

REGULAMENTO GERAL

TÉCNICO E SUPERIOR



FORTALEZA – CE

ANO - 2016

CAPÍTULO I – JUSTIFICATIVA E OBJETIVO

Art. 1º - A III SEMANA ESPORTIVA E CULTURAL (SEC) DO IFCE Campus Fortaleza é capaz de gerar e construir novos conhecimentos como elemento essencial na formação educacional do nosso aluno. A realização desse evento irá favorecer o engrandecimento das relações humanas, através da convivência, contribuindo como fator primordial para o crescimento do aluno enquanto pessoa e bem como refletir sua importância na sociedade.

Art. 2º - A III SEC visa promover o conagraçamento esportivo, social e cultural entre os estudantes e profissionais do IFCE Campus Fortaleza, ressaltando os aspectos formativos e de valores humanos.

CAPÍTULO II - ORGANIZAÇÃO ESTRUTURAL

Art. 3º - A SEC será realizada no período de **2 a 9 de dezembro de 2016**.

Art. 4º - O evento será realizado sob a forma de atividades distintas e dependentes entre si, com pontuações próprias de cada atividade para ser conhecido o campeão geral da SEC.

Art. 5º - Na SEC serão realizadas as seguintes atividades:

Nº	ATIVIDADES
01	JOGOS DO ENSINO TÉCNICO (JETEC).
02	FESTIVAL DE MÚSICA.
03	CURSO E CONCURSO DE REDAÇÃO.
04	IF GAMES
05	GAROTO E GAROTA DA SEC.
06	PROJETO SOCIAL

Art. 6º - Constituirão poderes da SEC:

- **COMISSÃO DE HONRA**

A Comissão de Honra será formada pelo Reitor do IFCE, pelo Diretor do IFCE Campus Fortaleza e demais autoridades participantes do Encontro.

- **COMISSÃO GERAL ORGANIZADORA**

A Comissão Geral Organizadora terá o poder máximo da SEC. Será composta por:

- Chefe do departamento do ensino médio e licenciaturas (DEMEL);
- Coordenador do Ensino médio;
- Coordenador da Área de Educação Física e professores da área;
- Coordenador da JAC e professores da área;
- Coordenador das Olimpíadas de matemática e física e professores da área;
- Coordenador da Arte e professores da área;
- Coordenador de Português e professores da área;
- Coordenador da telemática;
- Coordenador do projeto social;
- Grêmios estudantis.

A essa comissão compete:

- a) Elaborar o programa geral da SEC;
- b) Organizar as atividades;
- c) Designar pessoas responsáveis pela execução das respectivas atividades;
- d) Providenciar o material e instalações necessárias à realização das atividades;
- e) Elaborar o relatório geral da SEC;
- f) Indicar os nomes que deverão compor os seguintes poderes da SEC:

- Comissão de Cerimonial;
 - Comissão de Divulgação e Relações Públicas;
 - Comissão Disciplinar por atividade;
 - Comissão de Saúde;
- g) Velar pelo cumprimento dos regulamentos e instruções;
- h) Proclamar os vencedores das competições;
- i) Referendar a aplicação das penalidades;
- j) Receber recursos e encaminhar à Comissão Disciplinar em última instância;
- k) Decidir sobre dúvidas que possam ser levantadas na interpretação deste regulamento;
- l) Encaminhar para execução os orçamentos apresentados pelas diversas comissões;
- m) Adquirir e efetuar a entrega do material solicitado pelas comissões;
- n) Providenciar os processos de pagamento das despesas previstas nos orçamentos aprovadas e autorizadas;
- o) Providenciar segurança para os jogos.

Art. 7º - Compete à Comissão de Cerimonial:

Coordenadora: Professor: Emmanuel Carneiro

- a) Organizar e dirigir a solenidade de abertura e encerramento dos jogos e entrega de troféus e premiações aos atletas campeões.
- Outras atividades correlatas.

Parágrafo Único: A abertura ocorrerá no dia 2/12/2016 às 18h30, no Ginásio Roberto Barreto, sendo obrigatória para o desfile a participação de 20 alunos por curso.

Art. 8º - A Comissão de Divulgação e Relações Públicas será constituída de 03 (três) membros, referendados, em nota de serviço, pela Direção do IFCE Campus Fortaleza.

Art. 9º - Compete à Comissão de Divulgação e Relações Públicas:

COORDENADOR:

- a) Obter o apoio de jornais, estações de rádio e televisão, objetivando a divulgação dos jogos;
- b) Difundir os programas, resultados das atividades e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento do evento, tornando-os do conhecimento público;
- c) Apresentar relatório final com recortes de jornais alusivos ao evento.

Art. 10º - A Comissão de Saúde será constituída de 03(três) membros, indicados em nota de serviço pela Direção do IFCE Campus Fortaleza.

Art. 11º - Compete à Comissão de Saúde:

COORDENADORA:

- a) Prestar assistência médica em todo decurso da SEC.

Art. 12º - Compete à Comissão disciplinar:

- a) A Comissão Disciplinar existirá dentro de cada atividade da SEC conforme regulamento específico para a constituição da mesma.
- b) Analisar e julgar os recursos a ela enviados pelos representantes dos cursos, sobre irregularidades comprovadas, apresentadas por escrito para julgamento.
- c) A Comissão Disciplinar, que terá seu presidente escolhido pelos próprios componentes, só poderá funcionar se tiver a maioria dos membros.

TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES

Art. 13- PODERÃO PARTICIPAR DA SEMANA ESPORTIVA E CULTURAL (SEC) DO IFCE CAMPUS FORTALEZA OS ALUNOS QUE ESTEJAM MATRICULADOS E COM FREQUÊNCIA REGULAR DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO DE:

DEPARTAMENTO	CORES
TELEMÁTICA	AZUL E AMARELO
INDÚSTRIA	AZUL, VERDE E BRANCO
TURISMO	VERDE E PRETO
ARTES	
LICENCIATURAS	LARANJA E PRETO
QUÍMICA	VERMELHO E BRANCO
CONSTRUÇÃO CIVIL	VINHO E BRANCO

Art. 14º - As inscrições para a SEC estarão abertas conforme período divulgado em cada regulamento específico das atividades.

Art. 15º - Cada curso deverá indicar o seu representante e o seu suplente na ficha de inscrição que será oficializado junto a Comissão Geral Organizadora o qual representará o seu curso nas reuniões necessárias para o bom andamento do evento.

Art. 16º - A inscrição dos cursos será feita por seus representantes junto à Comissão Geral Organizadora, mediante preenchimento de ficha modelo, na qual deverá constar a atividade em que pretenda participar, curso, matrícula e nome completo dos alunos, bem como o nome completo, telefone do representante e suplente do curso.

TÍTULO IV – DAS ATIVIDADES E PONTUAÇÃO

Art. 17º - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes neste regulamento.

§ Únicoº. Os pontos dos departamentos serão somados e repassados para a pontuação geral da SEC de acordo com a seguinte tabela:

COLOCAÇÃO	TOTAL DE PONTOS
1º	120
2º	96
3º	72
4º	48
5º	24
6º	12
7º	06

Art. 18º - Jogos do ensino Técnico – JETEC

PODERÃO PARTICIPAR DO JETEC OS ALUNOS QUE ESTEJAM MATRICULADOS E COM FREQUÊNCIA REGULAR DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO COM ÍNDICE DE RENDIMENTO ACADÊMICO (IRA) NO MÍNIMO DE 5,0 (CINCO). OS ALUNOS DO PRIMEIRO SEMESTRE PODERÃO PARTICIPAR SEM O IRA.

§ 1º- Os jogos ocorrerão nas seguintes modalidades: basquetebol, voleibol, handebol, futsal, natação e xadrez. As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes nas Federações Desportivas e Internacionais, à data da realização da SEC, salvo as adaptações previstas neste regulamento.

§ 2º- Cada atleta inscrito poderá disputar, no máximo:

- **02 modalidades coletivas e uma individual.**

§ 3º- Por modalidade esportiva, o limite máximo de atletas inscritos, por equipe, será o seguinte:

MODALIDADE	MASCULINO	FEMININO
BASQUETE	12	12
HANDEBOL	14	14
FUTSAL	12	12
VOLEIBOL	12	12
NATAÇÃO	03 por prova	03 por prova
XADREZ	03	03

§ 4º- Cada atleta ou dirigente, para ser inscrito na súmula de jogo, deverá apresentar à mesa de controle um documento de identidade oficial que contenha retrato, RG, carteira profissional, passaporte, etc.

§ 5º- O atleta inscrito entende-se como perfeitamente apto à prática dos desportos, não sendo responsabilidade do IFCE CAMPUS FORTALEZA qualquer problema de ordem médica que venha ocorrer durante os jogos.

§ 6º- O campeonato será disputado em duas chaves com três equipes de que jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 02 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

§ 7º- Os campeonatos serão realizados, no máximo com seis equipes e no mínimo com três.

§ 8º- Na modalidade com cinco equipes a chave A será composta por duas equipes, onde jogarão duas partidas para definir a classificação da chave.

§ 9º- A equipe que não se apresentar para um jogo determinado pela Tabela Oficial, em todas as modalidades, será considerada perdedora por W x O, sendo **ELIMINADA** da competição, além de ser julgada pela Comissão Disciplinar. Os resultados desta equipe,

quando não explicitado no Regulamento Específico da Modalidade, para efeito de classificação será considerado o maior placar na fase e no seu grupo.

§ 10º- A tolerância de horário para ser aplicado o W x O é de 15 minutos só para o primeiro jogo da rodada. Para os demais, não haverá tolerância.

§ 11º- Quando houver coincidência de uniformes, a coordenação dos jogos cederá coletes para uma das equipes. A equipe que usará o colete será definida por sorteio.

§ 12º- A comissão organizadora não se responsabiliza por coincidência nos horários dos jogos ou provas.

§ 13º- Nas partidas que terminarem empatadas, que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e desta feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor.

§ 14º - Os pontos de cada modalidade do JETEC serão somados e repassados para a pontuação geral de acordo com a seguinte tabela:

COLOCAÇÃO	TOTAL DE PONTOS
1º	10
2º	08
3º	06
4º	04
5º	02
6º	01

BASQUETEBOL

Art. 19º- Esta modalidade será regida pelas regras oficiais, salvo as seguintes exceções:

§ 1º- Os jogos de basquetebol serão disputados pelo sistema de quatro períodos, sendo cada período de 10(dez) minutos corridos, parando-se o cronômetro apenas no minuto final do último período.

§ 2º- Os intervalos serão de um minuto entre o 1º e 2º, 3º e 4º períodos e de três minutos entre o 2º e 3º períodos.

FUTSAL

Art. 20º - As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as regras da Federação Internacional de Futebol - FIFA e os regulamentos e normas da SEC, com as seguintes exceções:

§ Primeiro- A numeração das camisas dos atletas será de numeração de 01 a 99. As camisas deverão ser numeradas nas costas.

