



INSTITUTO FEDERAL

Ceará

Campus Canindé

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica

REGULAMENTO ESPECÍFICO POR MODALIDADE JOGOS INTERNOS



**Canindé
2017**

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1º - Este Regulamento contém disposições que regem as competições dos Jogos do IFCE Canindé (JIF-CANINDÉ), em suas modalidades e atividades específicas, no ano de 2017, e obriga aos que com ele tenham relações, a sua total obediência.

Artigo 2º - A interpretação deste Regulamento e o seu fiel cumprimento ficarão sob a responsabilidade da Coordenação Geral do Evento.

DAS NORMAS DAS MODALIDADES/ATIVIDADES

Artigo 3º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade ou atividade, em tudo o que não contrarie este regulamento, e em consonância com o regulamento geral.

MODALIDADES ESPORTIVAS

Artigo 4º - FUTSAL

§ 1º Os tempos dos jogos serão os seguintes: 2 tempos de 15 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria masculino e 2 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 5 minutos para a categoria feminina. O cronômetro será travado nas cobranças de penalidades máximas, nos tiros livres e tempos técnicos.

§ 2º O sistema disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 participantes rodízio simples;

III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

§ 4º As partidas que terminarem empatadas, com a necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de cobrança de uma série de 3 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 5º A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

I vitória – 3 pontos

II empate –1 ponto

III derrota – zero ponto

§ 6º Três cartões amarelos ou um vermelho, suspensão automática por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Art. 5º - VOLEIBOL

§ 1º - Os jogos serão realizados em dois sets vencedores (melhor de 3 sets).

I- 1º set: 25 pontos;

II- 2º set: 25 pontos;

III- 3º set: 15 pontos.

§ 2º - O sistema disputa será:

I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);

II Até 3 participantes rodízio simples;

III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

§ 3º - Os critérios de desempate, para efeito de classificação, serão os seguintes:

- I- O Maior número de vitórias;
- II- Confronto direto;
- III- Sets average (SP/SC);
- IV- Pontos average (PP/PC);
- V- Sorteio.

Art. 6 - **VÔLEI MISTO**

§ 1º - Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 21 pontos. Na partida final (em caso de fase classificatória + final) a partida será em 2(dois) sets vencedores e, se houver a necessidade do set desempate, este será de 15 pontos.

§ 2º - O sistema disputa será:

- I Para duas equipes: melhor de 3 disputas (2 jogos vencedores);
- II Até 3 participantes rodízio simples;
- III Acima de 3 participantes eliminatória simples.

Art. 7 **JUDÔ**

§ 1º A competição é aberta à participação de alunos-atletas, preferencialmente, do projeto de Extensão em Judô do IFCE com matrícula ativa, mas sem a exigência de graduação mínima estabelecida, ou seja, podem participar atletas a partir da faixa branca. Haverá a participação na competição de alunos menores de 12 anos que fazem parte do referido projeto, mas que não tem matrícula ativa no IFCE, em forma de festival, para promover a inclusão destes alunos no evento.

§ 2º Das Classes

I- A divisão de classes no Judô para Todos são as seguintes:

- Festival – ate 06 anos
- Festival – acima de 07 anos a 12 anos
- Adulto – acima de 15 anos

§ 3º Das Categorias

I- O festival baseia-se numa competição amistosa entre crianças de até 12 anos com pesos equivalentes ou próximos com uma rodada inicial de disputa de luta em pé seguida de uma rodada final de luta de solo. Ao final todas as crianças receberão premiação, pois o objetivo do festival é a socialização, confraternização e inclusão esportiva.

II- A classe adulta baseia-se na competição entre judocas agrupados em categorias por peso, onde haverá apenas um campeão por categoria: Individual masculino: Leve (para atletas de até 66 kg), Médio (atletas pesando acima de 66 kg e abaixo de 81 kg) e Pesado (acima de 81 kg a abaixo de 100 kg). Individual feminino: Leve (para atletas de até 52 kg), Médio (atletas pesando acima de 52 kg e abaixo de 63 kg) e Pesado (acima de 63 kg a abaixo de 70 kg).

§ 4º Do Tempo

- I- Festival (ate 06 anos) – 1 minuto
- II- Festival (acima de 07 anos) – 2 minutos
- III- Adulto (acima de 15 anos) – 4 minutos
- IV- Na classe Adulto, se necessário aplicar o Golden Score.

§ 5º Do Atendimento Médico

- I- O atendimento médico será livre para todas as classes.
- II- Caso o árbitro entenda que é preciso a assistência do professor na área de competição, o

mesmo poderá ser convocado.

