

# REGULAMENTO GERAL DA XIV OLIMPÍADA INTERNA DOS CURSOS TÉCNICOS DO IFC - ARAQUARI

29, 30 E 31 DE MAIO DE 2023

## OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO

**Art.1º**- A Olimpíada Interna dos Cursos Técnicos do IFC - Campus Araquari (Olimpíada) tem como principais objetivos:

- I. Integrar servidores (docentes e técnicos administrativos), trabalhadores terceirizados com dedicação de mão-de-obra exclusiva e estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio;
- II. Proporcionar condições para um melhor conhecimento entre todos, melhorando a integração dos estudantes, promovendo assim a socialização dentro da instituição e;
- III. Estimular a prática esportiva.

**Art.2º**- A Olimpíada será organizada pela CGET, Grêmios Estudantis, coordenações de curso, servidores e co-organizadas pelos representantes das equipes, na forma deste regulamento.

## PARTICIPANTES

**Art.3º**- Poderão participar da Olimpíada:

- I. Estudantes devidamente matriculados nos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio no IFC - Campus Araquari e que frequentam aulas regularmente, inclusive aqueles que estejam realizando apenas dependência;
- II. Servidores públicos docentes ou técnicos administrativos que atuam no campus;
- III. Trabalhadores que prestam serviços terceirizados na instituição, com dedicação exclusiva de mão-de-obra (limpeza, segurança, rurais, libras e apoio pedagógico).

## ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DAS EQUIPES

**Art. 4º** - Haverá 07 equipes, formadas a partir da união de turmas dos cursos técnicos, definidas por sorteio prévio, conforme apresentado a seguir:

- I. **Equipe 01 - VERMELHO - FULGENS**  
Turmas: 3AGRO2, 2INFO1, 1INFO1  
Representantes: Juliany, Cauã, Bianca  
Padrinhos/Madrinhas: Carlos Eduardo, Fábio, Naylor
- II. **Equipe 02- PRETO - CHACAIS**  
Turmas: 3QUIMI, 2INFO2, 1INFO3  
Representantes: Mavi, Kethelyn, André  
Padrinhos/Madrinhas: Mara, Elder, Paulo
- III. **Equipe 03- AMARELO - PYTHON**  
Turmas: 3AGRO1, 2QUIMI, 1QUIMI  
Representantes: Heloisa, Vinicius, Angelo  
Padrinhos/Madrinhas: Marilene, Herbert, Casemiro
- IV. **Equipe 04- VERDE - JAGUARAS**  
Turmas: 3INFO2, 2AGRO3, 1AGRO2  
Representantes: Mylene, Thais, Emanuele  
Padrinhos/Madrinhas: Casemiro, Yuri, Adriano
- V. **Equipe 05- ROXO - JOKER'S**  
Turmas: 3INFO3, 2AGRO1, 1AGRO1;  
Representantes: Marcus, Guilherme , Fernanda.  
Padrinhos/Madrinhas: Luci, Felipe, Fernanda Carvalho.
- VI. **Equipe 06- AZUL - LOS TIGRES**  
Turmas: 3AGRO3, 2AGRO2, 1INFO2;  
Representantes: Isabelli, Larissa, Nicole.  
Padrinhos/Madrinhas: Grasiela, Clodoaldo, Heder.
- VII. **Equipe 07- ROSA - PINK BLINDERS**  
Turmas: 3INFO1, 2INFO3, 1AGRO3;  
Representantes: Elias, Lucas, Julia.  
Padrinhos/Madrinhas: Marco André, Adriano, Sandro.

§1º- Os servidores e trabalhadores terceirizados poderão ser convidados para compor as equipes, sendo permitido, no máximo, dois (2) servidores por modalidade. Sendo livre o número de docentes compondo o time.

**Art. 5º**- Cada equipe será coordenada pelos representantes das turmas envolvidas e pelos professores indicados como padrinhos/madrinhas da turma.

**Art.6º**- Cada equipe deverá escolher um nome com no MÁXIMO três (3) palavras e entregar junto com a ficha de registro da equipe conforme previsto no cronograma.

**Art.7º**- As equipes deverão utilizar roupas com suas cores predominantes que possibilitem a identificação da equipe, principalmente nos jogos de quadra, sendo composta por ao menos 80% da sua cor e 20% livre para o uso de outras cores, como em detalhes. Fica a critério do time escolher a variedade de tons da sua cor presentes na camiseta.

§1º- É opcional a confecção de uniformes específicos para a Olimpíada, não devendo ser impedidos de participar estudantes que tenham optado por não adquirir os uniformes, desde que utilizem roupas com as cores predominantes que possibilitem a identificação da equipe.