§ Primeiro - O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição.

Art. º - O uniforme de cada atleta constará:

- Camisa, Calção;
- Meias de cano longo (meião);
- Tênis sem trava.

§ 1º- Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

§ 2º- O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.

§ 3º- O banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e técnico, representante e suplente, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

§ 4º- Os 03 (três) membros da comissão técnica que comporão o banco de reservas deverão estar devidamente trajados. Conforme a regra.

§ 5º Não haverá tempo de aquecimento na quadra para os jogos.

§ 6º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da Quadra.

§ 7º - A aplicação de suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido o transgressor no âmbito da comissão disciplinar.

§ 8º - A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação por parte da coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição o seu controle e cumprimento.

§ 9º - A contagem de cartões para fins de aplicação de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho anular o amarelo, já recebido na mesma ou em outro jogo da competição.

§ 10º - O atleta, técnico, representante e suplente, etc., que receber 02 (dois) cartões amarelos ou 01 (um) cartão vermelho, estará impedido de participar do jogo seguinte de sua equipe, independente de julgamento.

§ 11º - As partidas terão a duração de 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 minutos, com intervalo de 3 minutos para descanso.

HANDEBOL

Art. 21º- Esta modalidade seguirá o regulamento da FCHd (Federação Cearense de Handebol) destinado aos campeonatos oficiais, salvo as seguintes exceções:

§ 1- Cada jogo terá duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em dois tempos de 20, com intervalo de três minutos para descanso.

VOLEIBOL

Art. 22º- Esta modalidade será regida pelas regras oficiais (CBV), salvo as seguintes exceções:

§ 1- Os jogos serão disputados pelo sistema de dois sets vencedores.

NATAÇÃO

Art. 23º- Esta modalidade será regida pelas regras oficiais, salvo as seguintes exceções:

§ 1º- Cada atleta poderá participar de duas provas individuais e o revezamento.

§ 3º - O atleta que não estiver ocupando a sua baliza, por ocasião da confirmação de posição, será considerado desistente.

§ 4º - O atleta **NÃO PODERÁ SER SUBSTITUÍDO NO DIA DA COMPETIÇÃO**, porém os nomes dos participantes dos revezamentos serão entregues no dia da competição e só poderá participar quem estiver na ficha de inscrição da natação.

§ 5º - No recinto da piscina, só será permitida a presença dos atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela Comissão Técnica Desportiva.

§ 6º - A piscina estará livre para reconhecimento dos atletas, em hora a ser determinada no Encontro Técnico da modalidade.

§ 7º - A classificação das equipes será pelo maior número de pontos obtidos, de acordo com a seguinte tabela:

1º lugar - 09 pontos

5º lugar - 04 pontos

2º lugar - 07 pontos

6º lugar - 03 pontos

3º lugar - 06 pontos

7º lugar - 02 pontos

4º lugar - 05 pontos

8º lugar - 01 ponto.

§ 8º - Nos revezamentos, a contagem de pontos será dobrada e a equipe poderá ser constituída com atletas inscritos na ficha geral da natação.

§ 9º - Os nadadores serão classificados dentre os 08 melhores tempos obtidos na prova ou nas séries de cada prova.

§ 10º - Teremos medalhas aos três primeiros colocados por prova, masculino e feminino e as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares no geral, receberão troféus.

XADREZ

Art. 24º- A competição por equipe será realizada pelo Sistema Shuring, as rodadas de acordo com o número de participantes. Cada equipe será formada por até 03 componentes do mesmo curso, sem direito à atleta reserva.

§ 1º- As partidas terão o tempo de uma hora nocaute. A premiação será por curso. Os critérios de desempate serão os seguintes:

- a) confronto direto;
- b) sonneborn-berger;
- c) números de vitórias;
- d) partidas relâmpagos entre as equipes, até a definição do vencedor;

Obs: A pontuação obedecerá a seguinte ordem:

- VITÓRIA POR EQUIPE: 01 PONTO.
- EMPATE POR EQUIPE: 0,5 PONTO.
- DERROTA POR EQUIPE: 0 PONTO.

Art. 25º - Em qualquer uma das fases da competição, se houver empate em pontos ganhos, entre mais de duas equipes, não só na primeira colocação, mas também nas demais, far-se-á o desempate obedecendo aos seguintes critérios:

FUTSAL E HANDEBOL	BASQUETEBOL	VOLEIBOL
1º) Confronto direto; 2º) Maior número de vitórias; 3º) Saldo de gols; 4º) Total de gols feitos; 5º) Menor número de gols sofridos;6º) Menor número de Cartões Vermelhos; 7º) Menor número de Cartões Amarelos;h) Sorteio.	1º) Confronto direto; 2º) Maior número de vitórias; 3º) Saldo de cestas;4º) Total de cestas feitas; 5º) Saldo “average”; 6º) Sorteio.	1º) Confronto direto; 2º) Maior número de vitórias; 3º) Saldo de sets positivos; 4º) Saldo “average”; 5º) Sorteio.

CURSO E CONCURSO DE REDAÇÃO

Art. 30º - PROPOSTA DE TRABALHO

A dissertação argumentativa:

- os argumentos (noções e características básicas);
- a argumentação: fatores de coesão e coerência;
- o planejamento de um texto dissertativo;
- a composição (estrutura da redação escolar).

RECURSOS DIDÁTICOS: textos do professor ministrante.

