



**REGULAMENTO GERAL DOS IX JOGOS INTERNOS
DO IFCE – CAMPUS ARACATI**

EDIÇÃO 2025

Aracati, 21 de outubro de 2025

REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º O incentivo à prática de atividades desportivas constitui parte integrante do plano de ação da área de Educação Física do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – Campus Aracati. Este plano visa o desenvolvimento de uma cultura esportiva que promova a saúde e a educação por meio do desporto. Nesta perspectiva, o Campus Aracati ratifica a realização dos **IX Jogos Internos do IFCE – JIF's Aracati, edição 2025**, com o objetivo de estimular e promover a prática desportiva entre discentes, servidores e colaboradores terceirizados do IFCE – Campus Aracati.

Art. 2º Os Jogos Internos do IFCE – JIF 's Aracati são uma iniciativa e promoção do IFCE – Campus Aracati.

TÍTULO II

DAS FINALIDADES

Art. 3º Os Jogos Internos do IFCE – JIF's Aracati configuram-se como uma manifestação lúdico-esportiva com as seguintes finalidades precípuas:

- Fomentar a prática esportiva, incentivando a participação em eventos e projetos desportivos promovidos pelo Campus Aracati.
- Promover o desporto no Campus Aracati como uma das vias de intervenção pedagógica da educação por meio do esporte.
- Promover a interação e a integração entre os membros da comunidade envolvida nos jogos.
- Promover a saúde e a qualidade de vida nas dimensões física, emocional e social, mediante orientação e participação no evento.
- Viabilizar a formação das equipes esportivas do Campus Aracati para a representação nos Jogos do Instituto Federal do Ceará.

TÍTULO III

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º A **Comissão Geral Organizadora** terá a responsabilidade pela execução geral dos JIFCE, sendo constituída pelo(a) professor(a) de Educação Física do *Campus* e pelas seguintes subcomissões:

- **I - Comissão Decisora/Disciplinar:** Encarregada das decisões imediatas e em última

instância, tanto no âmbito organizacional e administrativo quanto no disciplinar.

- **II - Comissão Cultural:** Responsável pelas atividades culturais, incluindo a criação, a execução e o acompanhamento das tarefas, além de prestar suporte à Comissão Decisora.
- **III- Comissão Esportiva:** Responsável pelas inscrições, documentação, acompanhamento das partidas e prestação de suporte à Comissão Decisora.
- **IV - Comissão Comunicação:** Encarregada das informações gerais, atualização das redes sociais e registros fotográficos e videográficos.
- **V - Comissão Monitoria:** Responsável pelo anúncio dos próximos jogos, condução dos atletas às suas respectivas posições, acompanhamento, aferição de placares e pontuação das partidas.
- **VI - Comissão Estrutural/Logística:** Responsável pelo suporte geral à organização e às comissões do evento.
- **VII - Comissão de Alimentação** - tem como responsabilidade planejar, organizar e acompanhar todas as ações relacionadas à oferta de alimentação durante os Jogos Internos do IFCE Campus Aracati.

§1º Link para inscrição das subcomissões: <https://forms.gle/wtDzWdHG1wzwjov96>

§2º Cada comissão deverá ser composta, **obrigatoriamente**, por representantes dos diversos eixos de atuação do campus, sendo **indicadas duas pessoas por eixo** para compor cada comissão, de modo a garantir a representatividade e a colaboração entre as áreas. **As indicações deverão ser realizadas até o dia 24 de outubro.**

§3º Os componentes da Comissão Geral Organizadora somente poderão participar das competições dos Jogos Internos caso os horários dos jogos não coincidam com sua escala de prestação de serviço na função exercida na organização do evento.

Art. 5º Os Jogos Internos do IFCE – JIF's Aracati ocorrerão nos dias **25, 26, 27, 28 e 29 de novembro de 2025** e obedecerão ao seguinte cronograma:

Atividade	Período/Data
Inscrições Modalidades	De 06 a 12 de novembro
Congresso Técnico	14 de novembro
Publicação da programação	18 de novembro
Realização do evento	25, 26, 27, 28 e 29 de novembro

TÍTULO IV

DO SORTEIO DOS JOGOS

Art. 6º Para a realização dos Jogos Internos do IFCE – JIF 's Aracati, o sorteio dos jogos ocorrerá em data a ser definida e amplamente divulgada aos participantes. Deverão participar deste sorteio os líderes das equipes inscritas ou seus respectivos representantes, e o evento compreenderá as seguintes etapas:

- Apresentação da Comissão Geral Organizadora e Subcomissões.