**Art.8º**- As equipes deverão confeccionar uma bandeira com sua cor predominante, utilizando-a durante a cerimônia de abertura e nas demais atividades da Olimpíada.

**Art.9º**- O nome da equipe, assim como as artes da bandeira e da camisa deverão passar pela aprovação dos organizadores do evento.

§1º- Está proibida a utilização de materiais (bandeiras, uniformes e outros objetos) que tragam mensagens de baixo calão (xingamentos) ao evento, aos servidores, aos colegas ou à escola, ou ainda façam apologia a qualquer partido político, ou religião, ocorrendo o recolhimento destes pela comissão organizadora em caso de descumprimento a esta proibição e poderá resultar em outras penalidades a serem definidas pela comissão disciplinar.

## INSCRIÇÕES E ORGANIZAÇÃO DOS TIMES E PARTICIPANTES

**Art.10º**- As inscrições são de responsabilidade dos capitães do time, padrinhos e representantes das equipes. As regras para a inscrição e participação de cada modalidade estão descritas no regulamento técnico.

**Art.11** - A inscrição da equipe contendo os participantes em cada modalidade será feita mediante preenchimento de um formulário, disponibilizado no site institucional, mídias do grêmio e grupo dos representantes, conforme cronograma.

§1º- A equipe deve buscar preencher todas as vagas para cada modalidade para evitar falta de jogadores no momento, em decorrência de suspensão por cartões, choques de horário, lesões, atrasos, transferências, entre outros.

§2º- A equipe deve ser responsável por inscrever diferentes participantes, buscando assim democratizar o máximo possível a participação dos membros da equipe. Caso haja coincidência de jogos da mesma equipe ou jogador em modalidades diferentes, o árbitro não retardará o início da partida e a comissão organizadora não será responsabilizada.

§3º- No momento das partidas a equipe que não tiver todos os membros inscritos presentes terá possibilidade de inclusão de jogadores, desde que devidamente apresentado pelo capitão da equipe à organização da modalidade.

## CERIMÔNIA DE ABERTURA

**Art.12** - Será realizada uma cerimônia de abertura e um desfile de abertura, para marcar o início da Olimpíada.

§1º- Cada equipe deverá conter no mínimo quatorze (14) e no máximo vinte (20) membros no desfile de abertura, acompanhados dos padrinhos, que levarão a bandeira da equipe.

§2º- Os demais membros da equipe participarão da plateia como torcida durante este momento.

§3º- Uma equipe de cinco (5) servidores jurados irá escolher as três melhores apresentações nas aberturas das equipes e serão atribuídos pontos de acordo com a tabela de pontuação geral a ser divulgada no site do evento previamente ao início da competição.

§4º- Cada equipe terá um tempo máximo de cinco (5) minutos para realizar a sua apresentação na cerimônia de abertura.

## TORCIDA

**Art.13-** Os membros das equipes, nos períodos que não estiverem participando de competições, poderão acompanhar outras modalidades como torcedores.

**Art.14-** Nenhum membro da torcida poderá invadir a área dos jogos durante a realização dos mesmos.

**Art.15-** O objetivo da torcida deve ser estimular os participantes de sua equipe, não ofendendo ou provocando os adversários.

**Art.16-** Não serão permitidos os seguintes equipamentos para a torcida:

- I. Latas;
- II. Pedacos de madeira;
- III. Equipamentos com pedra;

- IV. Todos os equipamentos que coloquem em risco a integridade física dos torcedores e jogadores ou que poluem os ambientes;
- V. Equipamentos de fumaça ou sinalizadores.

**Art.17-** O competidor que desrespeitar colegas de outras equipes ou da mesma equipe, antes ou durante as competições, será excluído da equipe e encaminhado para avaliação do caso e, conforme gravidade, encaminhamento ao conselho disciplinar discente.

**Art.18-** Uma equipe com três (3) servidores irá escolher as três torcidas mais animadas e motivadoras e serão distribuídos pontos somados a pontuação da abertura de acordo com a TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL.

## CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO E PREMIAÇÃO

**Art.19-** Ao final do evento, conforme previsto no cronograma, será realizada uma cerimônia de encerramento, na qual serão premiados os participantes/equipes com melhores resultados em cada modalidade.

**Art.20-** Serão premiados o primeiro e segundo colocados de cada modalidade, em que as equipes serão premiadas apenas com a pontuação na classificação geral.

**Art.21-** A equipe que obtiver a maior pontuação geral, será premiada com uma tarde cultural, cuja definição ficará a cargo da comissão organizadora.

## REGRAS DISCIPLINARES

**Art.22-** Caso haja o descumprimento das regras específicas da modalidade em questão ou descumprimento de uma ou mais regras gerais que se apresentam a seguir o time será derrotado por WO com o placar 3 x 0.