PÚBLICO-ALVO: alunos do integrado no IFCE.

TURMA: com 24 alunos, sendo quatro alunos de cada curso.

CARGA HORÁRIA: 6 horas/aula.

DIA DOS CURSOS: 05 e 6/12 (2ª e 3ª feira); no horário das 14h às 17h.

O CONCURSO OCORRERÁ NO MOMENTO FINAL DO CURSO.

PERÍODO DE INSCRIÇÃO: 10 a 25/11/2016.

LOCAL DE INSCRIÇÃO: Coordenação do ensino médio.

MINISTRANTE: LUCINEIDE FREITAS

DESFILE DA GAROTA E GAROTO SEC 2016

Art. 31º – O Desfile Garoto e Garota SEC 2016 acontecerá no dia **9 de dezembro de 2016 às 18h**, na Quadra Poliesportiva do IFCE – Campus de Fortaleza. Acontecerá com dois trajes: **Esportista e Fantasia**.

§ 1º. Para o desfile Esportista os alunos deverão vestir o uniforme do time do curso e para Fantasia, deverão escolher uma fantasia e fazer uma breve performance, associada à fantasia, durante o desfile. Para tanto, cada dupla deve selecionar uma música (com duração máxima de dois minutos), gravá-la em CD e pendrive e trazê-la no dia do desfile.

§ 2º. Os critérios avaliados serão:

- **Para o Esportista:**

1. Beleza (0 a 10 pontos)
2. Simpatia (0 a 10 pontos)
3. Desenvoltura (0 a 10 pontos)

- **Para Fantasia**

1. Beleza (0 a 10 pontos)
2. Simpatia (0 a 10 pontos)
3. Desenvoltura (0 a 10 pontos)
4. Caracterização (0 a 20 pontos)

§ 3º. O corpo jurado será composto de cinco (5) membros. A nota final será a soma das notas dos jurados. Em caso de empate, será utilizada a nota obtida no traje esportista. Em caso de permanência do empate, será utilizado o critério de caracterização, dentro do traje fantasia.

§ 4º. O Desfile será em ordem alfabética dos cursos.

§ 5º. Ocorrerá um reconhecimento do local do desfile, com algumas orientações, na quinta-feira 8/12, às 14h na quadra poliesportiva.

§ 6º. Entre as modalidades do desfile, haverá um intervalo de 20 minutos para troca de roupas.

§ 7º. O resultado é individual, não por casal, portanto, poderão ser eleitos estudantes de cursos diferentes.

§ 8º. A presença de torcida organizada, durante o desfile, representando cada curso, será considerada TAREFA CUMPRIDA e somará 20 pontos para a garota e 20 pontos para o garoto do respectivo curso.

§ 9º. Os pontos do curso serão somados e repassados para a pontuação geral da SEC de acordo com a seguinte tabela:

GAROTO SEC

COLOCAÇÃO	TOTAL DE PONTOS
1º	15
2º	12
3º	9
4º	6
5º	3
6º	1,5

GAROTA SEC

COLOCAÇÃO	TOTAL DE PONTOS
1º	15
2º	12
3º	9
4º	6
5º	3
6º	1,5

I FESTIVAL DE MÚSICA DO ENSINO TÉCNICO E SUPERIOR DO IFCE

Art. 33º- DATAS E ORGANIZAÇÃO

As apresentações serão realizadas no dia 7 de dezembro de 2016 no pátio do IFCE às 14h30min. Cada grupo deverá trazer os seus instrumentos musicais, com exceção da

bateria. Nesse caso, o baterista deverá trazer os pratos. A organização disponibilizará som de três microfones.

§1º - O festival é organizado pelo Departamento de Artes/Curso Técnico em Instrumento Musical do IFCE.

Art. 34º - INSCRIÇÕES

As inscrições iniciam no dia 10/11 e terminam no dia 29/11 de 2016 no link: <https://goo.gl/forms/os2lclXHVuy6kM682>

§1º - Cada Departamento poderá inscrever até duas músicas

§2º - As composições deverão ser originais ou covers de nomes já consagrados.

§3º - No material de inscrição deverá constar:

- a) Ficha de inscrição.
- b) No ato da inscrição deverão ser entregues cinco cópias da letra da música a ser executada.

§4º - O material inscrito não será devolvido.

Art. 35º - SELEÇÃO E APRESENTAÇÃO

Das músicas inscritas a comissão de seleção escolherá 12 para o festival.

§1º - 12 músicas serão apresentadas no presente festival, respeitando o limite de cada curso.

§2º - A comissão de seleção será formada por profissionais convidados pela comissão organizadora com o auxílio de professores e alunos do Curso Técnico em Instrumento Musical do IFCE.

§3º - As músicas serão apresentadas a partir de 14h30min no pátio do IFCE devendo cada grupo estar presente com 30 min de antecedência ao horário da apresentação.

§4º - A comissão organizadora da semana atribuirá pontuação as seis melhores apresentações de cada gênero musical.

§5º - As passagens de som serão realizadas de 12h às 14h, por ordem de chegada.

§6º - A ordem de apresentação será conhecida por sorteio e divulgada no dia da apresentação.

§7º - Os intérpretes terão tempo limite de 5 minutos para iniciar a apresentação. Por cada minuto excedido a música perderá 1 ponto do total apresentado pelo júri.

§8º - Serão ofertadas medalhas para os 1º, 2º e 3º colocados no festival de música. O curso campeão será premiado com um troféu.

