

REGULAMENTO ESPECÍFICO POR MODALIDADES



DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1º - Este Regulamento contém disposições que regem as competições dos Jogos do IFCE Canindé (JIF-CANINDÉ), em suas modalidades e atividades específicas, no ano de 2018, e obriga aos que com ele tenham relações, a sua total obediência.

Artigo 2º - A interpretação deste Regulamento e o seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral do Evento.

DAS NORMAS DAS MODALIDADES/ATIVIDADES

Artigo 3º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade ou atividade, em tudo o que não contrarie este regulamento, e em consonância com o regulamento geral.

MODALIDADES ESPORTIVAS

Artigo 4º - FUTSAL

§ 1º Os tempos dos jogos serão os seguintes: 2 tempos de 15 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria masculino e 2 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria feminina. O cronômetro será travado nas cobranças de penalidades máximas, nos tiros livres e tempos técnicos.

§ 2º O sistema disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 participantes rodízio simples;

III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

§ 4º As partidas que terminarem empatadas, com a necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de cobrança de uma série de 3 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 5º A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I vitória – 3 pontos

II empate – 1 ponto

III derrota – zero ponto

§ 6º Três cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Coordenadora da Modalidade: Professora Leilane (ED.FÍSICA)

Art. 5º • VOLEIBOL.

§ 1º • Os jogos serão realizados em dois sets vencedores (melhor de 3 sets).

I- 1º set: 25 pontos;

II- 2º set: 25 pontos;

III- 3º set: 15 pontos.

§ 2º • O sistema disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 participantes rodízio simples;

III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

§ 3º • Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

I- O Maior número de vitórias;

II- Confronto direto;

III- Sets average (SP/SC);

IV- Pontos average (PP/PC);

V- Sorteio.

Coordenadores da Modalidade: Professores Valmir Arruda e Samara (ED.FÍSICA)

Art. 6 • VÔLEI DE AREIA MISTO.

§ 1º • Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 21 pontos. Na partida final (em caso de fase classificatória + final) a partida será em 2(dois) sets vencedores e, se houver a necessidade

do set desempate, este será de 15 pontos.

§ 2º • O sistema disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 participantes rodízio simples;

III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

§ 3º A distribuição será equitativa no que tange ao sexo, preferencialmente 2 do sexo feminino e 2 do sexo masculino.

Coordenadores da Modalidade: Professores Valmir Arruda e Samara (ED.FÍSICA)

Art. 7 JUDÔ

§ 1º A competição é aberta à participação de alunos-atletas, preferencialmente, do projeto de Extensão em Judô do IFCE com matrícula ativa, mas sem a exigência de graduação mínima estabelecida, ou seja, podem participar atletas a partir da faixa branca. Haverá a participação na competição de alunos menores de 12 anos que fazem parte do referido projeto, mas que não tem matrícula ativa no IFCE, em forma de festival, para promover a inclusão destes alunos no evento.

§ 2º Das Classes

I- A divisão de classes no Judô para Todos são as seguintes:

- Festival – ate 06 anos
- Festival – acima de 07 anos a 12 anos
- Adulto – acima de 15 anos

§ 3º Das Categorias

I-O festival baseia-se numa competição amistosa entre crianças de até 12 anos com pesos equivalentes ou próximos com uma rodada inicial de disputa de luta em pé seguida de uma rodada final de luta de solo. Ao final todas as crianças receberão premiação, pois o objetivo do festival é a socialização, confraternização e inclusão esportiva.

II- A classe adulta baseia-se na competição entre judocas agrupados em categorias por peso, onde haverá apenas um campeão por categoria: Individual masculino: Leve (para atletas de até 66 kg), Médio (atletas pesando acima de 66 kg e abaixo de 81 kg) e Pesado (acima de 81 kg a abaixo de 100 kg). Individual feminino: Leve (para atletas de até 52 kg), Médio (atletas pesando acima de 52 kg e abaixo de 63 kg) e Pesado (acima de 63 kg a abaixo de 70 kg).

§ 4º Do Tempo

I- Festival (ate 06 anos) – 1 minuto

II- Festival (acima de 07 anos) – 2 minutos

III- Adulto (acima de 15 anos) – 4 minutos

IV- Na classe Adulto, se necessário aplicar o Golden Score.

§ 5º Do Atendimento Médico

I- O atendimento médico será livre para todas as classes.

II- Caso o árbitro entenda que é preciso a assistência do professor na área de competição, o mesmo poderá ser convocado.

§ 6º Das Regras

I- O árbitro poderá paralisar ou suspender a luta para a segurança de um ou ambos os atletas. Não serão permitidas técnicas de Shime-Waza, Kansetsu-Waza, Sutemi-waza nas classes: Festival. As técnicas de Shime-Waza e Kansetsu-Waza serão permitidas somente na classe: Adulto.

Coordenador da Modalidade: Professor Eduardo Pereira(ED.FÍSICA)

§ 7º Do Sistema

I- Nas Classes Festival (acima de 7 anos); Cada participante fará 3 lutas. As chaves de cada categoria da classe adulta serão organizadas para que ocorram lutas de disputadas em esquema de rodízio simples quando tiver três ou mais competidores por categoria ou no esquema de melhor de três lutas para as categorias com apenas 02 alunos(as)-atletas inscritos. O (a) aluno (a)-atleta poderá competir na categoria correspondente ao seu peso corporal. O (a) aluno(a)-atleta deverá apresentar antes de cada confronto a sua ficha de inscrição, ou documentação com foto. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do confronto.

§ 8º Das Inscrições

I- Cada participante poderá se inscrever em apenas uma categoria de peso. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos (as)-atletas inscritos.

II- A confirmação da inscrição do (a) aluno (a)-atleta dar-se-á na Reunião Técnica, sendo que a confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Coordenação de Judô.

III - No horário estabelecido pela coordenação para o Congresso Técnico e sorteio, esse será realizado com qualquer número de representantes.

