



JOGOS INTERNOS CAMPUS JI-PARANÁ JIC-JIPA 2018

REGULAMENTO GERAL

Art. 01° - O 3º Jogos Internos campus Ji-Paraná, doravante denominado por JIC-JIPA é promovido e organizado pelos professores de Educação Física, com apoio dos alunos e DAPE.

Art. 02° - O 3º JIC-JIPA tem como objetivo geral contribuir com o desenvolvimento integral do aluno como ser autônomo, estimulando sua participação ativa no exercício de sua cidadania através de práticas esportivas e recreativas, além de promover a integração entre os alunos, escola e professores e ainda possibilitar a identificação de talentos esportivos dentro da escola.

Art. 03° - Poderão participar dos presentes jogos, todos os alunos devidamente matriculados e **CURSANDO REGULARMENTE** o técnico integrado ao ensino médio, sendo vedada a participação de alunos que estejam cumprindo **SUSPENSÃO DISCIPLINAR** durante o período de realização dos jogos e alunos dependentes do período oposto.

Art. 04° - A participação de cada turma obedecerá aos seguintes critérios:

- a) Cada turma poderá inscrever apenas uma equipe por modalidade e naipes.
- b) O aluno somente poderá participar pela série e turma a qual pertence, exceto no handebol que será feito em forma de festival.
- c) As turmas poderão optar em inscrever alunas nas equipes masculinas, sendo que não poderá solicitar igualdade da outra equipe.

Art. 05° - Os jogos serão disputados em fase única a partir do dia 18 de abril e constará das seguintes modalidades:

A) Modalidades coletivas.

| | Modalidade | Naipes | Mínimo | Máximo |
|----|-------------------|--------|----------|----------|
| 1. | Futsal | M/F | 07 | - |
| 2. | Voleibol | M/F | 08 | - |
| 3. | Handebol | M/F | Festival | Festival |
| 4. | Basquetebol | M/F | Festival | Festival |
| 5. | League Of Legends | M/F | 05 | 07 |
| 6. | Just Dance | M/F | 04 | 04 |

B) Modalidades individuais.

| | Modalidade | Naipes | Mínimo | Máximo |
|----|---------------|--------|--------|--------|
| 1. | Tênis de Mesa | M/F | 00 | 02 |
| 2. | Xadrez | M/F | 00 | 02 |
| 3. | Atletismo | M/F | - | - |

Par. 1º – Cada aluno poderá as duas modalidades coletivas e uma individual, sendo que o festival será liberado a participação.

Art. 06° - Cada turma efetuará sua inscrição nos jogos até as **17h30** o dia **19/03/2018** através de um representante da turma que encaminhará as fichas dos atletas por modalidade e naipes.

As fichas deverão ser entregues, via email, ao professor Fabrício.

Art 07° - O congresso técnico ocorrerá no dia **23/03/2018**, às **17h30**, na sala dos professores de Educação Física, localizada na entrada da quadra, na presença dos professores de Educação

Física e dos REPRESENTANTES de cada turma, **sendo que a não participação no CT implicará na aceitação de todas as decisões tomadas.**

Art. 08º - Serão premiados com medalhas as equipes campeãs e vice-campeãs de cada modalidade e naipes.

Art. 09º - A comissão de disciplina será formada para julgar os incidentes ocorridos durante os jogos, utilizando-se das normas estabelecidas no Regimento Interno escolar, e do presente Regulamento, onde as suas decisões serão soberanas.

Par. 1º - **NÃO SERÁ PERMITIDO** o uso de palavras de baixo calão, falta de respeito com colegas e árbitros e nem agressões físicas no local de competição durante a realização dos jogos.

Par. 2º - Todos os participantes **deverão usar unhas curtas** nas modalidades de futsal, handebol.

Art. 10º - O aluno desqualificado ou expulso de um jogo estará automaticamente suspenso para o jogo seguinte e deverá pagar uma multa de R\$ 5,00 (cinco reais) para continuar na competição, podendo ainda, de acordo com a gravidade da indisciplina cometida, receber outras punições.

Par. 1º - Este artigo será aplicado também quando o jogador receber o terceiro cartão amarelo campeonato todo independente da modalidade que este recebeu a punição.

Par. 2º - Poderá ainda o aluno ser penalizado, por fatos ligados diretamente ao evento, ou por atitude inconveniente durante o período de realização das aulas.

Par. 3º - Os alunos que se envolverem em **agressões físicas, dentro ou fora dos locais de competição**, serão eliminados da competição sem direito de retornar com pagamento de multa.

