



JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023



REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art.1° - Os **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023** têm o objetivo de fomentar a prática esportiva como direito social básico, imprescindível para formação do/a educando/a; ampliar o acesso dos/as estudantes à prática esportiva; e revelar talentos que possam representar o Campus Caruaru em competições esportivas.

Art.2° - Este regulamento, com base nas Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para orientar o desenvolvimento e realização dos Jogos e suas cerimônias de forma harmônica e disciplinada.

DA ORGANIZAÇÃO

Art.3° - Os **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023** são promovidos pelas turmas do 7° período dos Cursos Integrados em Edificações, Mecatrônica e Segurança do Trabalho sob supervisão da docente Vilma Canazart.

Art.4° - Constituem poderes nos **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023** as seguintes comissões:

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA
COMISSÃO DE ARBITRAGEM / REGULAMENTO
COMISSÃO DE LOGÍSTICA
COMISSÃO DE SOLENIDADE / SECRETARIA
COMISSÃO DE MARKETING / PUBLICIDADE
COMISSÃO DE SAÚDE / PRIMEIROS SOCORROS

Art.5° - As comissões, dentro de suas atribuições, serão responsáveis por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento:

I - Compete à Comissão Central Organizadora:

- Organizar, supervisionar e dirigir os Jogos;
- Elaborar o Regulamento Geral;
- Coordenar os trabalhos das demais comissões;
- Dar continuidade à discussão para o fortalecimento e manutenção anual da realização dos Jogos.

II - Compete à Comissão de Arbitragem / Regulamento:

- Elaborar e enviar à Comissão Central Organizadora o Regulamento Específico das Modalidades;
- Planejar e realizar o Congresso Técnico com atletas e representantes das equipes inscritas nos Jogos;
- Auxiliar na elaboração do cronograma geral dos Jogos junto à Comissão Central Organizadora, Comissão de Logística e Comissão de Solenidade;
- Elaborar relatório final com resultados de todas as competições dando ampla divulgação em parceria com a Comissão de Publicidade e Marketing.

III - Compete à Comissão de Logística:

- Elaborar o planejamento para a infraestrutura necessária às competições, supervisionando e colaborando com as Comissões de Arbitragem/Regulamento e Solenidade, encaminhando informações à Comissão Central Organizadora;
- Coordenar as equipes necessárias para o bom andamento do evento (montagem e desmontagem da estrutura esportiva, disponibilidade de materiais para competições, limpeza, entrada e saída dos competidores e espectadores);
- Elaborar relatório final contendo as dificuldades, problemas enfrentados para e durante a realização.

IV - Compete à Comissão de Solenidade/ Secretaria:

- Manter contato com a Comissão de Arbitragem/Regulamento para elaborar os procedimentos de inscrição com as informações necessárias ao correto controle de inscritos nos Jogos;
- Supervisionar o respeito às regras de inscrição e reportar-se à Comissão Central Organizadora com informações acerca do andamento das inscrições;
- Elaborar roteiro e fazer cumprir as solenidades de abertura e premiação dos Jogos.

V - Compete à Comissão Arbitragem/Regulamento:

- Elaborar planejamento de arbitragem no que concerne à distribuição de recursos humanos em cada modalidade, revezamento de pessoal entre competições e equipamentos para execução das atividades de arbitragem;
- Elaborar os regulamentos específicos de todas as modalidades e provas;
- Elaborar e fazer constar no regulamento as sanções disciplinares para os/as estudantes que participarão dos Jogos e, porventura, desrespeitem as regras esportivas;
- Fazer cumprir as regras e sanções estabelecidas no Regulamento Geral, julgando através de comissão interna com três membros dentre os componentes da Comissão Central Organizadora e Comissão de Arbitragem qualquer intercorrência durante os Jogos.

VI - Compete à Comissão de Publicidade e Marketing:

- Elaborar o planejamento de divulgação dos Jogos na comunidade do Campus (estudantes, pais e servidores);
- Elaborar e executar ações de divulgação dos Jogos em redes sociais;
- Elaborar e executar as ações de registro de imagens e vídeos dos Jogos;
- Dar ampla divulgação dos resultados de cada competição em parceria com a Comissão de Arbitragem/Regulamento;
- Encaminhar informações à Comissão Central Organizadora.

VII - Compete à Comissão de Saúde / Primeiros Socorros:

- Elaborar planejamento de recursos materiais necessários aos atendimentos de primeiros socorros durante os Jogos.
- Elaborar roteiro de deslocamento para atendimento médico em casos de maior complexidade.
- Elaborar protocolo de cuidados individuais e coletivos considerando as orientações institucionais no combate à pandemia de COVID-19;
- Elaborar relatório final contendo as ocorrências e medidas tomadas e entregar a Comissão Geral Organizadora.

DOS/AS PARTICIPANTES

Art.6° - Terá direito a inscrição nos **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023** todo/a estudante devidamente matriculado/a no INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO - CAMPUS CARUARU nas modalidades de ensino Integrado, Subsequente ou Formação Superior.

§1°- Cada estudante poderá inscrever-se em até **6 modalidades ao todo.**

§2°- Cada estudante pode inscrever-se em, no máximo, **3 modalidades coletivas.**

§3°- Nas modalidades individuais, o/a estudante poderá inscrever-se no quantitativo restante, em relação às seis modalidades que compõem o todo, a depender do número de modalidades coletivas em que o/a mesmo/a inscreveu-se. Exemplo: o/a estudante inscreveu-se em 2 modalidades coletivas, as outras 4 modalidades podem ser individuais.

§4°- As inscrições ocorrerão por meio de um site que será divulgado.

