

JOGOS INTERNOS DO CAMPUS SERRA 2024

- REGULAMENTO DA TORCIDA

1. Comportamento Respeitoso: Os torcedores devem manter um comportamento respeitoso em todos os momentos, sendo vedado o uso linguagem ofensiva, gestos obscenos ou comportamento violento.
2. Apoio Positivo: Encorajamos os torcedores a apoiarem suas equipes de forma positiva e construtiva, incentivando bons desempenhos e demonstrando *fair play* em relação aos adversários.
3. Segurança: Os torcedores devem seguir todas as instruções das autoridades do campus em relação à segurança, incluindo a ocupação adequada de espaços, o respeito aos limites de áreas designadas e a evacuação rápida em caso de emergência.
4. Proibição de Materiais Perigosos: É estritamente proibido o uso de materiais perigosos, como fogos de artifício, sinalizadores ou quaisquer objetos que possam representar riscos à segurança dos presentes.
5. Identificação: Os torcedores devem estar identificados com as cores ou símbolos de sua equipe, mas sem mascaramento facial que possa dificultar a identificação ou representar ameaça à segurança.
6. Respeito às Instalações: Os torcedores são responsáveis por manter as instalações limpas e em boas condições, evitando danos ao patrimônio do campus.
7. Interação com os Jogadores: Os torcedores devem respeitar a privacidade e concentração dos atletas durante os jogos, evitando interferências que possam prejudicar o desempenho das equipes.
8. Cumprimento das Regras: Os torcedores devem conhecer e respeitar as regras específicas de cada modalidade esportiva, evitando condutas que possam resultar em penalidades para suas equipes.
9. Responsabilidade Individual: Cada torcedor é responsável por seu próprio comportamento e deve contribuir para criar um ambiente seguro e acolhedor para todos os presentes nos jogos internos.
10. Fiscalização: As autoridades do campus reservam-se o direito de tomar medidas disciplinares contra qualquer torcedor que viole este regulamento ou coloque em risco a segurança e o bem-estar dos demais presentes nos jogos internos.
11. Penalização: Ao primeiro indício de descumprimento das orientações acima, haverá:
 - 1º Advertência (advertência verbal que será registrada na súmula);

2º Advertência (cartão amarelo para torcida e a equipe em disputa também será advertida);

3º Advertência (cartão vermelho para torcida, também registrado em súmula) e

4º Advertência (a torcida será orientada a retirar-se de quadra).

- REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL

Art.1º- As competições da modalidade de futsal do evento Jogos Internos do Campus Serra ocorrerão de acordo com as regras estabelecidas e divulgadas pela comissão organizadora do evento.

Art.2º - Os jogos da primeira fase e quartas de final serão de 2 tempos de 10 minutos corridos, sendo estabelecido o intervalo de 05 minutos entre o primeiro e o segundo tempo. Os demais jogos serão de 2 tempos de 15 minutos, com o mesmo intervalo de tempo.

Art.3º - No caso de duas equipes terminarem uma fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:

1. Maior saldo de gols;
2. Maior número de gols marcados;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Menor número de cartões vermelhos;
5. Menor número de cartões amarelos;
6. Confronto direto;
7. Sorteio.

Art. 4º - Caso os jogos mata-mata terminem empatados haverá a disputa de pênaltis. E, para o jogo final, haverá prorrogação de 1 tempo de 04 minutos. Persistindo o empate, o mesmo será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 pênalti e, dessa forma, de 01 em 01, até surgir um vencedor, com jogadores que ainda não executaram a cobrança.

Art. 5º - A contagem de pontos para a classificação será a seguinte:

- a) Vitória – 03 pontos
- b) Empate – 01 ponto
- c) Derrota – 00 ponto

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W x O, a equipe presente marca a vitória com saldo de 3 gols.

Art. 6º - Será suspenso automaticamente da partida:

- O estudante-atleta que receber 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos;
- O estudante-atleta que receber o segundo cartão amarelo em partidas distintas será suspenso automaticamente na partida seguinte;
- O estudante-atleta que completar o segundo amarelo e for expulso na mesma partida deverá cumprir 2 (dois) jogos de suspensão;

Parágrafo único - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, se dará de forma cumulativa. Na transição de fases, os cartões recebidos serão anulados, exceto caso o estudante-atleta receba o 2º (segundo) amarelo ou o cartão vermelho na última partida da fase classificatória, devendo o estudante-atleta cumprir a suspensão no próximo jogo.

Art. 7º - Durante as passagens de fase, os cartões serão zerados, salvo cartão vermelho, em que o aluno estará suspenso da próxima partida;

Art.8º- Cada time poderá pedir uma pausa técnica de 01 minuto, nos dois tempos de jogo.

