

**Petro Games
Regulamento Geral
2020**

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O incentivo a 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, o *Campus Aracati* destaca a realização do *Petro Games 2020*, com o objetivo de estimular e promover a integração e o Lazer por meio das ginásticas e de jogos virtuais entre os discentes do curso Técnico Integrado em Petroquímica e a comunidade do IFCE – *Aracati*.

TÍTULO II

FINALIDADES

Art. 2º - O *Petro Games 2020* é um evento desportivo do Campus Aracati voltado à participação da comunidade interna do Campus que tem como finalidades:

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

TÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 3º - O *Petro Games 2020* é um evento do curso Técnico Integrado em Petroquímica em que a responsabilidade pela comissão organizadora do evento e da coordenação do curso.

Art. 4º - Cronograma do evento:

Cronograma	
Lançamento do Regulamento	18 de novembro
Inscrições Modalidades	De 18 a 25 de novembro
Congresso Técnico (sorteio)	30 de novembro (sorteio)
Publicação da programação	07 de dezembro
Evento	09 a 12 de dezembro

TÍTULO IV DA COMPETIÇÃO

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

Art. 6º - Poderão participar do evento: alunos regularmente matriculados no curso Técnico Integrado em Petroquímica. Servidores e terceirizados, bem como familiares dos alunos poderão participar da modalidade assíncrona (Ginásticas em casa);

- I- Será considerado Aluno de Curso Regular ou de Curso de Extensão (FIC), aqueles com curso ou projeto vigente e que possuam matrícula ativa, participando frequentemente das aulas (75% ou mais), vinculado ao *Campus Aracati*, contendo documento oficial de matrícula válido para o semestre 2020.1;
- 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 (Ginásticas em casa) 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
Síncrona		
Xadrez	Individual	5 por turma
Dama	Individual	5 por turma
Stop	Individual	5 por turma
Detetive	equipe	4 membros por equipe (1 equipe por turma)
Assíncronas		
Corrida Virtual	Individual	Sem limites de inscrições
Ginásticas em casa (Lives)	Individual	Sem limites de inscrições
Just Dance	Individual	5 por turma



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 – Não haverá limites de modalidades para cada participante, mas todos devem estar cientes de que haverá limites de inscrições por turma, de que a programação do evento será intensa e não haverá adequação de horários, nem tolerância para atrasos de equipes superiores ao tempo mencionado neste regulamento.

§ 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 07 de dezembro**, 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.

TÍTULO VII DO CERIMONIAL DE ABERTURA

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

§ 1º – O cerimonial de abertura terá um momento de apresentação das equipes (turmas), onde cada equipe poderá apresentar os seguintes elementos (pontuação de cada elemento): **Jingle da torcida (30 pontos); Mascote (30 pontos); e Caracterização das torcidas com cores, balões camisas, etc. (30 pontos).**

TÍTULO VIII DA PREMIAÇÃO

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

Modalidades	OURO	PRATA	BRONZE
--------------------	-------------	--------------	---------------

Síncrona			
Xadrez	01	01	01
Dama	01	01	01
Stop	01	01	01
Detetive	04	04	04
Assíncronas			
Corrida Virtual	--	--	--
Ginásticas em casa (Lives)	--	--	--
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 da **turma do curso de Petroquímica campeã do evento**. Essa pontuação considerará a participação de 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	1º lugar	2º lugar	3º lugar
Participação da turma	100%: 200 pontos	> 90%: 150 pontos	80-90%: 100 pontos	<80%: 50 pontos
Xadrez	2 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Dama	2 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Stop	2 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Detetive	5 pontos por equipe	30 pontos	20 pontos	10 pontos
Corrida Virtual	3 pontos por participante	–	–	–
Ginásticas em casa (Lives)	• 4 pontos por participante sozinho • 8 pontos por participante+familiar acompanhante • 8 pontos por servidor representantes			

Just Dance	2 pontos por participante	30 pontos	20 pontos	10 pontos
-------------------	---------------------------	-----------	-----------	-----------

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

§ 3º - O curso com a maior pontuação geral será declarado como o curso campeão 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 quando do participante.

TÍTULO IX

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 - XADREZ

§ 1º - As partidas serão organizadas em salas da plataforma:
<https://www.chess.com/play/online>.

§ 2º - A modalidade será disputada na categoria individual.

§ 3º - A pontuação e organização temporal do jogos será realizada utilizando recursos da própria plataforma;

§ 4º- Durante os jogos serão obedecidas às regras da CBX - Confederação Brasileira de Xadrez, salvo o estabelecido neste regulamento.

§ 5º - O sistema de confrontos e a duração das partidas serão definidos e confirmados no Congresso Técnico.

Art. 16º DAMA

§ 1º - As partidas serão organizadas em salas da plataforma: <https://poki.com.br/g/master-checkers>

§ 2º - A regras da partida e o gerenciamento do tempo serão organizados dentro da plataforma virtual.

