

JOGOS INTERNOS DO IFPR CAMPUS FOZ DO IGUAÇU

DATAS:

Primeira fase: 27 de maio de 2023 – sábado, das 13h às 18h

Segunda fase: 17 de junho de 2023 – sábado, das 13:00h às 18h

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 das modalidades coletivas deverão ser organizadas por alunos do mesmo curso técnico integrado.
- 3 – Poderão inscrever-se NO MÁXIMO 2 (duas) equipes por curso.
- 4 – Cada equipe poderá ser composta por no máximo 20% de jogadores docentes ou técnicos administrativos.
- 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 25 de maio de 2023 (quinta-feira).

Das Modalidades

As modalidades desportivas coletivas previstas para estes jogos serão: voleibol masculino e feminino; futsal masculino; basquetebol masculino; queimada (misto); e cabo de guerra (misto).

As modalidades desportivas individuais para estes jogos serão: arremesso de peso, xadrez e tênis de mesa.

Da Programação

As competições acontecerão de acordo com a seguinte programação e nos respectivos espaços:

Primeira fase – modalidades:

- Voleibol Masculino – quadra 01
- Voleibol Feminino – quadra 02
- Cabo de guerra – entrada do ginásio
- Arremesso de peso – campo de futebol
- Xadrez – bloco de ensino

Segunda fase – modalidades

- Futsal masculino – quadra 01
- Basquetebol masculino – quadra 02
- Tênis de mesa – quadra 02 (após o basquetebol)
- Queimada – quadra externa

Sistema de competição

O modelo de disputa adotado nas modalidades futsal, voleibol e basquetebol, cabo de guerra e queimada será de eliminatória simples.

Para modalidade arremesso de peso serão computadas as 3 melhores marcas (distâncias) alcançadas pelos arremessadores.

O modelo de disputa no tênis de mesa será no formato copa, com fase de grupos, seguida de eliminatória simples.

O modelo de disputa no xadrez será o sistema suíço, com 6 rodadas.

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 12 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 15 pontos (1º e 2º sets) e um set de desempate de até 10 pontos, se necessário (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 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos (exceto o 3º set).

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; ...).

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 10 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 9 x 9, o jogo continuará até que a diferença de dois pontos seja atingida (12 x 10, 13 x 11; ...).

Regulamento Técnico de Futsal – Masculino

1 – A competição será disputada na categoria **masculino**, 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 12 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 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 de Basquetebol – Masculino

1 – A competição será disputada somente na categoria **masculino**, sendo obrigatório os jogadores estarem matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz. Será obrigatória a inscrição de, no mínimo, 5 (cinco) jogadores por equipe, sendo 12 o número máximo de participantes permitidos.

2 – A competição de basquetebol será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Basquete (CBB) - <https://www.cbb.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 – As partidas 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, será aplicado tempo de prorrogação de 5 (cinco) minutos. Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 3 lances livres por equipe, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.

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. 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 15 (quinze) minutos.
- 5 – Será vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadores adversários queimados.
- 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. 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 queimadas.

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 dela, passando a jogada para a equipe adversária.

Regulamento Técnico do Arremesso de Peso – Masculino e Feminino

1 – A competição será disputada nas categorias **masculino e feminino**, sendo obrigatório os competidores estarem matriculados no Ensino Médio Integrado do IFPR Campus Foz. Cada curso poderá inscrever até 5 (cinco) competidores para prova de arremesso de peso, para cada categoria.

2 – A competição de arremesso de peso será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Atletismo (CBAt) - <https://www.cbat.org.br/>, obedecendo às normas contidas neste regulamento.

3 – A prova será realizada no campo de futebol, em área demarcada e adaptada à modalidade.

4 – O peso utilizado para arremesso será de 3,00 kg para categoria feminino e de 4,00 kg para categoria masculino.

5 – O arremessador se posicionará na área do arremesso, que é circular e tem pouco mais de 2 m de diâmetro. Na posição básica para o arremesso de peso, a esfera deve estar posicionada entre o pescoço e o ombro do atleta e o arremesso em si será realizado com os dedos, em vez do uso da palma. O lançamento deverá ser linear, sem giro.

