

REGULAMENTO

Jogos Internos

A stylized, grey logo of a person in motion, with arms and legs extended, set against a circular background. The figure is composed of simple, curved lines, suggesting a dynamic and active posture.

IV JOGOS INTERNOS

IFMG

Campus Avançado Ponte Nova

2019

Jogos Internos



IFMG

Campus Avançado Ponte Nova

I - BREVE HISTÓRICO

Marco Histórico

Os Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova surgiram no ano de 2016 a partir da disciplina Educação Física que tem a proposta de trabalhar na perspectiva da Cultura Corporal, e desta maneira, contempla os esportes, mas também abrange toda a área da cultura de movimento, como a dança, as lutas, os jogos e brincadeiras populares, considerando o aspecto motor, e também os aspectos técnicos, táticos, fisiológicos, históricos, econômicos, políticos, sociais e culturais. Assim, para os segundos anos do curso Integrado são trabalhados os conteúdos sobre a Organização de Eventos Esportivos, que contempla os principais conceitos, a etapa de planejamento, as comissões de trabalho e suas atribuições, a montagem do regulamento, os principais processos de disputa e a organização de cerimonial e protocolo e tem por objetivo propiciar aos estudantes a experiência e conhecimentos próprios de eventos esportivos para contribuir para autonomia dos mesmos e assim que eles sejam capazes de organizar estas práticas em sua comunidade.

Assim, os Jogos Internos tiveram o intuito de atender a demanda dos estudantes em participar e experimentar jogos e competições esportivas e ainda aliar os conhecimentos estudados em sala de aula, uma vez que os próprios estudantes foram responsáveis por todas as etapas da organização. Além de atender ao interesse dos estudantes e a possibilidade de aplicar os conteúdos de sala de aula, justificou-se ainda pelo fato de que os estudantes tiveram a possibilidade de construir um modelo de jogos/competição que atendesse aos anseios de todos e não só daqueles estudantes mais habilidosos em determinados esportes, bem como a proposta de um evento que contivesse práticas corporais além do esporte oficial e em um formato que valorizaria a participação de todos e não só dos vitoriosos e mais habilidosos.

Desta maneira, no ano e 2016 o Campus Avançado Ponte Nova não possuía ainda instalações esportivas que possibilitassem a realização dos jogos. A alternativa encontrada foi a de buscar no município de Ponte Nova um local que atendesse a demanda, e os jogos aconteceram no ginásio do Esporte Clube Palmeirense, localizado no bairro Guarapiranga. Nos I Jogos Internos, as atividades escolhidas pelos estudantes foram: futsal, handebol, queimada, peteca, xadrez e uma gincana no último dia do evento. Os jogos ocorreram de 01 de agosto a 06 de agosto de 2016 somente no período

da tarde. Os 186 estudantes dos primeiros e segundos anos (não havia turma de terceiro ano ainda) foram divididos em quatro equipes (azul, branca, preta e vermelha) e cada equipe contou com integrantes de cada turma e curso, e a equipe campeã foi determinada a partir da soma dos resultados de todas as atividades disputadas incluindo a pontuação da torcida.

Devido ao sucesso do evento, no ano de 2017 foi proposto que os Jogos Internos passassem a integrar o calendário da escola e que os jogos acontecessem no horário de aulas e desta maneira não haveriam atividades avaliativas das outras disciplinas. Esta proposta se fez necessária, para que possibilitasse a participação plena dos estudantes, sem que os mesmos tivessem atividades extraclasse pós jogos e assim pudessem participar sem maiores preocupações. Assim, o coletivo de professores aprovou a proposta e os jogos passaram a acontecer na última semana anterior as férias de julho. No ano de 2017 encontrou-se dificuldade em encontrar um único local para os jogos e assim os jogos aconteceram em três locais: Esporte Clube Palmeirense (handebol e futsal), Clube Social SESI Ponte Nova (queimada, pique bandeira e gincana) e IFMG Campus Avançado Ponte Nova (xadrez). Os II Jogos Internos tiveram a participação de 245 estudantes e o modelo adotado foi semelhante ao ano anterior. Além da estreia da modalidade pique bandeira no ano de 2017, foi firmada uma parceria com o Projeto de Extensão do Campus – O Mural, que se constitui como um espaço de comunicação entre os jovens em diversas áreas (textos, desenhos, documentários, fotografias, entre outros) e a parceria teve o intuito de debater e refletir sobre situações sobre os jogos, bem como uma possibilidade dos estudantes expressarem suas percepções acerca dos jogos.

No ano de 2018, o IFMG – Campus Avançado Ponte Nova inaugurou a sua quadra poliesportiva, e os jogos aconteceram pela primeira vez em estrutura própria. Participaram dos III Jogos Internos 255 estudantes e as modalidades escolhidas foram: futsal, handebol, queimada, peteca, pique bandeira, xadrez, uma gincana no último dia do evento e uma modalidade nova que foi o voleibol. O futsal, handebol, queimada e pique bandeira e voleibol aconteceram ao longo da semana e a peteca não ocorreu devido ao fato de no terceiro dia do evento (quarta-feira) ter chovido e assim foi necessário modificar a programação do evento.

Em 2019 os IV Jogos Internos acontecerão em dois espaços: quadra poliesportiva do IFMG – Campus Avançado Ponte Nova e nas quadras de peteca do

Esporte Clube Palmeirense, localizado no bairro Guarapiranga. Neste ano foram escolhidas as mesmas modalidades do ano de 2018, mas haverá algumas novidades: visando a integração de todos e a construção de uma sociedade mais igualitária, as modalidades peteca, pique-bandeira e voleibol serão formadas por equipes mistas. Assim, independente da identidade de gênero, todos os estudantes poderão compartilhar dentro do mesmo espaço todos os benefícios da prática esportiva. Outra novidade será a realização do xadrez e peteca nas duas semanas anteriores aos jogos. As experiências anteriores mostraram que devido ao número de estudantes e modalidades, realizar todas na mesma semana pode inviabilizar que alguma delas aconteça devido a imprevistos climáticos que venham a surgir e também devido ao cansaço dos participantes, que participam de várias modalidades e assim ao disputar o xadrez nos últimos dias falta energia para as competições. Ainda teremos como novidade a participação dos estudantes da Escola Estadual Governador Bias Fortes, que atualmente são integrantes do Projeto de Extensão: Iniciação Esportiva no Campus Avançado Ponte Nova e terão a oportunidade de participar deste evento que tem os mesmos princípios do referido projeto propiciando o convívio de estudantes da comunidade externa com os estudantes do IFMG.

A logomarca

No ano de 2017 percebeu-se a necessidade de criar uma logomarca dos Jogos Internos, que identificasse os valores dos jogos. Assim, a estudante do segundo ano do Curso Integrado de Administração, Fabiana Martins Costas Fontes foi indicada pelos pares para cumprir este propósito. E assim, a logomarca constitui-se hoje a marca dos Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova.

II - OBJETIVOS

Art. 1º - Os **Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** têm como objetivo organizar um evento de práticas esportivas, bem como de jogos que resgatem a cultura do movimento.

§ 1º. Proporcionar a experiência de participação em jogos para todos os estudantes e não só para os mais habilidosos;

§ 2º. Proporcionar aos estudantes a experiência e conhecimentos próprios de organização de eventos esportivos, com o objetivo de torná-los autônomos e serem capazes de organizar essas práticas em seu meio social;

§ 3º. Contemplar os interesses de todos os estudantes - além do “quarteto fantástico” (futsal, basquete, handebol e voleibol,);

§ 4º. Integrar os estudantes e fortalecer os laços de amizade;

§ 5º. Aumentar a vivência de experiências motoras através de variados conhecimentos da cultura corporal;

§ 6º. Construir uma competição diferente dos moldes atual e oficiais “do vencer a qualquer preço”;

§ 7º. Estimular a prática de atividade física.

III – Organização dos Jogos Internos

Art. 2º. A organização dos Jogos Internos compete a Comissão Organizadora dos Jogos Internos IFMG Campus Avançado Ponte Nova.

Art. 3º. A Comissão Organizadora dos Jogos Internos IFMG Campus Avançado Ponte Nova será composta pelos seguintes componentes:

I. Presidente da Comissão que será o (a) professor (a) de Educação Física.

II. Todos os estudantes dos segundos anos dos cursos Integrado em Administração e Informática do IFMG Campus Avançado Ponte Nova.

III. Estudantes dos terceiros anos Curso Integrado em Administração e Informática do IFMG Campus Avançado Ponte Nova indicados e/ou selecionados pelo presidente da Comissão.

Art. 4º. A realização dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** ficará a cargo da COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA.