- I. Ter mais de dois (2) servidores/funcionários em uma modalidade de quadra;
- II. A inscrição de atletas irregulares (pessoas que não estejam previstas no Art. 3º deste regulamento);
- III. Time incompleto;
- IV. Utilização de sinalizadores, pó colorido, papéis picados ou outros com grande potencial de poluição;
- V. Gritos de guerra, músicas e coisas nas quais sejam ofensivos (palavras de baixo calão) aos outros times, aos servidores, aos colegas ou à escola, não serão permitidos.

§1º- Casos omissos serão analisados pelo Comitê Disciplinar da Olimpíada, o qual também deliberará sobre possíveis punições na Tabela Geral ou no Quadro de Pontuação Geral da Olimpíada.

§2º- O Comitê Disciplinar será composto por um servidor indicado pela CGET e pelos representantes das equipes, e será convocado sempre que houver necessidade.

**Art.23-** O participante, competidor ou torcedor, que trazer prejuízo ao bom andamento da competição, poderá ser eliminado e encaminhado para casa.

§1º- O participante, neste caso, poderá perder o direito de receber premiações que tenha conquistado durante a competição.

§2º- Dependendo da gravidade, a situação será encaminhada para a Comissão de Análise da Conduta Discente.

## MODALIDADES SOCIAIS

### ARRECADAÇÃO DE KITS FESTA JUNINA, CESTAS BÁSICAS, LACRES DE LATINHAS, TAMPINHAS PLÁSTICAS E PILHAS

**Art.24-** São consideradas modalidades sociais a arrecadação de Kits Festa Junina, cestas básicas, lacres de latinhas, tampinhas plásticas e pilhas.

§1º Cada equipe deverá arrecadar três (3) kits de 'FESTA JUNINA', conforme classificação a seguir e entregar para o GRÊMIO ESTUDANTIL, EXCLUSIVAMENTE NA SALA DO GRÊMIO ESTUDANTIL, conforme cronograma oficial.

§2º- As equipes que entregarem os quatro (3) kits solicitados receberão quinhentos (500) pontos na classificação geral.

§3º- Um (1) kit 'FESTA JUNINA' deverá conter:

- Óleo de soja 900 mL
- 2 Refrigerantes de 2 L
- Suco de uva integral: 3 L
- 2 Molhos de tomate prontos de 250 g
- Açúcar 1 kg
- Milho de pipoca: 400 g (um pacote)
- 1 pacote com 50 Sonhos de Valsa
- 1 caixa com 50 pés de moleque

- 1 caixa com 50 Paçocas
- 1 caixa com 50 Pés de Moça.
- Brinquedos: 10 unidades. Sugestões: bola, boneca, bolinha de sabão, enfeites de cabelo, ioiô e carrinho.

§4° As equipes que entregarem um (1) metro de bandeirinha de festa junina receberão dez (10) pontos.

§5° As equipes que entregarem três (3) cestas básicas receberão duzentos e cinquenta (250) pontos.

§6° Uma (1) cesta básica deve conter:

- Arroz: 1 kg
- Feijão: 1 kg
- Macarrão: 500 g
- Sal: 1 kg
- Açúcar: 1 kg
- Café: 500 g
- Óleo de soja: 900 mL
- Farinha de trigo: 1 kg

§7° As equipes que entregarem uma (1) garrafa pet de dois (2) litros cheia de lacres de latinhas receberão oitocentos (800) pontos.

§8° As equipes que entregarem trezentos (300) gramas de tampinhas plásticas receberão quinhentos (500) pontos.

§9° As equipes que entregarem uma (1) pilha usada receberão cinco (5) pontos.

## DOAÇÃO DE SANGUE

**Art.25-** Cada equipe somará duzentos (200) pontos para cada doação de sangue comprovada (mediante apresentação do protocolo de doação). As doações deverão ser feitas no HEMOSC DE JOINVILLE e realizadas conforme o cronograma oficial.

I. Os doadores não precisam ser necessariamente membros da equipe, podendo ser incluídas doações feitas por familiares e amigos;

II. Poderão ser contabilizadas quaisquer doações de sangue feitas no período de janeiro a maio de 2023;

# MODALIDADES ESPORTIVAS, JOGOS DE MESA, JOGOS ELETRÔNICOS E MODALIDADES ESPECIAIS

## REGRAS GERAIS

**Art.27-** Estão previstas as seguintes modalidades, sendo necessário que haja pessoas responsáveis por sua organização.