6 – Durante o movimento, o arremessador pode usar o limite da área delimitada, sem pisar fora dela. A marcação da distância é feita até o ponto de contato da esfera com o chão.

7 – Cada competidor poderá realizar até 3 (três) arremessos em séries distintas, ou seja, de maneira alternada com os outros competidores. Para fins de classificação, será computada a melhor marca (maior distância) atingida pelo arremessador. Em caso de empate, será computada a melhor marca atingida na 2ª série de arremessos.

8 – O competidor cometerá uma falta e tornará nulo o arremesso se: tirar o peso da linha do ombro; pisar na linha demarcada; sair da área de arremesso pela frente; sair do setor enquanto o peso estiver no alto; dar as costas para o peso depois que arremessar.

Regulamento Técnico do Cabo de Guerra - 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, 8 (oito) competidores por equipe. A equipe deverá, obrigatoriamente, ser composta pelo mesmo número de competidores do sexo masculino e feminino.

2 – Cada curso poderá inscrever até 04 (quatro) equipes, podendo ainda ser compostas por: a) alunos/as dos mesmos cursos; b) docentes do IFPR, respeitando os limites de inscrição estabelecidos.

3 – Para competição de cabo de guerra, será utilizada uma corda naval, com marcação central. O piso será demarcado com uma linha transversal à corda. Da marcação no centro da corda a uma distância de 4 metros para ambas as extremidades, serão feitas outras duas marcações no solo, as quais pertencerão às pertencentes às equipes.

4 – Após o alinhamento das duas marcações centrais, a disputa será iniciada ao sinal de um apito.

5 – Vencerá a disputa a equipe que conseguir puxar a adversária de modo que a marcação mais próxima a ela, sinalizada em quatro metros a partir da marcação central da corda, ultrapasse a marcação no solo.

Regulamento Técnico do Tênis de Mesa

1. O torneio de tênis de mesa será disputado em categoria única, masculino e feminino, incluindo estudantes e servidores do IFPR, assim como participantes do Projeto de Extensão Tênis de Mesa IFPR Foz.
2. O torneio de tênis de mesa será disputado em duas fases: uma fase de grupos classificatória e uma fase final eliminatória.
3. Na primeira fase os inscritos serão organizados em grupos (de 3 ou 4, dependendo do número de inscritos).
4. A formação dos grupos levará em conta a definição de um "cabeça de chave" para cada grupo (ou dois, dependendo do número de grupos e de inscritos), escolhido(s) em função do desempenho e da participação nos treinamentos da modalidade. Os demais atletas de cada grupo serão definidos por sorteio.
5. Para ter seu nome incluído nos grupos, o participante deve estar presente antes da competição iniciar.
6. Cada partida será disputada na forma de melhor de três sets de 11 pontos cada.
7. Será adotada a regra simplificada da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa).
8. Em cada grupo da primeira fase todos os atletas disputarão entre si, no formato rodízio simples, classificando para a próxima fase os dois primeiros colocados de cada grupo.
9. O critério de desempate dentro dos grupos será, nesta ordem, número de vitórias, saldo de sets e confronto direto (no caso de empate entre dois). Persistindo o empate a decisão será por sorteio.

10. A segunda fase da competição será no sistema eliminatória simples (oitavas de final, quartas-de-final, semifinais e finais).

11. As partidas eliminatórias, a partir das semifinais, serão disputadas na forma de melhor de cinco sets.

Regulamento Técnico do Xadrez

1. O torneio está aberto a todos os estudantes e servidores interessados.
2. O torneio será realizado em 6 rodadas no sistema absoluto, sem diferença de idade.
3. Cada jogador terá 10 minutos para a partida, com um acréscimo de 3 segundos por lance.
4. No caso de empate na pontuação final, os seguintes critérios serão usados para desempate:
 - a. Maior número de vitórias.
 - b. Sistema Buchholz.
 - c. Sistema Sonneborn-Berger.
5. Lances ilegais: Se um jogador cometer um primeiro ou segundo lance ilegal, seu oponente terá um acréscimo de 1 minuto no tempo de jogo. Se o mesmo jogador cometer um terceiro lance ilegal, ele perderá a partida.

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