

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE MODALIDADES DOS JOGOS DO INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL –
campus Dourados**

16/06/2018

1 BASQUETEBOL

1.1 A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da FIBA e os critérios e normas do evento, estabelecidas neste regulamento, entretanto com 3 jogadores e 1 reserva.

1.1 Com a alteração da regra e novas demarcações de garrafão e linha de 03 (três) pontos, fica estabelecido que caso as quadras em uso não tenham sido atualizadas/demarcadas, permanece a regra antiga, assim como as demais regras estabelecidas por este regulamento.

1.2 Para poder jogar deverá estar com roupas apropriadas para a prática de atividade física, no caso de uniformes de mesma cor o uso de colete será necessário, e será entregue pela comissão;

1.3 Será 1 times por sala, sendo de escolha da sala se sua turma terá um representante feminino ou masculino

2.4 Forma de disputa:

1.4.1. 3 grupos com 3 times cada;

1.5.5. Tempo de jogo, empate e períodos extras:

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

1.6.6 Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

1.6.1 Vitória 02 pontos.

1.6.2 Derrota 0 ponto.

1.6.3 No caso de W x O, os adversários das equipes ausentes serão declarados vencedores e o placar será de 20 (vinte) a 00 (zero). A equipe desistente receberá 00 (zero) ponto na classificação.

1.6.4 Classifica-se os 1º de cada grupo e o melhor 2º dos grupos;

1.6.5 O melhor 1º e o melhor 2º fazem uma das semifinais, já os outros fazem a outra semifinal;

1.6.6 O campeão puxa o terceiro lugar;

1.6.7 Em caso de empate, é decidido em lances livres sendo alternada as cobranças;

1.7.7 Critérios para desempate:

1.7.1 Confronto direto;

1.7.2 Número de vitórias;

1.7.3 Maior saldo de pontos;

1.7.4 Maior número de pontos conquistados (cestas pró);

1.7.5 Ponto *average*;

1.7.6 Sorteio.

1.8 Caso o empate se estabeleça entre 03 (três) ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

1.9 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos JIFMS.

2 FUTSAL

2.1 As disputas terão a seguinte duração: duração de 02 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 05 minutos no **MASCULINO** e no **FEMININO**.

2.1.1 O cronômetro será travado nas cobranças de penalidades máximas, nos tiros livres a pedido da equipe de arbitragem e tempos técnicos.

2.2 As partidas que terminarem empatadas, em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, o mesmo se dará através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti alternado, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será de 2 (dois) à 0 (zero).

2.3 O aluno-atleta que durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por um jogo. Podendo ter punição maior, de acordo o julgamento da Comissão Disciplinar. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso do aluno(a) atleta ter tomado 01 cartão amarelo na fase classificação, este cartão será zerado na próxima fase da competição. O dirigente ou membro da comissão técnica que for expulso cumprirá uma partida automática e será encaminhado para apreciação da Comissão Disciplinar, podendo

ter punição.

2.4 Cada sala poderá inscrever o quantitativo de alunos/atletas :

2.4.1 Não mais que 10 (dez) membros.

2.5 O uniforme dos alunos/atletas da equipe deverá atender às seguintes condições:

2.5.1 Camiseta/colete da mesma cor dominante na frente e atrás, com camiseta/colete do goleiro contrastando com a de sua equipe e equipe adversária.

2.5.2 Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas/coletes.

2.5.3 A primeira equipe citada na tabela terá prioridade da cor, entretanto, havendo concordância, ambas podem trocar as cores das camisetas/coletes.

3 HANDEBOL

3.1 A competição de HANDEBOL dos JIFMS - Dourados será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBHb, pelo regulamento geral e específico.

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

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W x O, o placar adotado para o vencedor será o maior da fase dentro da chave.

3.3 O atleta que for punido com Cartão Vermelho de forma direta (sem ter sofrido três exclusões por 2 minutos) ficará suspenso por um jogo.

3.4 As partidas que terminarem empatadas, será conhecido um vencedor através da cobrança de uma série de 03 tiros de 7 metros de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de tiros de 7 metros e, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

3.5 Cada turma do *Campus* Dourados poderá inscrever uma equipe apenas, sendo de escolha da sala se sua turma terá um representante feminino ou masculino, o quantitativo de alunos/atletas:

3.5.1 Não mais que 10 (dez) membros de equipe aptos a jogar.

3.6 O uniforme dos alunos/atletas da equipe deverá atender às seguintes condições:

3.6.1 Camiseta/colete da mesma cor dominante na frente e atrás, com camiseta do goleiro

contrastando com a de sua equipe e equipe adversária.

3.6.2 Calções da mesma cor predominante, na frente e atrás, mas não necessariamente da mesma cor das camisetas.

3.6.3 Caso haja semelhança entre as cores predominante nos uniformes de duas equipes, que disputarão a mesma partida, será realizado um sorteio, faltando, no mínimo, 02 minutos, para o início da disputa. O time que não foi contemplado no sorteio jogará com um colete ou outro objeto de identificação definido pela Comissão de Desportos no momento.