Parágrafo único. A Comissão Central Organizadora será composta pela (a) professor (a) de Educação Física do IFMG Campus Avançado Ponte Nova, Chefe de Gabinete IFMG Campus Avançado Ponte Nova e pelo menos 2 estudantes de cada turma dos segundos e terceiros anos dos cursos dos cursos Integrado em Administração e Informática do IFMG Campus Avançado Ponte Nova.

Art. 5º. A COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA será responsável pela execução dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** e será presidida pela (a) professor (a) de Educação Física, que indicará os nomes das demais comissões a serem designadas. Para tanto, sugere-se as seguintes comissões: Comissão de Administração, Comissão de Honra, Comissão Técnica de cada modalidade, Comissão de Informática, Comissão de Arbitragem de cada modalidade, Comissão de Recepção e Solenidades, Comissão de Alimentação, Comissão de Saúde e Primeiros Socorros, Comissão de Divulgação, Comissão de Segurança e Comissão Disciplinar.

IV. PARTICIPANTES

Art. 6º. Poderão participar dos Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova todos os estudantes dos cursos Integrado em Administração e Informática do IFMG Campus Avançado Ponte Nova e os integrantes do Projeto de Extensão – Formação Esportiva do Campus Avançado Ponte Nova.

§ 1º. Para participar dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** os estudantes deverão se vestir de maneira adequada para a modalidade.

§ 2º. Para os jogos de futsal, handebol, voleibol, queimada, pique bandeira e peteca os estudantes deverão estar vestidos com blusas, calças/short confortáveis, tênis e o colete disponibilizado pela organização com a cor correspondente à sua equipe.

§ 3º. Os estudantes não poderão usar/vestir: anéis, colares, brincos, bonés, chapéus, piercings, pulseiras, relógios, calça/short/bermuda/saia jeans, short saia de qualquer material e qualquer equipamento/vestimenta que comprometa a prática da modalidade, bem como coloque a integridade física de qualquer estudante em risco.

§ 4º. As unhas deverão estar aparadas, e o árbitro ou membro da comissão organizadora poderá solicitar que o estudante adeque o tamanho para participar dos jogos.

§ 5º. Sugere-se que os estudantes que necessitem de correção visual não utilizem óculos durante a prática das modalidades: futsal, handebol, voleibol, queimada, pique bandeira e peteca, e caso o aluno necessite/opte em utilizar será de responsabilidade do estudante ou responsável.

Art. 7º. Número máximo de participação de estudantes por modalidade e equipe:

Modalidades	Gênero	Nº de participantes Modalidade	Nº de participantes Equipes
FUTSAL	Masc/fem.	Até 48 estudantes /sexo	Até 12 estudantes /sexo
HANDEBOL	Masc/fem.	Até 56 estudantes /sexo	Até 14 estudantes /sexo
VOLEIBOL	Masc/fem.	Até 48 estudantes /sexo	Até 12 estudantes /sexo
QUEIMADA	Masc/fem.	Até 80 estudantes /sexo	Até 20 estudantes /sexo
PIQUE BANDEIRA	Masc/fem.	Até 72 estudantes /sexo	Até 18 estudantes/sexo
PETECA	Masc/fem.	Até 34 estudantes /sexo	Até 4 duplas estudantes /sexo
XADREZ	Masc/fem.	Ilimitado	Ilimitado
GINCANA	Masc/fem.	Ilimitado	Ilimitado

V. INSCRIÇÕES

Art. 8º. As inscrições serão realizadas nos horários de intervalo entre as aulas do turno da manhã – de 9:30 às 9:45 - e nos horários de intervalo do almoço – de 13:00 às 13:55 no Prédio I, de acordo com o cronograma divulgado por nota oficial e a disponibilidade de vagas nas respectivas modalidades.

Art. 9º. Os estudantes deverão se inscrever em pelo menos duas modalidades.

§ 1º. Para a modalidade xadrez, só poderão participar os estudantes participantes do Projeto de Extensão Xadrez para todos ou estudantes que já saibam jogar a modalidade, necessitando, portanto, de passar por teste a ser agendado.

§ 2º. Em caso de não preenchimento de todas as vagas disponibilizadas por modalidade, os estudantes poderão se inscrever em mais modalidades, e a prioridade será para os estudantes dos terceiros anos.

§ 3º. O aluno inscrito nos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova**, de acordo com a ficha de inscrição apresentada pela Comissão Administrativa, poderá migrar nas diferentes modalidades em que estiver inscrito, desde que respeitado o número de participantes por modalidade estabelecidos neste regulamento por equipe.

§ 4º. O aluno inscrito **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** não poderá trocar de modalidade após terminado o prazo de inscrição.

VI. PERÍODO E LOCAL DOS JOGOS

Art. 10º. Os **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** acontecerão no IFMG Campus Avançado Ponte Nova.

Parágrafo único. A modalidade peteca acontecerá no Clube Esportivo Palmeirense.

Art. 11º. Os **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** acontecerão entre os dias 8 a 13 de julho no período da tarde e manhã, de acordo com a tabela de jogos divulgada por meio de nota oficial.

VII. SISTEMAS DE DISPUTAS

Art. 12º. O sistema de disputa das modalidades coletivas será o Rodízio Simples.

Art. 13º. O sistema de disputa do xadrez e peteca acontecerá em duas fases.

§ 1º. A primeira fase será a Eliminatória Simples entre as equipes.

§ 2º. A segunda fase será disputada com a Eliminatória Simples entre os primeiros colocados de cada equipe na fase semifinal e disputa de primeiro e terceiro lugares.

§ 3º Em caso de 2 participantes (xadrez) e/ou 2 duplas (peteca) por equipe, será adotado o Rodízio Simples.

VIII – DAS CLASSIFICAÇÕES

Art. 14º. Todas as equipes iniciarão a competição com o Bônus de 100 pontos que poderão ser perdidos por atitudes antiéticas e antidesportivas durante a competição, previstas no XI - Das Irregularidades este regulamento.

Parágrafo Único. O Bônus Final será o resultado da subtração das atitudes antiéticas e antidesportivas do Bônus de 100 pontos iniciais da equipe.

Art. 15º. As equipes que participarem dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova** com o número total de jogadores por modalidade coletiva (futsal, handebol, pique bandeira, queimada e voleibol) terão direito ao Bônus de Equipe Completa, que somará 10 pontos a classificação final por equipe e por sexo.

Art. 16º. A classificação final dos IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova será determinada pelo valor final da soma dos pontos conquistados pela equipe em cada jogo de modalidade coletiva (futsal, handebol, pique bandeira, queimada, voleibol) por sexo; acrescido dos pontos de cada prova da gincana, do Bônus Final da competição, da classificação final da equipe peteca por sexo, classificação final xadrez por equipe, e a classificação da torcida por dia, e o Bônus de Equipe Completa organizada em ordem decrescente, sendo campeã a equipe que obtiver o maior valor, e segundo, terceiro e quarto lugar, respectivamente.

$$\text{Valor Final} = \text{FM} + \text{FF} + \text{HM} + \text{HF} + \text{VA} + \text{VB} + \text{QM} + \text{QF} + \text{PBA} + \text{PBB} + \text{P} + \text{X} + \text{G} + \text{T} + \text{BF} + \text{GG}$$

FM – Futsal Masculino

FF – Futsal Feminino

HM –Handebol Masculino

HF –Handebol Feminino

P – Classificação Final Peteca

VA –Voleibol A

VB –Voleibol B

QM –Queimada Masculino

QF –Queimada Feminino

PBA –Pique Bandeira A

PBB - Pique Bandeira B

X – Classificação Final Xadrez

G - Final Gincana

T –Torcida

BF – Bônus Final

GG – Classificação Final Grito de Guerra Abertura

Art. 17º. Serão atribuídas as seguintes pontuações para fins de Classificação Final das equipes no quadro geral para o xadrez, peteca, gincana e torcida:

Classificação	Pontos obtidos
1º lugar na modalidade/prova	10 pontos
2º lugar na modalidade/prova	07 pontos
3º lugar na modalidade/prova	05 pontos
4º lugar na modalidade/prova	03 pontos

Art. 18º. As modalidades coletivas - futsal, handebol, voleibol, queimada, pique bandeira, presentes nos Jogos Internos – IFMG Campus Avançado Ponte Nova que tem o Rodízio Simples como processo de disputa seguem o seguinte sistema de pontuação:

Classificação	Pontos obtidos
Vitória	10 pontos
Empate	07 pontos
Derrota	05 pontos

Art. 20º. A Classificação Final da Torcida por dia será realizada considerando a soma dos itens do quadro abaixo e será atribuído para cada item a nota de 01 a 05 pontos.

