



REGULAMENTO DA I MARATONA DESPORTIVA E GAMES DO IFCE CAMPUS CRATO

AS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O incentivo às práticas corporais, isto é, esportivas e de lazer, é um plano de ação da Educação Física do Instituto Federal do Ceará – Campus Crato que busca o desenvolvimento de uma tradição de práticas corporais para a promoção da cultura, do lazer, da saúde e da educação através do movimento e da integração pela realização da I Maratona Desportiva e Games do IFCE Campus Crato.

DOS OBJETIVOS

Art. 2º - A I Maratona Desportiva e Games do IFCE Campus Crato é um evento de práticas corporais do Campus Crato voltado à participação de estudantes de diversas séries, cursos e modalidades de ensino. E tem como finalidades:

Propiciar a interação entre os alunos do campus Crato, através de atividades desportivas e games em alusão ao dia do estudante.

Propiciar a prática esportiva, incentivando a participação em eventos esportivos promovidos pelo Campus Crato;

Propiciar jogos e games no Campus Crato como uma das possibilidades de educação e cultura através das práticas corporais e dos esportes;

Propiciar a saúde e qualidade de vida por meio da inserção em eventos repercutindo positivamente nas dimensões física, emocional e social do participante.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 3º A I Maratona Desportiva e de Games será formada por Esportes: Voleibol, Futsal, Corrida 3000m, Slackline, Games (*Free Fire* e Boliche) e Jogo de Carimba.

Art. 4º Os jogos serão organizados em duas categorias: esportes coletivos e individuais e games, sendo o Futsal com naipes masculino e feminino, o voleibol e o carimba terão naipe misto. Quanto aos esportes individuais e games, todos serão no naipe misto.

ART. 5º Os alunos inscritos deverão estar regularmente matriculados no semestre letivo correspondente ao período dos jogos.

Art. 6º As equipes deverão ser formadas por alunos da mesma série e curso, excepcionalmente será aceito a formação em séries/turmas ou cursos distintos (as). Cada aluna ou aluno do campus poderá se inscrever em até duas modalidades coletivas e uma modalidade individual.

Art. 7º Os jogos serão realizados nas dependências do campus Crato.



Art. 8º Todos os alunos deverão estar usando roupa (que identifiquem o grupo) e calçados adequados para as modalidades inscritas (tênis), exceto para a modalidade slackline na qual o participante deverá, obrigatoriamente, estar descalço.

Art. 9º Os jogos de futsal, terão duração de 16 minutos, divididos em 2 tempos de 8 minutos com intervalo de 2 minutos;

Art. 10º Os jogos de voleibol serão em 3 sets de 15 pontos, com diferença de 2 em caso de empate. Seguindo o empate, a primeira equipe que fizer 20 pontos já vence o set. A primeira equipe que conquistar 2 sets consecutivos já vencerá o jogo.

Art. 11º O carimba será executado em 2 tempos de 8 minutos, com intervalo de 2 minutos. No segundo tempo, retoma-se o jogo com todos os alunos, mesmo os carimbados. Vencerá a equipe que tiver menos participantes carimbados em ambos os sets.

Art. 12º O Slackline será organizado em duas categorias: por tempo sobre a fita e por distância percorrida na fita. Por distância: vencerá aquele que conseguir a maior distância entre os backups do aparelho. Por tempo: vencerá aquele que conseguir manter-se o maior tempo equilibrado no aparelho.

Art. 13º As disputas dos jogos serão feitas por eliminatória simples.

DA ARBITRAGEM

Art. 14º Em virtude da falta de orçamentos para execução dos jogos, contaremos com o auxílio de alguns alunos e servidores que farão a arbitragem e organização do evento. É possível também que a arbitragem seja feita em parceria com o curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Regional do Cariri e/ou demais Instituições de Ensino Superior (IES) .

DA PREMIAÇÃO

Art. 15º Os participantes ganharão medalhas de honra ao mérito, em virtude de sua participação na Maratona. Os vencedores da competição, ganharão medalhas de 1º, 2º e 3º lugar.

DAS REGRAS DOS ESPORTES/JOGOS INDIVIDUAIS E COLETIVOS

Art. 16º As regras do voleibol e futsal seguirão aquelas propostas por suas respectivas Confederações Nacionais: Confederação Brasileira de Voleibol e Confederação Brasileira de Futsal, exceto a questão dos tempos de jogo descrito no Art. 9 desse regulamento.

Art. 17 As regras do carimba - formar dois grupos com o mesmo número de integrantes. O objetivo é lançar a bola e atingir um integrante de outro time. Para isso, é preciso que a bola o atinja direto e caia no chão depois de tocá-lo. O participante atingido vai para o "cemitério", espaço atrás do campo oponente. No início da competição, um dos jogadores, de ambas as equipes, já se encaminhará para os cemitérios até que um membro de sua equipe seja carimbado e ele retorne ao seu campo de jogo.



Art. 18º Corrida 3.000m, será seguida as regras do atletismo da respectiva prova, em suma os critérios se dará pela realização em menor tempo dentro da sua categorias/gênero.

Art. 19º Slackline, as regras foram descritas no art. 12º. Antes do início da prova, os participantes poderão treinar sobre ela. O tempo e distância percorrida classificada, será o melhor de 2 tentativas. Os piores tempos e distâncias serão descartados na hora da classificação. A classificação se dará por meio comparativos do desempenho. Em caso de empate técnico, será proposta mais uma prova entre os participantes empatados.

Art. 20º Games: *Free Fire*, as regras propostas serão as do próprio jogo, a serem explicadas do dia da prova, e recomenda-se a busca pelas regras nas plataformas de internet. No game, poderá ocorrer uma disputa de vários jogadores participantes simultaneamente, a depender do número de máquinas de computadores disponíveis no laboratório de informática, deste modo os participantes disputaram simultaneamente.

Art. 21º Games: Boliche, o game ocorre em aparelho próprio e acessórios do videogame X-BOX, as regras propostas serão as do próprio jogo, a serem explicadas do dia da prova. No game, poderá ocorrer uma disputa de até 4 participantes simultaneamente.

DA CONDUTA DOS JOGADORES

Art 22º A Conduta dos jogadores deve estar em correspondência como o ambiente de ensino IFCE Campus Crato deste modo o Regulamento de Organização Didática (ROD) IFCE 2021 deve ser seguido também durante a realização deste evento.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 23º Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pela Comissão Organizadora I Maratona Desportiva e Games do IFCE Campus Crato, com vista a finalidade educacional e integradora do evento.

SAMARA TAVEIRA DE OLIVEIRA

Presidente da Comissão Organizadora I Maratona Desportiva e Games do IFCE Campus Crato