§5°- Para modalidades coletivas, deverá ser definido um capitão e um nome da equipe para que apenas ele inscreva toda a equipe, utilizando a matrícula de cada integrante. Os demais membros da equipe deverão inscrever-se também na modalidade coletiva, porém sem adicionar as matrículas dos demais integrantes, uma vez que o capitão já terá feito.

§6°- Nas modalidades que ocorrerem no mesmo dia e horário, o/a estudante inscrito/a em mais de uma modalidade será exclusivamente responsável pelo comparecimento ou ausência nas devidas competições.

§7°- Os/as estudantes inscritos/as serão distribuídos/as para efeito de formação de equipes e contagem no quadro de medalhas conforme os cursos oferecidos pelo INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO - CAMPUS CARUARU:

CURSO INTEGRADO EM EDIFICAÇÕES

CURSO INTEGRADO EM MECATRÔNICA

CURSO INTEGRADO EM SEGURANÇA DO TRABALHO

CURSO SUBSEQUENTE EM EDIFICAÇÕES

CURSO SUBSEQUENTE EM MECATRÔNICA

CURSO SUBSEQUENTE EM SEGURANÇA DO TRABALHO

CURSO SUPERIOR EM ENGENHARIA MECÂNICA

§8º- Nas competições coletivas, as equipes masculinas deverão ser formadas obrigatoriamente por estudantes do mesmo curso e com componentes de períodos diferentes (no mínimo, um estudante de período diferente). Exceções a essa regra são as modalidades dominó e voleibol de areia, bem como, a competição em dupla de Tênis de Mesa que permitirá a montagem de equipe com estudantes do mesmo período, respeitando critério de mesmo curso.

§9º- Nas competições coletivas, as equipes femininas terão liberdade de curso e período para sua organização.

§10º- Para fins de contagem no quadro de medalhas, nas modalidades coletivas femininas serão consideradas apenas as medalhas conquistadas por equipes formadas por estudantes do mesmo curso.

DOS CAMPEONATOS

INDIVIDUAL	COLETIVO
ATLETISMO	FUTEBOL DE AREIA
XADREZ	VÔLEI DE PRAIA 4x4
TÊNIS DE MESA	QUEIMADA
DOMINÓ	VÔLEI DE PRAIA 2x2
JUST DANCE	TÊNIS DE MESA EM DUPLA
FIFA 23	

Art.7º - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras previstas neste Regulamento Geral e no Regulamento Específico de Modalidades (ANEXO I).

§1º - Fica estabelecido o número máximo de equipes em cada modalidade como 16.

§2º - Para estudantes da modalidade **SUBSEQUENTE** fica definido como o número de equipes por modalidade sendo o de 1 equipe por modalidade. Podendo assim, estudantes de diferentes cursos da modalidade subsequente juntarem-se para formar uma equipe.

Art.8º - A forma de disputa das modalidades individuais e coletivas será prioritariamente por eliminatória simples.

§1º - Esta forma de disputa não se aplica ao Atletismo e Xadrez que utilizarão o formato classificatório.

§2º - Todas as chaves das eliminatórias serão formadas através de sorteio em Congresso Técnico com representantes de todas as equipes e com transmissão ao vivo pelas redes sociais dos Jogos.

§3º - Nas modalidades coletivas, caso tenham apenas três equipes inscritas, a

competição será no formato de grupo único respeitando os critérios de desempate específico de cada modalidade (ANEXO I).

§4º - Caso não existam ao menos 3 atletas ou equipes em determinada modalidade, não serão realizadas competições, tampouco será declarado um(a) vencedor(a).

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art.9º - A Comissão Organizadora NÃO se responsabilizará pela alimentação, pertences e uniformes dos(as) estudantes/atletas durante o período dos Jogos, sendo responsabilidade única das equipes e estudantes/atletas inscritos(as).

Art.10º - A equipe ou atleta (nas modalidades individuais) que não se apresentar para uma competição no horário determinado pela tabela oficial, em qualquer modalidade/prova, será considerada perdedora por W.O.

Parágrafo Único – A tolerância de horário para ser aplicado o W.O é de 10 minutos após o horário determinado pela tabela.

Art.11 - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada mediante documento formal, em formulário específico, lavrado pelo professor de Educação Física, junto à secretaria e encaminhada para a Comissão Disciplinar.

§1º - O/a estudante/atleta ou equipe terá o prazo de 30 minutos para registrar o seu protesto junto à Comissão Disciplinar, ratificando e substanciando a sua ação, por escrito, cabendo-lhe o ônus da prova.

§2º - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos após o prazo máximo estipulado.

§3º - Em caso de discordância com resultado da partida, por erro humano ou injustiça aparente, contatar de imediato um representante da comissão de regulamento, para que a queixa seja discutida e possivelmente corrigida com todos os responsáveis da partida disputada.

Art.12 - As equipes e os/as estudantes/atletas participantes dos **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023** deverão conhecer este Regulamento Geral, o Regulamento Específico de Modalidades e o Código Disciplinar, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais, não sendo permitida a recusa de qualquer autoridade escalada para dirigir as competições.

Art. 13 - As medalhas serão entregues **imediatamente** após as finais de cada modalidade e prova.

Art.14 - A Comissão Central Organizadora expedirá outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art.15 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Central Organizadora.

DAS PENALIDADES

Art.16 - Um/a estudante/atleta expulso/a (ou punição correspondente) será punido/a conforme as regras oficiais de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme o julgamento da Comissão Central e da Comissão de Arbitragem dos **JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023**. As punições se estendem para todas as modalidades dos Jogos.