§ 6º Das Regras

I- O árbitro poderá paralisar ou suspender a luta para a segurança de um ou ambos os atletas. Não serão permitidas técnicas de Shime-Waza, Kansetsu-Waza, Sutemi-waza nas classes: Festival. As técnicas de Shime-Waza e Kansetsu-Waza serão permitidas somente na classe: Adulto.

§ 7º Do Sistema

I- Nas Classes Festival (acima de 7 anos); Cada participante fará 3 lutas. As chaves de cada categoria da classe adulta serão organizadas para que ocorram lutas de disputadas em esquema de rodízio simples quando tiver três ou mais competidores por categoria ou no esquema de melhor de três lutas para as categorias com apenas 02 alunos(as)-atletas inscritos. O (a) aluno (a)-atleta poderá competir na categoria correspondente ao seu peso corporal. O (a) aluno(a)-atleta deverá apresentar antes de cada confronto a sua ficha de inscrição, ou documentação com foto. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do confronto.

§ 8º Das Inscrições

I- Cada participante poderá se inscrever em apenas uma categoria de peso. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos (as)-atletas inscritos.

II- A confirmação da inscrição do (a) aluno (a)-atleta dar-se-á na Reunião Técnica, sendo que confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Coordenação de Judô.

III - No horário estabelecido pela coordenação para o Congresso Técnico e sorteio, esse será realizado com qualquer número de representantes.

§ 9º Da Divisão e Classificação

I- A competição de Judô será realizada de acordo com as regras de arbitragem oficial da Confederação Brasileira de Judo – CBJ, 2017. Será disputada em um único dia.

Art. 8 **NATAÇÃO**¹

§ 1º O V TORNEIO NADANDO EM SAÚDE será realizado no dia 24 de Março de 2017, e tem por objetivo promover a integração da comunidade interna IFCE - Canindé, desenvolvendo o espírito de amizade e valorizando a prática esportiva como instrumento imprescindível para a superação do indivíduo. O V TORNEIO NADANDO EM SAÚDE 2017, será organizado pela turma do segundo semestre do curso de Licenciatura em Educação Física, ficando sua execução a cargo da Comissão Técnica constituída pelos alunos e colaboradores e sob a supervisão das professoras das disciplinas de Nataç o I e II.

§ 2º DAS INSCRIÇÕES

I- A Inscri o ser  realizada no per odo 07 a 10 de Mar o 2017, com a comiss o organizadora dos jogos internos do IFCE - Campus Canind  na coordena o de Educa o F sica nos tr s turnos de funcionamento do campus, podendo ainda ser realizada com a comiss o de comunica o do V Torneio Nadando em Sa de. Poder o participar todos os alunos matriculados nos cursos regulares da institui o (entendem-se como cursos regulares os cursos: T cnicos, M dio Integrado e Superior), e tamb m aluno participante de projeto de extens o e servidores do IFCE Campus Canind ; No dia do torneio, 24 de Mar o de 2017, todos os atletas inscritos dever o apresentar-se ao banco de controle, munidos de identifica o com foto, antes do in cio das provas; Menores de 18 (dezoito) anos de idade dever o apresentar assinaturas dos pais/respons vel no termo anexado pela coordena o geral dos

¹ Apresentam resumo de regras da Modalidade de Nata o. Para acessar regras completas acessar o site institucional.

jogos internos 2017, o mesmo no dia do torneio, preferencialmente, deverá estar acompanhando do responsável. Após o encerramento das inscrições não serão aceitas inclusões;

§ 3º DAS PROVAS E CATEGORIAS

I- As provas serão disputadas em piscina descoberta de 25m com profundidade de 1,70m nas dependências do IFCE - Campus Canindé. O torneio será disputado nos naves masculino e feminino nas seguintes provas e categorias:

Nado Crawl – Provas: 25m e 50m - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima
Nado Costas - Provas 25m e 50m - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima
Nado peito - Provas 25m e 50m - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima
Nado borboleta – Provas 25m e 50m - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima
NADO MEDLEY INDIVIDUAL - Prova 100m - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima
NADO MEDLEY REVEZAENTO MISTO (02 Feminino e 02 Masculino) – Prova 4x25m (100m) - 8 raias
CATEGORIA GÊNERO FAIXA ETÁRIA
Juvenil-Junior Masculino 14 a 19
Juvenil-Junior Feminino 14 a 19
Sênior Masculino 20 a cima
Sênior Feminino 20 a cima

§ 4º DAS REGRAS E FORMAS DE DISPUTA

I- O evento será regido segundo as REGRAS da FINA (Federação Internacional de Natação). Não haverá limite de inscrição por participante. O programa de provas desta competição de natação será o seguinte:

MASCULINO FEMININO
1º PROVA 25M NADO COSTAS
2º PROVA 25M NADO COSTAS

3º PROVA 25M NADO PEITO
4º PROVA 25M NADO PEITO
5º PROVA 25M NADO BORBOLETA
6º PROVA 25M NADO BORBOLETA
7º PROVA 25M NADO CRAWL
8º PROVA 25M NADO CRAWL
9º PROVA 50M NADO COSTAS
10º PROVA 50M NADO COSTAS
11º PROVA 50M NADO PEITO
12º PROVA 50M NADO PEITO
13º PROVA 50M NADO BORBOLETA
14º PROVA 50M NADO BORBOLETA
15º PROVA 50M NADO CRAWL
16º PROVA 50M NADO CRAWL
17º PROVA 100M MEDLEY INDIVIDUAL
18º PROVA 100M MEDLEY INDIVIDUAL
19º PROVA 4X25M (100M) MEDLEY MISTO
20º PROVA 4X25M (100M) MEDLEY MISTO
Nado Medley (Revezamento)

*** Se no dia do evento a equipe não estiver com o NÚMERO suficiente de nadadores (as) a mesma será desclassificada.**

§ 5º O Sistema de Disputa a ser adotado no torneio será estabelecido pela sua Comissão Técnica, levando-se em conta o número de participantes. Se os participantes inscritos na prova superar o número 08, será adotado o Sistema de fase classificatória e final, da seguinte maneira:

Exemplo: Prova 25m nado Crawl Masculino - Total de 24 inscritos:

- Bateria 1 – Classificatória
- Bateria 2 – Classificatória
- Bateria 3 – Classificatória
- Bateria 4 – Final (os 08 melhores tempos da fase classificatória)

***Caso falte um ou mais atleta (s) na bateria classificatória, essa poderá ser preenchida (s) por atleta (s) da bateria (s) seguinte (s).**

§ 6º DA SOLENIDADE DE ABERTURA E REALIZAÇÃO DO TORNEIO

I- A solenidade de abertura será realizada na piscina do IFCE Campus Canindé às 08:00h no dia 24 de Março de 2017 com Hino Nacional Brasileiro e abertura oficial do Torneio.

***Após a cerimônia de abertura, 20 (vinte) minutos serão destinados ao aquecimento dos nadadores.**

§ 7º DOS DIRIGENTES DO TORNEIO

Art.16º Os árbitros e demais autoridades serão indicados pela Comissão Técnica do Torneio (C.T.T.). As Autoridades escaladas não poderão ser recusadas pelos participantes.

I- O nadador (a) que se negar a competir com as Autoridades escaladas, será considerado (a) desclassificado (a) da competição - A direção da competição caberá à C.T.T.

II - Os casos disciplinares serão julgados pela Junta Disciplinar do evento.

III - Só serão examinados pela C.T.T. os recursos que se fizerem acompanhar das devidas PROVAS COMPROBATÓRIAS, até final do torneio.

IV - Todos os recursos deverão ser apresentados por escrito, de maneira legível e acompanhados das devidas provas.

V - No caso de OFENSA GRAVE, o participante será encaminhado à Comissão Técnica Geral do evento e as providências cabíveis serão tomadas.

§ 8º DAS PREMIAÇÕES

I- A premiação será por PROVA. Serão premiados com medalhas em 1º, 2º conforme

regulamento geral dos JIF. A entrega das medalhas aos nadadores será feita no decorrer do evento nos intervalos do torneio e somente ao nadador (a) premiado, caso ausente o mesmo (a) poderá receber pós evento com a C.T.T.

§ 9º DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

I - O horário de recebimento das Inscrições será das 8h às 12h e das 14h às 20h até o dia 10/03/2017 (sexta-feira);

II - O Congresso Técnico do torneio será realizado no dia 18 de Março de 2017 (sábado letivo), às 8h no IFCE com a presença de todos os nadadores e comissão técnica.

III - Para a competição os atletas deverão estar vestidos adequadamente tendo como obrigação o uso de touca, sunga/shorts para os homens e maiô para mulheres;

*** Se o atleta não estiver devidamente vestido não participará da competição;**

IV - Permanecerão somente próximo a piscina os nadadores chamados, a equipe de arbitragem e as demais autoridades diretivas da competição;

V - O locutor fará 02 (duas) chamadas para cada prova;

*** Na primeira chamada o atleta deverá dirigir-se a raia anunciada, e a segunda chamada a confirmação dos nadadores e raias;**

VI - O nadador deverá realizar a saída dos nados Crawl, Peito e Borboleta da borda da piscina.

