

## **JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO IFAP – CAMPUS MACAPÁ**

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO**

#### **BASQUETEBOL**

**Art. 1º** - A competição de Basquetebol dos Jogos de Integração do Campus Macapá será realizada de acordo com as Regras Oficiais da FIBA e pelo regulamento específico.

**Art. 2º** - Cada turma poderá inscrever o quantitativo de Alunos – atletas, conforme estabelecido e amparado pelo edital:

- a) Não mais que 10 (dez) membros de equipe aptos a jogar.
- b) Se a equipe desejar, um técnico e um assistente técnico.

**Art. 3º** - Antes do horário em que a partida estiver marcada para começar, cada técnico ou seu representante fornecerá ao apontador a lista com os nomes e números correspondentes dos membros da equipe aptos a jogar a partida, assim como os nomes do capitão da equipe, do técnico e do assistente técnico.

**Art. 4º** - Tempo de jogo:

Uma partida consistirá de 02 (dois) períodos de 7 (sete) minutos, com tempos corridos, travados somente na execução de lances livres e pedidos de tempo, para os jogos classificatórios. Nas semifinais e final, os períodos consistirão de 10 (dez) minutos, nos mesmos termos;

**Art. 5º** - Critérios para desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Número de vitórias;
- c) Maior saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos conquistados (cestas pró);
- e) Ponto average;
- f) Sorteio.

**Parágrafo único** – Caso o empate se estabeleça entre 03 (três) ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

#### **FUTSAL**

**Art.1º**- A competição de FUTSAL dos Jogos de Integração do Campus Macapá será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFS e pelo regulamento específico.

**Art.2º** O tempo do jogo consistirá de 02 (dois) períodos de 7 (sete) minutos, com tempos corridos, para os jogos classificatórios. Nas semifinais e final, os períodos consistirão de 10 (dez) minutos, nos mesmos termos.

**Art. 3º** - O aluno-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.

## HANDEBOL

**Art.1º**- A competição de HANDEBOL dos Jogos de Integração do Campus Macapá será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBHb e pelo regulamento específico.

**Art. 2º** - O tempo do jogo consistirá de 02 (dois) períodos de 7 (sete) minutos, com tempos corridos, para os jogos classificatórios. Nas semifinais e final, os períodos consistirão de 10 (dez) minutos, nos mesmos termos.

**Art.3º**- O atleta que for punido com Cartão Vermelho de forma direta (sem ter sofrido três exclusões por 2 minutos) e que tenha sido relatado em súmula ou relatório de jogo ficará suspenso por um jogo.

**Art. 4º**- As partidas que terminarem empatadas, nas fases semifinais e finais os vencedores serão conhecidos através da cobrança de uma série de 03 tiros de 7 metros de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de tiros de 7 metros e, dessa feita, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

## JUDÔ

**Art.1º** - A competição de Judô será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIJ e com os Regulamentos e Normas;

**Art.2º** - Será disputada em torneio **INDIVIDUAL**: 08 (oito) categorias de peso.

**Art.3º**- A competição é aberta à participação de alunos-atletas com graduação mínima estabelecida, sendo:

3.1. Feminino: azul

3.2. Masculino: amarela

**Art.4º** - Todos as turmas poderão inscrever o quantitativo de dois alunos-atletas por categoria.

**Art.7º** - Cada aluno-atleta somente poderá estar inscrito em uma Categoria de Peso.

7.1. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos (as)-atletas inscritos.

7.4. O(a) aluno(a)-atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.

7.5. 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.

7.6. As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

	<b>FEMININO</b>	<b>MASCULINO</b>
<b>CATEGORIA DE PESO</b>		
<b>SUPER - LIGEIRO</b>	menos de 44kg	Menos 55kg
<b>LIGEIRO</b>	Até 48 kg	Até 60 kg
<b>MEIO LEVE</b>	+ de 48 kg até 52 kg	+ de 60 kg até 66 kg
<b>LEVE</b>	+ de 52 kg até 57 kg	+ de 66 kg até 73 kg
<b>MEIO MÉDIO</b>	+ de 57 kg até 63 kg	+ de 73 kg até 81 kg
<b>MÉDIO</b>	+ de 63 kg até 70 kg	+ de 81 kg até 90 kg
<b>MEIO PESADO</b>	+ de 70 kg até 78 kg	+ de 90 kg até 100 kg
<b>PESADO</b>	+ de 78 kg	+ de 100 kg

7.9.4. O (a) aluno-atleta (a) terá direito apenas a uma única pesagem oficial.

7.9.5. Será eliminado da competição o (a) aluno-atleta (a) que não comparecer a pesagem e poderá ser remanejado para outra categoria o aluno-atleta que não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso.