### MODALIDADES ESPORTIVAS

- VOLEIBOL FEMININO E MASCULINO
- FUTSAL FEMININO E MASCULINO
- BASQUETEBOL 3 X 3 FEMININO E MASCULINO
- HANDEBOL FEMININO
- VÔLEI DE PRAIA EM DUPLA MISTO
- BEACH TÊNIS DUPLA

### JOGOS DE MESA

- DOMINÓ
- TRUCO
- GENERAL/CANECO
- XADREZ
- UNO
- CACHETA
- CANASTRA

### JOGOS EXTERNOS

- TÊNIS DE MESA
- TACO
- ~~PEBOLIM~~ (Modalidade cancelada pela Comissão Organizadora)
- VÔLEI DE MESA
- LAÇO (VACA PARADA)
- QUEIMADA MISTA

### JOGOS ELETRÔNICOS



- POKEMON GO
- GARTIC
- CLASH ROYALE
- FIFA (GAME)

§1º- Caberá ao responsável pela organização de cada modalidade fazer os contatos necessários para garantir:

- I. Os materiais necessários (equipamentos, jogos, hardware, software, registro de pontuação, cartões, etc.);
- II. Os espaços necessários (quadra, sala, laboratório, etc. verificando se não há choque com outras atividades, inclusive aulas);
- III. As pessoas necessárias (arbitragem, organização de espaços, transporte de materiais, etc.);
- IV. Coordenar a organização da tabela de confrontos e os respectivos registros.

§2º- Modalidades sem responsáveis ou que não estejam organizadas até 48 horas antes do evento serão retiradas da programação.

**Art.28-** Os confrontos serão definidos por sorteio e realizados de acordo com os horários estipulados na tabela oficial a ser divulgada em até 48 horas ao começo dos jogos no mural das coordenações dos cursos técnicos (2º andar do bloco E) e nas páginas do IFC - Araquari e Grêmio Estudantil.

§1º- Haverá uma tolerância de 5 minutos no primeiro jogo de cada período. A equipe que não comparecer aos jogos/competição perderá por W x O (placar 3 a 0).

§2º- Não haverá tempo para aquecimento.

**Art.29-** Os competidores deverão apresentar-se no local do jogo/competição devidamente uniformizados.

§1º- Não será permitido jogar descalço ou com calçados inadequados.

§2º- Em nenhuma modalidade será permitido jogar sem camisa.

§3º- Nos jogos de quadra não será permitido jogar com brincos, piercings, correntes e outros acessórios que coloquem em risco a própria pessoa ou os demais. Estes precisarão ser removidos ou cobertos com esparadrapos, sob responsabilidade do próprio atleta.

**Art.30-** Os participantes das modalidades coletivas deverão preencher seus nomes na súmula no início da partida, devendo ser indicado um capitão.

**Art.31-** O capitão será responsável por:

- I. Não permitir a participação de jogadores irregulares.
- II. Assinar a súmula no início da partida atestando estar de acordo com a escalação da equipe adversária.
- III. Conferir a súmula e assiná-la ao término da partida.

§1º- Não serão aceitas reclamações posteriores sobre as escalações das equipes ou sobre as informações contidas na súmula e atestadas pelos capitães das equipes.

~~Art.32- Serão aplicadas as seguintes penalidades automáticas aos atletas nas modalidades de quadra:~~

~~I. Um cartão vermelho: eliminado da modalidade:~~

**Art.32-** Serão aplicadas as seguintes penalidades automáticas aos atletas nas modalidades de quadra:

I. Um cartão vermelho: suspensão de uma partida.

## MÍDIAS SOCIAIS

**Art.38-** As equipes poderão organizar páginas, perfis ou outras formas de mobilização nas diversas mídias sociais. As mesmas orientações quanto ao respeito à instituição e aos colegas deve ser observada nas manifestações nas mídias, inclusive por membros da equipe de forma individual. O uso das mídias sociais não será considerado uma modalidade competitiva.

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art.39-** As decisões serão tomadas sempre no sentido de atender aos objetivos do evento.

**Art.40-** Casos omissos serão definidos pela CGET e representantes das equipes, além dos padrinhos das equipes, se necessário.

Araquari, maio de 2023.

## **ANEXOS - MODALIDADES ESPORTIVAS**

### **VOLEIBOL - REGULAMENTO ESPECÍFICO**

Art.1- A modalidade será disputada com equipes MASCULINA e FEMININA.

Art.2- Cada equipe será composta de no mínimo sete (7) e no máximo onze (11) atletas.

§1º- será permitida a participação de até dois (2) servidores (docentes, técnico administrativos ou terceirizados) por equipe.

§2º- O jogo não poderá iniciar, nem continuar com a equipe incompleta.

§3º- A equipe que não apresentar o número mínimo de jogadores regulares inscritos será eliminada da competição.