- Entrega do Regulamento do Evento para os capitães e/ou responsável por cada equipe inscrita.
- Apresentação de cada equipe.
- Congresso Técnico de cada modalidade competitiva.

TÍTULO V

DAS INSCRIÇÕES, PARTICIPANTES E FORMAS DE DISPUTAS

Art. 7º As inscrições das equipes para os Jogos Internos do IFCE – JIF's Aracati serão realizadas conforme formulário específico e seguirão os seguintes critérios:

- Preenchimento do formulário eletrônico: <https://forms.gle/M1KX9MCvmPwCoOKk8>
- Cada atleta poderá se inscrever em, no máximo, **02 modalidades coletivas e 01 modalidade individual**.
- Será permitida a substituição de atletas até a Cerimônia de Abertura dos Jogos, mediante avaliação e aprovação da Comissão Decisora.
- Cada equipe poderá ser organizada por curso ou por eixo de formação.
- O Congresso Técnico será realizado no Campus Aracati, com a presença dos líderes de cada equipe para o sorteio das chaves, em data a ser marcada e divulgada aos participantes.

Art. 8º -A. Poderão participar dos Jogos Internos do IFCE – JIF 's Aracati, os estudantes vinculados ao Programa Partiu IF, desde que estejam regularmente matriculados e ativos em cursos do Campus Aracati.

§ 1º Os estudantes do Programa Partiu IF deverão optar, no ato da inscrição, por um dos eixos de formação aos quais estejam vinculados, podendo integrar equipes formadas por esse eixo.

§ 2º Cada estudante participante deverá escolher uma modalidade esportiva ou cultural, respeitando os limites previstos neste Regulamento e a disponibilidade de vagas por equipe.

§ 3º A inscrição e participação dos estudantes Partiu IF deverão ser validadas pela Coordenação Local do Programa e pela Comissão Geral Organizadora dos Jogos Internos.

§4º Ser aluno concludente pela instituição de um dos cursos regulares oferecidos pelo *Campus* (Ensino Médio, Técnico, Licenciatura e Tecnológico).

§5º Estar regularmente matriculado em um dos cursos de extensão oferecidos pelo *Campus*.

§6º Ser servidor ou funcionário terceirizado com comprovada situação ativa na instituição.

Parágrafo único. Os atletas concludentes deverão representar uma equipe própria, a qual poderá ser representante de cada curso ou mista, conforme disposto no Art. 12.

Art. 9º Serão disputadas as seguintes modalidades:

Modalidades	Quantidade de Participantes por Equipe (Mínimo-Máximo)	Limites por curso
Coletivas	Masculino	Feminino
Basquete	05 a 10	05 a 10
Futsal	05 a 10	05 a 10
Voleibol	06 a 10	06 a 10
Handebol	06 a 10	06 a 10
Individuais/Duplas	Masculino	Feminino
Tênis de Mesa Individual	01	01
Futmesa	01	01
Dama (Misto)	01	-
Xadrez (Misto)	01	-
Futebol digital (Misto)	01	-
Just Dance (Misto)	01	-
Free Fire (Misto)	01	-
Clash Royale (Misto)		

Parágrafo Único. Somente haverá disputa se houver a confirmação de, no mínimo, **02 equipes por modalidade**. Na presença de apenas uma equipe confirmada, a vitória será atribuída a esta equipe.

Art. 10. As disputas serão realizadas em estrita observância às regras vigentes nas Confederações Desportivas Nacionais na data de realização dos Jogos Internos do IFCE – JIF 's Aracati, ressalvadas as adaptações previstas neste Regulamento Geral e no Regulamento Específico de cada modalidade.

Art. 11. As formas de disputa serão definidas pela organização, em função do número de equipes/atletas inscritos.

Art. 12. Os atletas poderão inscrever-se por seus respectivos **cursos e/ou por eixo**. Caso um curso não possua número suficiente de atletas para a participação, estes deverão declarar à Comissão Organizadora o interesse em participar por outras equipes do mesmo eixo e da mesma categoria que necessitem completar seus jogadores.

Parágrafo Único. Os pontos decorrentes de uma eventual vitória serão atribuídos exclusivamente à equipe que cedeu a vaga para os atletas, sendo garantido a estes o direito de receber sua premiação como membros da referida equipe.