Art. 36º - JÚRI

A comissão julgadora será formada por professores e alunos do Curso Técnico em Instrumento Musical do IFCE.

§1º - Das decisões do júri não cabem qualquer recurso.

Art. 37º - IMPEDIMENTOS

Pessoas não matriculadas no ensino técnico integrado do IFCE.

Art. 38º- Dos resultados:

§1º - O resultado será dado conforme a média aritmética das músicas apresentadas por cada curso. A pontuação final será feita conforme a tabela de classificação abaixo:

COLOCAÇÃO	TOTAL DE PONTOS
1º	30
2º	24
3º	18
4º	12
5º	06
6º	03

Art. 39º - OS CASOS OMISSOS NO PRESENTE REGULAMENTO SERÃO RESOLVIDOS SOBERANAMENTE PELA COMISSÃO ORGANIZADORA.

DO CAMPEONATO “IF GAMES”

Art. 41º. Da Finalidade

§1º O presente regulamento tem por finalidade estabelecer as regras e diretrizes regulamentadoras para a participação das equipes no campeonato **IF GAMES**, a ser realizado no período de **02 a 09 de dezembro de 2016**, como parte integrante da **III SEC – Semana Esportiva e Cultural 2016 - IFCE**.

Art. 42º. Do Objetivo

§1º Promover e divulgar o e-Sport entre os alunos do IFCE e utilizar o evento como meio de integração de toda comunidade do IFCE Campus Fortaleza.

Art. 43º. Das Disposições Preliminares

§ 1º O **IF GAMES** será disputado em duas modalidades: LoL e Dota 2. O local das disputas serão no pátio interno do campus Fortaleza.

§ 2º Todos os jogadores das equipes devem ser estudantes do IFCE campus Fortaleza.

§ 3º O calendário de disputa das etapas eliminatórias (qualifies) e vagas para a final levarão em conta a quantidade de equipes inscritas e serão divulgadas pela coordenação após o final das inscrições.

§ 4º O formato do evento principal (não qualify) com as equipes classificadas (dos Qualifies) será no sistema profissional de lower e upperbrackets.

Art.44º Das Inscrições

§ 1º As inscrições das equipes serão realizadas na página do evento. **Os jogadores inscritos devem ser de um mesmo curso**. O treinador não precisa ser do mesmo curso dos jogadores e também pode ser de outra instituição.

§ 2º A data limite para inscrições é dia **25 de novembro de 2016**. Cada equipe deve confirmar sua inscrição através da doação de 1 quilo de alimento, (exceto sal) por integrante, no Departamento de Telemática.

Art. 45º Das Regras Gerais

§1º A equipe deve jogar uniformizada. O uniforme deve trazer as cores do curso dos jogadores.

§2º Ao não cumprir qualquer das regras especificadas neste regulamento, a equipe estará sujeito a punições.

§3º Desconhecer as regras não justifica qualquer infração.

§1º Um jogador não pode estar inscrito em duas equipes diferentes (mesmo que use contas diferentes).

§2º Cada jogador deverá jogar na sua própria conta (não é permitido emprestar contas).

§3º Os times devem cumprir o calendário de partidas e horários do IF Games, pré-estabelecidos e divulgados.

§4º Jogadores não podem falar sobre patrocinadores, produtos ou empresas dentro do jogo.

§5º Jogos não serão reiniciados para arrumar runas, talentos ou Campeões.

§6º Se um espectador da organização do evento desconectar do jogo, o jogo deve continuar.

§7º Se um time que ficou entre 2º e 4º lugar no Qualify quiser jogar outro Qualify, estará abdicando do lugar anterior.

§8º Em caso de desistência de alguma equipe classificada, a próxima equipe do respectivo Qualify desta, será encaminhada para tomar o seu lugar.

§9º Ao final do campeonato as equipes serão classificadas conforme a pontuação estabelecida no quadro abaixo. A pontuação dos cursos que competem na SEC (técnicos, técnicos integrados, EJA), será enviada a coordenação da SEC para compor a pontuação total desses cursos.

Colocação	Pontuação do curso no IF games	Pontuação do curso na sec
1º Lugar LoL	200	15
1º Lugar DOTA 2	200	15
2º Lugar LoL	180	12
2º Lugar DOTA 2	180	12

3º Lugar LoL	170	09
3º Lugar DOTA 2	170	09
4º Lugar LoL	130	06
4º Lugar DOTA 2	130	06
5º Lugar LoL	120	03
5º Lugar DOTA 2	120	03
6º Lugar LoL	110	1,5
6º Lugar DOTA 2	110	1,5
7º Lugar LoL	100	-
7º Lugar DOTA 2	100	-
8º Lugar LoL	90	-
8º Lugar DOTA 2	90	-
9º Lugar LoL	80	-
9º Lugar DOTA 2	80	-
10º Lugar LoL	70	-
10º Lugar DOTA 2	70	-
11º Lugar LoL	60	-
11º Lugar DOTA 2	60	-
12º Lugar LoL	50	-
12º Lugar DOTA 2	50	-
13º Lugar LoL	40	-
13º Lugar DOTA 2	40	-
14º Lugar LoL	30	-
14º Lugar DOTA 2	30	-
15º Lugar LoL	20	-

15º Lugar DOTA 2	20	-
16º Lugar LoL	10	-
16º Lugar DOTA 2	10	-

Art.46º Das Regras para a Modalidade Dota 2

§1º Todas as comunicações entre as equipes serão realizadas por um representante por equipe.

