

Jogos de Integração do Câmpus Chapecó - JIIF 2019

É por meio do esporte educacional, mas não exclusivamente, que se busca proporcionar aos alunos, servidores e terceirizados do IFSC um momento de integração, incentivando e divulgando a prática esportiva como meio de promoção de um estilo de vida saudável, possibilitando o desenvolvimento ético, moral e cultural. O JIIF é uma maneira de proporcionar aos estudantes, servidores e terceirizados do IFSC a prática de diferentes modalidades esportivas, sejam elas individuais, coletivas, físicas e/ou intelectuais, as quais alguns deles não teriam acesso fora desta Instituição.

Objetivo: Estimular a integração e prática esportiva dos alunos, servidores e terceirizados do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – Câmpus Chapecó.

AGENDA

Local dos Jogos: Complexo Esportivo Verdão de Chapecó.

Data dos Jogos: 19 e 26/10 de 2019.

Congresso Técnico: 16/10 de 2019.

Período de Inscrição das Equipes: 23/09 a 15/10.

Modalidades EMI Masculino:

Futsal

Voleibol

Basquetebol

Atletismo 100m

Atletismo Arremesso de peso

Atletismo Salto em distância

Rustica 5km

Xadrez

Tênis de mesa

Canastra

Modalidades Cursos Gerais (ECA, MECÂNICA, ELETROELETRÔNICA, ELETROMECCÂNICA, SEGURANÇA DO TRABALHO), servidores e terceirizados Masculino:

Futsal

Voleibol

Basquetebol

Atletismo 100m

Atletismo Arremesso de peso

Atletismo Salto em distância

Rustica 5km

Xadrez

Tênis de mesa

Canastra

Modalidades Feminino:

Futsal
Voleibol
Basquetebol
Atletismo 100m
Atletismo Arremesso de peso
Atletismo Salto em distância
Rustica 5km
Xadrez
Tênis de mesa
Canastra

Inscrições: As inscrições serão realizadas até o dia 15 de outubro mediante entrega de ficha de inscrição, o pagamento de uma taxa de R\$ 02,00 (dois reais).

Programação do evento:

Sábado – 19 de outubro de 2019:

Início das atividades:

08h30: Abertura do evento.
09h as 12h: Futsal EMI e Feminino.
13h as 20h: Futsal. Todos os cursos.
09h as 12h: Volei 4. EMI e Feminino.
13h as 20h: Volei 4. Todos os cursos.
13h30 as 17h30: Atletismo. Todos os cursos.

Sábado – 26 de outubro de 2019:

08h30 as 12h: Basquetebol EMI e Feminino.
13h30 as 17h30: Basquetebol. Todos os cursos.
13h 30 as 17h30: Xadrez. Todos os cursos.
1330 as 17h30: Tenis de mesa. Todos os cursos.
13h30 as 21h Futsal. Todos os cursos.
21h as 21h30: Encerramento.

REGULAMENTO GERAL

JOGOS DE INTEGRAÇÃO – JIIF 2019
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina
Câmpus Chapecó

TÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º: Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para o desenvolvimento e realização, de forma harmônica e disciplinada, do esporte institucional no IFSC - Câmpus Chapecó.

TÍTULO II **DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO**

Art. 2º: O evento realizar-se-á nos dias 19 e 26 de outubro de 2019, nas dependências do Complexo Esportivo Verdão, Chapecó (Parque das Palmeiras).

Art. 3º: O JIIF 2019 será constituído das seguintes categorias:

- Servidores e terceirizados do IFSC Câmpus Chapecó: os servidores e terceirizados podem formar um time com no mínimo seis atletas e no máximo dez;
- Alunos do EMI: os times serão formados por alunos do mesmo Módulo que está em curso ou por semestre de entrada. Será permitido um time por Módulo, com no mínimo seis atletas e no máximo dez. O aluno poderá somente inscrever-se em um time;
- Alunos dos demais cursos do IFSC Câmpus Chapecó: os times serão formados por alunos do mesmo curso, com no mínimo seis atletas e no máximo dez. Cada CURSO poderá inscrever a quantidade de times conforme tabela abaixo:

CURSO	Nº DE TIMES
Mecânica	4
Eletromecânica	4
Eletroeletrônica	4
Engenharia de Controle e Automação	5
Servidores	1
Segurança do Trabalho	2

Parágrafo Primeiro: Excedendo o número máximo de times, participarão somente os primeiros times inscritos, obedecendo a ordem de inscrição.