§ 9º Da Divisão e Classificação

I- A competição de Judô será realizada de acordo com as regras de arbitragem oficial da Confederação Brasileira de Judo – CBJ, 2017. Será disputada em um único dia.

Art. 8 NATAÇÃO¹

§ 1º O I FESTIVAL DE NATAÇÃO DO IFCE CANINDÉ será realizado no dia 10 de Março de 2018, e tem por objetivo promover a integração da comunidade interna IFCE - Canindé, desenvolvendo o espírito de amizade e valorizando a prática esportiva como instrumento imprescindível para a superação do indivíduo (CONFERIR DESCRIÇÃO COMPLETA NAS PAGINAS 13 a 19).

Coordenadoras da Modalidade: Professoras Anne e Thaidys (ED.FÍSICA)

Art. 9 HANDEBOL

§ 1º Poderão ser formadas equipes de 5 a 9 participantes, nas categorias feminino e masculino. Em caso de equipes que só tenham 5 integrantes, o jogo se realizará com a disposição dessa quantidade de jogadores em ambas as equipes. Ressaltamos que a disposição de 7 jogadores em quadra na hora do jogo, conforme regras oficiais, é de extrema relevância e que poderão ser inscritos, no máximo, 2 reservas por equipe.

§ 2º Tempo de jogo: 2 tempos de 15 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria masculino e 2 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria feminina. O cronômetro será travado nas cobranças de tiros livres e tiros de 7ms. Em caso de empate haverá prorrogação de 5 minutos, após 5mn de intervalo. Se persistir o empate, o jogo será decidido através da cobrança de séries de 3 tiros de 7m.

§ 3º Algumas regras básicas serão lembradas momentos antes do jogo

§ 4º O sistema de disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 equipes participantes: rodízio simples;

III Acima de 3 equipes participantes: eliminatória simples

§ 5º A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I vitória – 3 pontos

II empate – 1 ponto

III derrota – zero ponto

Coordenadora da Modalidade: Professora Sâmmia(ED.FÍSICA)

Art. 10 ATLETISMO

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

§ 1º A competição de Atletismo será realizada de acordo com as regras estabelecidas pela Confederação Brasileira de Atletismo CBAT, adaptando-se a realidade regional e de infraestrutura.

§ 2º DAS INSCRIÇÕES

I- Poderá se inscrever qualquer membro do Instituto Federal do Ceará – Campus Canindé, como professores, alunos e funcionários.

§ 3º DA ARBITRAGEM

¹ Apresenta constituição de regulamento específico em detalhamento nas páginas 13 a 18.

I- A arbitragem será realizada por alunos professores do Curso de Licenciatura em Educação Física respeitando as normas internacionais e o sistema de disputa adequado para a competição.

§ 4º DAS CATEGORIAS

I-Será observada a categoria única nos naipes Masculino e Feminino.

§ 5º DAS PROVAS

I- Serão realizadas 02 provas de corridas rasas:

- a.100m
- b.50m

II- Será realizada 01 prova de corrida com obstáculos:

- a) 250m

§ 6º DAS VESTIMENTAS

I- Não será solicitado nenhum tipo de uniforme, porém todos os atletas deverão estar de tênis, short (ou calção) e camisa (camiseta) sendo eliminado da competição o atleta que não respeitar esse quesito.

II- Recomendam-se a todos os inscritos que utilizem chapéu ou boné, camisas de manga longa e protetor solar.

§ 7º DA PREMIAÇÃO

A premiação será realizada de acordo com o previsto no Regulamento Geral dos Jogos Internos do IFCE - Campus Canindé.

§ 8º DAS PENALIDADES

I- Será desclassificado da prova/bateria o atleta que:

- a. Correr ou pisar fora da sua raia
- b. Atrapalhar outro participante durante a corrida
- c. Não seguir o percurso previsto para a prova
- d. Não completar o percurso
- e. Desviar dos obstáculos

II- Será automaticamente eliminado da competição o atleta que agredir verbal ou fisicamente os membros da Comissão Organizadora, como também os demais atletas.

§ 9º Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais ou as determinações do Regulamento.

Coordenador da Modalidade: Professor Erick Agapto (ED.FÍSICA)

Art. 11 ARCO E FLECHA

§ 1º - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A competição de Arco e Flecha será realizada de acordo com o padrão internacional de regras do esporte tiro com arco, estabelecido pelo World Archery, adaptando-se a realidade regional e de infraestrutura.

§ 2º DAS INSCRIÇÕES

Poderá se inscrever qualquer membro do Instituto Federal do Ceará – Campus Canindé, como professores, alunos e funcionários.

§ 3º DA ARBITRAGEM

A arbitragem será realizada por professores e estudantes do Curso de Licenciatura em Educação Física respeitando as normas internacionais e o sistema de disputa adequado para a competição.

§ 4º DOS EQUIPAMENTOS

I- A Comissão Organizadora disponibilizará Arcos Recurvos de 18lb e Flechas para os atletas que não tiverem seus próprios equipamentos.

II – Para a disputa será permitida a utilização de qualquer tipo de Arco Recurvo ou Longo, porém está proibida a utilização de Arco Composto.

§ 5º DO SISTEMA DE DISPUTA

I-Considerando o número previsto de 16 inscritos, a competição seguirá o seguinte modelo:

- a. Os atletas inscritos para a competição serão divididos em 02 Chaves (A e B) de 8 participantes. Dentro de cada Chave cada atleta terá direito a 09 disparos, divididos em 03 séries.
- b. Ao final da primeira rodada os 04 atletas da Chave A que somarem mais pontos irão disputar com os 04 atletas da Chave B que tiverem menor pontuação. O mesmo acontecerá entre 04 atletas que obtiverem maior pontuação na Chave B e os 04 que obtiverem menor pontuação na Chave A. Cada atleta terá direito a 09 disparos, divididos em 03 séries, formando assim a segunda rodada.