***A profundidade da piscina pode oferecer riscos ao nadador, o que pode justificar a não utilização dos blocos de partida, especialmente nesse evento;**

§ 10º DA PROGRAMAÇÃO GERAL - V TORNEIO NADANDO EM SAÚDE

08:00 as 09:40 Organização do espaço/ Cerimonial de Abertura Piscina ou Auditório				
09:40 as 10:00 Liberação para aquecimento				
Piscina	10:00	as	12:00	Realização das provas/Premiação Piscina

JOGOS

Art. 10º JOGOS VIRTUAIS

§ 1º Os Jogos Virtuais serão compostos de campeonatos de dois jogos diferentes: Counter Strike 1.6 e League of Legends.

§ 2º As regras do Counter Strike 1.6 compreendem:

I. DAS INSCRIÇÕES

1.1 Presenciais e gratuitas no Laboratório de Informática 1 no dia 24 de março de 09:30h às 11h.

1.2. As equipes serão formadas de no máximo por 5 pessoas

1.3. Podem participar deste campeonato alunos e servidores do IFCE campus Canindé maiores de 12 anos.

II. DA PREMIAÇÃO

2.1. Os prêmios serão de acordo com o regulamento geral dos Jogos Internos

III. DOS PERIFÉRICOS

3.1. O campeonato disponibilizará computadores adequados e completos para o exercício do jogo.

3.2. É permitido aos jogadores utilizarem seus próprios periféricos.

3.3. Não é permitido a utilização de periféricos com função turbo ou qualquer outro artifício que forneça vantagens desleais.

3.4. A organização não se responsabiliza por danos a periféricos de terceiros.

IV. DO CAMPEONATO

- 4.1. Os times disputarão em forma de torneio com o vencedor avançando para a próxima fase.
- 4.2. Os times serão sorteados nas chaves antes do início do torneio.
- 4.3. Os mapas serão definidos por sorteio. (de_nuke, de_dust2, de_inferno e de_train).
- 4.4. Cada mapa terá 30 rounds, sendo o vencedor a primeira equipe que atingir 16 rounds vencidos.
- 4.5. Em caso de empate, será concedido overtime de 6 rounds.
- 4.6. Os times jogarão uma melhor de 3 mapas para avançar.
- 4.7. É permitido ao capitão do time três pausas táticas de 1 minuto.
- 4.8. Comunicação ofensiva com o adversário/time não será tolerada.
- 4.9. Nenhum participante pode usar mensagens públicas (/say) durante os confrontos enquanto “vivo” ou “morto” para comunicação.
- 4.10. Os times devem se comunicar pelo chat in-game ou por programa de voz próprio.
- 4.11. A escolha do lado será por sorteio (Terror e CT)
- 4.12. StrafeJumping (bunningjumping) não é permitido e resulta na desqualificação da equipe.
- 4.13. Os jogadores reserva só podem entrar na troca de mapas.
- 4.14. Não será permitida a entrada de participantes não inscritos.
- 4.15. Os participantes não podem utilizar as próprias máquinas para o campeonato.
- 4.16. Caixas de som não são permitidas.
- 4.17. Instalação de drivers não será permitido.
- 4.18. As configurações devem ser acertadas com a organização antes do início da partida.
- 4.19. Nenhum tipo de arquivo de configuração ou console pode ser aberto.
- 4.20 As configurações do servidor serão apresentadas no início do torneio.

V. DAS PUNIÇÕES

- 5.1 O mau uso ou dano de quaisquer equipamentos do local durante o evento causará desqualificação do time.
- 5.2 O uso de programas ilegais é proibido e causará eliminação imediata do time.

§ 2º As regras **do League of Legends** compreendem:

I. DA PARTICIPAÇÃO DO CAMPEONATO

- 1.1. Podem participar deste campeonato alunos e servidores do IFCE campus Canindé maiores de 12 anos
- 1.2. Os times podem ser compostos por pessoas da comunidade externa
- 1.3. O responsável pelo time composto por integrantes externos deve ser aluno ou servidor do campus.

II. DO CAMPEONATO

- 1.1. As eliminatórias online iniciarão no dia 17 ao dia 20 de março de 2017.
- 2.2. As finais serão presenciais nos Jogos do IF Canindé (JIF) no dia 23 de março de 2017.
- 2.3. O horário das etapas eliminatórias online será divulgado na página (<https://www.toornament.com/tournaments/58ad9de8140ba04d698b4576>) podendo ser alterado pela disponibilidade dos times.
- 2.4. A final ocorrerá no Laboratório de Redes do campus Canindé, com início às 09:30h e término às 17h.

III. DAS INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão gratuitas e realizadas no site (<https://www.toornament.com/tournaments/58ad9de8140ba04d698b4576/registration/>).
- 3.2. O período de inscrição será de 13 a 15 de março de 2017.