Parágrafo Segundo: Caso não seja preenchido o número máximo de times inscritos para cada curso, as inscrições excedentes de outros cursos serão aceitas, obedecendo ordem cronológica de inscrição.

- Na modalidade Futsal no naipe feminino a formação de times é livre e não há limite para quantidade de times, tendo somente que ter no mínimo seis atletas e no máximo dez.

Art 4º: Nos esportes individuais, xadrez e tênis de mesa, a participação é livre e ilimitada.

TÍTULO III **DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES**

Art. 6º: As inscrições para os jogos estarão abertas entre os dias 23 de setembro a 15 de outubro de 2019, a qual deve ser efetuada por meio de uma ficha física, o pagamento de uma taxa de R\$ 02,00 (dois) reais e, entregue no DAE (Sala A12) do IFSC Câmpus Chapecó.

Parágrafo único: O pagamento da taxa acompanhará a inscrição que será feita de maneira individual, entretanto, a pessoa deve informar por qual equipe e modalidade ela participará dos jogos.

Art. 7º: Terão direito à inscrição no JIIF 2019 os alunos do EMI e demais cursos do IFSC, regularmente matriculados e assíduos, servidores efetivos e substitutos e servidores terceirizados.

TÍTULO IV DAS REGRAS DO JOGO

Art 8º: Cada modalidade seguirá as regras estabelecidas em Regulamento Técnico Específico.

Art 9º: O sorteio das chaves de cada modalidade será realizado pela Comissão Organizadora no dia do Congresso Técnico.

TÍTULO V DOS CAMPEONATOS

Art. 10º: A arbitragem estará a cargo e sob supervisão dos responsáveis pelos jogos.

Art. 11: É recomendável que os times compareçam uniformizados e/ou com camisas padronizadas numeradas. Caso esse critério não seja cumprido, serão fornecidos coletes pela mesa de arbitragem.

Art. 12: Os jogos serão realizados em estrita obediência às regras vigentes das Confederações Desportivas Nacionais, salvo as adaptações previstas neste regulamento e no regulamento específico de cada modalidade, que serão publicadas posteriormente à finalização das inscrições.

Art. 13: O formato dos jogos e o chaveamento será definido pela Comissão Organizadora em Congresso Técnico no dia 16 de outubro de 2019.

Art. 14: Os alunos deverão apresentar, antes das competições para os mesários das modalidades, o documento de identidade com foto (Carteira de Identidade, CNH, Carteira de aluno oficial).

TÍTULO VI DOS PRÊMIOS

Art. 15: Serão conferidas medalhas de 1º, 2º e 3º lugar para cada modalidade disputada.

Art. 16: As premiações serão efetuadas no encerramento de cada modalidade.

TÍTULO VII DAS PENALIDADES

Art. 17: Um atleta, técnico ou dirigente expulso (ou punição correspondente) será punido conforme as regras oficiais de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Organizadora dos Jogos de Integração.

Art. 18: Não será permitido adentrar ao Complexo Esportivo Verdão com bebidas alcoólicas, objetos cortantes, fumígenos e instrumentos sonoros de qualquer espécie.

Art. 19: Havendo algum ato infrator, as penalidades seguirão a seguinte ordem, de acordo com a gravidade do ato:

- Advertência;
- Retirada do Complexo Esportivo Verdão Chapecó;
- Expulso da competição.

TÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20: Não é responsabilidade da organização a coincidência de horários dos jogos que envolvam o mesmo aluno.

Art. 21: O time que não se apresentar para um jogo determinado pela Tabela Oficial será considerada perdedora por WO, sendo julgado o seu resultado para efeito de classificação, o maior placar do seu grupo.

Parágrafo Único: A tolerância de horário para ser aplicado o WO é de 10 minutos só para o primeiro jogo da modalidade no dia. Para os demais, não haverá tolerância.