- c. Ao final da segunda rodada, os 04 atletas que tiverem a maior pontuação de cada grupo, irão disputar entre si com direito a 09 disparos divididos em 03 séries, ficando eliminado da competição os atletas que tiverem menor pontuação, formando assim a terceira rodada.
- d. Vencerá a competição o atleta que tiver maior pontuação na terceira rodada.
- e. O somatório de pontos será válido apenas para a cada rodada, não sendo cumulativo para as próximas.

f. Em caso de empate ao final das rodadas, o critério de desempate será confronto direto entre os atletas.

g. Fluxograma do Sistema de Disputas

§ 6º DAS DISTÂNCIAS E DOS DISPAROS

- I- Todos os disparos devem seguir a ordem de execução a ser orientada pela arbitragem, podendo perder ponto o atleta que não respeitar a linha do arqueiro e a distância estabelecida para cada rodada.
- II- Na primeira rodada os disparos serão realizados à 12m de distância; Na segunda rodada à 8m de distância e na terceira rodada à 6m de distância.

§ 7º DAS VESTIMENTAS

- I- Não será solicitado nenhum tipo de uniforme, porém todos os atletas deverão estar de tênis, sendo eliminado da competição o atleta que não respeitar esse quesito.
- II- Recomendam-se a todos os inscritos que utilizem chapéu ou boné, camisas de manga longa e protetor solar.

§ 8º DA PREMIAÇÃO

- I – Serão ofertadas Medalhas para os 1º, 2º lugares

§ 9º DAS PENALIDADES

- I- Será automaticamente eliminado da competição o atleta que agredir verbal ou fisicamente os membros da Comissão Organizadora, como também os demais atletas.
- II- Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais ou as determinações do Regulamento.

Coordenador da Modalidade: Professor Erick Agapto (ED.FÍSICA)

JOGOS

Art. 12 JOGOS VIRTUAIS

DO JOGO E-SPORTS (CS GO)

§ 1º DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

O presente edital descreve informações sobre o campeonato de CS:GO que ocorrerá nos Jogos Internos do IFCE, no dia 08 de março de 2018. O presente edital poderá sofrer alterações, sem aviso prévio. Portanto, os competidores poderão se manter informados sobre possíveis alterações na página oficial do evento ou entrando em contato com o organizador do campeonato. O horário de início da competição presencial será das 9:30h às 20:00h.

O jogo CS:GO instalado nas máquinas é no-steam, porém atualizadas.

§ 2º DOS TIMES

I. Composição: Cada time deverá conter no mínimo 5 jogadores, podendo ter um sexto integrante como técnico (coach) ou substituto. Na composição do time deve haver no mínimo 3 jogadores do time principal que sejam alunos e/ou tenham alguma relação com IFCE - Campus Canindé. Ex. Participa de algum projeto de extensão do campus, servidor ou ex-aluno. Os três integrantes do IFCE devem OBRIGATORIAMENTE jogar todos os mapas.

II. Regras de conduta

- a. Os jogadores de cada time deverão se comportar de maneira adequada no campeonato.
- b. Xingamentos ofensivos aos jogadores adversários, dentro ou fora do jogo, será passível de punição por eliminação do time.
- c. Xingamentos ofensivos aos organizadores do evento e do campeonato, dentro ou fora do jogo, será passível de punição por eliminação do time.

§ 3º. DO CAMPEONATO

I. Modo de Jogo - O modo de jogo será DEFUSE THE BOMB, onde um dos dois times que irão disputar no mapa será CT (Contra Terrorista) ou TR (Terrorista). O time TR tem como objetivos eliminar todo o time CT ou plantar a bomba em um dos dois bombs do mapa e defendê-la até o momento de sua explosão. O time CT tem como objetivos eliminar todo o time TR, desarmar a bomba ou fazer com que a equipe TR não consiga realizar seus objetivos no tempo normal de round.

II. Estrutura - A estrutura do campeonato será por simples eliminação, sendo MD1 (melhor de 1 mapa). Será formada uma chave de campeonato com todos os times inscritos. Cada par de chave conterá dois times que irão se enfrentar (dependendo do número de inscritos). O time que vencer seu adversário irá avançar para a próxima chave. O time perdedor será eliminado do torneio. A final do campeonato será uma MD3 (melhor de 3 mapas). No próximo mapa a ser jogado na MD3, os times irão permanecer nos mesmos lados em que terminaram o mapa anterior.

III. Partida - Cada partida a ser jogada pelos times terá 30 rounds, sendo que a cada 15 rounds os times trocarão de lado: time TR vira CT e vice-versa. Para vencer, um time terá que marcar 16 rounds. Cada round tem um tempo total de 2 minutos e 10 segundos, sendo 15 segundos de congelamento do time (freezetime) e 1 minuto e 55 segundos de round normal.

O tempo de compra é de 30 segundos em cada round.

Para a troca de lado, o servidor marcará 15 segundos.

Em caso de empate (15x15) será dado um overtime de 6 rounds, onde a vitória será concedida ao time que obter 4 rounds ganhos. Caso ocorra novamente um empate, será dado um novo overtime.

IV. Escolha do lado CT-TR

Em partidas MD1, para a escolha do lado em que um time irá jogar, será feito um sorteio por lance de moeda (cara ou coroa). O time que tirar a sorte, irá escolher o lado que começará no mapa.

V. Mapas - Os mapas a serem jogados no campeonato fazem parte da campanha ativa, atualmente usada pelas competições oficiais de CS:GO. A única modificação a ser feita será a retirada do mapa Nuke, deixando o mapa Dust 2 em seu lugar. A escolha dos mapas será realizada por vetos. Em partidas MD1, cada time irá banir um mapa por vez, o mapa que restar será o escolhido para o confronto. Em partidas MD3, a escolha de mapas a serem jogados será por picks e bans (banimentos e escolhas), onde os dois times irão revezar nos banimentos e nas escolhas de mapa. Cada time pode banir 2 mapas e escolher 1, apenas. O mapa que restar será usado para desempate.