Classificação	Nota – de 01 a 05				
	01	02	03	04	05
Grito de Guerra					
União da torcida					
Participação em todos os jogos do dia					
Criatividade para representar a cor					
Pontualidade					
Limpeza e integridade do local					
Músicas da torcida					
Respeito aos árbitros e organização					
Respeito as outras equipes					
Cumprimento das regras estabelecidas (apito, instrumentos, ...)					

Art. 21º. Em caso de empate na pontuação geral, considera-se como critério de desempate:

- I) Maior pontuação do Bônus Final;
- II) Maior pontuação na torcida;
- III) Sorteio.

IX. PREMIAÇÃO

Art. 22º. Serão entregues medalhas a todos os estudantes participantes.

Parágrafo Único – A cerimônia de premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela Comissão Organizadora.

X. CERIMONIAL

Art. 23º. Será realizada cerimônia de abertura e de encerramento, a serem definidas pela Comissão Organizadora, que deverá comunicar com antecedência às demais unidades a sua forma de realização.

Art. 24º. Cada equipe deverá participar da cerimônia de abertura, levando sua bandeira (se tiver), e comparecer com os estudantes vestidos preferencialmente com a cor de sua equipe.

Art. 25º. Todas as equipes deverão participar da cerimônia de encerramento, que será realizada após a Gincana.

XI. NORMAS DISCIPLINARES

Art. 26º. Não será permitido o aluno participar da modalidade esportiva caso este não estiver com roupas adequadas para a prática esportiva, tais como; blusa tomara que caia e frente única, sandálias em geral, jeans e entre outros. Também não será permitido o uso de objetos pessoais como anéis, pulseiras, cordões e brincos. Aconselha-se que o estudante use roupas confortáveis que permita executar os exercícios, e que mantenha as unhas cortadas. Essas medidas são aconselháveis para a segurança do aluno e adversário deste, evitando acidentes durante s jogos.

Art. 27º. O aluno deverá estar atento aos horários dos jogos que irá participar e ser extremamente pontual. Caso um time estiver incompleto por questões de impontualidade o jogo irá iniciar normalmente em seu horário definido por questões de fluência da competição e sofrerá decréscimo na pontuação do Bônus Inicial como definido na tabela do item XIII – Das Irregularidades, artigo 30.

Art. 28º. É essencial que todos os estudantes colaborem para a limpeza do ambiente, pois será penalizado aquele time que deixar lixos e sujeira espalhada pelos locais do evento.

Art. 29º. É obrigatório que o aluno esteja presente durante os horários de aula, pois conta como dia letivo no calendário escolar. Receberá falta aquele aluno que ir embora antes do horário previsto.

Art. 30º. É de suma importância que o aluno trate o próximo com o máximo respeito possível e que não haja brigas entre as equipes e estudantes, pois acima de tudo os jogos são feitos para integração dos estudantes e não para causar rivalidades. Entretanto será

punido aquele aluno que for violento verbalmente ou fisicamente com outros estudantes sofrerá decréscimo na pontuação do Bônus Inicial como definido na tabela do item XIII – Das Irregularidades, artigo 30.

XII. DA COMISSÃO DISCIPLINAR

Art. 31º. A Comissão Disciplinar será constituída pelo (a) professor (a) de Educação Física do Campus Avançado Ponte Nova, a Comissão Central Organizadora e um membro de cada equipe envolvida e terá as seguintes atribuições:

- I. Receber denúncia por escrito sobre irregularidades acontecidas;
- II. Receber recurso por escrito dos participantes;
- III. Processar e julgar as infrações;
- IV. Reunir-se após o último jogo de cada dia do evento.

§ 1º Deverão ser considerados para apoio das decisões da Comissão Disciplinar, o Regulamento Geral e o Específico da modalidade em questão, o Regulamento Disciplinar Discente Unificado do IFMG e os depoimentos orais dos envolvidos;

§ 2º Para das decisões da Comissão Disciplinar cada categoria (Comissão Central Organizadora e um membro de cada equipe envolvida) terão direito a um voto nas propostas apresentadas. Em caso de empate, o voto de minerva será do (a) professor (a) de Educação Física do Campus Avançado Ponte Nova

§ 3º Das decisões da Comissão Disciplinar não caberão recursos.

XIII. DAS IRREGULARIDADES

Art. 32º. Os estudantes deverão se inscrever para as modalidades no período estipulado para as Inscrições (descritas no item V).

§ 1º. Caso o aluno se inscreva em um número de modalidades menor do que a quantidade obrigatória, perderá os pontos atribuídos à participação na disciplina de Educação Física.

§ 2º. Não serão aceitas inscrições feitas fora do período ou trocas feitas entre membros de uma equipe que não estavam inscritos em determinada modalidade, podendo, nestes casos, haver uma punição na pontuação da equipe.

Art. 33º. Serão subtraídos os pontos do Bônus de 100 pontos de acordo com o quadro abaixo:

Atitudes	Pontos perdidos
Deixar o ambiente sujo	10 pontos
Danificar o local dos jogos	15 pontos
Desacatar/Desrespeitar	10 pontos
Agir com agressão física	15 pontos
Cartão Vermelho	10 pontos
Cartão Amarelo	05 pontos
Cartão Azul	12 pontos
Equipe que não utiliza todos os jogadores (por partida)	05 pontos
Atrasos da equipe e de integrantes nos jogos (por partida)	05 pontos
Torcida utilizar apito, sinalizador ou qualquer instrumento proibido	10 pontos

XIV. DA ARBITRAGEM

Art. 34º. Do quadro de árbitros

- I) O quadro de árbitros deverá ser formado por estudantes e ex-estudantes do IFMG - Campus Avançado Ponte Nova que estejam matriculados nos cursos Integrado em Administração ou Informática e/ou professores e estagiários dos cursos Integrado em Administração ou Informática da instituição e estes devem estar presentes em todos os jogos para que possam arbitrar tais modalidades aos quais foram escalados.
- II) A arbitragem será indicada pelas Comissões de Arbitragem de cada modalidade e será determinada pela Comissão Central Organizadora que avaliará quais estudantes /professores/estagiários estão mais aptos a assumirem o compromisso de estarem presentes em todos os jogos, cumprindo seu dever.
- III) A comissão de arbitragem não recebe nenhum recurso financeiro para exercer tal “trabalho”, o que acaba tornando esse trabalho voluntário.
- IV) Os materiais de arbitragem devem ser disponibilizados para os árbitros pela Comissão Organizadora.

Art. 35º. Os árbitros devem assumir com clareza, honestidade e responsabilidade a tarefa que lhes for dada, levando em conta as dificuldades dos estudantes com algumas modalidades e com o esporte em geral, para que não ocorram injustiças e que os jogos tenham um bom andamento.

XV. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 36º. Toda e qualquer comunicação das comissões será realizada através de Boletins Oficiais, expedidos aos participantes e afixado em local previamente determinado e divulgado no site do evento.

Art. 37º. É de responsabilidade de cada participante manter sua equipe e torcida dentro dos padrões de disciplina e boa convivência.

Art. 38º. Em caso de indisciplina, a Comissão Disciplinar tomará as medidas cabíveis para assegurar o bom andamento dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova**.

Art. 39º. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por roubos, furtos e extravios de objetos ou bens de qualquer natureza que possa ocorrer no interior ou exterior dos locais onde serão realizados os jogos.

Art. 40º. Quaisquer alterações no presente regulamento só poderão ser efetuadas no Congresso de Avaliação, com a devida aprovação da Comissão Central Organizadora e representantes das equipes participantes.

Art. 41º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Disciplinar e/ou Comissão Organizadora dos **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova**.

O presente Regulamento foi REVISADO em reunião realizada no IFMG - Campus Avançado Ponte Nova do, no dia 27/06/2019 com a participação dos representantes das seguintes turmas:

2º ADM – Guilherme Vieira Rocha

- Kamilly Gonçalves Messias

- Melissa Drumond Ferreira

2º INF A – Álvaro Dias Braga

- Livia Coimbra Silva da Veiga

2º INF B – Giovanna Silva Magalhães

- João Coelho de Alvarenga e Melo
- Rhuan Keller de Loiola

3º ADM 1 - Brenda Rosignoli Mota E Souza

- Bárbara Araújo Nascimento

3º INF - Carlos Henrique Cenachi Ferreira

- Lívia Duarte Motta

Professora de Educação Física: Adriana Bitencourt Reis da Silva

Ponte Nova, 27 de junho de 2019

Comissão Central Organizadora do **IV Jogos Internos do Campus Avançado Ponte Nova.**

Instituto Federal de Educação de Minas Gerais

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

REGULAMENTO QUEIMADA

Art. 42º. Os jogos de queimada seguirão as regras contidas neste documento.