Art. 11º - As equipes deverão atuar devidamente uniformizadas, com camisetas iguais (de preferência numerada), sendo que **NÃO SERÁ ACEITO SHORTS COM ZÍPER, nem que os alunos joguem descalço na modalidade de futsal, handebol.**

Par. 1º - Em relação ao tênis na modalidade de futsal será proibido o uso de calçados com cravo (tipo soçaita) e similares.

Par. 2º - Não poderão ser usados bonés, brincos, pulseiras de metal, relógios ou qualquer outro material que ponha em risco a integridade física do jogador.

Art. 12º - A equipe que não comparecer a uma disputa no dia e horário estabelecidos pela programação, ou sem condições de atuação, será declarada perdedor por W x O, e perderá 2 pontos na contagem de pontos, mas deverá pagar uma multa de R\$10,00 (dez reais) para continuar jogando. O número de alunos para começar uma partida poderá ser 03 alunos no futsal e 05 alunos no voleibol. Nas modalidades individuais os alunos deverão estar presentes na hora do sorteio para ter direito à participação.

Art. 13º - Haverá tolerância de 10(dez) minutos apenas para o primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.

Art. 14º - A contagem de pontos obedecerá ao seguinte critério:

| MODALIDADE | PONTUAÇÃO |
|-------------------|--|
| FUTSAL | VITÓRIA: 02 pontos EMPATE: 01 ponto DERROTA: zero ponto |
| VOLEIBOL | por 2 X 0 sets VITÓRIA: 03 pontos DERROTA: zero ponto por 2 X 1 sets VITÓRIA: 02 pontos DERROTA: 01 ponto |
| LEAGUE OF LEGENDS | VITÓRIA: 03 PONTOS DERROTA: zero pontos |



Art. 15º - Os critérios de desempates obedecerão aos seguintes critérios:

- a) Entre 02 (duas) equipes:
 - Confronto Direto;
- b) Entre 03 (três) ou mais equipes:
 - Melhor saldo de gols, pontos ou set's nos jogos realizados entre as mesmas;
 - Melhor saldo de gols, pontos ou set's em todos os jogos realizados no grupo;
 - Maior número de gols, ou pontos marcados;
 - Menor número de punições (expulsões, cartão amarelo)
 - Sorteio.
 - Melhor saldo de ouro, objetivos, abates e assistências.

Art. 16º - Se o empate ocorrer em partida da fase final por cruzamento olímpico aplicará os seguintes critérios:

FUTSAL

- a) 03 (três) cobrança alternadas de pênalti, por diferentes atletas que tenham terminado o jogo;
- b) Cobrança alternada de pênalti, por diferentes atletas e que não cobraram na série inicial, ou até que haja um vencedor.

Art. 17º - Cada turma **DEVERÁ** apresentar **dois colaboradores** para auxiliar na arbitragem e organização em geral. Os colaboradores devem ser preferencialmente, alunos da turma que participam de treinamentos esportivos. Poderão ser convidados alunos de educação física ou esportistas de renome que sejam maiores e pessoas idôneas.

Art. 18º - **PARA TODOS OS FINS, AS EQUIPES PARTICIPANTES SERÃO CONHECEDORAS DESTE REGULAMENTO.**

Art. 19º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO

HANDEBOL

1. A duração de cada partida será DE ACORDO COM O NÚMERO DE EQUIPES PARTICIPANTES e será definido em congresso técnico.

FUTSAL

1. A duração de cada partida será:
 - a) No naipe masculino dois períodos de 15 (QUINZE) minutos corridos, com 03 (TRÊS) minutos de intervalo;
 - b) No naipe feminino, dois períodos de 10 (DEZ) minutos corridos, com 03 (TRÊS) minutos de intervalo.

O cronômetro será travado nos pedidos de tempos ou paralisações autorizadas pelo árbitro.

VOLEIBOL

1. As partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores de 15 (QUINZE) pontos.
2. A altura da rede será de 2,43 para o naipe masculino e 2,24 para o naipe feminino.
3. Cada equipe terá direito a 01 (um) tempo em cada set, não havendo tempo técnico.

TÊNIS DE MESA

1. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 03(três) sets.
2. Uniformes:
 - a. Não será permitido o uso de roupa branca e laranja;
 - b. Não deverá ter muitos enfeites ou insígnias e letras na parte da frente;
 - c. A raquete deverá ter face revestida com borracha, sendo que o atleta poderá optar em trazer sua raquete.

