



**JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO
SUL- CAMPUS DOURADOS- (JIIF)**

CHAVEAMENTO GERAL

Este modelo de chaveamento servirá para todas as seguintes modalidades:

Basquetebol, Futsal, Handebol, Cabo de Guerra, Tênis de Mesa e Xadrez

Todas as equipes serão sorteadas após o encerramento das inscrições, com a presença de um representante de sala no dia da divulgação dos chaveamentos, que segundo o regulamento geral será 3 dias antes da realização dos jogos.

O chaveamento pode variar de acordo com o número de inscrições e assim regras da realização das modalidades.

CHAVEAMENTO GERAL						
		1º Fase	2º Fase	Classificação	Semifinal	Final
A	A	A x B	Y x C	Vencedor A	A x C	Y x Z
	B					
	C					
B	D	D x E	Y x F	Vencedor B	B x 2º	
	E					
	F					
C	G	G x H	Y x I	Vencedor C	B x 2º	
	H					
	I					
Pontos				2º Lugar Geral		

1- Basquetebol

Tempo de realização do Basquetebol

Uma partida consistirá de 6 pontos, ou 10 minutos de jogo, sendo dois tempos de 5 minutos;

Tempo total: 01 hora e meia

2- Futsal

Tempo de realização do Futsal

As disputas terão a seguinte duração: duração de 02 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 05 minutos;

Tempo total: 02 horas e 25 minutos



3- Handebol

Tempo de realização do Handebol

O tempo de jogo será de 20 minutos, divididos em 02 tempos de 10 minutos com intervalo de 03 minutos.

Tempo total: 03 horas e 45 minutos

4- Cabo de Guerra

Tempo de realização do Cabo de Guerra

03 minutos cada competição Tempo

total: meia hora

5- Gincana de Matemática

Tempo de realização da Gincana de Matemática

Não tem tempo de duração, a prova acaba quando o último grupo terminar as questões ou desistir.

6- Tênis de Mesa

Tempo de realização do Tênis de Mesa

Não tem tempo de duração

7- Campeonato de Fliperama

Tempo de realização do Campeonato de Fliperama

Não tem tempo de duração.

Chaveamento do Campeonato de Fliperama:

- cada batalha tem duração média de 1 min e 30 seg.
- Serão 27 jogados ao total (3 jogadores de cada turma).
- O ganhador do torneio de Fliperama será o vencedor da quinta etapa.



**JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO
SUL- CAMPUS DOURADOS- (JIIF)**

1º Etapa: será realizado um sorteio no dia de encerramento das inscrições que irá determinar os oponentes da primeira etapa do torneio. Exceto pelo jogador da última batalha, que será oponente do jogador com mais pontos que não passou para a segunda etapa.

2º Etapa: os oponentes serão determinados de acordo com os vencedores da primeira etapa.

3º Etapa: os oponentes serão os vencedores da segunda, exceto pelo último a batalhar que será oponente do jogador com mais pontos que não passou para a quarta etapa.

4º Etapa: os oponentes serão os vencedores da terceira.

5º Etapa: serão oponentes os dois jogadores que venceram a quarta etapa



JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL- CAMPUS DOURADOS- (JIIF)



8- Xadrez

Tempo de realização do Xadrez

O tempo total irá variar de acordo com a quantidade de participantes inscritos;

Cada participante terá 40 minutos em cada jogo, para assim realizar a partida;

9- Triathlon de programação

Nível 1 – nível destinado para alunos matriculado nas turmas do 1ºSemestre

- INFO1A
- INFO1B



JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL- CAMPUS DOURADOS- (JIIF)

- INFO1C
- INFO1D

Modo de prova

- I. Modo de prova nesse nível será uma lista de exercício conteúdo no máximo 10 questões, lembrando será aplicado no nível de conhecimento adquiridos em sala de aula, na disciplina de fundamentos de lógica de programação de computadores 1.

II. Linguagens (Javascript e Português estruturado algoritmo)

- <http://lucianodev.com/blog/?p=75>
- <http://tableless.github.io/iniciantes/manual/js/>

Tempo de realização do Triathlon de programação (Nive 1)

- I. Tempo de duração de prova será de 3 horas, finalizando após o termino de todas as outras equipes

Nível 2 – nível destinado para alunos matriculado nas turmas do 3ºSemestre/4º Semestre

- INFO3A
- INFO3B
- INFO3C
- INFO3D
- INFO 4A

Modo de prova

- III. Modo de prova nesse nível será realizar um mini sistema que será definido ao decorrer da semana exemplo (sistema de login e cadastro, sistema de caixa, sistema de agenda etc).

- Fundamentos de lógica de programação de computadores 1.
- Fundamentos de lógica de programação de computadores 2.
- Programação orientada a objeto 1
- Laec 1

IV. Linguagens

V. Materias para estudo



JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL- CAMPUS DOURADOS- (JIIF)

- Java script – Linguagem de interação
- HTML – linguagem de estruturação
- CSS – linguagem de estruturação

- [Http://tableless.github.io/iniciantes/manual/html/](http://tableless.github.io/iniciantes/manual/html/)
- <http://tableless.github.io/iniciantes/manual/js/>
- [Https://www.w3schools.com/html/html_css.asp](https://www.w3schools.com/html/html_css.asp)

Tempo de realização do Triathlon de programação (Nive 2)

- II. Tempo de duração da prova será de 4 horas, finalizando após o termino de todas as outras equipes

Pontuações Níveis

Nível 1 – Pontuação será composta por acertos, nas questões proposta pela arbitragem valendo (3 pontos por questão, totalizando 30 pontos para turma)

Nível 2 – Pontuação será composta por acertos realizados nos requisitos colocados pela arbitragem, valendo (3 pontos por requisito, totalizando 30 pontos para turma)

Obs: candidato poderá escolher nível de prova antes da aplicação