TÍTULO VI

DA ABERTURA

Art. 13. Na Cerimônia de Abertura, todas as equipes competidoras deverão estar perfiladas para a execução do Hino Nacional, juramento dos atletas e, subsequente, o início da partida de

abertura.

TÍTULO VII

NORMAS DAS MODALIDADES

Art. 14. As competições dos Jogos Internos do IFCE – JIF 's Aracati, em todas as modalidades, serão regidas por suas respectivas Regras Oficiais, em tudo o que não for explicitado neste Regulamento.

Art. 15. Basquete

- § 1º Os jogos serão realizados em 4 (quatro) períodos de 10 minutos corridos, com paralisação do tempo nos lances livres, tempo técnico, no último minuto de cada período e nos dois minutos finais do quarto período. O intervalo entre o 1º e 2º, e 3º e 4º períodos será de 1 (UM) minuto. Entre o 2º e 3º período, o intervalo será de 3 (três) minutos.
- § 2º As demais condutas serão regidas pelas normas da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB).
- § 3º Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelas regras oficiais, a equipe presente será declarada vencedora pela contagem de **20 x 0 (vinte x zero)**.

Art. 16. Futsal

- § 1º Os tempos de jogo serão 2 tempos de 10 minutos corridos, com intervalo de 05 minutos. *Observação:* O cronômetro será travado nas cobranças de penalidades máximas, nos tiros livres e nos tempos técnicos.
- § 2º Em caso de duas equipes terminarem uma fase com igualdade em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão, na ordem: Confronto direto; Maior número de vitórias; Melhor saldo de gols; Maior número de gols marcados; Menor número de gols sofridos; Menor número de Cartões Vermelhos; Menor número de Cartões Amarelos; Sorteio.
- § 3º As partidas que terminarem empatadas e nas quais seja imperativo um vencedor serão definidas por meio de duas prorrogações de 05 minutos, sem intervalo. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido através da cobrança de uma série de 03 pênaltis de forma alternada, com jogadores distintos. Mantendo-se o empate, a cobrança prosseguirá de 01 em 01, até que surja um vencedor, com jogadores que ainda não tenham executado a cobrança.
- § 4º A contagem de pontos para a classificação será: Vitória – 03 pontos; Empate – 01 ponto; Derrota – 00 ponto.
- § 5º O acúmulo de dois cartões amarelos ou um vermelho resultará em suspensão automática por um jogo. Todos os cartões serão considerados em todas as fases.

Art. 17. Voleibol

- § 1º Nas fases de classificação, semifinal e final, os jogos serão disputados em melhor de **3 sets de 21 pontos**, sendo o set desempate de 15 pontos.
- § 2º Os critérios de desempate para efeito de classificação serão: Maior número de vitórias; Confronto direto; Sets average; Pontos average.

Art. 18. Tênis de Mesa

- § 1º Durante os jogos, serão obedecidas as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.
- § 2º As partidas serão disputadas em **03 (três) sets**.
- § 3º Os atletas deverão comparecer ao local de competição com antecedência de pelo menos 30 minutos, portando sua raquete conforme regra oficial e lista de borrachas autorizadas.
- § 4º O uniforme deverá ser composto por tênis, meias, shorts e camiseta. Não é permitido o uso de camiseta branca.
- § 5º Para fins de classificação, será contabilizado **2 (dois) pontos para vitória**, 1 (um) ponto para a derrota e 0 (zero) para o W.O.
- § 6º Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios para desempate, obedecendo a ordem: Confronto direto; Sets average; Pontos average; Sorteio.

Art. 19. Futmesa

- § 1º Durante os jogos, serão obedecidas as regras da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa (CBFM), salvo o estabelecido neste regulamento.
- § 2º As partidas serão disputadas na modalidade **individual (1 x 1)**.
- § 3º Cada set é jogado até que um lado atinja **15 pontos**. Cada partida será disputada em **3 sets**, sendo o atleta que atingir 2 sets vencidos o vencedor.
- § 4º Caso a disputa chegue ao 3º set, deverá ocorrer a troca de lado após o primeiro competidor atingir o 8º ponto.
- § 5º Em caso de empate, por exemplo, 14 x 14, a partida continua até que um atleta alcance a diferença de 2 pontos.
- § 6º Os jogadores deverão mudar o lado da mesa logo após o término de cada set disputado.