Os mapas serão: Dust 2, Mirage, Inferno, Train, Cobblestone, Overpass e Cache

VI Regras

a. Jogador que olhar a tela do jogador adversário terá seu time desclassificado do campeonato.

b. Jogadores deverão verificar suas configurações (arquivos .cfg) junto ao organizador responsável pelo campeonato para autorização de seu uso, antes do campeonato começar.

c. O uso de dispositivos removíveis (pen drives, cartões de memória, HDs externos, etc) só será permitido apenas para exportar arquivos de configuração do jogador. O organizador deverá verificar o pen drive no ato da conexão ao computador.

d. O técnico (coach) do time poderá assumir a posição de jogador substituto.

e. O técnico do time não poderá, em hipótese alguma, visualizar as telas de outros jogadores do time adversário. Caso descumprida a regra, o time será eliminado automaticamente.

f. Uso de trapaças, seja por programas externos ou uso de bugs e glitches do jogo, de forma intencional para obter vantagens sobre o time adversário será passível de eliminação do time.

g. Jogadores poderão trazer seus próprios equipamentos (mouse, teclado, fones de ouvido, microfone) para uso no campeonato.

h. O uso de fones de ouvido é OBRIGATÓRIO. Microfones são de uso opcional.

i. Os times têm a livre escolha do canal de comunicação que deseja utilizar. A organização recomenda o uso do Skype ou do próprio canal de voz do jogo.

j. O time que não chegar no horário estabelecido para a competição, será eliminado por WO.

l. Será permitido 5 pausas táticas por partida, de duração de 1 minuto cada.

m. Em casos de ordem técnica, o organizador pausará a partida para resolução do problema.

n. Caso haja um problema no servidor, a organização do campeonato tentará restaurar a partida para o round anterior. Caso não haja sucesso, a partida recomeçará do 0x0.

o. Zelar pelos materiais do local onde o campeonato está ocorrendo é OBRIGATÓRIO. Caso um integrante venha a vandalizar, desorganizar, furtar ou quebrar qualquer material do local do campeonato, será informado à organização do evento para tomar medidas cabíveis além da desqualificação do time em que participa como integrante.

- p. Computadores pessoais de participantes do campeonato não serão usados para execução do jogo. Os computadores pessoais podem ser usados para execução do canal de voz para comunicação.
 - q. Instalação de programas por parte dos competidores só será permitido mediante pedido ao organizador.
 - r. A modificação das configurações do cliente do jogo é permitida, tendo que restaurar as configurações padrões após o uso.
 - s. A abertura do console do desenvolvedor dentro do jogo é permitida apenas para fins de configuração.
- § 4º. DAS INSCRIÇÕES
- a. Haverá uma etapa de pré-inscrição através de formulário web.
 - b. As inscrições para o campeonato serão realizadas presencialmente na porta do Laboratório de Redes do IFCE de 08:00 às 09:30 do dia 08/03/2018.
 - c. Os competidores deverão se inscrever estando cientes em seguir o que está escrito neste edital.
- § 5º. DAS CONFIGURAÇÕES DO SERVIDOR
- Foi configurado um servidor dedicado para o campeonato. Esse servidor contém configurações baseadas em campeonatos oficiais da ESL Pro League.

REGULAMENTO e-SPORTS (FIFA 18)_

DA COPA DE FUTEBOL DIGITAL DO CAMPUS IFCE

§ 1º REGRAS GERAIS DA COPA

COPA DE FUTEBOL DIGITAL DO CAMPUS IFCE - é uma competição de vídeo games com caráter de disputa amigável, sem fins lucrativos, organizado por professores e alunos da Instituição.

A competição será disputada em uma fase de MATA-MATA (play-offs).

§ 2º INSCRIÇÕES

Para se inscrever no campeonato, haverá um responsável da organização na entrada do local do evento realizando as inscrições, haverá uma pré-inscrição através de formulário a ser disponibilizado. A COPA terá no mínimo 18(dezoito) participantes e no máximo 32(trinta e dois). Todos os competidores, ao se inscreverem no campeonato, estarão confirmando a leitura e entendimento das regras e estará, portanto, sujeito aos termos deste regulamento. Reclamações posteriores por desconhecimento do regulamento, ou não entendimento das regras, serão desconsideradas. Caso não tenha entendido claramente qualquer ponto do regulamento, entre em contato com os organizadores para esclarecimento prévio.

****ATENÇÃO: SÓ PODERÁ SE INSCREVER QUEM FOR ALUNO, SERVIDOR OU FUNCIONÁRIO DO CAMPUS IFCE CANINDÉ.**

§ 3º DATA, LOCAL E HORÁRIOS

Inscrições realizadas no dia do evento (Pré-inscrição WEB).

Local dos Jogos – IFCE CANINDÉ nas salas ou laboratórios;

Horários – manhã e tarde

§ 4º CARACTERÍSTICAS

O jogo utilizado para a disputa será o FIFA 2018, o qual será jogado no console Xbox 360. Os confrontos serão decididos através de sorteio. Todas as fases serão eliminatórias. A escolha do time será feita na hora de cada partida pelos jogadores. Os times escolhidos poderão se repetir em jogos diferentes, mas não será permitida uma partida com o mesmo time para ambos os jogadores. Caso os dois jogadores desejem competir com o mesmo time será feito um sorteio.

****NÃO SERÁ PERMITIDO O USO DE SELEÇÕES OU TIMES CLÁSSICOS.**

§ 5º SORTEIO DE JOGOS

O sorteio dos jogos será definido pela a ordem das inscrições, o 1º jogador a se inscrever será alocado na primeira partida contra o segundo que se inscreveu e assim sucessivamente até o preenchimento de todos os jogos.

§ 6º EQUIPAMENTOS

PLATAFORMA = MICROSOFT XBOX 360

JOGO = EA GAMES SPORTS FIFA 2018

OS CONTROLES PORERÃO SER LEVADOS PELOS COMPETIDORES.