Art.9º- Ao menos quinze minutos antes das partidas as equipes deverão estar em quadra.

Art.10º- Não será permitido o uso de piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas, mesmo que os objetos estejam encobertos por fitas (esparadrapos, fitas adesivas ou micropore).

Art. 11º - Artigo 7º - Penalidades por Violação do Regulamento da Organização Didática (ROD):

Qualquer equipe que violar as regras estabelecidas no Regulamento da Organização Didática (ROD) será passível de penalização. A decisão sobre a penalização será tomada pela comissão organizadora, levando em consideração a gravidade da violação. As penalidades podem incluir, mas não se limitam a, desqualificação da equipe do torneio.

Art. 12º - Os casos omissos no regulamento serão decididos pela comissão organizadora do evento.

- REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEIBOL

Artigo 1º - As competições da modalidade de voleibol do evento Jogos Internos do Campus Serra ocorrerão de acordo com as regras estabelecidas e divulgadas pela comissão organizadora do evento.

Artigo 2º - Disputas:

As partidas serão disputadas em melhor de 3 sets de 21 pontos. Em caso de empate 21 a 21, o set será definido em diferença de 2 pontos de vantagem.

Parágrafo único - Em caso de empate 1 a 1 na partida, haverá um tie-break, que será disputado até 15 pontos. Se o placar empatar em 14 a 14, o tie-break será decidido com uma diferença mínima de 2 pontos.

Artigo 3º - Apenas o primeiro jogo do dia terá horário definido, sendo este passado pela comissão organizadora. Os demais jogos serão em sequência do

jogo anterior. Desta forma, não serão tolerados atrasos. Em caso de atraso, será aplicado W.O para a equipe presente e as próximas equipes deverão se apresentar em quadra dentro de 10 minutos.

Artigo 4º - Pontuação:

A equipe vencedora receberá 1 ponto.

A equipe perdedora não receberá pontos.

Artigo 5º - Critérios de desempate da fase de grupos:

a. Maior número de vitórias.

b. Maior coeficiente de pontos average (Somatório PF/PS).

c. Sorteio.

Artigo 6º - Fase de Grupos e Eliminatória:

a. Masculino:

As disputas serão eliminatórias, onde 2 equipes terão a chance de voltar na disputa pela repescagem e disputar as quartas. Apenas uma equipe avançará por sorteio para as quartas. Mais detalhes serão passados pela comissão organizadora.

b. Feminino:

Haverá 2 chaves para o feminino, cada uma com 3 equipes que será definido via sorteio.

Passarão para a fase eliminatória as duas equipes com maior número de vitórias de cada chave, seguindo o critério de desempate do artigo 5. Na semifinal, a 1ª colocada do grupo A enfrentará a 2ª colocada do grupo B, e a 1ª colocada do grupo B enfrentará a 2ª colocada do grupo A.

Artigo 7º - Penalidades por Violação do Regulamento da Organização Didática (ROD):

Qualquer equipe que violar as regras estabelecidas no Regulamento da Organização Didática (ROD) será passível de penalização. A decisão sobre a penalização será tomada pela comissão organizadora, levando em consideração a gravidade da violação. As penalidades podem incluir, mas não se limitam a, desqualificação da equipe do torneio.

Art. 8º - Os casos omissos no regulamento serão decididos pela comissão organizadora do evento.

- REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

Artigo 1º - As competições de xadrez do evento Jogos Internos do Campus Serra ocorrerão de acordo com as leis de xadrez da FIDE (Federação Internacional De Xadrez). Informações cruciais e modificações realizadas em algumas regras e procedimentos serão informados abaixo.

Art 2º - De acordo com a programação, os competidores devem comparecer às 12h45minutos na Biblioteca do Campus Serra para que a primeira rodada inicie às 13h.

REGRAS BÁSICAS DO JOGO

1. Natureza e objetivos do jogo de xadrez

1.1 O jogo de xadrez é disputado entre dois oponentes que movem peças alternadamente sobre um tabuleiro quadrado denominado 'tabuleiro de xadrez'. O jogador com as peças brancas começa o jogo. Diz-se que um jogador 'tem a vez de jogar', quando a jogada do seu oponente tiver sido feita.

1.2 O objetivo de cada jogador é colocar o rei do oponente 'sob ataque' de tal forma que o oponente não tenha lance legal. O jogador que alcançar esse objetivo diz-se que deu xeque-mate no rei do adversário e venceu a partida. Não é permitido deixar ou colocar o seu próprio rei sob ataque, bem como capturar o rei do oponente. O oponente cujo rei sofreu xeque-mate perdeu a partida.