§1º - As diretrizes utilizadas pela Comissão de Arbitragem para fins de deliberação são: Regulamento Geral e Específico de Modalidades (ANEXO I). Código Disciplinar (ANEXO II).

§2º - O registro de penalidade ou cumprimento de penalidade deverá ser realizado em formulário próprio, anexado ao relatório final de cada etapa de cada modalidade. Esse relatório deve ser entregue logo após cada evento e encaminhado à Comissão de Arbitragem da etapa seguinte para que esta faça o controle e garanta o cumprimento do regulamento.

Art.17 - Não serão aceitos nenhum tipo de **PRECONCEITO** em nenhum momento durante o torneio, independente de estarem jogando ou não, sendo esse/a jogador/a punido/a de acordo com a decisão da comissão geral.

Anexo I - CÓDIGO DISCIPLINAR

DA ARBITRAGEM

Art.1º - Os/as árbitros/as e auxiliares deverão seguir o Regulamento Geral e Específico elaborado pela Comissão Organizadora e de Arbitragem/Regulamento.

Parágrafo Único – Os/as árbitros/as e auxiliares serão indicados pela Comissão de Arbitragem, podendo haver rodízios entre os jogos. Os/as árbitros/as serão apresentados antes dos jogos para todos os/as estudantes/atletas ficarem devidamente informados.

Art.2º - Cabe aos/às árbitros/as e auxiliares a responsabilidade de manter o bom andamento das partidas e tomarem as decisões cabíveis diante das situações decorrentes em cada modalidade.

Parágrafo Único - A cada final de partida o/a árbitro/a deverá apresentar um relatório para Comissão Disciplinar e quaisquer anormalidades relatadas deverão ser passadas para Comissão Central Organizadora.

DA TORCIDA

Art.1º - Os locais de provas, atividades das competições e participantes deverão ser respeitados por todas as torcidas, assim como os/as organizadores/as do evento. Caso as denúncias sejam apuradas pela arbitragem, os/as infratores/as poderão ser punidos segundo a Organização Acadêmica.

Parágrafo Único - As torcidas poderão usar bandeiras e instrumentos musicais nas imediações das provas, contanto que respeitem as normas do Campus.

JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023

REGULAMENTO ESPECÍFICO

XADREZ

Art.1° - A competição de Xadrez dos JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023 será regida de acordo as regras oficiais da International Chess Federation (FIDE) e adaptações necessárias realizadas pela Comissão Organizadora composta pelas turmas do 7° período dos Cursos Integrados em Edificações, Mecatrônica e Segurança do Trabalho.

Art. 2° - A competição ocorrerá no modo Round Robin, com rodadas de 10 minutos para cada jogador/a.

Parágrafo único - o número de rodadas varia de acordo com o número de competidores.

Art.3° - É permitido um atraso de 10 minutos após o início da rodada a contar pela autorização do/a árbitro/a. Caso /ao jogador/a esteja ausente, perderá a partida por W. O.

Art.4° - Em caso de uma irregularidade, 2 minutos serão acrescidos ao/a que sofreu afalta, com a segunda irregularidade sendo causa de término de partida e vitória do/a oponente.

Art.5° - O critério de desempate é Armaggedon, 10 minutos para as brancas e 8 minutos para pretas, empate dando vitória às pretas.

Art.6° - As competições da modalidade serão realizadas na Área de Convivência do Campus.

Art.7° - Os casos especiais neste regulamento serão resolvidos em princípio pela Comissão de Arbitragem, a partir das regras da modalidade e do Regulamento Geral.

DOMINÓ

Art.1° - Esta modalidade é aberta para estudantes/atletas do campus inscritos/as em duplas com composição independente do naipe, podendo ser mista ou não.

Art.2° - Cada curso poderá inscrever até 05 (cinco) duplas para a competição independente do naipe.

§1° - Considerando a cota por curso, o número máximo será de 24 duplas.

§2° - Em caso de extrapolação do número máximo de duplas, será considerada a ordem de realização da inscrição.

Art.3° - O formato de disputa será de eliminatória simples.

Art.4°- As duplas disputarão partidas de 06 (seis) pontos no sistema melhor de 03 (três), ou seja, a primeira dupla a vencer duas partidas será a vencedora do confronto.

§1° - Entretanto, a partir das semifinais, a disputa ocorrerá em partidas de 06 (seis) pontos no sistema melhor de 05 (cinco), ou seja, a primeira dupla a vencer três partidas será a vencedora do confronto.

§2° - Para vencer uma partida, a dupla deve conseguir 06 pontos e a pontuação será de acordo com as pontuações abaixo:

Formas de Finalizar

TRADICIONAL - 01 ponto

CARROÇA - 02 pontos

“LÁ E LÔ” - 03 pontos

CRUZADA (CARROÇA+LÁ E LÔ) - 04 pontos

Art.5° - Cada jogador/a terá 07 (sete) peças.

Art.6° - Os/as jogadores/as deverão se revezar no embaralhamento das peças e, após isso, cada jogador/a pegará suas 07 (sete) peças. Quem tirar a maior carroça sairá jogando e, por fim, a partida seguirá normalmente no sentido horário.

§1° - Após a conclusão de uma jogada, isto é, quando a peça toca a mesa de jogo, a mesma não poderá ser modificada.

§2° - Na sua vez de jogar, caso o/a jogador/a não tenha a peça que o jogo pede, ele deve pular a vez.

§3° - Não será permitido que o/a jogador/a finja que não tenha alguma peça. Ele/a tem que jogá-la. Caso ele/a não siga essa regra, a dupla poderá ser desclassificada da competição.