§ 7º REGRAS DAS PARTIDAS

O jogo será disputado em tempos de 7 minutos;

Todo acordo para alterar os períodos de jogo, deve ser tomado pelo coordenador, no início ou no decorrer da partida e em conformidade com o regulamento da competição;

Serão permitidas, no máximo, 3 (três) substituições no decorrer da partida;
Em caso de empate haverá uma partida de prorrogação SEM gol de ouro. Ao persistir a igualdade, haverá a cobrança de penalidades máximas;
A final será uma partida de 10 min.

§ 8º REGRAS ESPECÍFICAS

- Lesões: Não;
- Estádio/Clima: Consenso entre os competidores;
- Árbitro: Aleatório;
- Tipo de Bola: Consenso entre os competidores;
- Número máximo de substituições: 3(três).

§ 9º REGULAMENTO

Será permitido o uso de controles fornecidos pela organização e trazidos pelos participantes. Cada participante terá direito a 3 “pausas” de no máximo 1 minuto durante toda a partida para substituição ou mudança de formação. É proibido pausar o jogo durante a partida para qualquer alteração sem que a bola esteja fora do campo, caso isso ocorra o participante será penalizado com a devolução da posse de bola para o adversário. Durante as cobranças de falta e escanteios, poderá haver pausa somente para efetuar a alteração dos cobradores. Essa pausa não está incluída nas 3 que o participante terá direito. Os jogadores deverão comparecer ao local dos Jogos, 15 minutos antes do início do seu jogo para evitar atrasos no campeonato. Após a chamada para o jogo serão facultados 5 minutos de tolerância. Terminado este tempo, o jogador recebe é considerado desistente.

§ 10º PROBLEMAS DURANTE O JOGO

Travamento do console: caso o console venha a travar será considerado o placar em andamento no momento da falha do console e um novo jogo será iniciado no qual o tempo será contado desde o início, mas o jogo terminará quando for decorrido o tempo que faltava para o jogo passado, no qual o console travou. De acordo com o regulamento, qualquer jogador será considerado derrotado por infração, desistência ou não comparecimento ao horário da sua partida.

§ 11º PENALIDADE POR JOGO DESLEAL

Desconexão intencional;

Uso de qualquer configuração, exceto as configurações padrões e permitidas;

O jogador que for descoberto cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da competição;

§ 12º PREMIAÇÕES

Conforme regulamento geral dos jogos.

§ 13º CONSIDERAÇÕES FINAIS

Casos não previstos nesse regulamento serão analisados com atenção pela organização do evento no momento da competição. A organização tem total autonomia para tomar decisões as quais venha achar corretas.

Coordenadores das Atividades: Professores Stelio e Kaio (REDES)

Art. 13 XADREZ.

§ 1º A Competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

§ 2º A competição será realizada de forma individual.

§ 3º O sistema de competição utilizado será definido na reunião técnica da modalidade pelo coordenador responsável.

§ 4 É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

Coordenador da atividade: Cledinardo (Matemática)

Art 14 JOGOS POPULARES*

§ 1º Compreendem os jogos populares o **CARIMBA** (“Baleou”), a **BILA**, o **ELÁSTICO**, a **CORDA**, o **PIQUE BANDEIRA** e **JOGOS ADPATADOS**.

* O presente regulamento trata de assuntos específicos dessa competição.

II- Das premiações

Serão premiados as equipes que ficarem em primeiro e segundo lugar.

III- Da condição de jogo

Poderão participar desta modalidade todos os alunos e servidores que tenham efetuado suas inscrições nesta modalidade, a equipe deve ser composta por 8 (oito) integrantes de ambos os sexos.

IV- Do sistema de disputa

A disputa será pela soma de pontos em cada jogo popular e adaptado, da seguinte forma: 10 pontos para o primeiro lugar, 6 pontos para o segundo lugar e 4 pontos para o terceiro lugar. Vencerá a equipe que ao final de todos os jogos somar mais pontos. Em caso de empate, será sorteado no dia um dos jogos populares que servirá como critério de desempate. Todos os 8 (oito) integrantes da equipe devem participar de pelo menos um jogo popular.

V- Das medidas disciplinares

As partidas serão dirigidas conforme as Regras contidas neste regulamento.

Será penalizado o competidor que não cumprir as regras do regulamento.

VI -Das disposições finais

Os jogos ocorrerão em hora e local determinado pela comissão organizadora da competição..

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da competição.

§ 2º Do Carimba/Baleou

I- Da denominação e objetivos

Conhecido localmente por “Baleou” se coloca como atividade integrada nos JIF-Canindé, em equipe, dividida por gênero. O jogo tem o objetivo de “carimbar”/ “baleiar” todos os oponentes.

II- Do Tempo de jogo

Será determinada por tempo de 6 minutos cada partida.

III- Das regras

O (a) jogador (a) carimbado (a) deverá dirigir-se ao campo adversário, não havendo possibilidade de indicação de outro jogador. Este, uma vez carimbado não retorna a seu campo de origem. É permitido salvar a bola em situação de jogo por membro da equipe, antes que ela caia no chão.

IV – Das proibições

É proibida a direcionalidade da bola para o rosto e órgãos sexuais.

§ 3º Da Bila

I - Da denominação e participação

O torneio de bila jogos internos IFCE será disputado na seguinte prova; Triângulo; será feito um triângulo no chão e uma linha que ficará a certa distância do triângulo. De início será feito o lançamento para ver quem ficara mais próximo da linha e ter o direito de jogar primeiro a bila em direção ao triângulo e o jogador que ultrapassar a linha será o ultimo a jogar a bila no triângulo. Toda vez que a bila de um jogador da vez se aproximar da bila do outro jogador e do triângulo na distância de um palmo este terá o direito de um novo lançamento. No decorrer do jogo o competidor tiver sua bila acertada pela do outro competidor, esse será eliminado, e passa as bilas que ganhou ao adversário que o acertou. O competidor que possuir o maior número de bilas em mãos será declarado o vencedor. Toda vez que um jogador acertar as bilas do triangulo (expulsando no mínimo uma) e a do adversário este terá o direito de continuar jogando.