Art. 20. Damas

- § 1º A Competição de Damas será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Mundial de Jogo de Damas (FMJD) adotadas pela Confederação Brasileira de Damas – CBD, salvo o estabelecido neste Regulamento.
- § 2º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Decisora.

Art. 21 Xadrez

- § 1º A Competição de Xadrez será realizada na modalidade Convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez – FIDE, adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez – CBX, salvo o estabelecido neste Regulamento.
- § 2º Uma reunião técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes será realizada antes das partidas para tratar exclusivamente de assuntos ligados à competição.
- § 3º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Decisora.

Art. 22. Futebol Digital

- § 1º O console utilizado no evento será o **PLAYSTATION 4 ou 5** e a modalidade de jogo

será o **FIFA** com edição a ser definida.

- § 2º A competição será disputada em jogos de **6 minutos**. Caso permaneça empatado, será realizada a cobrança de pênaltis sem prorrogação.
- § 3º O formato disputado será por Clubes ou Seleções, de livre escolha do jogador, **exceto seleções clássicas**.
- § 4º As configurações do jogo serão: Dificuldade da Partida: Internacional (Profissional); Duração de 6 minutos; Câmera da Partida: Tele Broadcast / Transmissão TV (a câmera só poderá ser alterada por comum acordo); Lesões: Ligado; Radar: 2D ou 3D; Definições de Volume: Padrão.
- § 5º A opção de jogo “Match Day” será desativada.
- § 6º O jogador pode realizar substituições durante os jogos e no intervalo das partidas.
- § 7º O jogador que pausar a partida sem comunicar ao árbitro e ao adversário, será **desclassificado** do campeonato.
- § 8º Os jogadores terão antes da partida: I - Um minuto para escolher o modo de controle (Clássico, Alternativo ou Personalizado); II - Um minuto para alterar as formações e escalação inicial da sua equipe.
- § 9º É vedado ao expectador: Comunicar-se com os jogadores enquanto eles competem; Fumar ou ingerir bebidas alcoólicas na área do torneio; Dirigir-se à arbitragem, competidores e público em geral fazendo uso de linguagem vulgar.
- § 10º Os jogadores, quando não estiverem em jogo e próximos à área de competição, deverão permanecer em silêncio.
- § 11º Os jogadores não deverão fazer uso de linguagem vulgar, bem como dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e outras atitudes antidesportivas.
- § 12º Os jogadores deverão utilizar **uniforme do campus** para a disputa.
- § 13º Os protestos somente serão apresentados pelos jogadores ao final do jogo. É obrigatório que o competidor jogue a partida atual até o fim para depois apresentar sua reclamação à organização.
- § 14º Em caso de problemas técnicos que interrompam o jogo, será aberta uma nova partida na qual deverá ser jogado somente o tempo restante, mantendo o placar vigente.
- § 15º O Conselho Desportivo poderá, caso julgue necessário, adicionar ou modificar regras em situações não previstas.

Art. 23. Just Dance

- § 1º A competição ocorrerá em disputas de pontos corridos em duplas, com a música sendo escolhida pelo organizador, sendo que cada dupla dançará **4 músicas**.
- § 2º Em caso de empate na primeira rodada, o organizador selecionará uma nova música para o desempate.
- § 3º A final será realizada em uma disputa de **2 músicas**, sendo 1 escolhida pelos competidores e 1 pela organização.
- § 4º Dificuldade: Padrão do jogo.
- § 5º Escolha da música: A música será escolhida pela organização.
- § 6º Em caso de erro técnico, a dupla terá direito a uma nova partida. O não comparecimento na terceira chamada dos competidores pelos organizadores implicará em W.O.
- § 7º É proibido pausar o jogo, salvo em casos de comum acordo e devidamente informado

ao organizador.

- § 8º A pontuação de desempenho é feita eletronicamente pelo jogo.
- § 9º É proibido pausar o jogo causando sua interrupção sem aviso prévio. O descumprimento desta regra resultará em desclassificação.