IV DO REGULAMENTO DO CAMPEONATO

- 4.1. Tipo: Draft Mode 5x5.
- 4.2. Mapa: Summoner's Rift.
- 4.3. A atualização oficial mais recente será utilizada durante o campeonato.
- 4.4. Cada jogador registrado no campeonato pode usar apenas uma conta oficial.

- 4.5. Os jogadores devem estar habilitados a jogar no modo ranqueado solo/duo.
- 4.6. Os times finalistas devem chegar com 10 minutos de antecedência no local do evento.
- 4.7. É permitido o uso de todos os personagens, runas e talentos disponíveis.
- 4.8. Cada equipe deve nomear um capitão.
- 4.9. Cada equipe poderá inscrever 6 membros (5 titulares e 1 reserva).
- 4.10. Equipes com menos de 5 integrantes serão eliminadas

V- DA PREMIAÇÃO

- 5.1. A premiação do campeonato seguirá o regulamento geral do JIF

VI. DO MODELO DO CAMPEONATO

- 6.1. Será formada uma grade em forma de copa e/ou torneio de acordo com a quantidade de equipes inscritas.
- 6.2. As chaves serão formadas de forma aleatória.
- 6.3. Os vencedores avançam para as próximas etapas.
- 6.4. As quartas de finais serão realizadas no modelo de melhor de 3 partidas.
- 6.5. As finais serão realizadas no modelo melhor de 5 partidas.

VII. DOS PERIFÉRICOS

- 7.1. O campeonato disponibilizará computadores adequados e completos para o exercício do jogo.
- 7.2. É permitido aos jogadores utilizarem seus próprios periféricos.
- 7.3. Não é permitido a utilização de periféricos com função turbo ou qualquer outro artifício que forneça vantagens desleais.
- 7.4. A organização não se responsabiliza por danos a periféricos de terceiros.

VIII. DAS PENALIDADES

- 8.1. Serão desclassificados os times que:
 - Fizerem uso de programa de trapaça.
 - Utilizar qualquer configuração ilegal.
 - Desrespeito com os adversários e/ou com a organização do evento.

Art. 11º **XADREZ.**

§ 1º A Competição de xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.

§ 2º A competição será realizada de forma individual.

§ 3º O sistema de competição utilizado será definido na reunião técnica da modalidade pelo coordenador responsável.

§ 4º É expressamente proibido trazer celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação no salão de jogos. O descumprimento a esta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término da mesma, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 12º **CUBO MÁGICO**

§ 1º O Cubo Mágico, se coloca como atividade integrada nos JIF-Canindé, com participação individual. O jogo tem o objetivo montar as faces do cubo com peças da mesma cor. Será determinada o vencedor, o participante que organizar a sequência de cores em blocos homogêneos em menor tempo.

Art. 13º **JOGOS ADAPTADOS**

§ 1º - Os Jogos Adaptados serão realizados por equipe mista e cada equipe pode ser composta por no máximo 10 integrantes dos diversos segmentos (discente, docente e técnico) e as inscrições podem ser feitas na hora.

§ 2º - A disputa será:

I - Em forma de gincana, composta por três atividades distintas: Goaball, Voley Sentado, Futebol de Cinco e Circuito de Atividades Adaptadas.

II - A equipe que ficar em 1º lugar = 10 pontos, 2º lugar = 6 e 3º lugar = 4, a equipe que conseguir maior pontuação será declarada campeã.

III – Goalball = A quadra tem as mesmas dimensões das de vôlei (9m de largura por 18m de comprimento). As partidas são realizadas em dois tempos de 12 minutos, com 3 minutos de intervalo. Cada equipe conta com três jogadores titulares e três reservas. De cada lado da quadra há um gol com 9m de largura e 1,30m de altura. Os atletas são, ao mesmo tempo, arremessadores e defensores. O arremesso deve ser rasteiro ou tocar pelo menos uma vez nas áreas obrigatórias. O objetivo é balançar a rede adversária.

IV – Voleibol Sentado = A quadra é menor do que a convencional (mede 6 m de largura por 10 m de comprimento, contra 18 m x 9 m) e a altura da rede também é menor, pois os jogadores competem sentados. Outra diferença consiste no fato de o saque poder ser bloqueado. É permitido o contato das pernas de jogadores de um time com os jogadores do outro time. Porém, não se pode obstruir as condições de jogo do oponente. Um atacante pode “queimar” a linha de ataque caso sua bacia não a toque até o atleta bater na bola. Somente se pode perder o contato com o chão para salvar bolas difíceis e, mesmo assim, por pouco tempo. Cada jogo é decidido numa melhor de cinco sets. Vence cada set o time que marcar 25 pontos. Na rede há duas antenas e a arbitragem também é dividida entre juiz principal, segundo juiz e dois árbitros de linha. Assim como no vôlei convencional, os times são formados por 12 jogadores e entre eles há um capitão e um líbero, que pode entrar e sair do jogo sem a permissão dos árbitros e possui exclusiva função defensiva. Para cada jogada, as equipes podem dar, no máximo, três toques na bola.