§ 3º - A modalidade será disputada na categoria individual.

§ 4º - O sistema de confrontos e a duração das partidas serão definidos e confirmados no Congresso Técnico.

Art. 17º STOP

§ 1º - As partidas serão organizadas em salas da plataforma: <https://stopots.com/system/>

§ 2º - A regras da partida, o gerenciamento do tempo e pontuação do jogo serão organizados dentro da plataforma virtual.

§ 3º - A modalidade será disputada na categoria individual.

§ 4º - Outras questões do evento, como o número de jogadores, o número de rodadas, a senha da sala de cada grupo, as categorias e o tempo mínimo serão estabelecidas no Congresso Técnico.

Art. 18º - DETETIVE

§ 1º - As partidas serão organizadas em salas da plataforma do Meet, a ser divulgada na programação do evento. Para tanto, todos os membros participantes deverão estar com câmera e microfone funcionando normalmente, pois ele serão utilizados durante a atividade.

§ 2º - O jogo será organizado em equipes de 4 membros, onde a competição será organizadas em rodadas até definir a pontuação final.

§ 3º - O jogo consiste em uma pessoa fazer a função do “Detetive” e buscar encontrar os “Assassinos”. Para adaptar a modalidade ao meio virtual, será definido, por sorteio, a equipe que estará na função de “Detetive”. Todos os membros das outras equipes farão a função de “Vítimas” ou “Assassinos” (um assassino em cada equipe). Estas funções serão enviadas por um membro da comissão para os participantes, por meio de mensagem privada.

§ 3º - Durante três minutos, o membro da equipe “Detetive” irá observar o comportamento dos membros das demais equipes. Todos os membros devem estar de câmera ligada e poderão falar durante o jogo. Ao final do tempo, o “Detetive” deverá adivinhar quais seriam os dois “Assassinos” do jogo.

§ 4º - A pontuação, em cada rodada será: adivinhar os dois “Assassinos” (6 pontos); adivinhar um “Assassino” (4 pontos); não adivinhar (0 ponto). Vencerá a equipe que acumular mais pontos, ao final de todas as rodadas.

§ 5º – Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

Art. 19º - 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 saúde vigentes e que o registro tenha sido efetuado entre os **dias 01 e 10 de dezembro de 2020**.

§ 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 para a comissão organizadora do evento.

§ 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.

§ 6º – Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

Art. 20º - GINÁSTICAS EM CASA (LIVES)

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

§ 2º - 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 ginásticas apresentarão uma aula sobre diferentes modalidades.

§ 2º - 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.

§ 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. Para **cada aluno** que comprove sua participação, serão somados **quatro pontos** para a equipe.

§ 5º - Caso o vídeo comprove a **participação de um aluno na live com outro membro da família (pais, irmãos, avós, etc.)**, o vídeo contará **oito pontos**.

§ 6º - Servidores (técnico administrativo, docente ou terceirizado) poderão enviar comprovantes de modo a representar uma das equipes da competição. **Para cada servidor, a pontuação será de oito pontos.**

§ 7º - Será calculada **a pontuação total das equipes**, e a equipe que acumular o maior número de pontos em todas as *lives* de “Ginástica em casa” será a vencedora da modalidade.

§ 8º - 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.

§ 9º – Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

Art. 21º -JUST DANCE

§ 1º - Esta será uma modalidade individual, totalizando, no máximo, cinco representantes da equipe (definidos na inscrição).

§ 2º - Cada participante deverá enviar **um vídeo completo (música completa, sem interrupções ou edições) com a sua apresentação da música.**

§ 3º - O participante poderá escolher qualquer uma das músicas que estão nas seguintes *playlists*:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLdE78yobHMPLiStlUaaLWSDOacxu4lDkv>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLC2LQlyOGsE8oMBAYubAa3eIJlIoy5Ltw>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLC2LQlyOGsE9T-RZ8UmdLbrfpq6H6Zyxj>

§ 4º - O comprovante deverá ser enviado em uma mensagem para a comissão organizadora do evento, 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).

§ 5º - 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)**.

§ 5º - 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.

§ 6º – Outras questões serão estabelecidas no Congresso Técnico.

TÍTULO X

DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 25º – Todas as equipes deverão ter servidores com vínculo ativo com o IFCE – *Campus Aracati* como técnicos colaboradores durante os jogos.

Art. 26º - 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. 27º - As equipes deverão estarem prontas para jogar com, no mínimo, 20 minutos de antecedência do horário marcado para início do seu jogo.

Art. 28º - Não haverá disponibilização de uniformes para as modalidades individuais, apenas coletes serão utilizados nas partidas das modalidades coletivas. No entanto, nas partidas em que houver coincidência das cores do uniforme, será feito um sorteio que determinará qual equipe usará coletes fornecidos pela coordenação da modalidade.

Art. 29º - 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 Petro Games 2020 - IFCE *Campus Aracati*.