§4° - Quando um/a atleta fecha o jogo, ele/a não poderá abri-lo para permitir continuidade da partida. A partida será decidida em contagem de pontos, ou seja, o/a participante que tiver o menor número de pontos será o vencedor, junto à sua dupla. Em caso de empate na pontuação, a partida deverá ser jogada novamente.

§5° - Quando uma dupla ganhar a partida, será essa dupla que deve iniciar a próxima. O/a jogador/a que tiver maior carroça da dupla iniciará a próxima partida.

Art.7° - Será tolerado um atraso de até 05 (cinco) minutos para o/a jogador/a/dupla a contar da autorização pelos/as árbitros/as do início da rodada. Caso não compareça no prazo previsto, a dupla perderá por W.O.

Art.8° - As competições da modalidade serão realizadas na Área de Convivência do Campus.

Art.9° - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras aqui estabelecidas e as determinações do Regulamento Geral.

JOGOS ELETRÔNICOS - JUST DANCE

Art.1° - Esta modalidade é aberta para estudantes/atletas do campus inscritos/as independente do naipe (feminino ou masculino).

Art.2° - O nível de dificuldade será padrão do jogo com músicas escolhidas aleatoriamente, dentre as músicas disponíveis no Just Dance.

Art.3° - A pontuação de desempenho dos/as participantes é feita eletronicamente pelo sistema do Just Dance do Xbox 360. Não há qualquer juízo de valor ou pontuação dada por espectadores/as ou por integrantes da organização.

Art.4° - Uso de nome ou imagem:

§1° - O equipamento Kinect irá tirar uma fotografia do/a jogador/a no ato da disputa para fins únicos de identificação.

Art.5° - Comportamento dos/as competidores/as:

§1° - Sob nenhuma circunstância serão tolerados comportamentos antidesportivos, gozações, ou quaisquer tipos de provocações ou tentativas de desqualificar qualquer competidor/a ou pessoa presente. Atitudes desse gênero resultará em penalidades, podendo ser: advertência, suspensão de partidas ou desclassificação do/a competidor/a.

Art.6° - Chaveamento e Classificatórias da competição:

§1° - O número de rodadas e as configurações das mesmas quanto ao número de competidores/as por música será definido pela quantidade de competidores/as inscritos/as;

§2° - O campeonato acontecerá em disputas de 2 ou 3 competidores/as com a música sendo escolhida de maneira aleatória pelo/a organizador/a do campeonato;

§3° - O formato da competição será de eliminatória simples, com os/as competidores/as menos pontuados de cada rodada sendo eliminados/as e os demais avançando para a seguinte rodada, até que o contingente de competidores/as seja reduzido para que haja disputa de terceiro lugar e final, esta que ocorrerá no sistema melhor de 03(três), ou seja, o/a competidor/a que vencer duas partidas será o/a vencedor/a da competição;

§4° - A disputa final no sistema melhor de 03 (três) será realizada na dificuldade difícil do jogo;

§5° - Em caso de empate na primeira disputa, o/a organizador/a selecionará uma nova música para o desempate e definição do classificado.

Art.7° - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras aqui estabelecidas e as determinações do Regulamento Geral.

TÊNIS DE MESA

Art.1º- A competição de Tênis de Mesa dos JOGOS INTERCURSOS CAMPUS CARUARU 2023 será regida de acordo as regras oficiais da International Table Tennis Federation (ITTF) e adaptações necessárias realizadas pela Comissão Organizadora composta pelas turmas do 7º período dos Cursos Integrados em Edificações, Mecatrônica e Segurança do Trabalho.

Art.2º- Esta modalidade é aberta para estudantes/atletas inscritos nos naipes masculino e feminino no **torneio individual e em duplas** masculinas e femininas.

Art.3º- Cada curso poderá inscrever **até 5 alunos para o torneio individual em cada naipe e 3 duplas em cada naipe para o torneio em dupla.**

§1º- Considerando a cota por curso, o número máximo de inscritos por naipe será de 32 estudantes/atletas no torneio individual e 16 duplas no torneio de duplas.

§2º- Em caso de extrapolação do número máximo de inscritos será considerada a ordem de realização da inscrição.

Art.4º- Nas partidas individuais, serão disputadas em melhor de 3 sets de 11 pontos, com dois serviços consecutivos para cada jogador. Em caso de empate em 10 pontos, serão disputadas sucessivas jogadas até que um dos competidores alcance diferença de dois pontos, no formato de serviços alternados entre competidores.

Parágrafo Único - O formato de disputa será de eliminatória simples.

Art.5º- Os/as estudantes/atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência mínima de 10 minutos do horário do seu jogo, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas, não sendo permitido o uso de camiseta branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em disputa).

Art.6º- As competições da modalidade serão realizadas na Área de Convivência do Campus.

Art.7º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e as determinações do Regulamento Geral.

FIFA23 - Estilo Mundial de Clubes

Art.1º - O FIFA 23 é uma modalidade oferecida para o **Jogos Intercursos Campus Caruaru 2023**, que terá as regras baseadas de acordo com a FIFA e-World Cup, e sendo feitas algumas adaptações pelos estudantes do 7º período do Integrado.

Art.2º -Esta modalidade é aberta apenas para estudantes/jogadores/as que se inscreverem e será realizada no formato individual.

§1º - Todos/as os/as estudantes poderão se inscrever, independente do naipe.

§2º - Irá acontecer na sala de Práticas corporais (D1).

Art.3° - O torneio será realizado em um Xbox One S.

Art.4° - O número máximo de inscritos será de 32 jogadores/as.

§1° - Serão, no máximo, 08 estudantes/jogadores/as de cada curso (edificações, mecatrônica, segurança de trabalho e engenharia mecânica).