Art. 43º. As equipes serão compostas pelo número de atletas inscritos. A equipe poderá preencher o seu time com jogadores de sua equipe caso falte algum integrante desde que as inscrições não tenham sido completas ou substituir um jogador que foi lesionado durante a competição, mas não poderá passar o número de 20 jogadores.

Art. 44º. Em caso de uma equipe iniciar a partida com menor número de atletas, a equipe adversária iniciará a partida com o número de “vidas” referente ao número de alunos ausentes da outra equipe. As “vidas” serão dadas para o último jogador da equipe.

Art. 45º. Não haverá jogadores reservas, nem substituições durante a partida. Caso algum aluno tenha que se retirar da quadra, resultará em um ponto para a equipe adversária e este jogador não poderá retornar a quadra.

Art. 46º. A duração de cada jogo será de 25 minutos.

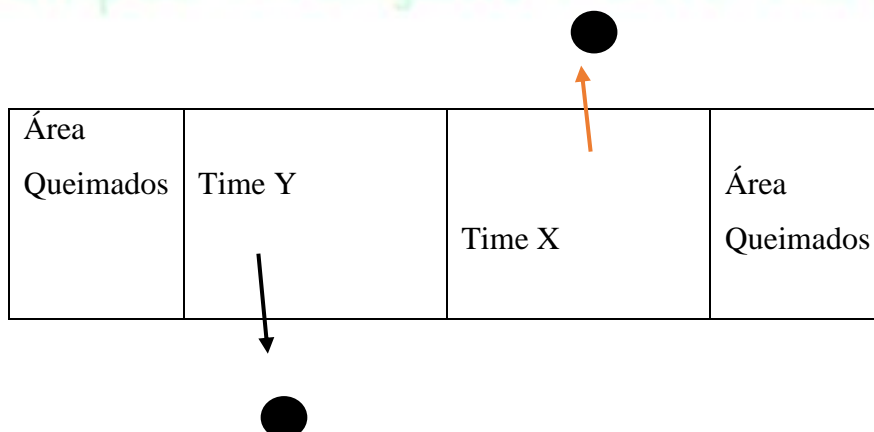
Art. 47º. A equipe que não comparecer ao local da partida na hora marcada será considerada perdedora por W x O e o placar será igual ao número de alunos inscritos.

Art. 48º. Os jogos serão realizados na meia quadra futsal/ handebol. O meio será delimitado com fita zebreada. Os alunos queimados deverão ficar atrás da linha lateral do futsal/handebol.

Art. 49º. Os alunos queimados terão a posse de bola sempre que a bola que esteja dentro da Área dos Queimados.

Art. 50º. As equipes deverão iniciar o jogo com um de seus jogadores na Área dos Queimados. Esse jogador se dirigirá a quadra de jogo de sua equipe assim que alguém de seu time for queimado. O jogador que começar na Área dos Queimados poderá queimar os jogadores da equipe adversária.

Art. 51º. Quando a bola sair da quadra de jogo, a posse dela será da equipe cujo espaço de jogo esteja em seu prolongamento. Caso a bola de um jogo invada o espaço do outro jogo, ambos os jogos irão ser paralisados imediatamente, até que contenha apenas uma bola em cada quadra de jogo.



Art. 52º. Se a bola sair da quadra (por cima da tela) pela linha pela área dos queimados, a posse da bola será dos alunos queimados pela qual a bola passou por cima e se a bola sair da quadra (por cima da tela) pela linha lateral a posse da bola será da equipe contrária que jogou a bola para fora da quadra.

Art. 53º. Será considerado queimado o atleta que tiver a bola tocada em seu corpo e, posteriormente no chão. A bola deverá ter sido arremessada por um jogador da equipe adversária.

Art. 54º. Não é permitido arremessos que acertem pontos a cabeça. Caso ocorra, o árbitro irá fazer o julgamento e o jogador que os cometer poderá ser punido cartão amarelo ou vermelho.

Art. 55º. A bola poderá ser cruzada - passada entre os jogadores queimados na Área dos Queimados e os jogadores de sua equipe não queimados – somente 4 vezes sem haver tentativa de arremessos para queimar o adversário. Se a equipe realizar mais de 4 passes entre os jogadores queimados na Área dos Queimados e os jogadores de sua equipe não queimados, a posse de bola será da equipe adversária.

Art. 56º. A tentativa de arremesso da regra de número 52 será avaliada pelos os árbitros da partida.

Art. 57º. Será considerado queimado o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a bola caia no chão.

Art. 58º. Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

Art. 59º. Se a bola arremessada tocar um jogador, mas um companheiro de equipe conseguir segurá-la antes da bola tocar o chão, nenhum dos dois jogadores será queimado (será “salvo”).

Art. 60°. Se a bola arremessada bater na cabeça dos jogadores, o mesmo não será queimado. Mas se o jogador colocar a cabeça propositalmente, o mesmo será considerado queimado e será advertido com cartão amarelo e/ou vermelho.

Art. 61°. O aluno que fizer um arremesso e invadir a quadra adversária, além de ter o seu arremesso ser invalidado e a equipe perderá a posse de bola.

Parágrafo Único. Será considerado invasão da quadra adversária quando o pé do adversário ultrapassar a linha demarcatória (linha zebrada) e tocar a quadra adversária.

Art. 62°. O aluno que sair da quadra de jogo intencionalmente para fugir de uma bola arremessada em sua direção será considerado queimado, mesmo que a bola não toque em seu corpo.

Art. 63°. Em caso a bola tocar em 2 jogadores e cair no chão, será considerado queimado o jogador no qual a bola tocou primeiro.

Art. 64°. O jogador queimado não poderá trocar com nenhum jogador de sua equipe.

Art. 65°. Vencerá a partida a equipe que queimar o maior número de jogadores da equipe adversária no período de duração da partida, ou queimar todos os jogadores antes do término do tempo da partida. Assim, cada jogador queimado valerá 1 ponto e ao término da partida será somado o número de pontos para se determinar a equipe campeã da partida.

Art. 66°. Se a quantidade de queimados for o mesmo das duas equipes, será considerado empate.

Art. 67°. A equipe poderá ser punida com 3 tipos de penalidades: advertência verbal, cartão amarelo e cartão vermelho.

§1º A equipe pode receber uma advertência verbal quando os jogadores agirem com desrespeito a qualquer pessoa, jogar bola com a força considerada pelo árbitro como excessiva para ocasião e qualquer infração as regras do regulamento.

§2º O aluno e/ou equipe podem ser punidas com cartão amarelo quando agirem com desrespeito e violência com qualquer pessoa; atitudes antiéticas; jogar bola com a força considerada pelo árbitro como excessiva para ocasião o jogador e/ou a equipe seja reincidente a advertência verbal

§3º O aluno e/ou equipe podem ser punidas com cartão vermelho caso na interpretação do árbitro a infração ao regulamento seja considerada grave e desta maneira dever ser expulso da partida e caso não se comporte adequadamente não poderá ficar nas imediações da quadra.

§4º O aluno pode ser punido com cartão vermelho caso já tenha sido advertido anteriormente com cartão amarelo e desta maneira dever ser expulso da partida e caso não se comporte adequadamente não poderá ficar nas imediações da quadra.

§5º Se o time tiver 3 cartões amarelos, **um aluno deverá ser retirado da partida e toda punição passível de cartão amarelo será punida com cartão vermelho e a respectiva expulsão do aluno que comete a irregularidade.**

Art. 68º. Se algum jogador for expulso, a equipe adversária ao jogador que cometer esses atos poderá retornar um jogador da Área dos Queimados para a quadra de jogo.

REGULAMENTO FUTSAL

Art. 1º. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais vigentes da CBFS (Confederação Brasileira de Futebol de Salão) ressaltando-se o dispositivo dos demais artigos deste Regulamento Específico e do Regulamento Geral.

Art. 2. JOGADORES: A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo 05 (cinco) jogadores, um dos quais será o goleiro. É vedado o início de uma partida se uma das equipes tiver menos de 3 (três) jogadores, nem terá

continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 03 (três) jogadores na quadra de jogo.

Art. 3. SUBSTITUIÇÕES: A zona de substituição deve estar situada na linha lateral e em frente ao banco de reserva, a zona de substituição da equipe estará sempre localizada na quadra defensiva. Essa zona será onde ocorrerá as substituições, onde para ser concluída o jogador que está sendo substituído tem que deixar a quadra primeiro para depois ocorrer a troca. Um auxiliar de arbitragem estará próximo da quadra orientando os jogadores no momento da substituição. A substituição de goleiros pode ser feita em qualquer momento do jogo, sem a necessidade de paralisação e jogadores de linha podem trocar para a posição de goleiro, desde que o árbitro da partida seja comunicado.