V- Futebol de Cinco = O goleiro tem visão total. Junto às linhas laterais, são colocadas bandas que impedem que a bola saia do campo. Cada time é formado por cinco jogadores – um goleiro e quatro na linha. Diferentemente de um estádio convencional de futebol, as partidas de futebol de 5 são silenciosas, em locais sem eco. A bola tem guizos internos para que os atletas consigam localizá-la. A torcida só pode se manifestar na hora do gol. Os jogadores usam uma venda nos olhos e, se tocá-la, cometerá uma falta. Com cinco infrações, o atleta é expulso de campo e pode ser substituído por outro jogador. Há ainda um guia, o chamador, que fica atrás do gol, para orientar os jogadores, e que diz onde devem se posicionar em campo e para onde devem chutar. O técnico e o goleiro também auxiliam os jogadores em quadra. O jogo tem dois tempos de 10 minutos e intervalo de 5 minutos.

VI - Circuito de Atividades Adaptadas = na quadra será organizada diversas estações que abordam as diversas deficiências e cada equipe irá distribuir seus integrantes por estação, ao comando do mediador a equipe dará início as atividades do circuito e será marcado o tempo de realização de cada equipe, a classificação das equipes será do menor para o maior tempo.

§ 3º - Em caso de empate, será sorteada uma das atividades realizadas e a equipe que tiver obtido maior pontuação na atividade sorteada será declarada vencedora.

Art. 14º – RECREAÇÃO AQUÁTICA

§ 1º - A recreação aquática será realizada por equipe mista e cada equipe pode ser composta por no máximo 8 integrantes dos diversos segmentos (discente, docente e técnico) e as inscrições podem ser feitas na hora. Os integrantes das equipes devem estar com vestimentas adequadas para piscina.

§ 2º - A disputa será:

I - Em forma de gincana, composta por três atividades distintas: Pólo Aquático lúdico, Circuito aquático e desafio raia em movimento.

II - A equipe que ficar em 1º lugar = 10 pontos, 2º lugar = 6 e 3º lugar = 4, a equipe que conseguir maior pontuação será declarada campeã.

III – Pólo lúdico = cada equipe terá 10 integrantes que ficarão dispostos na piscina dentro das raiais, a bola deverá ser passada pelos componentes, mas não pode haver movimentação entre raiais, o jogador só pode se movimentar dentro de sua raia específica. O objetivo é realizar a troca de passes entre os jogadores e fazer o gol na baliza adversária.

IV – Circuito aquático = na piscina será organizada diversas estações que trabalhem alguns fundamentos da natação e cada equipe irá distribuir seus integrantes por estação, ao comando do mediador a equipe dará início as atividades do circuito e será marcado o tempo de realização de cada equipe, a classificação das equipes será do menor para o maior tempo.

V- Desafio Raia em Movimento = cada equipe terá que nadar e/ou se movimentar dentro de sua raia durante 20 minutos ininterruptos, um integrante por vez e será marcado o total de metros nadando or equipe , a classificação será da maior para a menor distância nadada.

§ 3º - Em caso de empate, será sorteada uma das atividades realizadas e a equipe que tiver obtido maior pontuação na atividade sorteada será declarada vencedora.

Art 15º JOGOS POPULARES

§ 1º Compreendem os jogos populares o **CARIMBA** (“ Baleou”), o **PIÃO** e a **BILA**.

§ 2º Do Carimba,

I- Da denominação e objetivos

Conhecido localmente por “Baleou” se coloca como atividade integrada nos JIF-Canindé, em equipe, dividida por gênero. O jogo tem o objetivo de “carimbar”/ “balear” todos os oponentes.

II- Do Tempo de jogo

Será determinada por tempo de 6 minutos cada partida.

III- Das regras

O (a) jogador (a) carimbado (a) deverá dirigir-se ao campo adversário, não havendo possibilidade de indicação de outro jogador. Este, uma vez carimbado não retorna a seu campo de origem. É permitido salvar a bola em situação de jogo por membro da equipe, antes que ela caia no chão.

IV – Das proibições

É proibida a direcionalidade da bola para o rosto e órgãos sexuais.