XADREZ

1. Após a confirmação das inscrições, o coordenador da modalidade fará o sorteio dos competidores para a 1º rodada.
2. O resultado da disputa será dois pontos individuais conquistados pelo enxadrista na pontuação global, considerando-se um ponto por vitória e meio ponto por empate.
3. O desempate entre 02 (dois) ou mais enxadristas dar-se-á pelos seguintes critérios:
 - a) Pontuação corrida;
 - b) Índice sonnemborn – berger;
 - c) Partida relâmpago de dez minutos caso persistir o empate.
4. Os jogadores disporão de 30h (trinta minutos) cada um para terminarem a partida.
5. Os participantes não poderão comunicar-se entre si, exceto com concordância e/ou a presença da coordenação da modalidade.

REGULAMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

League of Legends

1. O time será composto por 5 (cinco) integrantes no qual, poderá ter 2 (dois) reservas. Os reservas não são obrigatórios.
2. Os jogos serão organizados no mapa Summoner's Rift (summer).
3. A duração de cada jogo será até que o vencedor seja determinado.
4. Banimentos por time: 5 (cinco) campeões.
5. Vencedor do jogo: O time que destruir completamente o Nexus inimigo ou forçar a rendição do inimigo.
6. Escolha de campeões: Será utilizado o modo competitivo. Cada jogador tem que ter no mínimo 16 (dezesesseis) campeões.
7. Restrições: No momento, estão restringidas as skins: iBlitzcrank, Vladimir Lorde de Sangue.
8. Penalidades: Quaisquer das ações a seguir serão punidas pelos devidos organizadores, desde suspensão até a desclassificação do campeonato.



- 8.1. Falta de espírito esportivo;
 - 8.2. O uso de qualquer programa malicioso;
 - 8.3. Desconectar intencionalmente;
 - 8.4. Qualquer tipo de atitude antidesportiva;
 - 8.5. O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo;
 - 8.6. Deixar intencionalmente o oponente vencer uma partida;
 - 8.7. Comportamento apropriado/profissional e/ou desrespeita a um jogador de outra equipe ou responsável do torneio.

 - 8.8. O uso de algum bug do jogo previamente declarado como não válido pelos árbitros do torneio.
 - 8.9. Uso de jogador não informado previamente.
 - 8.10. Utilizar o comando /pause desnecessariamente será considerada falta de espírito esportivo.
 - 8.11. A prática do pick coringa será considerada como trapaça.
9. Os jogos serão decididos por md3 (melhor de três), após o término do sistema por pontos corridos, os times que estiverem com as quatro melhores pontuações passaram para um arco de semifinal e final para decidir o campeão.
10. /Pause: a pausa poderá ser somente utilizada quando houver possíveis falhas de hardware ou de servidor, sem que o resultado do campeonato seja afetado. A pausa pode ser solicitada pelo coordenador ou pelo jogador nas seguintes condições:
- 10.1. Após o jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador. A mensagem "O jogador desconectou" precisa ter aparecido na tela.
 - 10.2. 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.
 - 10.3. O jogo não irá continuar (/unpause) até que todos os problemas estejam resolvidos e o responsável do torneio permita.

Just Dance

1. A equipe será composta por um grupo de 4 pessoas.
2. A música será escolhida por alguém que não faça parte do grupo ou da equipe de organização.
3. Para sair a equipe deve ter perdido duas partidas (haverá repescagem).
4. Em casos de erros técnicos, a partida será realizada novamente.
5. As partidas estão efetuadas até termos apenas 1 (uma) equipe campeã.
6. O jogo será efetuado durante dois dias (semifinal e final serão no segundo dia).

JOGOS INTERNOS CAMPUS JI-PARANÁ
JIC-JIPA 2018

FICHA DE INSCRIÇÃO GERAL

TURMA: _____

NAIPE: _____

Enviar a ficha preenchida ao meu email fabricao.gurkewicz@ifro.edu.br

| | NOME COMPLETO | DATA NASCIM. | ATL | BAS | HAN | FUT | VOL | TM | XD | LOL | J.D. |
|-----|---------------|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|------|
| 1. | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | | | | | |
| 14. | | | | | | | | | | | |
| 15. | | | | | | | | | | | |
| 16. | | | | | | | | | | | |
| 17. | | | | | | | | | | | |
| 18. | | | | | | | | | | | |
| 19. | | | | | | | | | | | |
| 20. | | | | | | | | | | | |
| 21. | | | | | | | | | | | |
| 22. | | | | | | | | | | | |
| 23. | | | | | | | | | | | |
| 24. | | | | | | | | | | | |
| 25. | | | | | | | | | | | |

Nome dos colaboradores:

| | NOME | DATA NASCIMENTO |
|----|------|-----------------|
| 1. | | |
| 2. | | |

Nome por extenso do Representante