1.3 A partida está empatada se resultar numa posição em que nenhum dos jogadores tem possibilidade de dar xeque-mate. **

2. Término da partida

2.1 a. A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente. Isto imediatamente termina a partida, desde que o lance produzindo a posição de xeque-mate seja um lance legal.

b. A partida é vencida pelo jogador cujo oponente declara que abandona. Isto imediatamente termina a partida.

2.2 a. A partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado seja um lance legal.

b. a partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais. Diz-se que a partida terminou numa 'posição morta'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance produzindo a posição seja legal.

c. A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.

d. A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer ou apareceu no tabuleiro menos três vezes.

e. A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito seus últimos 50 lances consecutivos sem movimentar qualquer peão e sem efetuar qualquer captura.

3. Sistema de Disputa

3.1 O torneio será disputado no sistema suíço, com 4 rodadas.

3.2 Cada partida terá um tempo máximo de 40 minutos, sendo 20 minutos para cada jogador. Sendo esta uma partida de xadrez rápido

4. Regras do Jogo

4.1 As regras serão baseadas nas normas da Federação Internacional de Xadrez (FIDE).

4.2 Será utilizado o relógio de xadrez para controle do tempo.

4.3 É proibido o uso de dispositivos eletrônicos durante as partidas.

4.4 A realização de dois movimentos ilegais durante o jogo implica na perda da partida.

5. Pontuação

5.1 Os jogadores pontuarão seguindo os critérios:

Vitória: 1 ponto

Empate: 0,5 ponto para cada jogador

Derrota: 0 ponto

6. Conduta dos Participantes

6.1 Respeitar os adversários, árbitros e organizadores.

6.2 Não é permitido qualquer tipo de comunicação durante a partida, exceto para solicitar o árbitro.

6.3 Em caso de comportamento inadequado, o participante poderá ser desclassificado do torneio.

7. Organização

7.1 A arbitragem será realizada por professores ou convidados especializados em xadrez.

7.3 O árbitro deverá verificar se as Leis do Xadrez estão sendo estritamente observadas.

7.4 O árbitro deverá atuar no melhor interesse da competição. Deverá assegurar a existência de um bom ambiente de jogo, de modo que os jogadores não sejam perturbados. Deverá também supervisionar o bom andamento da competição.

7.5 O árbitro deverá observar as partidas, especialmente quando os jogadores estiverem apurados no tempo, fazer cumprir as decisões que tenha tomado e impor penalidades aos jogadores quando apropriado.

7.6 O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:

- a. advertência,
- b. aumentar o tempo remanescente do oponente,
- c. reduzir o tempo remanescente do jogador infrator,
- d. declarar a perda da partida,
- e. expulsão do jogo

7.7 O árbitro pode conceder a um ou a ambos os jogadores tempo adicional no caso de distúrbio externo durante a partida.

7.8 O árbitro não deve intervir numa partida, exceto nos casos previstos nas Leis do Xadrez.

7.9 Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar alto ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo. Se alguém observa uma irregularidade, poderá informar somente para o árbitro.

8. Regra do toque

8.1 Toque Acidental: Se um jogador toca uma peça, deve movê-la, se for possível.

8.2 Toque Intencional: Se um jogador toca uma peça do adversário, deve capturá-la, se for possível.

8.3 Regras de Aplicação:

8.3.1 Se um jogador toca uma peça com a intenção de movê-la, mas depois decide não movê-la, deve jogá-la para a posição que a peça foi tocada, se for uma jogada legal.

8.3.2 Se um jogador toca uma peça do adversário sem intenção de capturá-la, mas a peça tocada pode ser capturada, o jogador deve fazê-lo.

8.3.3 Se um jogador toca uma peça do adversário, mas não há uma jogada legal para capturá-la, não é necessário mover a peça.

8.4 Exceções e Considerações

8.4.1 Troca de Peças: Se a peça tocada é uma peça capturada, a captura deve ser realizada.

8.4.2 Movimento Errado: Se o movimento for ilegal, o jogador pode ajustar a peça em sua posição legal, se possível, ou fazer uma outra jogada com a peça tocada.

9. Disposições Finais

9.1 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

9.2 Este regulamento poderá ser alterado antes do início do torneio, sendo os participantes devidamente informados.

- REGULAMENTO ESPECÍFICO CORRIDA

Artigo 1º. A corrida acontecerá no estilo corrida de rua, utilizando as áreas do estacionamento do Campus Serra.

Artigo 2º. O horário de largada da corrida será às 8h, na entrada principal do Campus Serra. A concentração da corrida ocorrerá no mesmo local.

Artigo 3º. A corrida será disputada na distância de 2,5km, com percurso determinado pela comissão de organização do evento.

Artigo 4º. A corrida terá duração de 40 minutos para o percurso de 2,5km;

Artigo 5º. Qualquer problema ou dúvida durante a corrida poderão ser respondidos pela comissão organizadora do evento.