7.9.6. Os (as) alunos (as)-atletas poderão pesar de sunga, enquanto as alunas/atletas poderão pesar de colante.

7.10. O sistema de disputas obedecerá aos seguintes critérios:

7.10.1. Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 (três) confrontos.

7.10.2. Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio.

7.10.3. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.

**Art.9º**- O tempo de luta será de 05 (cinco) minutos para ambos os gêneros.

**Art.10** - O sistema de apuração em ambos os torneios obedecerá aos seguintes critérios:

Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 (três) confrontos.

Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio.

Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.

**Art.13-** Haverá pesagem conforme o programa de competição. Durante a pesagem só poderão permanecer no local específico os (as) alunos (as)-atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada dos técnicos.

## **QUEIMADA**

### **REGRA 1 - A QUADRA**

1.1 - A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

1.2 - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

## **REGRA 2 - A DURAÇÃO DO JOGO**

2.1 - A partida terá duração de 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos ou até o momento em que todos os participantes forem queimados.

2.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.4 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

2.5 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar haverá uma prorrogação de 02 (dois) minutos.

## **REGRA 4 O UNIFORME**

4.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção. (NÃO É OBRIGATÓRIO QUE SEJA NUMERADA).

## **REGRA 5 - OS JOGADORES**

5.1 - A equipe será constituída por 12 jogadores, sendo 10 (dez) titulares e 02 (dois) reservas.

5.2 – A equipe poderá dar início a partida com 02 (dois) atletas.

5.4 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

5.5 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para a outra equipe.

5.6 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.

5.7 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.

5.8 - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.

5.9 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

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

5.11 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".

5.12 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

5.13 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

5.14 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

5.15 - O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo "

5.16 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

## **REGRA 7 - AS SUBSTITUIÇÕES**

7.1 - Cada equipe poderá efetuar o máximo de 02 (duas) substituições.

7.2 - A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola

7.3 - O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

## **REGRA 9 - O JOGO PASSIVO**

9.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.

9.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.

9.3 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 10 (dez) segundos.

## **REGRA 11 - O BANCO DE RESERVAS**

11.1 - O banco de reservas será composto de: 02 (dois) atletas reservas, 01 (um) técnico, e 01 (um) auxiliar técnico

11.2 - Os técnicos e comissão técnica deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação.

## **REGRA 12 - AS SANÇÕES**

12.1 - Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

12.2 - São infrações a serem punidas com advertência:

12.2.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

12.2.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

12.3 - São infrações a serem punidas com exclusão:

12.3.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

12.3.2 - Reincidência após advertência.

12.3.3.- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

12.3.4 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

12.3.5 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.

12.3.6 - Os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão, ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados pela comissão

ART. 2º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

## **TÊNIS DE MESA**

**Art.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.

**Art. 2º** - As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11(onze) pontos, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

**Art. 3º** - Os alunos/atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 10 minutos do horário d início da competição, trajando uniformes adequados (tênis, meias, shorts, camisetas; não será permitido o uso de camiseta branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo).

**Art.4º-** Esta modalidade é aberta para alunos/atletas inscritos nos naipes masculino/feminino.

**Art. 6º** - Da forma de disputa.

### **§1º - A Competição Individual**

**Nos Jogos de Integração do Campus Macapá a competição será eliminatória.**

**§ 1º** - De acordo com regulamento geral, O aluno/atleta que perder por WXO terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, e poderá ser eliminado da competição.

**Art. 12º** - A delegação que tenha se sentindo prejudicada por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados ao Coordenador de Tênis de Mesa, sempre por escrito em formulário próprio.

## **VOLEIBOL**

**Art. 1º** - A competição de VOLEIBOL dos Jogos de Integração do Campus Macapá será realizada de acordo com as Regras Oficiais da **CBV**, pelo regulamento específico.

**Art. 2º** - Os jogos serão realizados em **SET ÚNICO de 21 (vinte e um) pontos** na fase classificatória. Na fase semifinal e final os jogos serão realizados em melhor de **TRÊS SETS de 15 (quinze).**

## **XADREZ**

1. 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, e ainda, as normas estabelecidas no Regulamento Específico da Etapa Nacional do JIFs
2. O torneio será individual, dividido em masculino e feminino, disputado pelo sistema suíço, com a utilização do programa de empareiramento Swiss-Manager, recomendado pela FIDE.

## **JOGOS ELETRÔNICOS – Just Dance e PES**

O regulamento e configurações dos jogos serão afixados na parede da sala onde ocorrerá a competição no dia do evento 30 minutos antes do início das partidas.