

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

JIF – MARACANAÚ



MARACANAÚ
2018

ATENÇÃO: Para todas as modalidades será exigida a apresentação de documento oficial com foto e atestado médico.

NORMAS DAS MODALIDADES

Art. 1º - As competições serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, em havendo consenso, ajustes poderão ser feitos em detrimento das adaptações inerentes aos locais dos jogos, em tudo o que não contrarie este regulamento e o regulamento geral, sendo a premiação constituída por medalhas para os atletas das três equipes melhores classificadas e troféu para a equipe campeã geral do JIF 2018.

Art. 2º - BASQUETEBOL.

§ 1º - Os jogos terão tempo único de 10 minutos, sem intervalo.

§ 2º - As demais condutas serão de acordo com as normas da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB).

Art. 3º - FUTEBOL 7 SOCIETY

§ 1º- Os tempos dos jogos serão de 16 a 20 minutos corridos, divididos em 2 tempos de 8 a 10 minutos, sem intervalo, dependendo da quantidade de equipes inscritas.. Não haverá pedido de tempo técnico e nem tempo extra para atendimento médico...

§ 2º- Só será permitida a participação de atletas descalços com as unhas devidamente aparadas. .

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas sem que haja a possibilidade de ser conhecido um vencedor, será declarada vencedora a equipe que conquistar mais escanteios pró, em persistindo o empate, este será conhecido através de cobrança de uma série de 3 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará as cobranças de 03 pênaltis e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 4º- O atleta que, durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

§ 5º- O membro de comissão técnica que, durante os jogos, for expulso estará automaticamente suspenso por um jogo.

§ 6º- As substituições serão ilimitadas, obedecendo aos procedimentos estipulados na regra.

§ 7º- O atleta, praticante ou membro de comissão técnica que por qualquer motivo se envolver em brigas, agressões, qualquer ato violento ou que atente ao direito da pessoa humana será sumariamente eliminado dos jogos.

Art. 4º - FUTSAL

§ 1º- Os tempos dos jogos serão de 20 minutos corridos, divididos em 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo. Não haverá pedido de tempo técnico.

§ 2º- Só será permitida a participação de atletas calçados e com meiões, sugere-se o uso de caneleiras..

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas e sem que haja 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 cobranças de 03 pênaltis e, dessa feita, de 1 em 1, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

§ 4º- O atleta que, durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

§ 5º- O membro de comissão técnica que, durante os jogos, for expulso estará automaticamente suspenso por um jogo.

§ 6º- As substituições serão ilimitadas, obedecendo aos procedimentos estipulados na regra.

Art. 5º - VOLEIBOL QUADRA

§ 1º - Os jogos serão realizados em 02 (dois) sets vencedores (melhor de 3 sets).

I - 1º set: 25 pontos;

II - 2º set: 25 pontos;

III - 3º set: 21 pontos. (tie-breake)

Art. 6º - VOLEI DE PRAIA

§ 1º - Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 21 pontos. Na partida final o jogo será realizado 02 (dois) sets vencedores e, se houver a necessidade de um set

desempate, este será de 12 pontos.

§ 2º - O uniforme deverá ser: camiseta/camisa e/ou top da mesma cor e modelo, com numeração na frente e atrás e bermuda, calção, short e/ou sunquíni da mesma cor.

§ 3º - Os técnicos para exercerem a sua função deverão estar devidamente vestidos de acordo com a regra: calça ou bermuda, camiseta, tênis e meia.

Art. 7º - FUTEVÔLEI

§ 1º - Os jogos serão realizados em 01 (um) set vencedor de 21 pontos. Na partida final o jogo será realizado 02 (dois) sets vencedores e, se houver a necessidade do set desempate, este será de 12 pontos.

§ 2º - O uniforme deverá ser: camiseta/camisa e/ou top da mesma cor e modelo, com numeração na frente e atrás e bermuda, calção, short e/ou sunquíni da mesma cor.

§ 3º - Os técnicos para exercerem a sua função deverão estar devidamente vestidos de acordo com a regra: calça ou bermuda, camiseta, tênis e meia.

Art. 8º - NATAÇÃO

§ 1º - O atleta que não estiver ocupando a sua baliza, por ocasião da confirmação de posição, será considerado desistente.

§ 2º - No recinto da piscina, só será permitida a presença dos atletas participantes das provas e de pessoas credenciadas pela coordenação geral.

§ 3º - A piscina estará livre para reconhecimento dos atletas, em hora a ser determinada no congresso técnico.

§ 4º - O campeão geral será conhecido pelo somatório do número de pontos, conforme art. 8º, alínea B, do Regulamento Geral.

§ 5º - O/A atleta que esquecer o seu comprovante de inscrição estará automaticamente desclassificado.

Art. 9º - TÊNIS DE MESA.

§ 1º - Durante os jogos serão obedecidas às regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento e no regulamento geral.

§ 2º - As partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores.

I - 1º set: 11 pontos;

II - 2º set: 11 pontos;

III - 3º set: 18 pontos.

§ 3º - O uniforme deverá ser composto por tênis, meias, shorts e camisa/camiseta, não sendo permitido o uso de camisa/camiseta laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

§ 4º - A instituição disponibilizará para a competição raquetes, não será permitido raquetes individuais.

Art. 10º - FUTMESA (TEQBALL)

§ 1º - Serão realizadas partidas em duplas de 2 sets vencedores, de 12 pontos, em caso de empate haverá um terceiro set, também com 12 pontos.

§ 2º - Nenhum dos atletas poderá tocar a mesa, sendo punido com ponto e posse ao adversário.

§ 3º - Todos os saques deverão ser realizados de cabeça.

§ 4º - Nenhum atleta poderá tocar duas vezes consecutivas na bola..

§ 5º - Qualquer outra alteração nas regras deverá ser definida em congresso técnico.

Art. 11 - 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 e no Regulamento Geral.

§ 2º - Cada jogo terá duração de 10 minutos, sem intervalo.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas e em que haja necessidade de ser conhecido um vencedor, este será conhecido através de sorteio.

§ 4º - A instituição disponibilizará à competição o material abaixo:

I- Tabuleiro;

II- Peças;

III- Planilha de anotação.

§ 5º - Não será disponibilizado relógio.

Art. 12 – BANDEIRINHA – JOGO PRÉ-DESPORTIVO

§ 1º - A Competição de bandeirinha, consiste em alcançar a bandeira da equipe adversária e trazer para o seu lado da quadra o maior numero possível de vezes, será estabelecido neste regulamento maiores detalhes das regras..

§ 2º - Cada jogo terá duração de 12 minutos, sem intervalo, com mudança de lado.

§ 3º - As partidas que terminarem empatadas sem que haja uma equipe vencedora, este será conhecido através da maior quantidade de praticantes na defesa ao término da partida, persistindo o empate, quem possuir o atleta na equipe mais pesado..

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 12º - As equipes e/ou atletas que irão competir deverão se apresentar nos locais de competição com antecedência mínima de 15 minutos para identificação, portando um documento oficial com foto.

Artigo 13º - Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela Coordenação Geral do evento.

Maracanaú, 08 de março de 2017.

Júlio César da Costa Silva
Diretor-Geral
IFCE *Campus* Maracanaú

Jean Carlo Vidal dos Santos
Coordenador Geral
JIF-MARACANAÚ 2018