§2º Após a partida terminar, a coordenação computará o resultado alocando-o no ranking.

§3º Os jogadores podem tirar dúvida sobre o sistema, bem como suporte em relação a partida através da coordenação.

Art.47º Das Regras Pré-Game para Modalidade Dota 2

§1º O servidor a ser utilizado é South America - Sulamericano, a menos que ambas as equipes concordarem em um servidor diferente.

§2º Fica a cargo da coordenação criar a partida e passar a senha padrão, afim de evitar tumultos.

§3º O Game Mode será - CaptainsMode e os jogos vão ser jogados utilizando a versão de Torneio "Tournament". Onde de acordo com a versão todos os heróis são permitidos.

§4º DotaTV (opção Spectador) deve ser estar ativado (habilitado), a menos que a coordenação diga que não.

§5º Apenas os membros do jogo, coordenação e narradores Registrados como parceiros podem estar no jogo. O Jogo não deve começar enquanto estiverem outras pessoas no Lobby.

§6º Membros da organização terão total direito de se fazer presente em qualquer um dos jogos.

§7º O jogador completar não pode estar participando efetivamente do campeonato, dessa forma, se o seu completar compõe outra equipe no mesmo torneio, sua

participação é proibida. Em casos que recebemos denúncias sobre a utilização de completers que vão contra esta regra, o resultado do jogo poderá ser anulado, cabendo a coordenação realizar ou não uma nova partida.

§8º Jogadores que compõe times que já foram desclassificados, não poderão ser convidados a integrar outra equipe.

§9º As equipes irão decidir quem vai jogar Radiante e quem vai jogar Dire. Se houver uma disputa, a coordenação fará um sorteio.

§10º Radiant será firstpick em todos os Games.

Art.48º Das Regras durante o Jogo Modalidade Dota2

§1º Badmanner e ficar reclamando no all não é permitido. Se fizer isso pode fazer o seu time ser desclassificado ou até mesmo banido.

§2º Se o jogo trava durante os picks, mas após todas as escolhas terem sido feitas, o jogo será refeito no modo AP e os mesmos picks serão refeitos.

§3º As equipes têm o direito de pausar o jogo, se necessário. A pausa precisa ser anunciada. Também precisa ser indicado o motivo para uma pausa após o jogo parado.

§4º Será permitido até o total de 10 minutos de paralisação por jogo para cada equipe, podendo ser dividido em até 5 vezes.

§5º Se um jogador se desconecta, a equipe do jogador deve pausar o jogo imediatamente.

§6º Se o jogo precisa ser refeito, os jogadores vão pegar os mesmos heróis, mesmas habilidades, comprar os mesmos itens e escolher as mesmas lanes como fizeram na primeira tentativa do jogo, podendo rotacionar as lanes apenas após a primeira wave de creeps ser atacada pela torre (será considerado como "iniciou de rotação a saída dos herois de sua lane").

§7º Se o capitão cair durante a fase de picks, o jogo será recriado e os picks irão recomençar mantendo as escolhas que já tinham sido feitas, se um herói for escolhido aleatoriamente por total uso do tempo de escolha, o jogo não poderá ser refeito se o capitão estava no jogo.

§8º Se um time inteiro for desconectado durante a partida ao mesmo tempo, o time rival deverá pausar o jogo e esperar 10 minutos. Após avaliação da coordenação uma

vitória por W.O será permitida. O tempo que for usado nessa espera será descontado no tempo total de pause que o time tem direito.

§9º A equipe não tem permissão para usar bugs ou falhas no jogo para sua vantagem.

§10º Cada equipe é responsável para saber sobre bugs que podem afetar o jogo. Para isso os competidores pode ler mais sobre bugs no fórum oficial dev.dota2.com.

§11º Se um ou mais bugs essenciais são usados intencionalmente para a sua vantagem, a equipe será desclassificada do torneio.

§12º Se um bug do jogo chegar a ocorrer, o jogo será pausado para avaliação da coordenação.

§13º Se o erro é perceptível para os dois times e não houver pausa o resultado do jogo não será alterado.

§14º Creep Path Block, é permitido bloquear a rota dos creeps com heróis e ou magias, desde que não feche 100% o Path (rota) por onde os Creeps caminham, onde prenda eles dentro das árvores.

§15º É permitido qualquer tipo de Pulling(puxar os creeps), seja na lane ou na Jungle.

§16º O jogo termina quando qualquer equipe destrói completamente a base do adversário ou desconecta totalmente do jogo.

§17º Também será considerado fim de jogo, se o capitão de algum dos times digitar "GG" no chat, de forma a iniciar a contagem para a finalização da partida.

§18º Só será aceito 1 (um) envio de mensagem "GG" por engano, após isso será interpretado como "Fake GG", se o time digitar "GG" por engano, ele não poderá cancelar e se fizer a coordenação poderá invalidar o resultado do jogo.

§19º Não é permitido a participação de times com nomes pejorativos, ofensivos a outras pessoas/players ou que atinja a moral da República Federativa do Brasil(BRASIL) ou do governo no poder, sujeito a remoção do campeonato sem aviso prévio.

§20º As regras podem ser alteradas durante o torneio, se a coordenação considerar necessário. Possíveis mudanças, naturalmente, serão anunciadas. A coordenação terá sempre a última palavra.

§21º Ao efetuar sua inscrição, todos os membros da equipe inscrita estão aceitando estas regras e não poderão de forma alguma tentar burlar o campeonato, que tem âmbito total ao lazer e confraternização dos estudantes do IFCE.