Art. 4. SAÍDA DE BOLA: no início da partida a escolha de lado ou saída será decidido por meio de sorteio procedido pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá iniciar jogando ou escolherá iniciar com a posse de bola, a equipe perdedora terá o direito a bola de saída do jogo caso não seja escolhida pela equipe vencedora ou escolher o meio campo da quadra de preferência. E para dar início a partida, o jogador começará jogando a bola para o companheiro de sua equipe e obrigatoriamente rolando a bola para frente e não para trás. Não é permitido gol direto de tiro de saída no **Futsal**.

Art. 5. TIRO DE META: o tiro de meta deverá ser feito pelo goleiro, que estará dentro da sua área e utilizando apenas a mão para o lançamento.

Art. 6. TIRO LATERAL: a cobrança de lateral deve ser feita com a bola posicionada em cima da linha, e tem o tempo de 04 segundos para executar a ação. Não é permitido gol direto de tiro lateral. Caso ocorra essas irregularidades, poderá ser assinalado reversão de acordo com a interpretação do árbitro.

Art. 7. LEI DA VANTAGEM: em caso de infração, o árbitro pode dar continuidade a partida em tentativa de beneficiar a equipe que sofreu a falta, quando a equipe continua com a posse de bola, mas quando a equipe perde a jogada, a falta é marcada a seu favor.

Art. 8. INFRAÇÃO: As infrações ocorridas durante o jogo serão marcadas pelo árbitro e podem se caracterizar em três tipos:

- a) Tiro Livre Direto: são as faltas cometidas por qualquer jogador que envolva contato físico com o adversário ou de toque intencional de mão na bola. Ocorre em situações de agressão e atitudes antidesportivas; A cobrança é feita após a marcação da barreira e autorização do árbitro e caso seja gol diretamente após o toque na bola, será válido.
- b) Tiro Livre Indireto: ocorre em situações em que o goleiro recebe com as mãos um recuo, lances antidesportivos sem a bola envolvida na jogada e lances de mão à bola. A cobrança é semelhante ao tiro livre direto, porém para o gol ser válido, a bola deve encostar em algum outro jogador antes de entrar (02 toques).
- c) Tiro Penal: ocorre em situações de tiro livre direto que ocorrem dentro da marcação da área do gol. Todos os jogadores, exceto o cobrador, devem permanecer a 5 metros da bola até o momento da cobrança.
- d) Faltas Acumulativas: a partir da terceira falta (Tiro Livre Direto ou Tiro Penal) realizada, esta será cobrada na marca de 10 metros e com o intuito de atingir o gol. Não há barreira. No segundo período da partida, a contagem de faltas é zerada.

Art. 9. SANÇÕES DISCIPLINARES: serão penalizadas com advertência ou expulsão:

- a) Cartão Amarelo (advertência);
- b) Cartão Vermelho (expulsão).

Parágrafo único. Caso o jogador receba um cartão vermelho ou atinja um total de 02 cartões amarelos, terá uma punição de uma partida, sendo excluído da partida.

Art. 10. TEMPO TÉCNICO: cada equipe tem direito a um tempo técnico por período, o pedido deve ser feito ao mesário presente no jogo que paralisará a partida. O tempo técnico tem duração de 40 segundos.

Observação: Todos os jogadores devem participar da partida, e a equipe que descumprir essa regra, será penalizada de acordo com o Regulamento Geral dos

IV Jogos Internos, e estará sujeita a perda de pontos na classificação geral da competição.

REGULAMENTO PETECA

1. DA FORMAÇÃO DAS DUPLAS E DOS ATLETAS

1.1 – O desporto da peteca é um jogo para ser disputado por duplas, composta por um estudante do sexo feminino e um do sexo masculino.

2. DO JOGO, DOS SETS, PONTUAÇÃO, TEMPO, DESEMPATE E TROCA DE LADO

2.1 – Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets, consagrando-se vencedora a equipe que ganhar dois sets.

2.2 – Os dois primeiros sets se resolvem no tempo oficializado em 10 (dez) minutos cronometrados de peteca em jogo, ou em vinte e cinco (25) pontos, prevalecendo a condição que primeiro ocorrer, sendo necessário apenas 1 (um) ponto de diferença para a definição de qualquer um dos dois primeiros sets.

2.3- O terceiro set se resolve no tempo oficializado em 10 (dez) minutos cronometrados de peteca em jogo, ou em quinze (15) pontos, prevalecendo a condição que primeiro ocorrer, sendo necessário apenas 1 (um) ponto de diferença para a definição do set.

2.3 - No primeiro set, as equipes tiram a sorte para opção de escolha da quadra ou o saque, sendo que quem escolhe uma alternativa cede a outra. As equipes trocam de lado na quadra assim que uma delas atingir 12 (doze) pontos.

2.4 – No começo do segundo set não deve haver troca de posições, e as equipes permanecem na quadra como terminaram o primeiro set, mas o saque passa à equipe que não iniciou sacando. As equipes trocam de lado na quadra assim que uma delas atingir 12 (doze) pontos.

2.5 – No terceiro set, quando houver, as equipes trocam de lado na quadra assim que uma delas atingir 12 (doze) pontos.

2.6 – É considerada vencedora do set a equipe que:

2.6.1 – Nos dois primeiros sets, completar vinte e cinco pontos antes do término do tempo oficial do set.

2.6.2 – Nos dois primeiros sets, tiver pelo menos um ponto de vantagem quando terminar o tempo oficial do set.

2.6.3 – No terceiro set, caso seja necessário, completar (15) pontos antes do tempo oficial do set

2.6.4 – No terceiro set, caso seja necessário, tiver pelo menos um ponto de vantagem quando terminar o tempo oficial.

2.6.5 – Em qualquer set, caso esteja empatado no fim do tempo oficial do set, a próxima equipe que fizer um ponto vence o set.

2.7 – Cada equipe pode pedir, em cada set, no máximo 1 tempo técnico de 30 segundos.

2.8 – É possível pedir tempo somente quando não tiver um ponto em disputa.

3. DAS INTERRUPCÕES DO JOGO E DA LESÃO DE JOGADORES

3.1 – No caso de lesão de um aluno-atleta, serão concedidos 5 (cinco) minutos de interrupção, caso o tempo se esgote e um dos atletas continue impossibilitado de jogar, o set e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens:

3.1.1 – O set ou os sets já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

3.1.2 – O set em disputa é encerrado e atribuído o placar de 25x0 para a equipe adversária, ou o placar de 15x0 para a equipe adversária caso seja o último set.

3.1.3 – Ao set ainda não disputado é atribuído o placar de 25x0 para a equipe adversária, ou o placar de 15x0 para a equipe adversária caso seja o último set.

4. DISPOSIÇÕES GERAIS DO SAQUE

4.1 – O saque é a colocação da peteca em jogo, imediatamente após a autorização do árbitro para início da partida ou da disputa de um ponto.

4.1.1 – No saque, a peteca deve ser batida com uma das mãos e arremessada por cima da rede para o campo do adversário.

4.2 – Para o saque, o atleta deve se colocar fora da quadra, atrás da linha de fundo e dentro da projeção das linhas laterais, podendo escolher a posição que lhe convier dentro desses limites.

4.3 – O saque pode ser dado, indiferentemente, por qualquer um dos atletas participantes do jogo.

4.4 – O saque pertence sempre à equipe que: vencer o ponto em disputa.

5. INFRACÇÕES DO SAQUE

5.1 - O saque será considerado errado e, portanto, ponto da equipe adversária quando:

5.1.1 - A peteca não chegar ao campo do adversário.

5.1.2 - A peteca não passar por cima da rede.

5.1.3 - A peteca passar por cima da rede, mas fora da projeção vertical das linhas demarcatórias laterais.

5.1.4 - A peteca cair fora dos limites da quadra.

5.1.5 - A peteca for carregada ou conduzida.

5.1.6 - O atleta sacar de dentro dos limites da quadra, incluindo-se neles as linhas demarcatórias.

5.1.7 - O atleta sacar de fora da área delimitada pelo prolongamento das linhas demarcatórias laterais, ainda que com parte de seu corpo.

5.1.8 - A peteca tocar no atleta da mesma equipe antes de passar para o campo do adversário.

5.1.9 - A peteca, em seu trajeto aéreo, tocar em qualquer objeto fixo antes de poder ser defendida pelo adversário, como, por exemplo, teto de quadras cobertas, entre outros.

5.2 – O saque será repetido pela equipe quando:

5.2.1 - Se no ato de sacar, a peteca cair da mão do atleta sem ter sido tocada.

5.3 – O saque vira para a equipe adversária quando:

5.3.1 – A peteca ficar pendurada na parte superior da rede.