3.7 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos JIFMS.

4 CABO DE GUERRA

4.1 Regras para a disputa:

4.1.1 Cada equipe deverá ser composta por 04 atletas, no mínimo, e, no máximo 06 atletas.

4.1.2 As equipes de cada confronto deverão ser compostas somente por homens ou somente por mulheres, sendo assim, não ocorrerá qualquer disputa mista válida. Será da escolha da sala se sua turma terá um representante feminino ou masculino.

4.1.3 Cada sala poderá realizar a inscrição de apenas uma equipe.

4.1.4 Cada competidor é posicionado ao longo do cabo de acordo com sua respectiva numeração pré-estabelecida, a posição será em ordem crescente dos números, sendo que o menor número deve ser o primeiro a partir da marca central do cabo e este deve estar atrás da marca de 50 centímetros após a marca central.

4.1.5 A numeração de cada competidor será definida por sua respectiva equipe e apresentada aos árbitros da competição. Tais números deverão ser naturais e estar entre 00 e 10.

4.1.6 Precisamente no centro entre os dois grupos existe uma linha central. A partir desta linha, o cabo é marcado bem no seu centro e também em outros dois pontos distantes com 50 centímetros para cada lado a partir de seu centro.

4.1.7 A competição se inicia com a linha central coincidindo com a marca central do cabo.

4.1.8 Dado o comando de início, cada time deverá puxar o time adversário, de modo que o competidor que possuir o maior número do time adversário ultrapasse completamente a linha central.

4.2 Em relação à vitórias, empates e derrotas:

4.2.1 Não existe a possibilidade de empate nas partidas. Caso não haja

vencedor em um tempo de, no máximo, 03 (três) minutos, o vencedor será:

4.2.1.1 O time que possuir o menor número de componentes.

4.2.1.2 Ou o time que possuir o/a competidor/a mais novo/a de ambas equipes.

4.2.2 Pontuações por disputa:

4.2.2.1 Vitória: 1 (um) ponto, derrota: 0 (zero) pontos.

4.3 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos JIFMS - Dourados.

5 GINCANA DE MATEMÁTICA

5.1 Cada sala poderá inscrever apenas um grupo ,contendo 03 pessoas em cada.

5.2 Cada integrante do grupo ficará responsável por uma questão e os demais só poderão inicializar as outras quando o mesmo terminar sua questão correspondente. Ao final das três questões correspondentes a cada indivíduo, haverá uma questão para ser resolvida pela equipe.

Parágrafo único: A ordem dos revezamentos será entregue a equipe de arbitragem no início da etapa dos mesmos.

5.3 A ordem dos revezamentos não podem ser alteradas após a entrega do documento.

5.4 Caso de ajuda dos integrantes do grupo com o indivíduo que está realizando as questões, o grupo será orientado a não repetir esta ação e serão advertidos com acréscimo de 5 minutos em seu tempo final.

5.5 Caso venha a ocorrer outra ação de ajuda, o grupo será eliminado.

5.6 A classificação será baseada em qual grupo termina a prova com menor tempo e maior número de questões corretas.

5.7 Caso o grupo apresente fim de prova e alguma questão estiver incorreta, eles não poderão voltar e refazer, será válido o tempo de prova e o número de questões corretas

5.8 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos JIFMS.

6 TÊNIS DE MESA

6.1 Esta modalidade é aberta para alunos/atletas inscritos nos naipes masculino/feminino, individual.

6.2 Cada sala poderá inscrever 02 jogadores, sendo um feminino e um masculino.

6.3 Durante os jogos serão obedecidas às regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento e no Regulamento Geral dos jogos

6.4 Os alunos/atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência, estar de posse de sua raquete, e trajando uniformes adequados (shorts, camisetas/coletes; não será permitido o uso de camiseta/colete que coincida com a cor da bola em jogo).

Parágrafo único – O aluno/atleta que perder por WxO terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito e será eliminado da competição. O participante vencedor passará automaticamente para a próxima fase

6.5 A delegação que se sentir prejudicada por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 10 (dez) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados ao responsável pela modalidade Tênis de Mesa, e o mesmo apresentar a comissão de Desportos, sempre por escrito e assinado pelo chefe de sala ou responsável pela modalidade do *campus*.

Parágrafo Único A Comissão Disciplinar poderá, no julgamento, além da análise das súmulas, ouvir as partes envolvidas: árbitros, utilização de vídeo, fotos, etc., para melhor decisão e tomada de providências.

6.6 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos Jogos.

7 CAMPEONATO DE FLIPERAMA

7.1 Cada sala poderá inscrever no máximo 03 jogadores

7.2 Confirmadas as condições materiais e físicas, os Jogos 2018 contemplarão um campeonato de **Street Fighter**.

7.3 Os jogadores, deverão estar prontos e posicionados 10 minutos antes do início das mesmas.

7.4 Será permitida **alteração** ou **substituição** de jogadores, nas provas, até o momento da confirmação da prova, pelo árbitro, desde que o jogador esteja cadastrado no fliperama.