Art. 22: Os cursos participantes do JIIF deverão conhecer as Leis Esportivas Internacionais, as Regras e Regulamentos das Federações Oficiais, este Regulamento Geral, o Regulamento Específico das Modalidades, submetendo-se, assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nesses documentos legais. Não será permitida a recusa de qualquer autoridade escalada para dirigir as competições.

Art. 23: Os casos omissos no presente regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora.

Art. 24: A Comissão Organizadora, se necessário, expedirá outros documentos à complementação deste Regulamento Geral.

REGULAMENTO TÉCNICO DOS JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IFSC - 2019

1) ATLETISMO

Art. 1º: A competição de Atletismo será regida pelas Regras Internacionais da IAAF, ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral do JIIF 2019.

Art. 2º: O conjunto de provas do Atletismo será considerado como uma modalidade individual, sendo que o estudante poderá participar de, no máximo, 2 (duas) provas individuais. Ex. (Poderá inscrever-se nas modalidades salto em distância e 100m);

Art. 3º: As provas só serão realizadas se houver, no mínimo, a confirmação de 2 (dois) estudantes da relação de inscritos para as mesmas.

Art. 4º: Nenhum participante do JIIF poderá adentrar na pista de competição sem a devida autorização.

2) FUTSAL

Art. 1º: A competição de Futsal será regida pelas Regras Internacionais da CBFS, ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico do JIIF 2019.

Art. 2º: As partidas serão disputadas em 2 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre os períodos, parando o cronômetro apenas a pedido dos árbitros.

Art. 3º: Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

I - vitória equivale a 3 (três) pontos;

II - empate equivale a 1 (um) ponto;

III - derrota ou WO equivalem a 0 (zero) ponto.

Parágrafo único. A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por WO, recebendo a equipe presente 3 (três) pontos da vitória por um placar de 2 x 0.

Art. 4º: Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes

terminarem empatadas, o desempate será feito da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- I – confronto direto (apenas para empate entre duas equipes)
- II - maior saldo de gols;
- III - maior número de gols marcados;
- IV - menor número de gols sofridos;
- V - menor número de cartões vermelhos;
- VI – menor número de cartões amarelos;
- VII - sorteio.

Art. 5º: Nas partidas que terminarem empatadas nas fases finais, o desempate será feito através da cobrança de pênaltis (cinco tiros da marca do pênalti).

Parágrafo único. Em caso de empate após os cinco tiros, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe, e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor.

Art. 6º: Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade, o estudante que for expulso ou receber 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.

Art. 7º: A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, cumulativa em todas as fases da competição, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho anular o amarelo já recebido no mesmo jogo.

Art. 8º: Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

3) TÊNIS DE MESA

Art. 1º: A competição de Tênis de Mesa será regida pelas Regras Oficiais vigentes da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral do JIIF 2019.

Art. 2º: Cada partida será disputada em melhor de 3 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos, com exceção da final em que a partida será disputada em melhor de 5 (cinco) sets.

Art. 3º: A competição será realizada com bolas de 40mm, na cor branca ou laranja.

Art. 4º: Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- I - vitória equivale a 3 (três) pontos;
- II - derrota equivale a 1 (um) ponto;
- III - WO equivale a 0 (zero) ponto.

Art. 5º: Em caso de empate pelo número de pontos conquistados deverão ser observados os seguintes critérios de desempate:

- I - confronto direto;
- II - maior número de sets vencidos;
- III - pontos average;
- IV - sorteio.

4) XADREZ

Art. 1º: A Competição de Xadrez será realizada na categoria Convencional (rápido), de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) adotadas pela Confederação Brasileira de

Xadrez (CBX), ressalvado o estabelecido neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral do JIIF 2019.

Art. 2º: O tempo de jogo será de 21 (vinte e um) ou 16 (dezesesseis) minutos para cada jogador, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento.

Art. 3º: A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 5 (cinco) minutos.

Art. 4º: Contagem dos pontos:

- I – vitória equivale a 1 (um) ponto;
- II – empate equivale a 0,5 (meio) ponto;
- III – derrota equivale a 0 (zero) ponto.