§ 3º Do Elástico

I – Da denominação e participação

A atividade do elástico será realizada por três componentes de cada equipe, será realizado em fases. Dois componentes irão se posicionar de frente um para o outro com o elástico posicionado nos tornozelos e um terceiro componente irá pular o elástico, a cada fase superada o elástico irá subir para o joelho, coxa, quadril e ombro. Quem conseguir chegar no nível mais alto vence o duelo.

§ 4º Da Corda

I – Da denominação e participação

O pula corda é uma brincadeira bem tradicional, sempre passada dos pais para os filhos que estimulam os filhos a diversão. É uma atividade física intensa, onde incrivelmente toda a musculatura é trabalhada e também faz muito bem para a mente.

A equipe irá escolher três de seus representantes para essa modalidade. O jogo se iniciará com dois participantes segurando firmemente a corda batendo-a em movimentos circulares. Então outro participante entra quando a corda bate ao chão dá o sinal que ele pode pular. A regra é: Não pisar em cima da corda. A velocidade será aumentada e o duelo será vencido por aquele que menos vezes pisar na corda durante a execução da música cantada.

“Um homem estranho bateu na minha porta e eu abri

Senhoras e senhores ponham a mão no chão

Senhoras e senhores pulem de um pé só

Senhoras e senhores deem uma rodadinha

E vá pro olho da rua...”

§ 5º Do Pique Bandeira

I- Das regras

as equipes serão formadas por 8 (oito) integrantes, esses deverão se empenhar em atravessar o território do time oponente, com cuidado, para tentar pegar a bandeira que está lá, protegida e sair do espaço sem ser pego pelas pessoas da equipe adversária – caso aconteça, cabe aos membros da equipe que sofreu a baixa, se organizar para resgatá-lo, pois este estará paralisado e sem deixar que a bandeira da própria equipe seja roubada. O time vencedor é o que conseguir levar a bandeira do adversário para a sua equipe e assim marcar ponto. O jogo terá uma duração de 10 minutos no total.

§ 6º Circuito adaptado.

I – Das regras

Cada equipe irá escolher dois representantes, um será o guia e o outro será o guiado, que deverá estar de olhos vendados, apenas com o toque o guia deverá conduzir o seu colega por uma pista de obstáculos diversos. Vence a equipe que conseguir realizar a atividade em menos tempo. Penalidade: A cada obstáculo que seja tocado ou derrubado pelo componente vendado, será descontado 10 seg de seu tempo final.

Coordenadora da atividade: Thaidys(ED.FÍSICA)

DAS EXPRESSÕES CULTURAIS E ARTÍSTICAS

Art. 15 Compreendem as expressões culturais e artísticas: o **FESTIVAL DE CAPOEIRA**, a **CENOPOESIA** (POESIA EM CENA) e a **MÚSICA**.

CENOPOESIA (POESIA EM CENA) e a MÚSICA.

§ 1º Tem como objeto explicitar o corpo em movimento como manifestação cenopoética e musical em valorização a cultura brasileira.

§ 2º Nesta edição, tematizaremos obras que expressem representações sociopolíticas e/ou culturais sobre mulheres, como rito alusivo ao dia da mulher.

§ 3º Estas atividades não terão o caráter competitivo, mas sim participativo.

§ 4º Após apresentação, os participantes terão a apreciação de uma comissão técnica.

§ 5º Como encaminhamento, os participantes devem enviar um memorial/resumo das obras escolhidas (podendo ser autoral) até o dia 02/03/18 às 17h para o e-mail:samaraef@hotmail.com.

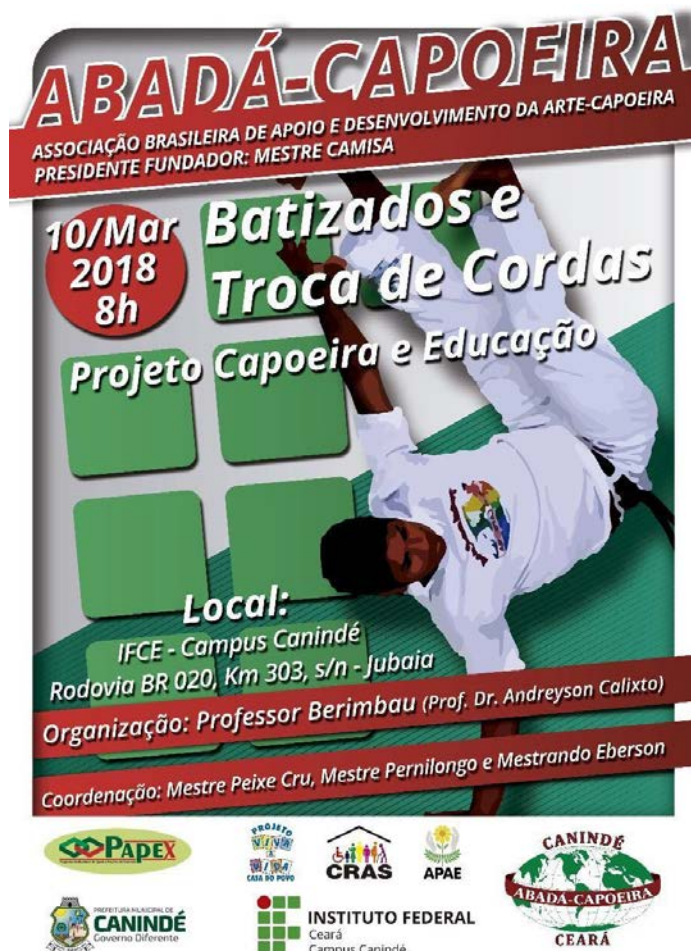
§ 6º O número de participantes está expresso no quadro abaixo:

CENOPOESIA		MÚSICA
INDIVIDUAL – apresentação de 01 obra cenopoética.		ATÉ 5 INTEGRANTES - apresentação de até 02 obras musicais
Coordenadora atividade: Diná	da	Coordenador da atividade: Marina, Gladson e Deyvid (Professores De Música)

FESTIVAL DE CAPOEIRA

§ PARÁGRAFO ÚNICO: O Festival de Capoeira compreende as atividades de Batizados e Troca de Cordas dos alunos atendidos pelos Projetos: *Capoeira e Educação IV* e *Capoeira e Comunidade* do IFCE Campus Canindé cujas instituições parceiras são os CRAS, Casa do Povo e APAE do município de Canindé-CE. Será realizado no dia 10 de março de 2018 (8 às 12h) com o apoio da Secretaria de Assistência Social do referido município. Traz como equipe de realização o corpo gestor dos projetos na ambiência institucional e o Grupo Abadã Capoeira.