§2° - Se caso não forem preenchidos os 08 alunos de algum curso, as vagas disponíveis serão preenchidas com os/as estudantes que ainda não foram relacionados/as, independente do curso, e, de acordo com a ordem de inscrição.

§3° - Se caso houver excesso de inscrições por curso, só serão aceitos os/as 08 primeiros/as inscritos/as, sendo os/as demais inscritos/as ficando na lista de espera, para possível classificação de acordo com o inciso 2° do presente artigo.

Art.5° - A competição terá característica eliminatória simples (Mundial de Clubes).

Art.6° - Os/as estudantes/jogadores/as deverão estar no local de competição 10 minutos antes do início da competição para eventuais instruções, caso contrário, não serão repetidas as instruções.

Art.7° - As partidas irão durar 08 minutos, sendo 04 minutos a cada tempo.

§1° - Os/as jogadores/as terão 02 minutos antes do início da partida, e 01 minuto durante o intervalo para fazer modificações em seu time.

§2° - Caso o/a jogador/a extrapole esse tempo, ele/a será avisado/a de sua possível eliminação se caso permanecer, e após o aviso será dado apenas 05 segundos para o/a jogador/a terminar de organizar. Caso o/a jogador/a ainda permaneça após os 05 segundos de aviso, este/a jogador/a será eliminado/a automaticamente da competição.

§3° - O/a jogador/a só poderá fazer modificações durante o jogo se ele/a estiver com a posse de bola, tendo 01 minuto para fazer essas modificações no seu time.

§4° - Caso o/a jogador/a pare o jogo para fazer modificações sem a posse de bola, ele/a será avisado de sua possível eliminação, e será proibido de disputar a bola com o/a jogador/a adversário/a durante 05 segundos e será avisado quando passar esse tempo. Se ocorrer a disputa de bola durante os 05 segundos após a continuação da partida, o/a jogador/a estará automaticamente eliminado/a da competição.

§5° - Se o/a jogador/a parar novamente o jogo sem a posse de bola para fazer modificações, mesmo já tendo sido avisado/a sobre sua possível eliminação por este ato, o/a jogador/a está automaticamente eliminado da competição.

Art.8° - As disputas serão definidas através de sorteio, e só serão sorteados os alunos que conseguiram se inscrever.

§1° - Caso não haja 32 inscritos, todas as vagas serão sorteadas de acordo com item 7, só que a última vaga estará em aberto. Os/as jogadores/as que forem sorteados primeiro irão disputar a partir da fase que for posto o início, só que no sorteio do último jogo da fase só será divulgado apenas o nome do/a primeiro/a jogador/a, e a outra vaga será disputada como um sub-torneio, onde os/as jogadores/as que forem sorteados/as para essa fase irão disputar pela última vaga que está sobrando,

também com o método eliminação.

§2º - Nesse quesito, as disputas também serão sorteadas, e ocorrendo como um sub-torneio, mas para a disputa na última vaga disponível.

§3º - Ao fim dessa disputa, o/a jogador/a que conseguir a última vaga irá completar a fase.

Art.9º - A escolha dos times será sorteada para cada jogador/a baseado na última edição UEFA Champions League.

§1º - Os times serão sorteados após os sorteios dos jogos, e vão ser distribuídos do primeiro ao último, então o primeiro time sorteado irá para o/a primeiro/a jogadora da fase eliminatória, o segundo para o segundo, e assim sucessivamente até o último.

Art.10º - O/a jogador/a que tentar atrapalhar fisicamente o/a seu/sua competidor/a, e que venha este a perder a bola, o/a jogador/a que realizou a ação, mesmo sendo amigo/a do competidor/a, será obrigado/a a ceder a posse de bola para o/a adversário/a e estará proibido de disputar a bola por 05 segundos, além de ser avisado/a de eliminação se realizar o ato novamente.

§1º - Caso o/a jogador/a que realizou o ato não obedeça as regras no item anterior, será avisado de sua eliminação, a partir do momento que tiver a posse, será avisado/a de sua possível eliminação se persistir, e terá 05 segundos para cumprir as regras após o aviso. Se o/a jogador/a persistir durante o prazo relatado, ele/a estará automaticamente eliminado.

Art.11º - Não serão aceitos nenhum tipo de lutas físicas, nem durante nem após a partida, sendo eliminado/a os/as dois/duas jogadores/as, independente de quem ganhou, e podendo ser o caso levado à comissão geral.

Art.12º - Podem ser eliminados/as:

- a. Jogadores/as que perderem qualquer partida.
- b. Jogadores/as que não respeitarem as regras do inciso 2º e inciso 4º do Art.7º.
- c. Jogadores/as que não respeitarem as regras do item 10 deste regulamento.
- d. Jogadores/as que realizarem os atos citados no item 11 (agressão física).

Art.13º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras aqui estabelecidas e as determinações do Regulamento Geral.

QUEIMADA

Art.1º - A Competição de Queimada dos Jogos Intercursos obedecerá às regras específicas deste Regulamento que foi construído e adaptado pelas turmas do 7º período dos cursos integrados em Edificações, Mecatrônica e Segurança do Trabalho.

Art. 2º - Duração da Partida

§1º - A partida terá duração de 10 (dez) minutos, cada equipe terá direito de pedir um tempo de 3 (três) minutos.

§2º - A partida se inicia e encerra-se com o apito do árbitro.

§3º - O cronômetro será parado quando o/a árbitro/a solicitar.

§4º - Será vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadores/as em quadra.

§5º - Em caso de empate no final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos. Persistindo o empate, será feita a decisão na sorte, com uma moeda.

Art. 3º – Os/as Jogadores/as

§1º - A equipe será constituída por 10 (dez) jogadores/as.