Art. 5º: Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I – confronto direto;
- II - milésimos medianos;
- III - milésimos totais;
- IV - somatório progressivo;
- V - somatório progressivo corrigido;
- VI - sonneborn-Berger;
- VII - sorteio.

Art. 6º: Permanece vigente a regra que determina "peça tocada é peça jogada".

Art. 7º: É proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador ou de seu professor tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

5) CANASTRA

Art. 1º: A forma de disputa da Canastra ocorrerá da seguinte maneira:

- I - 1ª fase – Distribuição em chaves por meio de sorteio, classificando-se o primeiro e segundo colocados de cada chave;
- II - 2ª fase – Eliminatória simples.

Art. 2º: As equipes devem ser formadas por uma dupla.

Parágrafo único. A dupla pode ser formada por dois homens, duas mulheres, ou um homem e uma mulher.

Art. 3º: Será considerada vencedora da partida a dupla que atingir 1500 (mil e quinhentos) pontos.

§ 1º Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

- I – vitória: 2 (dois) pontos;
- II – derrota: 0 (zero) ponto.

§ 2º Ocorrendo empate na classificação, serão empregados os seguintes critérios:

- I - confronto direto (apenas entre duas equipes);
- II - maior saldo de pontos nas partidas realizadas entre si;
- III - menor número de pontos sofridos nas partidas realizadas entre si;
- IV - maior saldo de pontos;
- V - sorteio.

Art. 4º: O objetivo é formar jogo com 7 (sete) cartas, denominado Canastra, sendo a pontuação proporcional ao número de canastra e jogos em geral.

Parágrafo único. Não haverá limite de pontos para baixar um jogo.

Art. 5º: Todas as cartas deverão ser embaralhadas pelo carteador, sendo que o jogador da esquerda fará o corte e dará as cartas "dos mortos" compostos de 11 (onze) cartas cada. O carteador distribuirá 11 (onze) cartas para cada participante do jogo sempre da direita para a esquerda, uma a uma, em sequência.

Parágrafo único. Em nenhum momento poderá ser mostrada a última carta do baralho.

Art. 6º: Distribuídas as cartas, o primeiro jogador à direita do carteador inicia o jogo como direito de somente comprar uma carta do monte central, podendo baixar jogos ou simplesmente descartar uma carta que não lhe interessa. Os jogadores seguintes terão duas opções: comprar da mesa ou do monte, sempre deixando somente uma quando comprar do monte, tão logo faça sua jogada. Após o descarte, não será possível baixar nenhuma carta ou jogo.

Art. 7º: Quando estiver jogando, o jogador poderá baixar o jogo ou cartas que forem de seu interesse, isto é, tirar de sua mão e colocar na mesa com no mínimo 3 (três) cartas em sequência do mesmo naipe horizontalmente ou 3 (três) cartas iguais verticalmente. O seu parceiro poderá completar, na sua vez de jogar, abaixando cartas nos jogos apresentados na mesa.

Art. 8º: Após a lixada, deverá sempre permanecer uma carta na mesa. Quando o jogador tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar da mesa.

Art. 9º: O jogador da dupla que bater primeiro pegará o morto. Cada dupla tem direito a apenas um morto. Caso termine as cartas do baralho, o morto deverá ir para a mesa, sendo então descontados 100 (cem) pontos da(s) dupla(s) que não o pegou.

Art. 10º: Após a formação da canastra, a mesma poderá limpar.

Art. 11: Poderão ser feitos todos os tipos de trinca.

Art. 12: Os coringas serão sempre as cartas de número 2 (dois) de qualquer naipe, podendo entrar no lugar de qualquer carta que esteja faltando para baixar ou completar o jogo da mesa.

Art. 13: Para a batida final, a dupla tem que ter pelo menos uma canastra. As cartas restantes da dupla perdedora serão diminuídas de seus jogos já baixados, bem como as cartas restantes do parceiro da dupla vencedora.

Art. 14: Para a contagem dos pontos:

I - 10 (dez) pontos - valor de todas as cartas;

II - 200 (duzentos) pontos - canastra real (sem coringa);

III - 100 (cem) pontos – canastra simples ou suja (com coringa fora do lugar);

IV - 100 (cem) pontos – batida final;

V - 100 (cem) pontos – não baixar nada – contagem negativa.