Art. 24. Free Fire

- § 1º Caracterização dos jogadores: Cada equipe deverá contar com quatro (4) jogadores titulares e um (1) jogador reserva.
- § 2º Obrigatoriedade de Participação: A equipe compromete-se a participar de todas as etapas e partidas, sujeita a penalidades (incluindo desclassificação) por descumprimento.
- § 3º Rotatividade de Jogadores: A troca entre titular e reserva poderá ocorrer entre rodadas inteiras e entre as partidas de uma mesma rodada.
- § 4º Ausência de Jogador ou Equipe: Haverá tolerância de cinco (5) minutos após o tempo previsto para iniciar a partida. Caso os membros não estejam presentes, a equipe deverá entrar incompleta ou perderá por desistência (W.O.).
- § 5º Registro de Jogadores: Todos os estudantes-atletas participantes deverão estar inscritos, conforme o Regulamento Geral.
- § 6º Deverá ser indicado o líder, os titulares e o reserva.
- § 7º Nomes de Equipes e Jogadores: O nome da equipe será o nome do campus que os jogadores representam. A Coordenação Técnica reserva-se o direito de rejeitar nomes vulgares, ofensivos, discriminatórios ou que infrinjam direitos autorais, podendo gerar desclassificação.
- § 8º Propriedade de Contas: Os jogadores devem usar suas próprias contas. Detectado o uso de conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.
- § 9º Utilização dos Personagens: Há restrições será permitido apenas o personagem Alok de habilidade ativa e de habilidade passiva será permitido os personagens Maxim, Kelly, Moco e Leon
- § 10º Responsabilidade do Jogador: Os jogadores utilizarão seus próprios equipamentos, sendo responsáveis pela proteção e funcionamento do dispositivo, software, conexão à internet, bateria, atualização do jogo e disponibilidade para sediar uma sala personalizada (por sorteio).
- § 11º Emuladores: Não é permitido jogar em emuladores. Detectado o uso, a equipe será desclassificada.
- § 12º As equipes serão distribuídas em grupos, a serem definidos após o quantitativo de inscritos.
- § 13º Modo de Jogo: Contra Squad, e as armas terá restrições de armas, as únicas armas que serão utilizadas são; Águia do deserto, Mini Uzi, AWM, M1014, M1887, UMP, MP40, MP5 E XM8
- § 14º Critério de Desempate: Em caso de empate em pontos, serão utilizados os seguintes critérios, nesta ordem:
 - I – maior número de vitórias;
 - II – maior saldo de abates;
 - III – menor número de derrotas;
 - IV – confronto direto (se aplicável);
 - V – sorteio realizado pela Coordenação Técnica.

Art. 25. Clash Royale

- § 1º Caracterização dos Jogadores
 - Será composto por 1 jogador contra 1 jogador
- § 2º Obrigatoriedade de Participação
 - O jogador compromete-se a participar de todas as partidas e etapas do torneio, estando sujeito a penalidades ou desclassificação em caso de ausência injustificada.
- § 3º Ausência do Jogador
 - Será concedida tolerância de cinco (5) minutos após o horário marcado para o início da partida. Caso o jogador não compareça nesse prazo, será considerado W.O. (derrota por desistência).
- § 4º Registro dos Participantes
 -
 - Todos os jogadores deverão estar inscritos oficialmente, conforme o regulamento geral do evento, e devem informar seu nome dentro do jogo (nickname) de forma correta.
- § 5º Indicação de Representantes
 - Cada campus/equipe deverá indicar:
 - 1 jogador titular.
- § 6º Nomes de Jogadores e Clãs
 - O nome dentro do jogo deverá seguir padrões de respeito e ética.
 - A Coordenação Técnica poderá rejeitar nomes ofensivos, discriminatórios ou inapropriados, sob pena de desclassificação.
- § 7º Propriedade de Contas
 - O jogador deve utilizar sua própria conta do Clash Royale.
 - Caso seja detectado o uso de outra conta, o participante será imediatamente desclassificado.
- § 8º Modo de Jogo
 - O torneio será disputado no modo Mega Estratégia Amistosa – 1v1.
 - Neste modo, aparece um quadro de opções de cartas por vez, e o jogador escolhe uma.
 - A carta escolhida é automaticamente bloqueada para o adversário, que não poderá mais utilizá-la.
 - As partidas ocorrerão em salas personalizadas (amistosas) criadas pelos próprios jogadores ou pela organização.
 - Cada duelo será disputado em melhor de 3 partidas (MD3).
- § 9º Cartas e Estratégias Permitidas
 - Será permitido o uso de todas as cartas disponíveis no jogo, conforme o modo de escolha aleatória (draft).
 - É proibido o uso de qualquer carta ou estratégia obtida por falha, bug ou

modificação do jogo.