§2º - A equipe poderá dar início à partida com o mínimo de 08 (oito) atletas. Neste caso, significará a perda de 01 (ponto) por atleta ausente.

Art. 4º – Situações de Queimada

§1º - O/a atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.

§2º - Será considerada queimado/a o/a jogador/a que for atingida em qualquer parte do corpo (exceto cabeça) pela bola e esta venha a cair no chão.

§3º - Será considerada queimada a jogadora que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.

§4º - Se o/a atleta segurar a bola e cair com ela dominada não será considerada queimada, mesmo que a bola toque o chão.

§5º - Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (duas) ou mais jogadores/as da mesma equipe e depois cair no chão, o/a último/a a ser tocado/a pela bola estará queimado/a.

§6º - Se a bola tocar simultaneamente o chão e o/a jogador/a, este/a não será considerado/a queimado/a.

§7º - Se a bola tocar em um/a jogador/a e antes de tocar o chão for segurada por um/a companheiro/a de equipe ou tocada por qualquer jogador/a da equipe adversária, não será considerada queimado/a.

§8º - O/a atleta queimado/a irá para a zona morta e poderá queimar os/as adversários/as, mas não terá direito de voltar à quadra.

§9º - Se um/a atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimado/a.

§10º - Um/a atleta 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 o/a mesmo/a advertido/a. Persistindo em sair da quadra por 3 vezes, o/a mesmo/a será considerado/a queimado/a.

Art. 5º – Arremesso

§1º - Todos/as os/as jogadores/as poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que os/as mesmos/as não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.

§2º - Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da outra equipe.

§3º - O/a jogador/a que segurar a bola terá as opções de realizar o arremesso, ou passar para um/a companheiro/a de equipe, tendo um limite de 3 (três) passes.

§4º - O/a jogador/a 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.

Art. 6º – Inícios do Jogo

§1º - O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.

§2º - Antes da prorrogação, quando necessária, haverá um novo sorteio.

Art. 7º – Das Penalidades:

§1º - O/a jogador/a que cometer atos de indisciplina será advertido/a com cartão amarelo e este/a deverá se dirigir a zona morta, sendo considerado/a queimado/a. Caso este/a já esteja queimado/a, outro/a jogador/a de sua equipe deverá se dirigir a zona morta e será considerado/a queimado/a.

§2º - Em caso de reincidência, o/a jogador/a receberá o cartão vermelho sendo expulso/a da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida. Se a punição ocorrer no primeiro tempo, a equipe perderá dois pontos ao final da partida. Caso a expulsão aconteça no segundo tempo, a equipe perderá um ponto ao final da partida.

§3º - De acordo com o ato disciplinar do/a jogador/, o/a árbitro/a poderá expulsá-lo/a, sem a necessidade da advertência.

Art. 8º - Arbitragem:

§1º - A equipe de arbitragem será composta por 02 (dois/duas) árbitros/as.

Art. 9º – Observações Gerais:

§1º - A contagem de pontos será feita pelo número de jogadores/as colocados na zona morta ao término do jogo.

§2º - Apenas o/a capitão/ã da equipe poderá se dirigir ao árbitro.

Art.10 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras aqui estabelecidas e as determinações do Regulamento Geral.

ATLETISMO

Art.1° - A competição de Atletismo dos Jogos Intercursos Campus Caruaru2023 será regida de acordo as regras oficiais da International Amateur Athletic Federation (IAAF) e adaptações necessárias realizadas pela Comissão Organizadora composta pelas turmas do 7° período dos Cursos Integrados em Mecatrônica, Edificações e Segurança do Trabalho.

Art.2° - Esta modalidade será aberta para estudantes/atletas inscritos/as, **sendo dividida nos naipes masculino e feminino, sendo disputadas as provas de:**

- **Corridas rasas**
- **Corrida de revezamento**
- **Arremesso de peso**
- **Salto em distância**
- **Salto em altura**

Art.3° - **Nas corrida rasas** teremos as provas de 50 e 100 metros.

Art.4° - Nas corridas rasas poderão se inscrever até 06 estudantes de cada curso e naipe por prova.

Art.5° - Nas corridas de revezamento poderão se inscrever até 2 equipes, com até 4 integrantes, por curso, não se limitando a um mesmo período.

Art.6° - Desclassificado o/a atleta que:

- a) Não cumprir rigorosamente o percurso;
- b) Dificultar a ação de outros/as concorrentes;
- c) Apresentar durante a corrida conduta antidesportiva;
- d) Não estar de acordo com as regras internacionais do IAAF e CBAAt.

Art.7° - **Para as provas de arremesso de peso** poderão se inscrever até 06 estudantes de cada curso e cada naipe.

Art.8° - Nas provas de arremesso de peso serão realizadas 03 tentativas de arremesso, lembrando que o peso será de 7,26kg para o naipe masculino e 4 kg para o naipe feminino.

Art.9° - Regras da prova de arremesso de peso:

§1° - A área disponível para a movimentação do atleta é uma circunferência de 2,1 metros de diâmetro.

§2° - O/a atleta não poderá deixar o peso cair durante a realização dos movimentos.

§3° - Os arremessos deverão ser realizados utilizando apenas os dedos e a região calosa da mão, de modo que não haja contato entre o peso e a palma do atleta.

§4° - O/a atleta deverá entrar e sair pela parte de trás da circunferência.

§5° - O/a atleta deverá posicionar o peso entre o ombro e o pescoço antes de realizar

o arremesso, classificando a posição inicial do arremesso.

Art.10 - Caso qualquer uma das regras seja descumprida, o/a atleta não terá seu arremesso validado.