Art. 15: Poderão ser aplicadas as seguintes punições:

I - advertência, em caso de atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagem;

II - perda de 50 (cinquenta) pontos, em caso de troca de carta com o companheiro e/ou mostra de cartas;

III - perda de 50 (cinquenta) pontos com devolução da carta ao monte de compra, quando houver compra 2 (duas) vezes seguidas;

IV - perda de 50 (cinquenta) pontos, com recolhimento das cartas e continuação do jogo, em caso de batida furada.

6) VOLEIBOL 4

Art. 1º: Se duas ou mais faltas são cometidas sucessivamente, somente a primeira é contada;

Art. 2º: Se duas ou mais faltas são cometidas por adversários, simultaneamente, uma falta dupla é marcada e o rally é repetido;

Art. 3º: Uma equipe comete uma falta ao fazer uma ação contrária às regras. Os árbitros julgam as faltas e determinam as penalidades de acordo com as regras;

Art. 4º: A equipe que marcar primeiro 21 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos vence o set;

Art. 5º: A partida é vencida pela equipe que vencer dois sets. Em caso de empate em 1x1, o 3º set é jogado até 15 pontos com uma diferença mínima de 2 pontos;

Art. 6º: No momento em que a bola é golpeada pelo sacador, cada equipe deve estar dentro de sua própria quadra (exceto o sacador);

Art. 7º: Os jogadores são livres para se posicionar. Não existem posições determinadas na quadra;

Art. 8º: A ordem de saque deve ser mantida durante todo o set (como determinada pelo capitão imediatamente após o sorteio);

Art. 9º: Quando uma equipe ganha o direito de sacar ao efetuar um ponto, tal equipe deve fazer o rodízio dos jogadores;

Art. 10º: Uma falta na ordem de saque é cometida quando o saque não é feito de acordo com a ordem de saque. A equipe é punida com um ponto e saque para o adversário;

Art. 11: Um intervalo é o tempo entre os sets. Todos os intervalos duram um minuto;

Art. 12: Qualquer conduta incorreta que ocorra antes ou entre os sets, é penalizada de acordo com a regra, sendo aplicadas no set seguinte, podendo resultar em:

- I - Advertência;
- II - Advertência verbal;
- III - Cartão Amarelo;
- IV - Cartão Vermelho;
- V - Expulsão;
- VI - Desqualificação.

7) BASQUETEBOL 3

Art. 1º: A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto;

Art. 2º: A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos;

Art. 3º: A todo arremesso de lance-livre convertido deverá ser concedido 1 ponto;

Art. 4º: O tempo normal de jogo será um período de 10 minutos de jogo. O cronômetro de jogo deverá ser parado durante as situações bolas mortas e lances-livres. O cronômetro de jogo deverá ser reiniciado após a troca de bola ser completada (o mais rápido possível assim que a bola estiver nas mãos da equipe atacante);

Art. 5º: A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais, vencerá o jogo se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo. Esta regra de "morte súbita" se aplica somente, no tempo normal de jogo;

Art. 6º: Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo;

Art. 7º: Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas;

Art. 8º: Os jogadores não serão excluídos com o número de faltas pessoais;

Art. 9º: Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, as faltas durante o ato de arremesso dentro do arco serão penalizadas com 1 lance-livre, enquanto as faltas no ato de arremesso atrás do arco serão penalizadas com 2 lances-livres;

Art. 10º: Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 lance-livre adicional para o arremessador;

Art. 11: Faltas antidesportivas e faltas desqualificantes serão contadas como 2 faltas para a equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances-livres, mas não terá posse de bola;

Art. 12: Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 2 lances-livres e a posse de bola.

Art. 13: A 7ª, 8ª e 9ª faltas da equipe serão penalizadas com 2 lances-livres. A 10ª falta da equipe e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 lances-livres e posse de bola;

Art. 14: Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance-livre. Após este, o jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:

I - Se a falta técnica foi cometida por um jogador defensivo, o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos para os adversários;

II - Se a falta técnica foi cometida pela equipe atacante, o relógio de arremesso para esta equipe, continuará com o tempo em que foi parado;

III - Nenhum lance-livre será concedido em uma falta de ataque.