Coordenadores da atividade: Andreyson e Samara (ED.FÍSICA)



ABADÃ-CAPOEIRA
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE APOIO E DESENVOLVIMENTO DA ARTE-CAPOEIRA
PRESIDENTE FUNDADOR: MESTRE CAMISA

10/Mar 2018 8h

Batizados e Troca de Cordas
Projeto Capoeira e Educação

Local:
IFCE - Campus Canindé
Rodovia BR 020, Km 303, s/n - Jubaia

Organização: Professor Berimbau (Prof. Dr. Andreyson Calixto)

Coordenação: Mestre Peixe Cru, Mestre Pernilongo e Mestrando Eberson

Logos at the bottom: PapeX, Prefeitura Municipal de CANINDÉ, Projeto Casa do Povo, CRAS, APAE, INSTITUTO FEDERAL Ceará Campus Canindé, ABADÃ-CAPOEIRA CEARÁ

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FESTIVAL DE NATAÇÃO IFCE CANINDÉ

COMISSÃO TÉCNICA GERAL

Anne Emanuelle da Silva Pereira Lopes (Professora)
Thaidys da Conceição Lima do Monte (Professora)

COMISSÃO DE JUNTA DISCIPLINAR

Coordenação Geral Jogos Internos 2018
Anne Emanuelle da Silva Pereira Lopes
(Professora)
Thaidys Conceição Costa Monte (Professora)

COMISSÃO DE ARBITRAGEM E PREMIAÇÃO

Alunos colaboradores do curso de Licenciatura
em Educação Física

CAPÍTULO 1

OBJETIVO

Art. 1º O I FESTIVAL DE NATAÇÃO DO IFCE CANINDÉ será realizado no dia 10 de Março de 2018, e tem por objetivo promover a integração da comunidade interna IFCE - Canindé, desenvolvendo o espírito de amizade e valorizando a prática esportiva como instrumento imprescindível para a superação do indivíduo.

CAPÍTULO 2 DA

DIREÇÃO DA COMPETIÇÃO

ART. 2º O I FESTIVAL DE NATAÇÃO DO IFCE CANINDÉ 2018 será organizado pelos alunos colaboradores do curso de Licenciatura em Educação Física, ficando sua execução a cargo da Comissão Técnica constituída pelos alunos e colaboradores e sob a supervisão das professoras das disciplinas de Natação I e II.

CAPÍTULO 3

DAS INSCRIÇÕES

ART. 3º A Inscrição será realizada em Fevereiro 2018, com a comissão organizadora dos jogos internos do IFCE - Campus Canindé na coordenação de Educação Física nos três turnos de funcionamento do campus, podendo ainda ser realizada com a comissão de comunicação do VI Torneio Nadando em Saúde.

Art. 4º As informações do evento deverão ser divulgadas pela comissão organizadora dos jogos internos em Fevereiro 2018;

Art. 5º Poderão participar todos os alunos matriculados nos cursos regulares da instituição (entendem-se como cursos regulares os cursos: Técnicos, Médio Integrado e Superior), e também aluno participante de projeto de extensão e servidores do IFCE Campus Canindé;

Art. 6º No dia do festival, 10 de Março de 2018, todos os atletas inscritos deverão apresentar-se ao banco de controle, munidos de identificação com foto, antes do início das provas;

PARÁGRAFO ÚNICO – Menores de 18 (dezoito) anos de idade deverão apresentar assinaturas dos pais/responsável no termo anexado pela coordenação geral dos jogos internos 2018, o mesmo no dia do torneio, preferencialmente, deverá estar acompanhando do responsável.

Art.7º Após o encerramento das inscrições não serão aceitas inclusões;

CAPÍTULO 4

DAS PROVAS E CATEGORIAS

Art. 8º. As provas serão disputadas em piscina descoberta de 25m com profundidade de 1,70m nas dependências do IFCE - Campus Canindé;

Art. 9º O torneio será disputado nos naipes masculino e feminino nas seguintes provas e categorias:

Nado Crawl – Provas: 25m e 50m - 8 raia

CATEGORIA	GÊNERO	FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior	Masculino	14 a 19
Juvenil-Junior	Feminino	14 a 19
Sênior	Masculino	20 a cima
Sênior	Feminino	20 a cima

Nado Costas - Provas 25m e 50m - 8 raia

CATEGORIA	GÊNERO	FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior	Masculino	14 a 19
Juvenil-Junior	Feminino	14 a 19
Sênior	Masculino	20 a cima
Sênior	Feminino	20 a cima

Nado peito - Provas 25m e 50m - 8 raia

CATEGORIA	GÊNERO	FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior	Masculino	14 a 19
Juvenil-Junior	Feminino	14 a 19
Sênior	Masculino	20 a cima
Sênior	Feminino	20 a cima

Nado borboleta – Provas 25m - 8 raia

CATEGORIA	GÊNERO	FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior	Masculino	14 a 19
Juvenil-Junior	Feminino	14 a 19
Sênior	Masculino	20 a cima
Sênior	Feminino	20 a cima

DESAFIO RAIÁ RÁPIDA

Cada atleta vai competir em provas individuais e no revezamento tanto para o masculino quanto para o feminino.