Art.11 - **A prova de salto em distância** será aberta para estudantes/atletas inscritos/as nos naipes masculino e feminino.

Art.12 – Para a prova de salto em distância poderão se inscrever até 04 estudantes de cada curso e cada naipe. A prova será realizada na quadra de areia do campus.

§1º - Se caso algum curso não fechar as 04 vagas destinadas a ele, será classificado o/a estudante que na ordem de inscrição ainda não foi deferida a inscrição, independente do curso.

§2º - Se a quantidade de inscritos exceder 04 atletas por curso, só serão aceitos os/as 04 primeiros/as atletas inscritos/as do curso.

Art.13 - A competição do salto em distância terá formato classificatório e final, sendo classificados/as os/as oito melhores para a final.

Art.14 - **A competição de salto em altura** será aberta para estudantes/atletas inscritos/as nos naipes masculino e feminino e poderão se inscrever até 04 estudantes de cada curso e cada naipe.

§1º - Se caso algum curso não fechar as 04 vagas destinadas a ele, será classificado o/a estudante que na ordem de inscrição ainda não teve deferida sua inscrição, independente do curso.

§2º - Se a quantidade de inscritos exceder 04 atletas por curso, só serão aceitos/as os/as 04 primeiros/as atletas inscritos do curso.

Art.15 - A prova salto em altura terá fase classificatória e final, sendo classificados/as os/as oito melhores para a final.

§1º - Cada atleta terá 03 tentativas em cada altura para continuar na disputa.

§2º - Caso o/a atleta não consiga nas 03 tentativas ultrapassar o sarrafo sem derrubá-lo, ele/a estará eliminado da competição.

§3º - A altura inicial do sarrafo será de 1 metro de altura.

§4º - Após todos/as os/as atletas realizarem suas tentativas, o sarrafo deverá subir de 10 em 10 centímetros até 1,30 metros.

§5º - Após 1,3 metros, o sarrafo subirá de 5 em 5 cm até 1,50 metro.

§6º - A partir de 1,5 metro, o sarrafo irá subir de 3 em 3 cm de altura.

Art.16 - A prova de salto em altura será realizada na área de convivência do campus.

Art.17 - Em todas as provas do atletismo, os/as atletas deverão estar uniformizados adequadamente e identificados por números a serem repassados pela coordenação da modalidade.

Art.18 - Os/as atletas participantes deverão chegar ao local das provas com, pelo menos, 10(dez) minutos de antecedência para receber as instruções.

Art.19 - O formato de disputa das corridas será classificatório e para fins de contagem da classificação na modalidade considerar-se-á:

- 1° Lugar: 10 pontos

- 2° Lugar: 08 pontos

- 3° Lugar: 06 pontos

- 4° Lugar: 05 pontos

- 5° Lugar: 04 pontos

Art.20 - Será considerado/a campeão da modalidade, o curso que somar o maior número de pontos.

Art.21 - Em caso de empate na contagem final dos pontos será considerado campeão o curso que:

- Tiver obtido o maior número de 1° lugar;

- Persistindo o empate, o maior número de 2° lugar

- Persistindo o empate, o maior número de 3° lugar; e assim sucessivamente;

- Persistindo o empate, recorrer-se-á ao sorteio.

Art.22 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral.

VÔLEI DE PRAIA

Art.1° - A competição Vôlei de praia dos Jogos Intercursos Campus Caruaru2023 será regida de acordo as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) e adaptações necessárias realizadas pela Comissão Organizadora composta pelas turmas do 7° período dos Cursos Integrados em Mecatrônica, Edificações e Segurança do Trabalho.

Art.2° - As disputas do vôlei de praia serão abertas a estudantes/atletas inscritos nos naipes masculino e feminino **no torneio de duplas** e formação de equipes mistas para o **torneio em quarteto**.

Art.3° - Cada curso poderá inscrever **até 4 duplas em cada naipe para o torneio de dupla e 2 quartetos mistos para o torneio de 4x4**.

§1° - Sobre o sistema de disputa dos dois torneios, eles serão divulgados durante o congresso técnico, pois irá depender do quantitativo de equipes inscritas.

Art.4° - No torneio 4x4 fará-se necessário quarteto constituídos por, no mínimo, um integrante de cada naipe em jogo/quadra. As equipes poderão inscrever até 6 atletas para esse torneio.

Art.5° - Algumas regras a destacar:

§1° - Toques das Equipes:

- a) Cada equipe tem direito de tocar a bola, no máximo, três vezes para retorná-la por cima da rede ao campo adversário.
- b) Estes toques incluem não apenas os toques intencionais dos jogadores, mas também qualquer contato involuntário com a bola.
- c) Não é permitido ao jogador tocar a bola duas vezes consecutivas.
- d) Diferentemente do vôlei em duplas, o toque no bloqueio no torneio de 4x4 não é contabilizado como um dos três toques que cada equipe pode executar para devolver a bola para o lado adversário.
- e) Deve-se obedecer a rotação dos membros quanto ao saque em ambos os torneios, onde a mesma ocorre sempre que a equipe receptora ganha o direito de saque por ter marcado um ponto ou pelo fato de a equipe adversária ter cometido um erro ou uma falta

§2° - Contatos Simultâneos

- a) Dois jogadores podem tocar a bola simultaneamente. Quando dois companheiros de equipe tocam a bola simultaneamente, considera-se como dois toques efetuados pela equipe. Quando dois companheiros de equipe tentam tocar a bola, mas apenas um realiza o toque, considera-se um toque efetuado. No caso de colisão de jogadores, nenhuma falta é cometida.