- § 10º Responsabilidade do Jogador
 - Cada participante é responsável por seu próprio dispositivo, conexão de internet, bateria e versão atualizada do jogo.
 - Quedas de conexão não justificam reinício de partida.
- § 11º Emuladores
 - O uso de emuladores, mods ou qualquer programa de automação é estritamente proibido.
 - A detecção resultará em desclassificação imediata.
- § 12º Estrutura do Torneio
 - Os jogadores serão distribuídos em grupos, definidos conforme o número total de inscritos.
 - A fase classificatória será seguida por eliminatórias simples ou duplas, conforme o cronograma final divulgado pela organização.
- § 13º Conduta e Fair Play
 - Comportamentos tóxicos, desrespeitosos ou ofensivos durante partidas ou comunicações resultarão em advertência ou desclassificação.
 - Espera-se espírito esportivo e respeito mútuo entre todos os competidores.
- § 14º Critérios de Desempate
 - Em caso de empate entre jogadores na fase de grupos, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:
 - 1. Maior número de vitórias em duelos (MD3);
 - 2. Maior número de partidas individuais vencidas;
 - 3. Maior número de coroas (torres destruídas) acumuladas;
 - 4. Menor número de torres sofridas (defendidas com sucesso);
 - 5. Confronto direto (se aplicável);
 - 6. Sorteio pela Coordenação Técnica.
 - Em caso de empate dentro de uma partida (tempo esgotado), o vencedor será definido automaticamente pelo critério do jogo (menor vida das torres inimigas).

TÍTULO VIII

DAS ATIVIDADES CULTURAIS

Art. 26. As atividades culturais consistem em uma série de tarefas que devem ser cumpridas por cada equipe e serão devidamente pontuadas. O não cumprimento da tarefa implica a não pontuação da equipe.

Art. 27. Somente os líderes das equipes terão acesso à Comissão Organizadora para possíveis esclarecimentos.

Art. 28. A equipe deve estar com todos os **20 membros** no dia da realização das atividades, exceto mediante justificativa por atestado médico. Será descontado **cinco pontos** para cada membro faltoso sem justificativa.

Art. 29. As atividades culturais abrangem três etapas:

- **Tarefas Recreativas:** A serem executadas em quadra durante os trabalhos do JIFCE.
- **Tarefas Surpresa e Relâmpago:** Aquelas conhecidas pelos participantes apenas no decorrer dos trabalhos dos JIFCE. As Tarefas Relâmpago serão anunciadas no exato momento do cumprimento.
- **As Tarefas Especiais:** Serão apresentadas a todas as outras equipes e ao júri.

Art. 30. TAREFAS ESPECIAIS

29.1 PROVA DO MASCOTE

- **31.1.1** Cada equipe deverá ter uma mascote representando e fazendo referência à área do curso. Os mascotes podem ser representados por dois integrantes. Serão avaliados: **FIGURINO; CRIATIVIDADE; CAPACIDADE DE ANIMAR A TORCIDA.**

29.2 PROVA DA COREOGRAFIA

- **31.2.1** Cada equipe deverá apresentar uma coreografia de **5 a 10 minutos** na abertura do JIFCE. Serão avaliados: **PRESENÇA DE PALCO E DESENVOLTURA; CARACTERIZAÇÃO/FIGURINO; COREOGRAFIA; HARMONIA E EMPOLGAÇÃO DO GRUPO.**
- **Parágrafo Único:** É vedado o uso de qualquer tipo de música de cunho ofensivo ou provocativo. A infração será penalizada com a **perda total dos pontos da prova.**

29.3 PROVA DO GRITO DE PAZ

- **31.3.1** Cada equipe deverá elaborar e apresentar um grito de paz que represente sua equipe. Serão avaliados: **ORIGINALIDADE E CRIATIVIDADE; ENGAJAMENTO E PARTICIPAÇÃO DA TORCIDA; RITMO E MELODIA; DESENVOLVIMENTO E ADEQUAÇÃO DA LETRA AOS VALORES QUE A EQUIPE DEFENDE.**
- **Parágrafo Único:** É vedado qualquer tipo de ofensa ou provocação a outras equipes. A infração será penalizada com a **perda total dos pontos da prova.**

29.4 CARICATURA(homenagem Maquita)

- **31.4.1** Cada equipe apresentará um(a) integrante para desenhar, em um prazo de **50 (cinquenta) minutos**, a lápis, a caricatura em homenagem a Makita. O tempo máximo previsto para apresentação é de 60 minutos. Serão avaliados: **ORIGINALIDADE; CRIATIVIDADE.**