Art.3- Os jogos nos grupos serão disputados em partidas de um (1) set até vinte e um (21) pontos, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. As melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para a semifinal. Na final, serão premiadas a primeira e segunda colocadas.

§4º- Na final os jogos serão disputados em melhor de 3 sets até 25 pontos.

§5º- A rede feminina terá 2,15m e a masculina 2,30m.

Art.4- Durante as partidas não haverá pedido de tempo e nem parada técnica.

Art.5- As substituições serão livres, tendo que ser feitas com autorização da arbitragem, de modo que não prejudiquem o decorrer do jogo.

Art.6- As demais regras obedecem a FIV.

Art.7- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

1. Maior número de vitórias;
2. Resultado do confronto direto;

## FUTSAL - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- A modalidade será disputada com equipes MASCULINA e FEMININA.

Art.2- Cada equipe será composta de no mínimo nove (9) e máximo onze (11) atletas.

§1º- Será permitida a participação de até dois (2) servidores, técnicos-administrativos e/ou terceirizados.

§2º- O jogo não inicia nem continua sem a equipe estar completa.

~~Art.3— Os jogos nos grupos serão disputados em um (1) tempo de quinze (15) minutos, sem intervalo ou tempo técnico, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. As duas melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para a semifinal e logo depois um confronto direto para decidir quem vai pra final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.~~

Art.4- Os jogos nos grupos serão disputados em dois (2) tempos de dez (10) minutos, com intervalo de um minuto e meio, com a troca de lado da quadra após o intervalo. Na fase de grupos, todos jogam contra todos. As duas melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para a semifinal e logo depois um confronto direto para decidir quem vai pra final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.

~~§1º- Na final os jogos serão disputados em dois (2) tempos de dez (10) minutos, com um minuto e meio (1:30) de tempo técnico.~~

Art.4- Em cada partida, o time vencedor somará três (3) pontos e o perdedor, zero (0) pontos. Em caso de empate cada time somará um (1) ponto.

Art.5- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de pontos;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Maior saldo de gols;
- IV. Maior número de gols feitos;
- V. Menor número de cartões vermelhos;
- VI. Menor número de cartões amarelos;
- VII. Sorteio.

§1º- Na final, se houver empate no tempo normal, o jogo será decidido na cobrança de penaltis (3 cobranças alternadas e, se persistir o empate, uma cobrança alternada para cada time até que haja um vencedor).

Art.6- As demais regras obedecem às regras oficiais.

## BASQUETEBOL 3X3 - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- A modalidade será disputada com times MASCULINOS e FEMININOS.

Art.2- A equipe deverá inscrever no mínimo quatro (4) e no máximo seis (6) atletas.

§1º- Será permitida a participação de até dois (2) servidores, técnicos-administrativos e/ou terceirizados.

§2º- As substituições são ilimitadas, porém só poderão ser realizadas com a autorização do árbitro e com a bola parada.

~~Art.3- A partida terá duração de dez (10) minutos ou até uma das equipes atingir a marca de 21 pontos, sem intervalo ou tempo técnico, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. As duas melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para a semifinal, os vencedores das semifinais são classificados para a final. As finais e semifinais serão disputadas em 2 tempos de 10 minutos com um intervalo de um (01:00) minuto. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.~~

Art.3- A partida terá duração de dez (10) minutos ou até uma das equipes atingir a marca de 21 pontos, sem intervalo ou tempo técnico, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. ~~As semifinais e as finais serão disputadas~~ A final será disputada em 2 tempos de 10 minutos com um intervalo de um (01:00) minuto. Serão premiados o primeiro e segundo colocados. **(Sugestão da última reunião foi que o jogo terá Um tempo de 10 minutos e vence quem tiver a maior pontuação).**

§1º - Na competição masculina, as duas melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para a semifinal e os vencedores das semifinais são classificados para a final.

§2º - Na competição feminina, as duas melhores equipes do grupo são classificadas para a final.

Art.4- O árbitro explicará as regras básicas da modalidade antes do jogo.

Art.5- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Maior saldo de pontos;
- IV. Maior número de pontos feitos;
- V. Sorteio.

## HANDEBOL - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- A modalidade será disputada com equipes FEMININAS.

Art.2- Cada equipe será composta por no mínimo sete (7) e no máximo doze (12) atletas.

§1º- Será permitida a participação de até dois (2) servidores, técnicos-administrativos e/ou terceirizados.

§2- As substituições são ilimitadas, porém só poderão ser realizadas com a autorização do árbitro.