§ 3º Do Pião

I- O torneio de pião dos jogos internos IFCE será disputado da seguinte forma; a competição se inicia com o lançamento do pião o alvo (bojo) o competidor que conseguir lançar o pião mais próximo do centro do alvo será o primeiro a lançar. O competidor que lançar mais distante do alvo terá o pião colocado (deitado sobre o bojo). O objetivo é conduzir o pião adversário até a marca delimitada utilizando apenas o seu pião, será eliminado do jogo, todo o jogado que tiver seu pião conduzido até a marca delimitada e assim sucessivamente até que reste apenas um jogador. A troca do pião que está “deitado” acontecerá toda vida que um jogador errar o lançamento ou o mesmo não consiga atingir o pião “deitado” antes que o pião lançado pare de rodar. A cada jogador eliminado, o jogo se reinicia com os lançamentos no alvo (bojo). Quando o pião estiver de “jura” (estiver com a ponta pra cima e o castelo voltado para baixo) só poderá ser retirado dessa posição se o pião lançado não tocar o chão antes de atingir o pião que estiver em jura, podendo o jogador se utilizar de estratégia como pegar o pião no ar para atingir o pião do oponente. O presente regulamento trata de assuntos específicos dessa competição

II- Das premiações

Serão premiados os competidores que ficarem em primeiro e segundo lugar.

III- Da condição de jogo dos atletas

Poderão participar desta modalidade todos os alunos e servidores que tenham efetuado suas

inscrições nesta modalidade.

IV- Do sistema de disputa

A competição será eliminatória.

V- Das medidas disciplinares

As partidas serão dirigidas conforme as Regras contidas neste regulamento.

Será penalizado o competidor que não cumprir as regras do regulamento.

VI -Das disposições finais

Os jogos ocorrerão em hora e local determinado pela comissão organizadora da competição..

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da competição.

§ 4º Da Bila

I - Da denominação e participação

O torneio de bila jogos internos IFCE será disputado na seguinte prova; Triângulo; será feito um triângulo no chão e uma linha que ficará a certa distância do triângulo. De início será feito o lançamento para ver quem ficara mais próximo da linha e ter o direito de jogar primeiro a bila em direção ao triângulo e o jogador que ultrapassar a linha será o ultimo a jogar a bila no triângulo. Toda vida que a bila de um jogador da vez se aproximar da bila do outro jogador e do triângulo na distância de um palmo este terá o direito de um novo lançamento. No decorrer do jogo o competidor tiver sua bila acertada pela do outro competidor, esse será eliminado, e passa as bilas que ganhou ao adversário que o acertou. O competidor que possuir o maior número de bilas em mãos será declarado o vencedor. Toda vida que um jogador acertar as bilas do triangulo (expulsando no mínimo uma) e a do adversário este terá o direito de continuar jogando.

* O presente regulamento trata de assuntos específicos dessa competição.

II- Das premiações

Serão premiados os competidores que ficarem em primeiro e segundo lugar.

III- Da condição de jogo dos atletas

Poderão participar desta modalidade todos os alunos e servidores que tenham efetuado suas inscrições nesta modalidade.

IV- Do sistema de disputa

A competição será eliminatória.

V- Das medidas disciplinares

As partidas serão dirigidas conforme as Regras contidas neste regulamento.

Será penalizado o competidor que não cumprir as regras do regulamento.

VI -Das disposições finais

Os jogos ocorrerão em hora e local determinado pela comissão organizadora da competição..

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da competição.

Art. 16º CORRIDA DE ORIENTAÇÃO

§ 1º A 1º Corrida de Orientação – IFCE Campus Canindé se caracteriza pela progressão pedestre no espaço construído e áreas livres da referida instituição, com recurso a um mapa, tendo as equipes que marcar sua passagem por estações previamente estabelecidas. Vence a corrida a equipe que completar a passagem por todas as estações em menor tempo.

§ 2º Das inscrições das equipes

I- A Inscrição será realizada no período 07 a 10 de Março 2017, com a comissão organizadora dos jogos internos do IFCE - Campus Canindé na coordenação de Educação Física nos três turnos de funcionamento do campus, podendo ainda ser realizada com a comissão de comunicação da I Corrida de Orientação, Campus Canindé em período e ferramentas próprias. As equipes devem ser compostas por seis integrantes do sexo masculino ou feminino. Poderão participar todos os alunos matriculados nos cursos regulares da instituição (entendem-se como cursos regulares os cursos: Técnicos, Médio Integrado e Superior), e também aluno participante de projeto de extensão e servidores do IFCE Campus Canindé; No dia da corrida, todos os atletas inscritos deverão apresentar-se ao banco de controle, munidos de identificação

com foto, antes do início das provas; Menores de 18 (dezoito) anos de idade deverão apresentar assinaturas dos pais/responsável no termo anexado pela coordenação geral dos jogos internos 2017, o mesmo no dia do torneio, preferencialmente, deverá estar acompanhando do responsável. Após o encerramento das inscrições não serão aceitas inclusões.