§3° - Características do Toque

- a) A bola pode ser tocada com qualquer parte do corpo.
- b) A bola deve ser tocada, não podendo ser retida ou conduzida.
- c) A bola pode ser devolvida para qualquer direção.
- d) No bloqueio, podem acontecer contatos consecutivos de um ou mais bloqueadores, desde que os contatos ocorram dentro de uma mesma ação.
- e) Ao primeiro toque de uma equipe, desde que a bola não seja tocada com a ponta dos dedos, a bola pode tocar várias partes do corpo consecutivamente, sempre que os contatos aconteçam durante uma mesma ação.

§4° - Faltas no Toque de Bola (pontos para o adversário)

- a) No vôlei em dupla não pode pingar a bola com a ponta dos dedos, tem que ser com os mesmos retraídos em suas extremidades ou com a mão aberta.
- b) Quatro Toques – uma equipe toca a bola quatro vezes antes de devolvê-la ao campo adversário.
- c) Toque Apoiado – o jogador, dentro da área de jogo, apoia-se no companheiro ou em qualquer outra estrutura/objeto para alcançar a bola
- d) Bola Presa – O jogador não toca a bola nitidamente, exceto quando na defesa de uma cortada violenta, ou no caso de contato simultâneo, por

cima da rede, entre jogadores adversários, provocando momentaneamente uma “bola presa”.

- e) Dois Toques – Quando o jogador toca a bola duas vezes sucessivamente ou é tocado sucessivamente pela bola em várias partes do corpo.

Art.6° - No torneio em dupla em quarteto, cada dupla/equipe tem direito a pedir uma pausa durante a disputa e tendo duração de no máximo de 30s. Para isso, a pessoa designada como capitão/capitã da equipe deverá solicitá-la de tal forma que não atrapalhe um jogo em andamento.

Art.7° - No vôlei em dupla, a bola só poderá ser recepcionada por manchete.

Art.8° - No torneio de vôlei em dupla, a rede ficará a uma altura de 2,43 para as disputas entre o naipe masculino; 2.24 para o naipe feminino e no torneio 4x4 a rede ficará a uma altura de 2,35m.

Art.9° - Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- Vitória – 3 Pontos.
- Derrota – 1 Ponto.
- W x O – 0 Ponto

Parágrafo Único - No caso do W x O, a equipe vencedora marcará três pontos.

Art.10 - Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

- a) Confronto direto (entre duas equipes);
- b) Número de Vitórias;
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Sorteio.

Art.11 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e as determinações do Regulamento Geral.

FUTEBOL DE AREIA

Art.1° - A competição de Futebol de Areia dos **Jogos Intercursos Campus Caruaru 2023** será regida de acordo com as regras oficiais da Fédération Internationale de Football Association (FIFA), e sendo feitas algumas adaptações pelos estudantes dos 7° períodos do Integrado.

Art.2° - Esta modalidade será aberta para estudantes/atletas inscritos/as, sendo dividida nos napes masculino e feminino. A disputada será realizada na quadra de areia do campus.

Art.3° - Cada curso poderá inscrever **até 2 equipes em cada naipe.**

§1° - Se acaso um dos cursos não conseguir completar os 02 times, suas vagas serão preenchidas com o time que, por ordem de inscrição, ainda não tiver sido classificado, independente do curso.

§2° - Caso haja times inscritos em excesso, só serão aceitos os 02 primeiros times inscritos de cada curso.

Art.4° - Cada time deve ter no mínimo 05 e no máximo 10 jogadores/as.

§1° - Só será permitida a participação dos/as atletas se eles estiverem trajado de uniforme esportivo.

§2° - Não serão aceitos uniformes que coincidam com os de outros times.

§3° - O time "mandante" deverá usar uniformes com cores semelhantes ao curso em que estão matriculados. Já o time visitante não poderá usar uniforme com cores semelhantes ao do mandante, devendo ser informado ao juiz qual colete vão precisar usar, colete esse que será disponibilizado.

§4° - O jogo deverá iniciar, de preferência, com 04 atletas na linhas e 01 no gol, totalizando 05 jogadores/as.

§5° - O time poderá iniciar a partida com, no mínimo, 03 na linhas e 01 no gol, totalizando 04 jogadores/as, e sendo o jogo inteiro com essa mesma quantidade total, porém o outro time terá o total direito de ir completo com 05.

§6° - O time que não tiver, no mínimo, 03 jogadores/as linhas e 01 goleiro/a antes do jogo, estará automaticamente eliminado da competição.

§7° - As alterações serão ilimitadas durante o jogo, e sem restrição de tempo.

Art.5° - As partidas terão duração de 20 minutos, sendo 10 minutos em cada tempo e 5 minutos de intervalo.

§1° - Caso haja empate durante o jogo, o jogo irá diretamente para os pênaltis, onde cada time terá inicialmente 3 batidas alternadas. Se persistir o empate, as penalidades alternadas continuarão, usando os/as jogadores/as que ainda não bateram, até que um dos times desempate e se classifique.

Art.6° - As partidas serão definidas através do sorteio das chaves durante o congresso técnico.

Art.7° - Não será permitido nenhum tipo de xingamento ou tentativa proposital de dano físico/moral ao/à árbitro/a.

§1° - Caso haja xingamento ao/à árbitro/a, ele/a terá o direito total de escolher a sua escolha de cartão.

Art.8° - Não será permitido envolvimento de nenhuma jogador/a inscrito/a no torneio, em lutas físicas, durante o torneio, podendo ser a(as) estudante(s) penalizada de acordo com a comissão geral.

Art.9° - Será obrigatória a paralisação do jogo em caso de impacto muito forte em partes sensíveis, para ser feito o levantamento da situação.

Art.10 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e as determinações do Regulamento Geral.