Art.3- Os jogos nos grupos serão disputados em um (1) tempo de quinze (15) minutos, sem intervalo ou tempo técnico, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. A melhor equipe de cada grupo estará classificada para a final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados. **(Sugestão da última reunião foi que os Jogos terão duração de 15 minutos e em 7 minutos e 30 segundos os times trocam de lado na quadra. Vence quem tiver a maior pontuação).**

§1º- Na final os jogos serão disputados em dois (2) tempos de dez (10) minutos, com um minuto e trinta (1:30) de tempo técnico.

Art.4- Em cada partida, o time vencedor somará três (3) pontos e o perdedor, zero (0) pontos. Em caso de empate cada time somará um (1) ponto.

Art.5- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de ponto os;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Maior saldo de gols;
- IV. Maior número de gols feitos;
- V. Menor número de cartões vermelhos;
- VI. Menor número de cartões amarelos;
- VII. Sorteio.

§1º- Na final, se houver empate no tempo normal, o jogo será decidido na cobrança de penaltis (3 cobranças alternadas e, se persistir o empate, uma cobrança alternada para cada time até que haja um vencedor).

Art.6- As demais regras obedecem às regras oficiais.

## TÊNIS DE MESA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- Cada equipe poderá inscrever 1 competidor (independentemente de gênero).

Art.2- Os jogos serão disputados em melhor de 3 sets até 11 pontos, sendo que em cada grupo, todos jogam contra todos. O/A melhor atleta de cada grupo estará classificado/a para a final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.

Art.3- Para decidir os melhores atletas em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Menor número de pontos sofridos;
- IV. Sorteio.

## TACO - REGULAMENTO ESPECÍFICO

### I - QUADRA

Art. 1º - A São riscados 2 círculos no chão com um raio de aproximadamente 20 centímetros. Os círculos devem ficar separados por uma distância que varie entre 15 e 20 metros. Estes círculos são a base do Ataque. Dentro do círculo é colocada a Casinha (garrafa pet ou algo do gênero).

### II - DA BOLA

Art. 2º - A bola utilizada será a bola de Tênis de Campo ou Similar.

### III - DO JOGO

Art. 3º - A partida será disputada entre duas duplas. Uma dupla que fica em posse dos tacos (Defesa) e a outra dupla que fica em posse da bola (Ataque).

Art. 4º - A marcação de pontos é feita quando o taco é cruzado, valendo 1 ponto para a defesa.

§1º: A Defesa pontua quando a bola arremessada pelo Ataque é rebatida, e os seus integrantes correm em direção a base oposta, invertendo a sua posição.

§2º: Para marcar 1 ponto, os tacos de cada integrante devem se tocar no momento que eles se cruzarem durante a corrida. Caso os tacos não se toquem, o ponto não é marcado.

§3º: Ganha a dupla que atingir 15 pontos primeiro.

### IV – INÍCIO DA PARTIDA

Art. 5º - No início da partida a escolha da Equipe de Ataque e Equipe de Defesa é feita através de sorteio.

#### EQUIPE DE ATAQUE (DUPLA COM BOLINHA)

Art. 5º - O foco da Equipe de Ataque é conquistar o taco para marcar pontos.

Formas para conquista:

- a) Derrubar a casinha do lado oposto;
- b) A dupla com o taco tentar acertar a bolinha e ela rebater para trás 3 vezes;
- c) Pegar a bolinha rebatida no ar antes de ela tocar o chão;
- d) Derrubar a casinha ou tocar o corpo do oponente (defesa) com a bolinha quando este estiver na posição defensiva com o taco fora do círculo;



e) O pé ou qualquer outra parte do corpo de algum integrante da defesa estiver invadindo a área determinada pelo círculo da base, derrubando assim a casinha ou tocar o corpo do oponente (defesa) com a bolinha;

f) Algum integrante da defesa derruba a casinha por acidente, com o taco ou alguma parte de seu corpo.

#### EQUIPE DE DEFESA (DUPLA COM TACO)

Art. 6 - O foco da Equipe de Defesa é rebater a bolinha arremessada pelo jogador (ataque) e mandá-la o mais longe possível da área do campo. Quando isto acontecer, os jogadores percorrem o campo um de encontro ao outro e cruzam os tacos para marcar 1 ponto.

Art. 7 - Os tacos devem ser batidos um contra o outro a cada vez que a equipe se cruzar com o braço orientado para baixo. Somente no último ponto que os tacos são batidos com estes estirados para cima. Em seguida ao 15 ponto, a defesa tocará o círculo oposto e cruzará os tacos no meio do campo.

#### V - SITUAÇÕES ADVERSAS PUNIDAS COM A PERDA DO TACO

Art. 8 - A bolinha não pode ser duas vezes rebatida seguidamente;

Art. 9 - A dupla de ataque pode passar a jogar na posição de Defesa quando a bola toca alguma parte do corpo de um dos integrantes da Defesa enquanto o seu taco não está posicionado dentro da base.

