

JOGOS INTERNOS DO IFPR CAMPUS FOZ DO IGUAÇU

FICHA DE INSCRIÇÃO

DATAS:

04 de junho de 2022 (Sábado)

02 de julho de 2022 (Sábado)

Horário: das 8h às 12h

REGULAMENTO GERAL

Das Inscrições

1 - Serão aceitas inscrições de equipes compostas por alunos regularmente matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz do Iguaçu, e de docentes do IFPR Campus Foz do Iguaçu.

2 – As equipes deverão ser organizadas por alunos do mesmo curso técnico integrado.

3 – Poderão se inscrever mais de uma equipe por curso.

4 – Cada equipe poderá ser composta por no máximo 20% de jogadores docentes.

5 – As inscrições das equipes se darão por meio do preenchimento de ficha de inscrição, que deverá ser entregue na Assistência de alunos impreterivelmente até o dia 31 de maio de 2022 (terça-feira).

Das Modalidades

As modalidades previstas para estes jogos serão:

- Voleibol (masculino e feminino)
- Futsal (masculino e feminino)
- Queimada (misto)

Sistema de competição

O modelo de disputa dependerá do número de times inscritos, podendo ser por eliminatória simples ou chaveamento por pontos, à critério da organização da competição.

Da Premiação

Serão premiadas com medalhas as equipes classificadas como 1º, 2º e 3º lugares.

Será premiada com troféu a torcida mais animada.

Regulamento Técnico de Voleibol – Masculino e Feminino

1 – A competição será disputada nas categorias **masculino e feminino**, sendo obrigatório os jogadores estarem matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz. Será obrigatória a inscrição de, no mínimo, 6 (seis) jogadores por equipe, sendo 10 o número máximo de participantes permitidos.

2 – A competição de voleibol será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) - <https://www.cbv.com.br/>, obedecendo às normas contidas neste regulamento.

3 – As equipes poderão ser compostas por: a) alunos/as dos mesmos cursos; b) docentes do IFPR, respeitando os limites de inscrição estabelecidos.

4 – Serão disputados até 3 sets de até 25 pontos (1º e 2º sets) e de até 15 pontos (3º set).

Parágrafo único: O número de pontos por set poderá ser reduzido/adaptado de acordo com o número de equipes inscritas.

5 – Vencerá um set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos (exceto o 3º set).

Em caso de empate em 24 x 24, o jogo continuará até que a diferença de dois pontos seja atingida (26 x 24, 27 x 25; ...).

6 – Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.

7 – Em caso de empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continuará até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15; ...).

Regulamento Técnico de Futsal – Masculino e Feminino

1 – A competição será disputada nas categorias **masculino e feminino**, sendo obrigatório os atletas estarem matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz. Será obrigatória a inscrição de, no mínimo, 6 (seis) jogadores por equipe, sendo 10 o número máximo de participantes permitidos.

2 – As equipes poderão ser compostas por: a) alunos/as dos mesmos cursos; b) docentes do IFPR, respeitando os limites de inscrição estabelecidos.

3 – A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS) - <http://www.cbfs.com.br/>, obedecendo às normas contidas neste regulamento.

4 – As partidas (categorias masculino e feminino) terão duração de 20 minutos corridos, subdivididos e 2 tempos de 10 minutos cada. com intervalo de 3 minutos.

Parágrafo único: o cronômetro será parado em pedidos de tempo técnico, atendimento médico, em caso de cartão vermelho, ou quando o árbitro entender necessário e determinar.

5 – Em caso de empate no tempo regulamentar o jogo terminar empatado será aplicado o seguinte:

a) Serão efetuadas cobranças de 03 tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham participado da partida;

b) Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.

c) No caso de se chegar à cobrança de penalidades máximas, as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior a outra, a equipe com maior número de atletas deverá retirar das cobranças os atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

Regulamento Técnico da Queimada – Misto

1 – A competição será disputada na categoria **misto**, sendo obrigatório os jogadores estarem matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz. Será obrigatória a inscrição de, no mínimo, 10 (dez) jogadores por equipe, sendo 16 o número máximo de participantes permitidos. A equipe deverá, obrigatoriamente, ser composta pelo mesmo número de jogadores do sexo masculino e feminino.

2 – As equipes poderão ser compostas por: a) alunos/as dos mesmos cursos; b) docentes do IFPR, respeitando os limites de inscrição estabelecidos.

3 – A quadra a ser utilizada será a de voleibol – 18 m X 09 m., sendo as linhas parte da quadra de jogo.

4 – A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos cada, com 02 (dois) minutos de intervalo.

- 5 – Será vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadores adversários queimados, considerando o somatório do 1º e do 2º tempo.
- 6 – Em caso de empate no final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.
- 7 – A bola a ser utilizada será de borracha.
- 8 – Será considerada queimada o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e ela venha a cair no chão.
- 9 – Será considerado queimado o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.
- 10 – Se o jogador segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado queimado, mesmo que a bola toque o chão.
- 11 – Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, será considerado queimado o último jogador tocado pela bola.
- 12 – Se a bola tocar simultaneamente o chão e o jogador, este não será considerada queimada.
- 13 – Se a bola tocar em um jogador e antes de tocar o chão for segurada por um companheiro de equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, este não será considerado queimado.
- 14 – O jogador, após ser queimado deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, sendo que o mesmo deverá realizar o arremesso. Este deverá permanecer até o final do 1º ou 2º tempo. Somente o jogador que iniciar a partida na zona morta poderá retornar à área de jogo, após o primeiro companheiro de equipe ter sido queimado.

12 – O jogador queimado deverá se dirigir à zona morta, tendo direito ao arremesso de recuperação. O jogador queimado não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

13 – Se um jogador deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimado.

14 – Um jogador não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos. Caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo a mesma advertida. Persistindo em sair da quadra, o jogador será considerado queimado.

15 – O jogador que estiver caído ao solo por acidente, não poderá ser queimado.

16 – Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que eles não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.

17 – Ao arremessar a bola, se ela sair pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da outra equipe.

18 – Ao arremessar a bola, se ela sair pela linha de fundo da quadra adversária, a bola pertencerá aos jogadores que ali estiverem. Caso a zona morta esteja vazia, a posse de bola será dos jogadores não queimados.

19 – Ao arremessar a bola, se ela sair para trás e ultrapassar a linha divisória, a bola pertencerá aos jogadores queimados da equipe adversária.

20 – O jogador que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola para outro colega da mesma equipe.

21 – O jogador que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando a equipe com a posse de bola, perderá a posse da mesma, passando a jogada para a equipe adversária.

Os casos omissos à este regulamento serão tratados diretamente com a comissão organizadora da competição.