6. INTERPRETAÇÕES DIVERSAS

6.1 – No decorrer do jogo, em qualquer circunstância, a peteca só pode ser batida com uma das mãos, uma única vez e por um único atleta.

6.2 – Caso uma dupla ou um integrante da mesma falte na data do jogo, a dupla oponente ganhará aquele jogo como WxO.

7. FALTAS NO DECORRER DO JOGO

7.1 – São as seguintes as faltas registradas que contam ponto a favor da equipe adversária:

7.1.1 – A invasão superior, que consiste na passagem de uma ou das duas mãos por cima da rede.

7.1.2 – O toque na peteca por um atleta com as duas mãos ou pelos dois atletas, ao mesmo tempo, com qualquer uma de suas as mãos.

7.1.3 – A ultrapassagem da linha central da quadra e de sua projeção vertical por qualquer parte do corpo, inclusive os pés.

7.1.5 – Condução exacerbada da peteca.

7.1.6 – O toque na rede, por qualquer um dos atletas, em qualquer circunstância.

Jogos Internos

8. DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES E DA EXPULSÃO DO JOGADOR

8.1 – São as seguintes as infrações disciplinares registradas que contam ponto a favor da equipe adversária: ou a punição ao aluno-atleta:

8.1.1 – Quando o atleta chutar a peteca. (Amarelo)

8.1.2 – Quando o atleta praticar ato de desrespeito ao árbitro e seu auxiliar, adversários, membros da organização e público presente. (Vermelho)

8.1.3 – Quando o atleta não aceitar a decisão do árbitro. (Amarelo)

8.1.4 – Quando o atleta tiver conduta antiesportiva, a critério do árbitro. (Amarelo ou vermelho)

8.1.5 – Quando o atleta abandonar o local do jogo, sem autorização do árbitro. (Vermelho)

8.1.6 – Quando o atleta praticar ato ofensivo caracterizado como preconceito racial, econômico, religioso, ideológico, de gênero, etc. (Vermelho)

8.2 – Em todas as infrações disciplinares, o infrator é passível das seguintes punições:

8.2.1 – Advertência (cartão amarelo).

8.2.2 – Expulsão do jogo (cartão vermelho).

8.3 – O atleta recebe obrigatoriamente o cartão vermelho, com a consequente expulsão, quando, já tendo na partida recebido cartão amarelo, comete nova infração disciplinar passível de punição.

8.3.1 – A pena de aplicação de cartão amarelo ao atleta numa partida não é transferida para outras partidas.

8.4 – Se um dos atletas for expulso, o set e a partida são encerrados, devendo ser consideradas as condições estabelecidas nos três seguintes subitens:

8.4.1 – O set ou os sets já disputados são considerados válidos e têm sua pontuação confirmada.

8.4.2 – O set em disputa é encerrado e atribuído o placar de 25x0 para a equipe adversária, ou o placar de 15x0 para a equipe adversária caso seja o último set.

8.4.3 – Ao set ainda não disputado é atribuído o placar de 25x0 para a equipe adversária, ou o placar de 15x0 para a equipe adversária caso seja o último set.

8.5 – Quando uma equipe for eliminada da competição, seja qual for a circunstância, os resultados dos jogos por ela realizados devem ser desprezados, e o placar desses jogos deve ser de dois sets a zero, com placar de 25x0 em cada set, com vantagem para o adversário.

Jogos Internos

REGULAMENTO PIQUE - BANDEIRA

1. Os jogos de pique-bandeira seguirão as regras contidas neste documento.
2. As equipes serão mistas (estudantes femininos e masculinos na mesma proporção).
3. As equipes serão compostas pelo número de atletas inscritos. O número mínimo de estudantes para início da partida de cada equipe é de 10 jogadores. Caso alguma equipe se apresente com uma quantidade inferior a estabelecida, a equipe adversária vencerá por W x O.
4. Não haverá jogadores reservas, nem substituições durante a partida. Caso algum aluno tenha que se retirar da quadra, a sua equipe jogará com um jogador a menos.
5. A duração de cada jogo será de no máximo 15 minutos.
6. A equipe que não comparecer ao local da partida na hora marcada será considerada perdedora por W x O e a equipe que compareceu receberá os pontos da partida.
7. Os jogos serão realizados na quadra **toda**, sendo que a bandeira deverá ficar na área de 6m (goleiro) da quadra de handebol/futsal.
8. Os materiais necessários são duas bandeiras (uma para cada time de sua respectiva cor), apitos para os árbitros, **cartões amarelos e vermelhos e colete para os devidos jogadores**. Sendo que em cada jogo haverá **oito** árbitros dispersos em posições específicas que possibilitam a visão de toda a quadra.

9. Os jogadores “colados” deverão ser congelados no local que foram "pegos" e devem permanecer estáticos no local em que foram colados, com os braços e antebraços ao longo do corpo, até serem descolados.
10. Com 3 minutos de jogo, deve haver pelo menos 3 jogadores do time no campo adversário.
11. É estritamente proibido **qualquer tipo de violência ou desrespeito a qualquer pessoa.**
12. É proibido aos alunos “guardar-caixão” – marcarem o adversário colado individualmente e/ou com os braços estendidos em qualquer direção próximo ao adversário, ou seja, os jogadores deverão marcar os espaços e não ficarem exclusivamente próximo aos jogadores colados, **devem estar se deslocando sempre na quadra.**
13. O jogador colado não poderá trocar com nenhum jogador de sua equipe.
14. Para ser descolado não pode mover nenhuma parte do corpo (ser puxado pelo jogador de mesmo time, por exemplo)
15. O local de proteção da bandeira deve ser marcado por no máximo dois jogadores do time adversário.
16. Art. 16. A equipe poderá ser punida com 3 tipos de penalidades: advertência verbal, cartão amarelo e cartão vermelho.

§1º A equipe pode receber uma advertência verbal quando os jogadores colados infringirem os artigos 9, 12, 11, 13 e 15 (mexer o corpo para ser descolado em qualquer direção; guardar caixão; tentar trocar com o jogador de alguma equipe; e, marcação com mais de duas pessoas na área demarcada para a bandeira).

§2º O aluno e/ou equipe podem ser punidas com cartão amarelo infringir os artigos 9, 11, 12, 14, 15 (empurrões e puxões; desrespeito e violência com qualquer jogador e em atitudes antiéticas; mudar do local em que foi colado, mexer o corpo para ser descolado, marcação com mais de duas pessoas na área demarcada para a bandeira e se com os 3 minutos de jogo não haver 3 jogadores no campo).

§3º O aluno e/ou equipe podem ser punidas com cartão vermelho se infringir o artigo caso na interpretação do árbitro a infração ao regulamento seja

considerada grave e desta maneira dever ser expulso da partida e caso não se comporte adequadamente não poderá ficar nas imediações da quadra.

§4º O aluno pode ser punido com cartão vermelho caso já tenha sido advertido anteriormente com cartão amarelo e desta maneira dever ser expulso da partida e caso não se comporte adequadamente não poderá ficar nas imediações da quadra.

§5º Se o time tiver 3 cartões amarelos, **um aluno deverá ser retirado da partida e toda punição passível de cartão amarelo será punida com cartão vermelho e a respectiva expulsão do aluno que comete a irregularidade.**

Jogos Internos

17. Vencerá a partida a equipe que conseguir pegar a bandeira do time adversário primeiro e transportar para o seu campo (ultrapassar toda a linha de centro da quadra), caso isso não ocorra dentro do tempo estipulado usaremos como forma de desempate os seguintes critérios: será considerada vencedora a equipe que tiver maior número de jogadores dentro da área da bandeira do adversário, caso este número for o mesmo, a equipe que tiver menos jogadores colados na equipe adversária ganha o jogo, caso este número for o mesmo, será utilizado como critério a quantidade de cartões que a equipe acumulou neste jogo, caso o número novamente for o mesmo, nenhuma equipe ganha a partida.
18. Se houver algum imprevisto durante o jogo (incidente) este deverá ser parado e todos os jogadores devem permanecer parados na mesma posição que estavam anteriormente. Neste caso o cronômetro será pausado e continuará quando o atendimento for executado.
19. Caso de em 3 minutos não houver ao menos 3 jogadores do time no campo adversário, de cada um deles, os jogadores devem de mover imediatamente para o lado do time adversário, com o prazo de 1 minuto. Caso isto não ocorra o jogo será encerrado, e o time vencedor será o que contém maior número de jogadores no campo adversário.

A escolha de lado de campos será decidida por um “par ou ímpar”. A equipe que ganhar, poderá escolher o lado da quadra que deseja jogar.

Art. 1º. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais vigentes da CBHB (Confederação Brasileira de Handebol) ressaltando-se o dispositivo dos demais artigos deste Regulamento Específico, do Regulamento Geral.