Art. 49º Das Regras para a Modalidade League of Legends

§1º Método de competição: 5 vs. 5. Mapas permitidos: Summoner's Rift (summer). Modo: Torneio competitivo. Duração do jogo: Até que o vencedor seja determinado. Banimentos por time: 3. Vencedor do jogo: O time que destruir completamente o Nexus do inimigo ou forçar a rendição do inimigo.

§2º Na escolha dos campeões será utilizado o modo competitivo. Jogadores somente poderão utilizar campeões que eles habilitaram ou que estão habilitados devido a rotação de campeões (mínimo de 16 campeões).

§3º Restrições: No momento não existe nenhuma restrição de campeão ou item. Restrições podem ser adicionadas durante a competição por decisão do responsável pelo torneio.

§4º Jogo: Uma única instância de 5v5. Em outras palavras, o vencedor de um jogo é definido quando o Nexus é destruído ou quando um time se rende.

§5º Partida: Um conjunto de jogos que definem uma equipe vencedora. Por exemplo, em uma melhor de 3 o vencedor é o time que vencer duas partidas primeiro.

§6º Sair durante uma escolha de campeões: Cabe ao responsável pelo campeonato julgar se essa atitude foi relevante ou não para o campeonato. A justificativa de ajustar runas deve ser tolerada (uma única vez). Nesse caso todos os campeões já escolhidos devem ser mantidos.

Art. 50º Das Regras do Modo Competitivo para a Modalidade League of Legends

§1º Os organizadores do campeonato podem utilizar o modo competitivo do jogo. Os jogadores de cada time deverão ser declarados antes do início da escolha de campeões.

§2º Modo competitivo: O time com a melhor colocação anterior (cabeça de chave) terá o direito de escolher se deseja escolher o campeão primeiro ou se deseja ser o primeiro a banir um campeão. Se um time decidir escolher o campeão primeiro, então esse time será o time 1 e deverá permanecer no lado esquerdo na tela de criação do jogo. Esse time será o time azul enquanto o adversário será o time roxo. Caso o time decida banir um campeão primeiro, o mesmo será o time 2 e ficará do lado

direito na tela de criação do jogo. Esse time será o time roxo enquanto o adversário será o time azul.

§3º Perda de conexão não intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador.

§4º Sair do jogo/Perda de conexão intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização do organizador do campeonato. O jogador poderá ser julgado pelo responsável do campeonato. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

§5º Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor.

§6º Se ocorrer um problema com o servidor antes de passados 5 minutos de partida E antes do firstblood OU o cliente de um jogador apresentar problemas ou não conseguir carregar o jogo, então a partida deverá ser reiniciada.

§7º Se um jogador deixar uma partida intencionalmente, a mesma continuará normalmente.

§8º Se ocorrer um problema com o servidor, o responsável pelo campeonato ou árbitro responsável deverá decidir entre (a)reiniciar a partida (b) dar a vitória a um dos times. Obs: Um time só poderá ser declarado vencedor se estiver na iminência de vencer a partida (pronto para destruir o Nexus).

§9º Pausa é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A Pausa pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do torneio seja afetado.

§10º Pausa (/pause) pode ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um jogador nas seguintes condições:

- I- Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador. A mensagem “O jogador desconectou” precisa ter aparecido na tela.
- II- Após solicitar e receber permissão do organizador do torneio. Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos) ou perturbações físicas ao jogador.
- III- O jogo não irá continuar (/unpause) até que todos os problemas estejam resolvidos e o responsável do torneio permita.

§11º Utilizar o comando Pausa desnecessariamente será considerada falta de espírito esportivo e o jogador poderá ser punido pelo responsável do campeonato.

§12º As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:

- I- O uso de qualquer programa malicioso
- II- Desconectar intencionalmente
- III- Qualquer tipo de atitude anti-desportiva
- IV- O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo
- V- Deixar, intencionalmente, o oponente vencer uma partida
- VI- Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeito a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio
- VII- O uso de algum bug do jogo previamente declarado como “não válido” pelos árbitros do torneio
- VIII- O uso de um jogador não informado previamente
- IX- Se for detectada qualquer falta de espírito esportivo de algum jogador, o jogador infrator, a critério da coordenação do torneio, poderá ser punido: (a) recebendo uma advertência (b) com vitória instantânea para o time adversário (c) desqualificação do campeonato.
- X- Durante a realização do evento, a coordenação do torneio poderão determinar outras punições para casos de falta de espírito esportivo.

§ 13º Fica a critério da coordenação do torneio modificar qualquer uma das regras acima para garantir uma concorrência justa entre as equipes. As regras são mais suscetíveis de serem alteradas nos seguintes casos:

- I- Se for utilizada uma versão do jogo e alterações sejam necessárias para garantir um jogo justo
- II- Sob suspeita de jogadas desleais ou para garantir um jogo justo
- III- Se for necessário fazer alteração nas configurações do jogo devido a diferenças entre torneios online e offline
- IV- Se houver atrasos em um torneio que possam impedir o mesmo de terminar em tempo hábil, como exigido por um torneio presencial

O tamanho máximo de uma equipe é de 7 integrantes (devem ser inscritos ANTES do início do campeonato) durante um torneio online ou presencial. Organizadores de um

evento podem ajustar o tamanho máximo de uma equipe caso necessário; Entretanto, torneios que não utilizarem o número recomendado para equipes poderão ter seu tier rebaixado.

