

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

JIF - MARACANAÚ



MARACANAÚ
2017

ATENÇÃO: Para todas as modalidades será exigida a apresentação de documento oficial com foto.

NORMAS DAS MODALIDADES

Art. 1º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, em tudo o que não contrarie este regulamento e o regulamento geral, sendo a premiação constituída por medalhas para os atletas das três equipes melhores classificadas e troféu para a equipe campeã geral do jif 2017.

Art. 2º - BASQUETEBOL.

§ 1º - Os jogos terão tempo único de 10 minutos, sem intervalo.

§ 2º - As demais condutas serão de acordo com as normas da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB).

Art. 3º - FUTEBOL 7 SOCIETY

§ 1º- Os tempos dos jogos serão de 20 minutos corridos, divididos em 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo. Não haverá pedido de tempo técnico.

§ 2º- Só será permitida a participação de atletas descalços.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja 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.

§ 4º- O atleta que, durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

§ 5º- O membro de comissão técnica que, durante os jogos, for expulso estará automaticamente suspenso por um jogo.

§ 6º- As substituições serão ilimitadas, obedecendo os procedimentos estipulados na regra.

Art. 4º - FUTSAL

§ 1º- Os tempos dos jogos serão de 20 minutos corridos, divididos em 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo. Não haverá pedido de tempo técnico.

§ 2º- Só será permitida a participação de atletas calçados e com meiões.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja 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.

§ 4º- O atleta que, durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estarão automaticamente suspensos por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

§ 5º- O membro de comissão técnica que, durante os jogos, for expulso estará automaticamente suspenso por um jogo.

§ 6º- As substituições serão ilimitadas, obedecendo os procedimentos estipulados na regra.

Art. 5º - VOLEIBOL QUADRA

§ 1º - Os jogos serão realizados em 02 (dois) sets vencedores (melhor de 3 sets).

I - 1º set: 15 pontos;

II - 2º set: 15 pontos;

III - 3º set: 12 pontos.

Art. 6º - VOLEI DE PRAIA

§ 1º - Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 15 pontos. Na partida final o jogo será realizado 02 (dois) sets vencedores (melhor de 03 sets) e, se houver a necessidade do set desempate, este será de 12 pontos.

§ 2º - O uniforme deverá ser: camiseta/camisa e/ou top da mesma cor e modelo, com numeração na frente e atrás e bermuda, calção, short e/ou sunguini da mesma cor.

§ 3º - Os técnicos para exercerem a sua função deverão estar devidamente vestidos de acordo com a regra: calça ou bermuda, camiseta, tênis e meia.

Art. 7º - FUTEVÔLEI

§ 1º - Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 15 pontos. Na partida final o jogo será realizado 02 (dois) sets vencedores (melhor de 03 sets) e, se houver a necessidade do set desempate, este será de 12 pontos.

§ 2º - O uniforme deverá ser: camiseta/camisa e/ou top da mesma cor e modelo, com numeração na frente e atrás e bermuda, calção, short e/ou sunguini da mesma cor.

§ 3º - Os técnicos para exercerem a sua função deverão estar devidamente vestidos de acordo com a regra: calça ou bermuda, camiseta, tênis e meia.

Art. 8º - NATAÇÃO

§ 1º - O atleta que não estiver ocupando a sua baliza, por ocasião da confirmação de posição, será considerado desistente.

§ 2º - No recinto da piscina, só será permitida a presença dos atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela coordenação geral.

§ 3º - A piscina estará livre para reconhecimento dos atletas, em hora a ser determinada no congresso técnico.

§ 4º - O campeão geral será conhecido pelo somatório do número de pontos, conforme art. 8º, alínea B, do Regulamento Geral.

§ 5º - O/A atleta que esquecer o seu comprovante de inscrição estará automaticamente desclassificado.

Art. 9º - TÊNIS DE MESA.

§ 1º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento e no regulamento geral.

§ 2º - As partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores (melhor de 03 sets).

I - 1º set: 11 pontos;

II - 2º set: 11 pontos;

III - 3º set: 18 pontos.

§ 3º - O uniforme deverá ser composto por tênis, meias, shorts e camisa/camiseta, não sendo permitido o uso de camisa/camiseta laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

§ 4º - A instituição disponibilizará à competição raquetes para quem não tiver.

Art. 10º - CARIMBA

§ 1º - Os jogos terão tempo único de 10 minutos, sem intervalo.

§ 2º - Poderá ser carimbada qualquer parte do corpo, com exceção da cabeça/pescoço.

§ 3º - O/A atleta será considerado (a) carimbado (a) quando a bola tocar o chão após bater/resvalar no seu corpo. Poderão ser carimbados (as) mais de um (a) atleta durante a mesma jogada.

§ 4º - O/A atleta carimbado (a) deverá, obrigatoriamente, passar a ser “morto”.

§ 5º - O/A atleta que ultrapassar os limites da área de sua equipe será advertido, podendo, a critério da arbitragem, ser considerado carimbado, caso persista na infração.

§ 6º - Após 5 minutos de jogo, a arbitragem pode interferir no mesmo, a seu critério, para dar mais dinâmica ao jogo.

§ 7º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de sorteio.

Art. 11 - 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 e no Regulamento Geral.

§ 2º - Cada jogo terá duração de 10 minutos, sem interval.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de sorteio.

§ 4º - A instituição disponibilizará à competição o material abaixo:

I- Tabuleiro;

II- Peças;

III- Planilha de anotação.

§ 5º - Não será disponibilizado relógio.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 12º - As equipes e/ou atletas que irão competir deverão se apresentar nos locais de competição com antecedência mínima de 15 minutos para identificação, portando um documento oficial com foto.

Artigo 13º - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela Coordenação Geral do evento.

Maracanaú, 17 de abril de 2017.

Júlio César da Costa Silva
Diretor-Geral
IFCE *Campus* Maracanaú

Adriano Barros Carneiro
Coordenador Geral
JIF-MARACANAÚ 2017