Art. 2º. O tempo de jogo: começa com o apito do árbitro autorizando o tiro de saída inicial. O tempo de jogo acaba com o sinal do cronômetro. A partida terá duração de 30 minutos e será dividida em dois tempos de 12 minutos, com intervalo de 3 minutos entre cada tempo.

Art. 3º. Tiro de saída: no começo da partida, o tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e escolheu começar com posse de bola. Os adversários têm, então, o direito de escolher o lado da quadra. Alternativamente, se a equipe que ganha o sorteio preferir escolher o lado da quadra, então a equipe adversária deverá executar o tiro de saída. As equipes trocam de lado para disputar o segundo período da partida. O tiro de saída que inicia o segundo tempo é executado pela equipe que não o executou no começo da partida. A bola sai na linha de meio da quadra, tanto no início da partida, tanto quando o adversário fizer um gol.

Art. 4º. Tiro Lateral: um tiro lateral é executado quando a bola passar pela linha lateral, ou quando um jogador da equipe da defesa for o último a tocar a bola antes de ela cruzar a linha de fundo (a linha atrás do gol), da sua própria equipe. O jogador deverá pisar na linha com um ou dois pés sempre que bater lateral. É muito importante lembrar que nenhuma parte do corpo de quem irá executar o tiro lateral esteja dentro da quadra. O tiro lateral é executado do lugar onde a bola cruzou a linha lateral ou; se ela cruzou a linha de fundo, da intersecção entre a linha lateral e a linha de fundo deste mesmo lado.

Art. 5º. Sobre o manejo da bola:

- a) A bola não pode ser segurada por mais de 3 segundos se o jogador estiver parado.
- b) Tendo a posse de bola, o jogador tem o direito de dar APENAS três passos (contatos).

- c) É permitido que um jogador se desloque com a bola por mais de três passos, quando ela é quicada continuamente no chão.
- d) Não é permitido quicar a bola, segurar e quicar de novo.
- e) Ao quicar a bola o jogador não deve deixar a mesma passar por cima de sua cabeça.
- f) É permitido a um jogador tomar a bola do jogador adversário usando apenas uma mão e mantendo-a aberta. Não permitindo arrancar ou golpear a bola que já está na mão do adversário.

Art. 6º. É permitido usar o tronco para bloquear o adversário na luta pela posição
Bloquear significa impedir um adversário de mover-se para um espaço vazio..

Art. 7º. Não é permitido agarrar um adversário (no corpo, pelo uniforme ou pelo cabelo), mesmo se ele permanecer livre para continuar o jogo; correr ou saltar sobre um adversário; morder; arranhar; agarrar por trás.

Art. 8º. Não é permitido ao jogador entrar em quadra usando acessórios (brinco, anel, pulseira, piercing, etc.).

Art. 9º. Regra: não é permitido o uso de agressões físicas, sendo consideradas faltas graves (cartão azul);

Art. 10º. O goleiro é o único jogador que poderá permanecer dentro da área do gol. Entretanto, os outros jogadores podem saltar em direção a área e arremessar a bola antes de pisar no chão.

Art. 11º. AO GOLEIRO É PERMITIDO: tocar a bola com qualquer parte do corpo, desde que esteja dentro da área do gol da sua equipe. Mover-se com posse de bola

dentro da área de gol, sem estar sujeito às restrições aplicadas aos jogadores de quadra. Sair da área de gol sem a bola e participar da partida na área de jogo, ao fazê-lo, o goleiro se sujeitará às mesmas regras aplicadas aos jogadores no jogo.

Art. 12º. AO GOLEIRO NÃO É PERMITIDO: sair da área de gol com a posse de bola. Levar a bola para dentro da área de gol quando ela estiver parada ou em movimento do lado de fora da área de gol.

Art. 13º. Punições:

§1º Cartão amarelo (advertência);

Conduta antidesportiva que justifica uma advertência: protestos contra as decisões dos árbitros, ou manifestações verbais e não verbais destinadas a pressionar uma decisão dos árbitros; ofender um adversário ou companheiro de equipe usando palavras ou gestos, ou gritar com um adversário para distraí-lo; por meio de “teatro”, tentar enganar os árbitros com respeito às ações de um adversário ou exagerar o impacto de uma ação; protestos, envolvendo gritos com gestos enérgicos ou comportamento provocativo. Os jogadores que ficarem provocando os adversários de maneira pejorativa mesmo após o fim do jogo serão punidos com tal cartão. Cada jogador poderá receber no máximo dois cartões amarelos por jogo, após isso a punição será de exclusão (1 minuto);

§2º Exclusão (um minuto):

O jogador que recebe esta punição deve ficar 1 minuto fora do jogo;

Infrações que justificam uma exclusão por 1 minuto: infrações cometidas com alta intensidade ou contra um adversário que está correndo em grande velocidade; agarrar um adversário por um longo tempo ou derrubá-lo; faltas contra a cabeça, garganta ou pescoço; golpes fortes contra o tronco ou braço de arremesso; tentar fazer com que o adversário perca o controle corporal, por exemplo, agarrar a perna ou pé de um adversário que está saltando; correr ou saltar com grande velocidade contra um adversário. Cada jogador poderá receber no máximo dois 1 minutos, após isso a punição será um cartão vermelho.

§3º Cartão vermelho (desqualificação).

Infrações que justificam uma desqualificação: um jogador que ataque um adversário de modo que possa ser perigoso para sua saúde, deverá ser desqualificado. Um risco especial para a saúde do adversário surge da alta intensidade da infração ou do fato de que o adversário está completamente desprevenido e não pode proteger a si mesmo da infração;

§4º Cartão Azul:

Infrações graves (agressões físicas) que implicam em relatório escrito em súmula a serem julgadas pela Comissão Disciplinar após o jogo.

Art. 14º. Atrito entre os jogadores do mesmo time sofrerá uma punição dentre as que foram mencionadas no Art.13º.

Parágrafo Único: A punição que a equipe sofrerá será determinada através da gravidade da infração cometida.

Art. 15º. Tiro de 7 metros:

Será concedido quando:

- a) Uma clara chance de marcar um gol for impedida de forma antirregulamentar, em qualquer lugar da quadra, por um jogador ou oficial da equipe adversária;
- b) Houver um apito não justificado no momento de uma clara chance de gol;
- c) Uma clara chance de gol for impedida através da intervenção de uma pessoa não participante do jogo. Por exemplo, um espectador entra na quadra ou quando algum espectador detiver os jogadores usando um apito (o jogador pode pensar que é o árbitro apitando).

Parágrafo Único: Se o jogador atacante converter um gol apesar da intervenção ilegal dos defensores, então não há, obviamente, razão para assinalar o tiro de 7 metros. Contrariamente, se aparentemente o jogador perdeu a bola ou o controle do corpo por conta da violação, então não existe mais aquela clara chance de gol e conseqüentemente um tiro de 7 metros será assinalado.

Execução do tiro de 7 metros:

- a) O tiro de 7 metros deve ser executado como um arremesso ao gol, dentro dos três segundos após o apito do árbitro.
- b) O jogador que está executando o tiro de 7 metros deve posicionar-se atrás da linha de 7 metros, não excedendo um metro desta linha. Depois do apito do árbitro, o executante não deve tocar nem cruzar a linha de 7 metros antes que a bola tenha saído de sua mão.
- c) Após a execução do tiro de 7 metros, a bola não deve ser tocada novamente pelo executante ou por um de seus companheiros, até que ela tenha sido tocada por um adversário ou a baliza.

d) Quando um tiro de 7 metros estiver sendo executado, os companheiros do executante devem posicionar-se fora da linha de tiro livre e permanecer nesta posição até que a bola tenha saído de sua mão. Se eles não cumprirem isto, um tiro livre será assinalado contra a equipe do executante do tiro de 7 metros.

e) Quando um tiro de 7 metros está sendo executado, os jogadores da equipe adversária devem permanecer fora da linha de tiro livre e, pelo menos, a 3 metros de distância da linha de 7 metros, até que a bola tenha saído da mão do executante. Se eles não cumprirem isso, o tiro de 7 metros será recobrado no caso de não ter resultado em gol, mas não haverá nenhuma punição disciplinar.

f) Se o goleiro cruzar a linha de limitação, ou seja, a linha de 4 metros, antes que a bola tenha saído da mão do executante, o tiro de 7 metros deverá ser recobrado nos casos em que o gol não tenha sido marcado. No entanto, nesta ação não se aplicará nenhuma punição ao goleiro.

g) Não será mais permitido trocar goleiros uma vez que o executante estiver pronto para executar o tiro de 7 metros, parado na posição correta e com a bola na mão. Qualquer tentativa de efetuar uma substituição nesta situação deverá ser penalizada como conduta antidesportiva.