7.5 Os participantes deverão comparecer no horário programado para garantir a sua participação. Caso qualquer participante tenha sua inscrição invalidada ou por qualquer motivo não esteja presente na hora do início do jogo ou impossibilitado por qualquer razão de participar, será este considerado automaticamente desclassificado.

- 7.6** Os participantes competirão entre si, através de eliminação, levando à definição dos ganhadores, conforme chaves montadas pela Comissão Organizadora.
- 7.7** A classificação na modalidade de fliperama será do 1º ao 5º lugar.
- 7.8** Receberão medalhas os jogadores que obtiverem a classificação do 1º ao 3º lugar. No momento da premiação, os jogadores deverão estar devidamente vestidos.
- 7.9** Pausar o jogo a qualquer momento durante a luta, mesmo que acidentalmente, resultará na perda do round (unicamente a critério do árbitro).
- 7.10** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico dos Jogos.

8 XADREZ

- 8.1** A Competição de Xadrez será realizada na categoria Convencional de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.
- 8.2** A competição será em dupla nos gêneros masculino e feminino, sendo um contra o outro. Poderá ser realizado masculino contra masculino, feminino contra feminino e masculino contra feminino.
- 8.3** A relação nominal deverá ser entregue nos prazos estabelecidos pelo Regulamento Geral, sob pena de não participação nos jogos.
- 8.4** O estudante deverá comparecer ao local de competição com antecedência e de posse do crachá de identificação, sendo obrigatório a sua utilização durante a partida.
- 8.5** Todo Atleta ou Técnico, para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.
- 8.6** A competição será disputada, pelo sistema SCHURING.
- 8.7** O tempo de jogo será de 40 (quarenta) minutos para cada jogador.
- 8.8** Contagem dos pontos:
- 8.8.1** – Capturar a rainha(dama) : 9 pontos;
 - 8.8.2** – Capturar uma torre: 5 pontos;
 - 8.8.3** – Capturar um bispo: 3 pontos;
 - 8.8.4** – Capturar um cavalo: 3 pontos;
 - 8.8.5** – Capturar um peão: 1 ponto;
 - 8.8.6** – Capturar o rei: acaba o jogo;
 - 8.8.7** A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 10 minutos com relógio acionado, ou prazo estipulado no congresso técnico da modalidade.

8.9 Para apuração dos vencedores, depois de apurados todos os resultados, a pessoa vencedora será aquela que obtiver o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

8.10 Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

8.10.1 – número de vitórias;

8.10.2 – confronto direto;

8.10.3 – número de vitórias com as negras;

8.10.4 – menor número de WxO.

Parágrafo Único Caso persista o empate na competição, será realizado um sorteio para definir as colocações.

Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.

Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

8.10.5 É proibido acionar o relógio usando peça capturada;

8.10.6 É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo. Caso algumas destas aconteça, será descontado ponto da pessoa que cometeu tal atrocidade.

8.11 A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.

8.12 Se as duas setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

8.13 A arbitragem poderá aceitar empates de comum acordo, desde que sejam realizados pelo menos 15 lances.

8.14 É expressamente proibido trazer celulares, eletrônicos ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

8.15.15 A instituição sede disponibilizará à competição o material abaixo:

8.15.1 – Jogo de peças padrão;

8.15.2 – Relógio de xadrez em bom estado de funcionamento;

8.15.3 – Caneta para anotar a partida;

8.15.4 - Folha A4 para anotações;

8.16 A Reunião Técnica da modalidade com os indivíduos participantes tratará

exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

8.17 O atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos demais jogos desta modalidade até o total cumprimento de sua pena.

8.18 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com a anuência da Comissão de Desportos, observando o regulamento geral e específico do Jogos Internos do IFMS *Campus* Dourados.

9 Triathlon de programação

9.1 Nível 1 – nível destinado para alunos matriculado nas turmas do 1º Semestre

- INFO1A
- INFO1B
- INFO1C
- INFO1D

9.2 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 (Nível 1)

III. Tempo de duração de prova será de 3 horas, finalizando após o término de todas as outras equipes.

IV. Por ser um Triathlon, a equipe ficará dividida onde cada integrante desenvolverá um pedaço das questões, e no faltando 1 hora para o término da prova eles se juntaram, para terminar o código.

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

- INFO3A
- INFO3B
- INFO3C

- INFO3D
- INFO 4A

9.4 Modo de prova

I. 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).

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

II. Linguagens V. Materias para estudo - Javascript – 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)

III. Tempo de duração da prova será de 4 horas, finalizando após o término de todas as outras equipes

9.6 Pontuações Níveis

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

II. 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

Dourados, ____ de _____ 2018.

Comissão Organizadora Central