§ 14º Times poderão substituir jogadores antes de cada jogo (ou seja, em uma melhor de 3, existem duas oportunidades de substituir um jogador (a)antes do segundo jogo (b)antes do terceiro jogo). O tamanho da equipe tal como seus jogadores deve ter sido informado ANTES do início de uma partida. Uma substituição será considerada ilegal se não for corretamente informada à organização do torneio.

§ 15º Não é permitido a participação de times com nomes pejorativos, ofensivos a outras pessoas/players ou que atinja a moral da República Federativa do Brasil (BRASIL) ou do governo no poder, sujeito a remoção do campeonato sem aviso prévio.

§ 16º As regras podem ser alteradas durante o campeonato, se os organizadores considerarem necessário. Possíveis mudanças, naturalmente, serão anunciadas. A coordenação terá sempre a última palavra.

§ 17º Ao efetuar sua inscrição, todos os membros da equipe inscrita estão aceitando estas regras e não poderão de forma alguma tentar burlar o evento, que tem âmbito total ao lazer e confraternização dos alunos do IFCE.

PROJETO SOCIAL

Art. 51. A tarefa consiste em visitar instituições de Fortaleza que trabalhem com pessoas em situação de vulnerabilidade social para conhecer o trabalho desenvolvido por essas instituições, fazer registros desse trabalho para divulgar no IFCE e arrecadar donativos, de forma a contribuir com a demanda da instituição visitada.

Para o desenvolvimento do trabalho, serão escolhidos, pelos seus pares, representantes de cada curso, que ficarão responsáveis pelo contato com a coordenação da atividade. Como apoio à realização do trabalho serão selecionadas turmas do Projeto Raízes da Vida que, na medida de sua disponibilidade, participarão das atividades com as turmas.

Parágrafo único Das Regras

1. Cada curso técnico integrado será responsável por uma instituição.
2. As instituições serão sorteadas entre os cursos participantes.
3. As turmas do Raízes da Vida também serão sorteadas, uma para cada curso.
4. Caberá aos representantes de curso o primeiro contato com o grupo Raízes da Vida parceiro de seu curso.
5. A primeira atividade do curso será o contato com a instituição e o agendamento de VISITA PRELIMINAR, quando será feita uma entrevista com a pessoa responsável pela instituição para conhecer o trabalho desenvolvido e para fazer um levantamento das necessidades institucionais e de suas normas de funcionamento.
6. Cada curso deverá elaborar um PLANO DE AÇÃO que será entregue à coordenação até 7 dias após a visita preliminar.
7. A entrega dos donativos deverá ser feita à instituição atendida até o dia 9/12/2016.
8. Cada curso deverá preparar uma MOSTRA FINAL na qual farão uma explanação sobre a instituição atendida e sobre o trabalho realizado. A Mostra será composta de fotos ou vídeos, conforme autorização da instituição atendida, com áudio ou explanação ao vivo, e será apresentada no dia do encerramento da SEC. Cada curso terá 05 minutos para apresentar o trabalho feito.
9. A Mostra certifica o cumprimento da tarefa, facultando ao curso para contagem geram da SEC o total de 100 (cem) pontos.

TÍTULO VI – DOS PRÊMIOS

Art. 52- Ao campeão e vice serão conferidos troféus de posse definitiva.

Art. 53- Serão conferidos medalhas de 1º e 2º lugares nas modalidades esportivas coletivas; na natação, JAC, olimpíadas, festival de música, esquetes, artes visuais, curso e concurso de redação serão conferidas medalhas de 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 54- Aos técnicos das equipes campeãs (1º e 2º lugares) serão conferidas medalhas.

Art. 55- A entrega referente às medalhas deverá ser efetuada imediatamente após o encerramento de cada campeonato ou prova.

Art. 56- Ao CAMPEÃO GERAL será conferido um troféu em que a posse definitiva será após três títulos de campeão.

TÍTULO VII – DAS PENALIDADES

Art. 57- Um aluno, técnico ou dirigente que por ato de indisciplina em qualquer atividade da SEC, estará automaticamente fora da atividade, podendo ter punição maior conforme o julgamento da Comissão Disciplinar da SEC.

Parágrafo único: O atleta que for expulso nas modalidades esportivas cumprirá automaticamente uma partida de suspensão, podendo ter punição maior conforme julgamento pela comissão disciplinar do JETEC.

TÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 58- Caberá a honra de conduzir o fogo simbólico e de proceder ao juramento do atleta, ao aluno de maior destaque no cenário estadual.

Art.59- Qualquer irregularidade na SEC poderá ser denunciada, mediante protesto formal, lavrado pelo representante do curso junto à comissão organizadora, imediatamente após a realização de jogo ou qualquer outra atividade em que houve a ocorrência.

Parágrafo Único – A equipe protestante, mediante o delegado ou suplente do curso ao qual pertença, terá o prazo de duas horas, após o registro do seu protesto na súmula do jogo, para ratificar e consubstanciar a sua ação, por escrito, cabendo-lhe o ônus da prova, junto à Comissão de Desportos que, caso não tenha competência para julgar os fatos, encaminhará a Comissão Disciplinar.

Art. 60- Cada equipe nas modalidades esportivas deverá apresentar-se com suas equipes devidamente uniformizadas, calções e camisas do mesmo padrão e cor, de acordo com as características de cada uniforme.

Art. 61- Os casos omissos no presente regulamento serão solucionados pela Comissão de Desportos.

Art. 62- A Comissão de Desportos expedirá outros documentos, se necessários à complementação deste regulamento.

COMISSÃO GERAL ORGANIZADORA.