Art. 16º. Tiro Livre:

Será concedido quando:

a) A equipe em posse de bola comete uma infração nas regras que conduzem a perda de posse da mesma.

b) Os adversários cometem uma violação das regras que cause, para a equipe em posse de bola, sua perda.

§1º Os árbitros deveriam permitir a continuidade da partida, evitando interromper prematuramente o jogo para conceder um tiro livre.

§2º Os árbitros não deveriam conceder um tiro livre, se a equipe defensora ganhar a posse de bola imediatamente após a equipe atacante cometer uma violação.

§3º Os árbitros não deveriam intervir até, e ao menos que, esteja claro que a equipe atacante tenha perdido a posse de bola ou esteja impossibilitada de continuar seu ataque, devido a uma violação cometida pela equipe defensora.

§4º Se uma punição disciplinar tem que ser aplicada por conta de uma violação nas Regras, os árbitros podem decidir interromper o jogo imediatamente se isso não causar

uma desvantagem para os adversários de quem cometeu a falta. Do contrário, a punição deveria ser postergada até o final da situação de jogo.

§5º Um tiro livre será também utilizado como forma de reiniciar o jogo naquelas situações em que a partida for interrompida (ou seja, quando a bola está em jogo) mesmo quando nenhuma infração às regras ocorreu.

a) Se uma equipe estiver em posse de bola no momento da interrupção, esta equipe deverá manter a posse.

b) Se nenhuma equipe estiver em posse de bola, então a última equipe que a detinha, deverá ter a posse novamente.

§6º Se houver um tiro livre contra a equipe em posse de bola, ao apito dos árbitros, o jogador que tem a bola nesse momento deve imediatamente, apoiá-la ou soltá-la no solo, de maneira que possa ser jogada.

Execução do Tiro Livre:

a) O tiro livre é executado do lugar onde a infração ocorreu.

b) Um tiro livre nunca pode ser executado dentro da área de gol da própria equipe ou dentro da linha de tiro livre da equipe adversária.

c) Em qualquer situação onde a localização da execução envolve algumas das áreas mencionadas, a localização para a execução deve ser transferida para o ponto mais próximo imediatamente no lado de fora dessa área.

d) Os jogadores da equipe executante não devem tocar nem cruzar a linha de tiro livre da equipe adversária antes que o tiro livre tenha sido executado.

e) Os árbitros devem corrigir as posições dos jogadores da equipe executante que se encontram entre as linhas de tiro livre e da área de gol antes da execução do tiro livre, se é que a posição incorreta tiver influência no jogo.

f) Quando um tiro livre estiver sendo executado, os adversários devem manter uma distância de pelo menos 3 metros do executante. Eles podem, no entanto, posicionarem-se imediatamente fora de sua linha de área de gol se o tiro livre estiver sendo executado na sua própria linha de tiro livre.

Art. 17º. Tiro de Meta: Quando um time erra o arremesso ou o goleiro espalma a bola e ela sai pela linha de fundo, o time que estava na defesa recebe a posse. O tiro de meta deve ser cobrado pelo goleiro, de qualquer posição dentro da área de gol;

Art. 18. SUBSTITUIÇÕES:

a) Para entrada de um jogador durante o jogo, é necessário que o jogador que irá sair já esteja totalmente fora da quadra e os jogadores saiam e entrem pelas linhas de substituição da sua quadra. Caso o que vai sair não esteja totalmente fora da quadra ou entre e saia linhas de substituição, a equipe será punida com a exclusão do jogador que iria entrar (1 minuto).

b) A zona de substituição deve estar situada na linha lateral e em frente ao banco de reserva, a zona de substituição da equipe estará sempre localizada na quadra defensiva. Essa zona será onde ocorrerão as substituições, onde para ser concluída o jogador que está sendo substituído tem que deixar a quadra primeiro para depois ocorrer a troca. Um auxiliar de arbitragem estará próximo da quadra orientando os jogadores no momento da substituição. A substituição de goleiros pode ser feita em qualquer momento do jogo, sem a necessidade de avisar ao árbitro.

REGULAMENTO VOLEIBOL

Art. 1º. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais vigentes da CBV (Confederação Brasileira de Voleibol), ressalvando-se o dispositivo dos demais artigos deste Regulamento Específico, do Regulamento Geral.

Art. 2º - A participação na modalidade será mediante a inscrição e as equipes que disputarão serão mistas (compostas do sexo feminino e masculino).

Art. 3º - A bola utilizada para a realização da competição será fornecida pela Comissão Organizadora dos IV Jogos Internos.

Art. 4º - Para o início das partidas, cada equipe deverá contar com no mínimo 06 (seis) alunos em condições de jogo, sendo sempre 03 estudantes do sexo feminino e 03 estudantes do sexo masculino. Caso não atinja o número mínimo no horário do jogo a equipe será considerada perdedora do jogo.

§ 1º Os jogadores que não estão atuando permanecerão sentados no banco da equipe.

§ 2º Somente aos membros da equipe registrados na súmula do jogo é permitido sentar-se no banco durante a partida.

Art. 5º. As equipes deverão apresentar-se uniformizadas, com camisas ou coletes de mesma cor predominante, sendo opcional a utilização de joelheira e cotoveleira.

Art. 6º. Uma equipe marca um ponto caso:

- a) Tenha êxito em fazer a bola tocar a quadra adversária;
- b) A equipe adversária cometa uma falta;
- c) A equipe adversária seja penalizada.

Art. 7º. Uma equipe comete uma falta ao transgredir quaisquer regras do jogo, ou violando-as de outra maneira. Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades de acordo com as regras.

Art. 8º - Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets, sendo os 2 (dois) primeiros de 20 (vinte) pontos.

§1º. Em caso de empate em 19 (dezenove) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos.

§2º. Em caso de empate em número de sets (1 x 1), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos.

Art. 9º. Não será permitida a utilização de líbero em nenhum jogo.

Art. 10º - Não haverá a obrigatoriedade da rotação (rodízio).

Art. 11º - O saque deverá ser obrigatoriamente alternado entre os alunos participantes, não sendo necessariamente ser o jogador da posição 1 (um).

§1º A equipe deverá informar antes da partida qual será a ordem dos alunos que irão sacar.

§2º Quando ocorrer a substituição, o aluno que entrar na partida deverá sacar na ordem do aluno que foi substituído

Art. 12º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão de Voleibol juntamente com a Comissão Organizadora do IV Jogos Internos.

Art. 13º. Descrição do Jogo:

1. Cada partida é disputada por 2 jogadores usando 1 tabuleiro.
2. Cada jogador jogará com as peças referentes a uma cor (Pretas ou Brancas).
3. Objetivo - Impor o xeque-mate ao adversário ou o seu rendimento.

Art. 14 Definições:

1. Xeque - Rei sob ameaça de captura.
2. Xeque-mate - Rei sob ameaça de captura, sem que ele tenha como escapar. (Fim do jogo)
3. Captura - Determinada peça toma a posição de outra peça adversária. Esta é removida da partida.
4. Histórico da partida - Notação de todas as jogadas feitas em uma partida.

Art. 15º. Cabem as peças brancas o lance inicial. A escolha das cores é feita por sorteio.

Art. 16º. Cada jogador efetua uma jogada de cada vez, uma jogada para as brancas e uma para as pretas, e assim sucessivamente, até o fim da partida.

Art. 17º. Para efeito de contagem é considerado um lance completo aquele que contém um movimento das brancas e um movimento das negras.

Art. 18º. Não é permitida a volta de lances, somente se o movimento efetuado não for valido.

Art. 19º. Com sua mão ou peça, se um jogador tocar em alguma peça do adversário, com a intenção de capturá-la ou não, deve, necessariamente, efetuar a captura. Salvo casos em que a jogada não for legalmente possível.

Art. 20º. A cada jogador será disponibilizado 15 minutos contado nos cronômetros (dois em cada mesa) para realizar suas jogadas, sendo então o tempo máximo da partida 30 minutos. Caso os 15 minutos de um dos jogadores acabe antes que ele realize a jogada da vez, o adversário ganha a partida.

Art. 21º. O jogador dispõe de três lances especiais: o **roque** (o rei e a torre se cruzam fazendo uma barreira para o rei), a **captura en passant** (quando um peão avançado toma outro peão oponente que apenas passou pelo primeiro com o seu lance inicial de duas casas) e a **promoção** (o peão que, ao alcançar a oitava fileira, deve ser promovido a cavalo, bispo, torre ou dama, de mesma cor).

Art. 22º. Caso o jogador movimente a peça e posteriormente soltá-la o retorno do movimento não será permitido.

Art. 23º. Em caso de afogamento do rei, o jogador que afogou o rei vencerá o jogo.