II- Da competição

Cada equipe, formada por cinco participantes, receberá um mapa com as orientações das cinco estações nas quais deverão perpassar para finalizar a prova. Cada equipe terá um percurso diferenciado, mas com a mesma distância a ser percorrida. A distribuição dos mapas de orientação se dará por sorteio dez minutos antes da largada. Vence a equipe que completar sua tarefa em menor tempo.

Art, 17º MARATONA HACKER

§ 1º Apresentação

I- A Maratona Hacker é uma competição cujo objetivo é testar as habilidades hackers dos participantes em computação envolvendo segurança da informação. Esta competição se enquadra no estilo Quiz, também conhecido como Jeopardy, em que são apresentados desafios de diversas categorias (Eng. Reversa, Forense, Triviais, Web Hacking., análise de redes, exploração de vulnerabilidades, criptografia, programação, dentre outros) com diferentes níveis de dificuldade e pontuações. Cada desafio é resolvido quando o jogador encontra um possui uma string (conhecida como flag ou bandeira) a qual é submetida a um plataforma para gerar uma pontuação dentro da competição. A competição é aberta para a comunidade e tem duração de 10h, iniciando as 8:00 e concluindo as 17:00.

§ 2º Times

I- Na competição competem times de até três jogadores, não havendo distinções para a sua função dentro do campus (técnicos administrativos, docentes, discentes e visitantes). Os times devem preencher um formulário contendo o nome do capitão do time, juntamente com seu email, CPF e telefone. Os formulários devem ser entregues na recepção do campus. O capitão do time deverá criar uma conta na plataforma da competição para todo o time. Após a criação da conta, o capitão deverá compartilhar o login e senha com seu time para que os outros membros possam acessar a plataforma e jogar. O time que acumular a maior pontuação na competição será considerado como campeão. Em caso de empate de pontuação, vence o time que chegar primeiro a pontuação.

§ 3º. Regras

I - O formato das flags é mhacker{[0-9a-zA-Z_!-]+} (exceto se informado explicitamente no desafio).

II - As ferramentas e equipamentos necessários para resolução dos desafios são de responsabilidade da própria equipe. Ou seja, a equipe deverá realizar a configuração das estações e instalação de máquinas virtuais. Recomenda-se o uso de equipamento próprio, mas poderão ser instaladas máquinas virtuais no laboratório do campus.

III - Cada time é permitido participar utilizando somente um único nome e pode ter apenas 1 login informado no formulário de inscrição.

IV - Novos desafios poderão ser adicionados ao longo da competição de acordo com o número de desafios já resolvidos pelos times.

- Há flags ocultas em todo lugar, mas apenas algumas pontuam.
- Desafios podem ter sua pontuação reavaliada, se nenhum time ainda o tiver pontuado
- É expressamente proibido qualquer tipo de Ataque de Negação de Serviço (DoS/DDoS) contra os Servidores ou a Infraestrutura do campus.
- Não é permitido que desenvolvedores de desafios não podem participar desta competição.



- Não é permitido o ataque ao perímetro físico do campus e dos times adversários (agressões físicas e verbais, cortar energia ou derrubar os times da rede da competição).
- Não é permitido ataques de força bruta na submissão de flags da plataforma.
- Não apague arquivos dos servidores dos desafios.
- Não pode haver cooperação entre as equipes. Compartilhar chaves ou revelar dicas para os outros times é trapaça, não façam isso!
- Não compartilhe descobertas referentes aos desafios publicamente durante a competição.
- Flag Delação Premiada: o time que denunciar um time que esteja descumprindo as regras receberá uma pontuação adicional caso a denúncia seja comprovada.
- Se erros ou vulnerabilidades forem encontrados, por favor alerte os organizadores. O time que encontrar receberá uma pontuação adicional caso se confirme a vulnerabilidade.
- Por fim, a regra mais importante: Se divirta e aprenda.

DAS EXPRESSOES CULTURAIS E ARTÍSTICAS

Art. 18 Compreendem as expressões culturais e artísticas a **CENOPOESIA** (POESIA EM CENA), a **DANÇA** e a **MÚSICA**. Tem como objeto explicitar o corpo em movimento como manifestação cultural e artística, em valoração a cultura brasileira. Estas atividades não terão o caráter competitivo, mas sim participativo. Nas diversas expressões elencadas, devem ser apreendidas obras que evidenciem a cultura popular brasileira. Após apresentação, os participantes terão a apreciação de uma comissão técnica. Como encaminhamento, os participantes devem enviar um memorial das obras escolhidas até o dia 17/03/17 às 17h para o e-mail: coordenacaoefifce@gmail.com.