



Instituto Federal do Pará
Campus Paragominas

JOGOS INTERNOS 2021



Organização: Núcleo de Esporte e Lazer - NEL



REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS INTERNOS DO INSTITUTO FEDERAL DO PARÁ *CAMPUS* PARAGOMINAS – 2021

1.0 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Trata-se dos Jogos Internos, tendo como objetivo estimular a interação, diversão e convívio da comunidade escolar, contando com atividades pré-desportivas.

1.1 O evento será composto em sua totalidade por: Comissão Organizadora (Docentes do NEL) e competidores (Discentes regularmente matriculados).

1.2 Os jogos serão realizados nos dias 22 (campus Paragominas) e 23 (polo Caip) de outubro de 2021, a partir das 8 horas nos respectivos locais.

1.3 A divulgação do evento acontecerá através das redes sociais do *Campus* (*Instagram* e *Facebook*) e grupos de *WhatsApp* dos discentes.

1.4 Estarão sujeitos aos termos deste regulamento todas as pessoas que participarem dos jogos, uma vez que, lhe será dada suficiente publicidade pela Comissão Organizadora.

1.5 Será disponibilizado o apoio de primeiros socorros, caso necessário.

1.6 Eventuais omissões deste regulamento serão sanadas exclusivamente pela comissão organizadora.

1.7 O sistema de disputa de todos os jogos será por eliminatória simples.

2.0 REGULAMENTO DOS JOGOS

2.1 Os jogos internos serão compostos por 4 modalidades assim votados pela comunidade discente:

1. Jogos eletrônicos (Free Fire);
2. Tênis de Mesa;
3. Chute ao Alvo;
4. Corrida (Atletismo);
5. Ciclismo;

2.2 Cada modalidade terá um número específico de representantes por turmas, assim disposto em cada regulamento específico de cada atividade.



2.3 Durante a realização dos jogos, recomenda-se a presença de apenas os representantes inscritos em cada modalidade de acordo com o cronograma, tendo em vista o cumprimento das normas de biossegurança do campus.

3.0 REGULAMENTO ESPECÍFICO

3.1 JOGOS ELETRÔNICOS – FREE FIRE (tarde 14h)

- Cada equipe deve contar com 4 jogadores mistos, sendo necessário a presença de pelo menos 1 representante de cada sexo por time.
- Se por algum motivo algum jogador não puder participar, o time estará desclassificado imediatamente.
- Se houver necessidade, haverá tolerância de cinco minutos após o tempo previsto para iniciar a partida, caso algum jogador ou equipe não entre na sala no tempo necessário.
- Cada turma pode cadastrar até dois times, se houver demanda.
- O jogador deve usar sua própria conta de Free Fire. Se for detectado que o participante está usando conta de outro jogador, a equipe está desclassificada.
- A instituição não se responsabiliza pelo sinal de internet, pelas condições de aparelho celular dos atletas. Por esse motivo é recomendado que os alunos inscritos permaneçam em casa.
- O time deve ter disponibilidade para sediar uma sala personalizada. A decisão de qual equipe será responsável por sediar a partida acontecerá por sorteio, ou seja, todos os jogadores devem possuir tickets de criação de sala personalizada disponível, caso necessário.
- Os vencedores serão decididos em uma única rodada, sendo o time campeão o que possuir pelo menos um jogador sobrevivente.

3.2 TÊNIS DE MESA (manhã 8h);

- Cada turma selecionará 4 participantes (sendo dois do sexo masculino e dois do sexo feminino) a disputa será individual;
- O jogo será realizado com 1 set de 11 pontos;
- A cada dois pontos os jogadores revezam o saque;
- No momento do saque, a bola deve estar atrás da linha de fundo da mesa;



- Caso o placar do set esteja empatado em 10 a 10, passam a revezar o saque a cada ponto;
- Caso o placar fique empatado em 10 a 10, um dos jogadores deve abrir uma vantagem de dois pontos para que vença o jogo;
- Se a bola do saque tocar a rede e cair no lado adversário, o saque deverá ser repetido;
- Se a bola do saque tocar a rede e voltar para o lado do sacador, perderá o ponto;
- Todos os materiais necessários para realização desta modalidade, serão disponibilizados pela comissão organizadora. Sendo proibido o uso de equipamentos próprios.

3.3 CHUTE AO ALVO (manhã 10h)

- Cada turma selecionará 4 participantes (sendo dois do sexo masculino e dois do sexo feminino) a disputa será individual;
- Os jogadores deverão acertar alvos pré-definidos no dia do evento;
- Os participantes poderão apenas utilizar os pés para acertar o alvo;
- Os alvos serão distribuídos pela trave:

3.3.1 Ângulos superiores (direito e esquerdo) – 10 pontos

3.3.2 Ângulos inferiores (direito e esquerdo) – 5 pontos

3.3.3 Trave ou travessão – 3 pontos

3.3.4 A bola apenas entrar no gol sem acertar nenhum alvo – 1 ponto

3.3.5 Chute para fora – 0 pontos

- O chute será realizado na distância de 10 metros;
- Todas as pontuações poderão ser dobradas se o participante optar por realizar o chute da linha central da quadra;
- Cada participante deverá estar com a vestimenta adequada para realização da atividade.
- Cada participante terá o direito de realizar 5 chutes, vence o participante que ao final da atividade obtiver maior pontuação.
- Critério para desempate: em caso de empate ao final da atividade, os participantes irão ter direito à chutes adicionais até que haja o desempate.

3.4 CICLISMO (tarde 16h)



- Não haverá limitações de inscrições;
- A corrida será realizada no quarteirão do campus;
- A corrida constituirá de 6 voltas (aproximadamente 4 km);
- Vence quem chegar primeiro;
- Cada participante não poderá (desclassificação):

3.4.1 Tocar ou empurrar o adversário

3.4.2 Burlar o percurso

3.4.3 Sair antes do sinal de largada

- Cada participante deverá estar com a vestimenta adequada para corrida.
- Cada participante deverá levar sua bicicleta para realização da corrida (o atleta será o único e total responsável por seu equipamento).
- Será obrigatório o uso de capacete e luvas.
- Será opcional o uso de óculos, sapatilhas com taco e outros equipamentos de ciclismo.

3.5 CORRIDA (ATLETISMO) (tarde 17h)

- Não haverá limitações de inscrições;
- A corrida será realizada no quarteirão do campus;
- A corrida constituirá de 2 voltas (aproximadamente 1 km);
- Vence quem chegar primeiro;
- Cada participante não poderá (desclassificação):

3.5.1 Tocar ou empurrar o adversário

3.5.2 Burlar o percurso

3.5.3 Sair antes do sinal de largada

- Cada participante deverá estar com a vestimenta adequada para corrida.

4. Premiação

Serão premiados os participantes de cada modalidade em primeiro medalhas de (ouro), segundo (prata) e terceiro (bronze). Exceto o Free Fire.

Estes, receberão as premiações no campus logo após o término de cada modalidade.



Contato para dúvidas.

Ayrton Moraes Ramos

Ayrton.moraes@ifpa.edu.br – (79) 9 9985-2919

Sorlei Silva e Silva

Sorlei.silva@ifpa.edu.br – (63) 9 9913-1543

Atenciosamente,

Núcleo de Esporte e Lazer - NEL