até deitado.
- III- Para preservar as características do Basquete de Rua como manifestação com elo entre o esporte, a cultura Hip Hop e o movimento social, a gravação do vídeo deve ser acompanhada de uma música de *Hip Hop ou Funk*.
- IV- A bola utilizada para a demonstração das habilidades é de livre escolha do participante, mesmo que implique em maior dificuldade de controle.
- V- Será considerado vencedor, o participante que fizer a maior pontuação alcançada pelas notas do júri técnico, que seguirá os seguintes critérios de avaliação: **destreza (controle das ações); criatividade (inovação ou utilização inusitada de técnicas e recursos motores); dificuldade (grau de complexidade); e fluência (continuidade ao longo da apresentação).**
- VI- O vídeo deve ter a duração mínima de 60 segundos e a duração máxima máximo 90 segundos, ser gravado a uma distância mínima de dois metros e com o celular na vertical (em pé) e não ser editado.
- VII- A gravação deverá ter uma distância aproximada de 2 metros, o enquadramento não deverá sair da bola e nem do participante, que deve ter todo o corpo enquadrado no vídeo;
- VIII- O participante precisa iniciar o vídeo apresentando seu nome completo e curso, logo depois, passar a realizar as habilidades.
- IX- O atleta deve gravar desde do início das embaixadinhas até o final, sem edições. Caso seja identificada a alteração, o atleta será desclassificado.

- X- O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas. **O comprovante deverá ser enviado em dias e horários determinados, a serem apresentados na programação do evento.**
- XI- 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.
- XII- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

§ 9º - DESAFIOS ESPORTIVOS (VOLEI SENTADO)

- I- A competição será realizada por equipes de quatro (04) jogadores para cada naipe (Masculino e Feminino).
- II- O desafio esportivo será inspirado no voleibol sentado, uma modalidade paralímpica.
- III- O objetivo da equipe será somar o maior número de toques válidos e sequenciados, considerando a quantidade de toques obtidos pelos quatro membros da equipe.
- IV- No desafio, o participante deve estar sentado no chão, de frente para uma parede e com o corpo afastado o suficiente para que os joelhos fiquem estendidos o suficiente sem os pés encostarem na parede.
- V- O vídeo deve iniciar com participante apresentando seu nome completo e curso, e comprovando a posição inicial (sentada) e afastada da parede); logo depois, passar a realizar os toques em direção à parede.
- VI- Os toques serão considerados válidos quando a bola tocar a parede e voltar na mão do participante, com toques em sequência. A contagem começa após o primeiro toque da bola na parede e se encerra no último toque no corpo.
- VII- Será parada a contagem de toques quando: 1) a bola cair no chão ou não bater na parede; 2) o jogador realizar um toque considerado irregular, conforme as regras do Voleibol;
- VIII- Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios de desempate: 1) equipe com jogador de maior número de toques; 2) equipe com jogador de segundo maior número de toques. Se o empate persistir, ambas ocuparão a mesma posição na competição.
- IX- O atleta deve gravar sem edições. Caso seja identificada a alteração, o atleta será desclassificado.
- X- A gravação deverá ter uma distância aproximada de 2 metros, o enquadramento não deverá sair da bola e nem do participante, que deve ter todo o corpo enquadrado no vídeo;
- XI- A contagem ficará a cargo da comissão responsável pelo evento;
- XII- O comprovante será validado caso tenha todas as informações supramencionadas. **O comprovante deverá ser enviado em dias e horários determinados, a serem apresentados na programação do evento.**
- XIII- 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.
- XIV- Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

TÍTULO X

DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 15º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão de Organização do IFCE – *Campi Aracati*.

VALTER CORDEIRO BARBOSA FILHO

Professor de Educação Física

Presidente da comissão organizadora dos Jogos Internos Virtuais 2021 - IFCE *Campus Aracati*.