29.5 MISS E MISTER JIFCE

- **31.5.1** Cada Equipe apresentará um casal. O mini currículo dos candidatos (Nome completo, idade, eixo, disciplina favorita, frase de representação e um sonho) deverá ser entregue no dia anterior à prova. O casal deverá desfilar caracterizado de acordo com a indicação da comissão. O tempo máximo previsto para cada apresentação é de 15 minutos. Serão avaliados: **SIMPATIA; DESENVOLTURA; INDUMENTÁRIA.**

Art. 30. Nas tarefas que envolveram apresentações com músicas, estas deverão ser trazidas pelas equipes em **PENDRIVE** (identificado com nome da equipe, nº da tarefa e nº da faixa), gravadas

em formato mp3 e testadas previamente. Cada equipe deverá ter uma cópia de *backup* identificada. A Comissão Organizadora não se responsabilizará por falhas nos PenDrives.

Art. 32. TAREFAS RECREATIVAS

- **32.1 PROVA DO CAÇA AO TESOIRO:** Serão escondidos objetos com pontuação. Cada equipe poderá ficar com apenas um tesouro. (Cinco minutos).
- **32.2 BATALHA DE SLAM:** Cada equipe apresentará um ou mais integrantes para participar da Batalha de Slam, com tema fornecido no momento da prova. As apresentações deverão ser autorais, em formato de poesia falada, valorizando a expressão artística, o conteúdo e a performance. Serão avaliados: CRIATIVIDADE; PRESENÇA DE PALCO E DESENVOLVURA; COERÊNCIA COM O TEMA; EXPRESSIVIDADE E EMPOLGAÇÃO DO GRUPO.
- **32.3 EMBAIXADINHA MATEMÁTICA:** Um componente de cada categoria fará embaixadinhas enquanto resolve cálculos mentais. O participante receberá **20 pontos por acerto**. Caso as embaixadinhas sejam interrompidas, a pontuação obtida será zerada, e a prova reiniciada. Tempo máximo: 2 minutos. Pontuação máxima: 100 pontos.
- **32.4 QUIZ(torta na cara):** As equipes responderão a perguntas sobre um determinado tema, a ser divulgado no momento da prova. Serão avaliados: **RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO; MAIOR NÚMERO DE ACERTOS**. Pontuação: Resposta Correta * 10 Pontos.

Art. 33. TAREFA RELÂMPAGO

- **33.1** As tarefas relâmpagos ocorrerão nos dias de realização do JIIFCE e serão anunciadas durante a concretização das tarefas no ginásio. Serão pontuadas as equipes que primeiro apresentarem e cumprirem a tarefa solicitada dentro do prazo estipulado pelo apresentador.
- **Parágrafo Único:** O acúmulo de lixo no espaço ocupado pela Equipe resultará em **perda de pontos gradativa** (perda de até 100 pontos), a ser avaliada e penalizada ao final do JIIFCE pela Comissão Organizadora.

TÍTULO IX

DA CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

Art. 34. Será definida uma pontuação para efeito de classificação geral das equipes na competição, atribuindo-se pontos para cada vitória nas modalidades do Art. 9º, de acordo com o seguinte *ranking*:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	100 pontos
2º lugar	70 pontos
3º lugar	50 pontos

Art. 35. A pontuação das tarefas especiais, recreativas e relâmpago será definida de acordo com o seguinte *ranking*:

ATIVIDADES CULTURAIS	CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
TAREFAS ESPECIAIS	1º lugar	100 pontos
	2º lugar	70 pontos

ATIVIDADES CULTURAIS	CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
	3º lugar	50 pontos
TAREFAS RECREATIVAS	1º lugar	80 pontos
	2º lugar	60 pontos
	3º lugar	40 pontos
TAREFAS RELÂMPAGOS	1º lugar	100 pontos
	2º lugar	80 pontos
	3º lugar	50 pontos

Art. 36. Serão entregues **medalhas** para os 1º, 2º e 3º lugares nas modalidades disputadas.

Art. 37. Não haverá premiação em dinheiro.

Art. 38. Em caso de empate na classificação final dos JIIFCE, o critério de desempate será a pontuação obtida nas **Tarefas Especiais**.

Art. 39. O acúmulo de lixo no espaço ocupado pela Equipe resultará em perda de pontos gradativa (perda de até 100 pontos), a ser avaliada e penalizada ao final do JIIFCE.