Cada um deles sempre irá nadar em sua modalidade específica (borboleta, costas, peito ou livre).

A disputa acontecerá através de provas eliminatórias sempre na distância de 25metros. Os dois últimos colocados de cada série serão eliminados da etapa seguinte até que restem dois nadadores para a disputa da Final de cada modalidade.

Após as finais individuais, todos os nadadores voltarão à piscina e formarão quartetos representando seus países para a disputa do empolgante revezamento 4× 25 medley.

O critério para definir o campeão do Desafio Raia Rápida se dará por pontos. As modalidades individuais concederão 3 pontos ao seu vencedor, 2 pontos para o segundo colocado e 1 para o terceiro.

Já o revezamento concederá o dobro da pontuação. Ou seja: 6 pontos para o país vitorioso, 4 pontos ao segundo colocado e 2 para o terceiro.

A equipe que somar mais pontos será declarado o campeão do desafio raia rápida.

CAPÍTULO 5

DAS REGRAS E FORMAS DE DISPUTA

Art.10º O evento será regido segundo as REGRAS da FINA (Federação Internacional de Natação);

PARÁGRAFO ÚNICO: As regras deverão ser estudadas pela comissão de arbitragem;

Art.11º Não haverá limite de inscrição por participante.

Art. 12º O programa de provas desta competição de natação será o seguinte:

	MASCULINO	FEMININO
1º PROVA	25M NADO COSTAS	
2º PROVA		25M NADO COSTAS
3º PROVA	25M NADO PEITO	
4º PROVA		25M NADO PEITO
5º PROVA	25M NADO BORBOLETA	
6º PROVA		25M NADO BORBOLETA
7º PROVA	25M NADO CRAWL	
8º PROVA		25M NADO CRAWL
9º PROVA	50M NADO COSTAS	
10º PROVA		50M NADO COSTAS
11º PROVA	50M NADO PEITO	
12º PROVA		50M NADO PEITO
13º PROVA	50M NADO CRAWL	
14º PROVA		50M NADO CRAWL
15º PROVA	DESAFIO RAIA RAPIDA	

Art. 13º O Sistema de Disputa a ser adotado no torneio será estabelecido pela sua Comissão Técnica, levando-se em conta o número de participantes.

Art. 14º Se os participantes inscritos na prova superar o número 08, será adotado o Sistema de fase classificatória e final, da seguinte maneira:

Exemplo: Prova 25m nado Crawl Masculino - Total de 24 inscritos:

- Bateria 1 – Classificatória
- Bateria 2 – Classificatória
- Bateria 3 – Classificatória
- Bateria 4 – Final (os 08 melhores tempos da fase classificatória)

PARAGRAFO ÚNICO - Caso falte um ou mais atleta (s) na bateria classificatória, essa poderá ser preenchida (s) por atleta (s) da bateria (s) seguinte (s).

CAPÍTULO 6

DA SOLENIDADE DE ABERTURA E REALIZAÇÃO DO TORNEIO

Art. 15º A SOLENIDADE DE ABERTURA será realizada no IFCE Campus Canindé no dia 08 de Março de 2018 com Hino Nacional Brasileiro e abertura oficial do Torneio.

CAPÍTULO 7

DOS DIRIGENTES DO TORNEIO E DO DESAFIO RAIA RÁPIDA

Art.16º Os árbitros e demais autoridades serão indicados pela Comissão Técnica do Torneio (C.T.T.).
PARÁGRAFO PRIMEIRO - As Autoridades escaladas não poderão ser recusadas pelos participantes;
PARÁGRAFO SEGUNDO – O nadador (a) que se negar a competir com as Autoridades escaladas, será considerado (a) desclassificado (a) da competição.

Art. 17º - A direção da competição caberá à C.T.T.

Art. 18º - Os casos disciplinares serão julgados pela Junta Disciplinar do evento.

§ 1º Só serão examinados pela C.T.T. os recursos que se fizerem acompanhar das devidas PROVAS COMPROBATÓRIAS, até final do torneio.

§ 2º -Todos os recursos deverão ser apresentados por escrito, de maneira legível e acompanhados das devidas provas.

§ 3º No caso de OFENSA GRAVE, o participante será encaminhado à Comissão Técnica Geral do evento e as providências cabíveis serão tomadas.

CAPÍTULO 8

DAS PREMIAÇÕES

ART. 19º -A premiação será por PROVA.

Art. 20º Serão premiados com medalhas O 1º e 2º lugar;

§ 4º -A entrega das medalhas aos nadadores será feita no decorrer do evento nos intervalos do torneio e somente ao nadador (a) premiado, caso ausente o mesmo (a) poderá receber pós evento com a C.T.T.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 21º O horário de recebimento das Inscrições será das 8h às 12h e das 14h às 18h até o dia 06 de março 2018;

ART. 22º O Congresso Técnico do torneio será realizado até dia 07 março no IFCE com a presença dos nadadores e comissão técnica.

Art. 23º Para a competição os atletas deverão estar vestidos adequadamente tendo como obrigação o uso de touca, sunga/shorts para os homens e maiô para mulheres;

PARÁGRAFO ÚNICO – Se o atleta não estiver devidamente vestido não participará da competição;

Art. 24º Permanecerão somente próximo a piscina os nadadores chamados, a equipe de arbitragem e as demais autoridades diretivas da competição;

Art. 25º - O locutor fará 02 (duas) chamadas para cada prova;

PARÁGRAFO ÚNICO - Na primeira chamada o atleta deverá dirigir-se a raia anunciada, e a segunda chamada a confirmação dos nadadores e raias;

Art. 26º O nadador deverá realizar a saída dos nados Crawl, Peito e Borboleta da borda da piscina.

PARÁGRAFO ÚNICO – A profundidade da piscina pode oferecer riscos ao nadador, o que pode justificar a não utilização dos blocos de partida, especialmente nesse evento;

Art. 27º Os casos omissos serão julgados pela Comissão Técnica