Art. 10 - Quando a bola é rebatida, e a dupla de tacos estão cruzando, assim que um dos jogadores da dupla de Ataque conseguir pegar a bola ele pode lançar e tentar atingir a casinha ou o corpo de um dos jogadores de Defesa, basta um destes estar com o taco fora do círculo;

Art. 11 - Quando o jogador de Defesa rebate a bola, mas ela só toca no taco e vai para trás da linha, é contado "uma pra trás", se isso acontecer 3 (três) vezes, sem a dupla cruzar, ela perde o taco;

Art. 12 - Quando o jogador pegar a bolinha no alto sem ela quicar no chão, os adversários perdem o taco.

#### VI - DAS DEMAIS DISPOSIÇÕES

Art. 13 - Em qualquer hipótese, o jogador rebatedor da Defesa que retirar o taco da casinha sem o pedido de "licença bets" assume o risco de ser queimado pelo rebatedor do Ataque;

Art. 14 - Os casos de dúvidas serão resolvidos pelo organizador.

## VÔLEI DE PRAIA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- O vôlei de praia é disputado por duplas, posicionadas uma de cada lado da quadra e separadas por uma rede. O principal objetivo do jogo é fazer com que a bola toque o solo adversário, mas, para que o ponto seja válido, a bola deve passar entre as duas antenas posicionadas nas extremidades da rede.

Art. 2- Será disputado em duplas mistas, não sendo obrigatório uma menina e um menino.

## **BEACH TÊNIS EM DUPLA - REGULAMENTO ESPECÍFICO**

~~Art. 1- Joga-se melhor de 3 short sets, sets até 4 games, em caso de empate em 3x3, joga-se um tie-break até 7 pontos.~~

Art. 1- Joga-se melhor de 3 sets, sets até 4 games de 40 pontos.

§1º - Todos os *games* serão disputados no sistema NO-AD (Sem Vantagem).

~~Art. 2- Em caso de empate em sets 1-1, o terceiro set será disputado em match tie-break até 10 pontos. Todos os *games* serão disputados no sistema NO-AD (Sem Vantagem).~~

Art. 2- Em caso de empate em sets 2-2, o terceiro set será disputado em *match tie-break*.

## LAÇO (VACA PARADA) - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- Será disputado em duas modalidades: individual e duplas (independentemente de gênero). As regras locais serão acordadas.

## **ANEXOS JOGOS DE MESA E ELETRÔNICOS**

### **DOMINÓ - REGULAMENTO ESPECÍFICO**

Art.1- Os jogos nos grupos serão disputados em duplas (independentemente de gênero), em melhor de três partidas, sendo que, em cada grupo, todos jogam contra todos. A melhor equipe de cada grupo estará classificada para a final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.

Art.2- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Sorteio.

Art. 3- As regras locais serão acordadas entre os participantes antes da primeira partida.

## TRUCO - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- Apenas duas duplas por equipe.

Formas de eliminações: o campeonato será dividido em chaves “ A e B ” .

O Campeonato será realizado em partidas de melhores de três rodadas .

Melhor de três , caso uma dupla faça 2 pontos a 0 , ela já está classificada para próxima fase.

É de extrema importância alguém da dupla ter o marcador do truco baixado em seu smartphone

Art.2- É jogado com 4 jogadores, formando 2 duplas;

A partida de truco é chamada de queda, disputada em melhor de 3 jogos, divididas por mãos;

Quem fizer 12 pontos vence um jogo;

Cada mão começa valendo 1 ponto;

A mão é dividida em melhor de três rodadas;

Manilhas são variáveis a cada mão, a carta logo acima da Vira.

A ordem dos naipes das manilhas é fixa: Paus, Copas, Espadas, Ouros;

A sequência das cartas é: 3 > 2 > 1 > 12 > 11 > 10 > 7 > 6 > 5 > 4 .

Mão de onze é quando uma das duplas atinge 11 pontos. Os jogadores podem olhar as cartas um do outro antes de jogar.

É possível disputar a mão de ferro quando empata em 11 a 11. Nesse caso, todos os jogadores disputam a mão às cegas.

Pedir truco aumenta o valor da mão para três pontos.

Os aumentos seguintes ao truco são: seis, nove, doze e queda.

Se acontecer de a primeira rodada empachar, e na segunda rodada algum dos jogadores pedir truco, é obrigatório matar a carta.