Art. 40. As Equipes poderão perder pontos nos seguintes casos:

- Perturbar a Comissão Organizadora e o Júri ou o andamento do evento: **Perda de 25 pontos**.
- Ultrapassar o limite de 3 (três) minutos para iniciar a prova: perda gradativa dos pontos correspondentes à tarefa.
- Atrapalhar as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício (inclusive barulho): perda de até o total de pontos da respectiva tarefa (a critério da Comissão Organizadora).
- Ultrapassar em 2 (dois) minutos o tempo de conclusão previsto para a tarefa: perda gradativa de pontos da tarefa correspondente.
- Apresentar comportamento contrário ao espírito esportivo e à boa convivência: Agressão física: **desclassificação** (decisão irrecorrível); Gravíssima: perda de 50 pontos; Grave: 25 pontos; Leve: 15 pontos.
- Pichar, uso de produtos ilícitos, riscar as paredes e instalações locais ou praticar atos de vandalismo: **desclassificação sumária** (decisão irrecorrível).
- Promover provocações e acirramento de rivalidades (social ou virtual): **50 pontos para cada ocorrência**.
- Afastar-se da equipe e não estar envolvido em nenhuma atividade da gincana: **até 50 pontos para cada ocorrência**.

Parágrafo único. Os casos de descumprimento de normas deverão ser relatados à Comissão Organizadora e comprovados por meio de vídeo ou outro recurso, sendo avaliados e julgados pela Comissão Organizadora.

TÍTULO X

DOS PROTESTOS

Art. 41. Caberá à **Comissão Decisora** receber os protestos manifestados pelas equipes participantes, os quais devem ser formalizados por e-mail, por solicitação do representante oficial, em até **01 (uma) hora** após a realização da disputa que o originou, devidamente fundamentados.

Art. 42. Os recursos para julgamento deverão ser apresentados oralmente à Comissão Decisora, dentro do prazo máximo de **01 (uma) hora** após a realização da disputa.

Art. 43. Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou terá seu resultado alterado em decorrência de recursos interpostos.

TÍTULO XI

DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 44. Cada equipe participante dos jogos terá um líder responsável pelo cumprimento da disciplina dos integrantes de seu time durante a realização do evento.

Art. 45. É de responsabilidade dos líderes das equipes a ampla divulgação deste Regulamento junto aos integrantes, bem como zelar pela ordem, disciplina e cumprimento de todas as normas.

- **§ 1º** São terminantemente proibidas a entrada e o consumo de bebidas alcoólicas nas dependências da instituição, sendo as possíveis ocorrências dessa natureza de responsabilidade de cada equipe e sujeitas a julgamento pela Instituição.

Art. 46. As equipes participantes dos jogos serão responsáveis pela conservação dos espaços utilizados, devendo acatar as ordens disciplinares dos encarregados por sua conservação, e indenizar a Instituição pelas avarias eventualmente causadas ao material posto à disposição.

Art. 47. Não será permitido jogar sem camiseta, tênis, calção ou calça de uniforme.

Art. 48. O campus deverá prover apoio de saúde por meio do servidor de saúde e de transporte para remoção.

Art. 49. É proibido aos jogadores o uso de celulares ou qualquer outro tipo de aparelho eletrônico que represente vantagens durante a partida. Qualquer indício de utilização pode ocasionar a perda da partida.

Art. 50. A equipe que não se encontrar presente ao local de competição no horário determinado na Tabela Oficial será considerada perdedora por **W x O**. Haverá tolerância de **15 minutos** apenas para o primeiro jogo da rodada.

Art. 51. Nas partidas em que houver coincidência das cores do uniforme, será realizado um sorteio que determinará qual equipe utilizará coletes fornecidos pela coordenação da modalidade.

Art. 52. Serão expedidas normas complementares, sempre que houver necessidade de maiores esclarecimentos para a boa execução dos jogos.

Art. 53. Cabe aos poderes constituídos interpretar e zelar pela execução dos artigos e itens expressos neste Regulamento.

Art. 54. Os casos omissos a este Regulamento serão resolvidos pela **Comissão Decisora**.

COMISSÃO GERAL DE ORGANIZAÇÃO IFCE ARACATI

CRISTIANE SOUSA DA SILVA

Professora de Educação Física do Campus Aracati

JOSÉ IVO DANTAS DE ARAÚJO FILHO

Professor de Educação Física do Campus Aracati

Carlos Eduardo Gonçalves Lira

Discente do curso de Hotelaria do IFCE