Não será permitido virar o 4 de ouro.

não poderá trocar sequência, caso aconteça a equipe perderá 1 ponto

Se virar a manilha antes de todos os jogadores estiverem com 3 cartas na mão, voltará o carteadado.

se estiver na mão de 11 e alguém da dupla pedir truço perdera a rodada inteira

caso estiver empatado 11 a 11 será feita a rodada às cegas, apenas com uma manilha, e a manilha será mostrada após a primeira rodada

## GENERAL - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- Os jogos nos grupos serão disputados em duplas (independentemente de gênero), em melhor de três (3) partidas. Será permitido que um jogador marque na linha do outro, ou seja, não haverá linhas separadas, assim cada dupla marcará duas vezes no um, duas no dois e assim por diante. Em cada grupo, todos jogam contra todos. A melhor equipe de cada grupo estará classificada para a final. Serão premiados o primeiro e segundo colocados.

Art.2- Para decidir as melhores equipes em cada grupo, serão considerados os seguintes critérios de classificação, nesta ordem:

- I. Maior número de vitórias;
- II. Resultado do confronto direto;
- III. Sorteio.



## XADREZ - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- Será individual sendo permitido 3 por equipe, respeitando as regras internacionais do xadrez e com tempo de 10 minutos cada lado com uso de relógios. A forma de disputa será divulgada em documento específico.

## UNO - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- Será jogado individualmente, sendo 1 participante por equipe. As regras locais serão acordadas entre os participantes antes da primeira partida.

## CACHETA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- Todos iniciam com 10 pontos de vida, quem ganhar a rodada não perde ponto, já os outros jogadores perdem 2, pode correr da rodada os únicos que ficam são o batedor e o mão

## CANASTRA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- O “mão” compra uma carta do monte, verifica quais as combinações que pode fazer com essa carta e joga fora uma que não lhe interessa. Essa carta começa a lixeira. Após jogar fora, jogará o segundo jogador à esquerda do primeiro e assim por diante, até que alguém termine a partida.

## *POKEMON GO - REGULAMENTO ESPECÍFICO*

Art. 1- As batalhas serão no modo “PvP (“Player versus Player”) no modo “Grande Liga” (PC Máximo por Pokémon 1500). Interessados podem procurar o professor Ivan Furmann para maiores detalhes e/ou dúvidas.

## **GARTIC - REGULAMENTO ESPECÍFICO**

Art.1- Será jogado individualmente, as regras serão definidas no local do jogo.

## *CLASH ROYALE* - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art.1- Será jogado individualmente, as regras serão definidas no local do jogo.

## FIFA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1- Os jogos serão realizados com tempo de 10 minutos no Console “Play 4”, no modo Grupo + Mata-Mata. As demais regras serão especificadas no início da competição, mas incluem a possibilidade de livre escolha entre Seleções e Times por parte do competidor, bem como as configurações de fábrica para os jogos (câmera, nível dificuldade, etc.).

Art. 2 - Serão permitidos 2 alunos por equipe, sendo 1 o titular e 1 reserva caso seja necessário.



## QUEIMADA MISTA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1º- Os dois times se posicionam num campo dividido por uma linha central. Esta não pode ser ultrapassada e caso isto ocorra, o jogador infrator terá que ir para a área do queimado.

Art. 2º. O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los". Por sua parte, os adversários tentam se espalhar no campo ou ir ao fundo do mesmo, para não serem atingidos pela bola.

Art 3º - Os jogadores são "queimados" nos seguintes casos:

I - quando a bola atinge qualquer parte do corpo ou

II - quando pegam a bola, mas a deixam cair;

Art. 4º. Os jogadores "queimados" devem ir para uma área específica, atrás do campo do time adversário. Em alguns lugares no Brasil, esta é chamada de "prisão", "céu", "cemitério", "castigo", "base".

Art. 5º. Se a bola não atinge ninguém e apenas quica no campo adversário, o jogador pode pegá-la sem o risco de estar "queimado".

Art. 6º - Vence o time que conseguir "queimar" mais jogadores do outro time durante a partida, que terá duração máxima de 10 minutos.

§1º - Em caso de empate, a partida seguirá até que um jogador seja "queimado", sendo vencedora a equipe que conseguiu "queimar" este jogador.

## ***Modalidade cancelada pela Comissão Organizadora***

### **~~PEBOLIM – REGULAMENTO ESPECÍFICO~~**

~~Art. 1º – Vence a dupla que marcar 10 gols primeiro. Decide-se no par ou ímpar quem sai com a bola ou escolhe o lado da mesa. A partida é iniciada colocando-se a mão no boneco central da barra de meio campo e assegurando que o time oposto está pronto para jogar.~~

## VÔLEI DE MESA - REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 1º- A bola deve ser lançada em direção ao lado oposto da mesa. O saque será considerado válido somente quando a bola bater na mesa e o outro competidor conseguir pegar, se cair dentro da área de saque designada, no lado oposto da mesa, batendo apenas uma vez. Não é permitido pular para efetuar o saque.