

V JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO INSTITUTO FEDERAL/ ARARANGUÁ – JIIF

Informações:

Inscrição – um (1,00) real por atleta (para compra da premiação);

Almoço: 5,00 reais por pessoa;

Data de Inscrição: 24/02 até 10/03.

Local: Sede Campestre da Metalúrgica Pagé (Estrada de acesso ao Morro dos Conventos).

Data: 19/03/2011

Início: 08:00 horas

Término: 18:00 horas

Quem pode participar: Alunos, Servidores (docentes e TAES) e parentes de 1º grau.

“OBS: Recrutar o maior número de alunos com idade inferior a 21 anos, para que possam ser analisados e talvez selecionados para participar dos Jogos Nacionais do IF/2011.”

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – Para efeito de classificação, a pontuação será a seguinte:

I - 1º lugar: 10 pontos.

II - 2º lugar: 07 pontos.

III - 3º lugar: 05 pontos.

IV - A partir do 4º lugar: 01 ponto.

Art. 2º – A equipe que provocar WO em qualquer dos jogos, acarretará perda de 3 (três) pontos na classificação geral.

Art. 3º – Será considerado campeão geral dos jogos aquele que atingir o maior número de pontos.

Art. 4º – Em caso de empate em pontos, o segundo critério será o de maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, será decidido o campeão pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente. Em caso ainda persistir o empate, será decidido por sorteio.

Art. 5º – O atleta poderá estar inscrito em até três (03) modalidades.

Art. 6º – As formas de disputa serão realizadas após a inscrição dependendo do número de participantes em cada prova.

DO REGULAMENTO TÉCNICO

MODALIDADES

1. CANASTRA

Art. 1º – As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, até 03 (três) duplas para cada equipe.

Art. 2º – Cada jogador receberá 11 cartas.

Art. 3º - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, perderá 100 pontos.

Art. 4º – As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

Art. 5º – Será considerada vencedora a equipe que conseguir o maior número somatório em duas rodadas ou em 20 minutos de partida (o que vier primeiro).

Art. 6º – A pontuação para entrada no “buraco” será decidida entre os participantes.

Art. 7º – O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

Art. 8º – A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

Art. 9º – Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá ao seguinte critério:

Ás - 01 (um) ponto.

Valete - 11 (onze) pontos.

Dama - 12 (doze) pontos.

Rei - 13 (treze) pontos.

As demais cartas terão o próprio valor.

Art. 10º – O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

Art. 11º – Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

Art. 12º – Os valores das canastras serão os seguintes:

Canastra sem coringa (real) - 200 (duzentos) pontos.

Canastra com coringa (suja) - 100 (cem) pontos.

Canastra de coringa - 200 (duzentos) pontos.

Art. 13º – Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

Art. 14º - Poderá “limpar” a canastra o coringa do mesmo naipe.

Art. 15º – O valor da “batida” é de 100 (cem) pontos.

Art. 16º – O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante “compra”.

Art. 17º – A dupla que não baixar as cartas, estando no “buraco” pagará 200 (duzentos) pontos.

Art. 18º – Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

Art. 19º – Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

Art. 20º – O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja “pica-pau”, deverá avisar, pois ele não poderá “bater” com a sobra da mesa.

Art. 21º – Poderá a dupla utilizar-se de qualquer seqüência ou trinca possível.

Art. 21º – No “bate” final é necessária pelo menos uma canastra.

Art. 22º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, juntamente com a coordenação técnica do JIIF.

2. DOMINÓ

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar para a competição até três duplas.

Art. 2º – Será considerada equipe vencedora, a que ganhar 02 (duas) partidas de 100 (cem) pontos cada ou que obtiver a maior pontuação em 30 minutos (o que acontecer primeiro).

Art. 3º – Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

Art. 4º - Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

Art. 5º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação do JIIF juntamente com o coordenador da modalidade.

3. FUTEBOL DE BOTÃO

Art. 1º – Poderão participar até 3 (três) jogadores por equipe. Será realizado um mini congresso técnico no início do torneio para esclarecimento das regras, por serem estas muito complexas e variadas entre as diversas regiões do Brasil.

4. FUTEBOL SUÍÇO

Art. 1º - Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 8 (oito) atletas.

Art. 3º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meias e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

Art. 4º - Em caso das equipes estarem com camisas da mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela organização do JIIF) ou trocar as camisas.

Parágrafo único – Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas (futebol de 11).

Art. 5º – A numeração das camisas dos jogadores será livre e opcional, sendo os números 01 (um) e 12 (doze) reservados aos goleiros.

Art. 6º - A equipe de futebol suíço deverá ser composta por 06 (seis) jogadores de linha e 01 (um) goleiro e 1 (um) jogador reserva.

Art. 7º – O aquecimento não poderá de forma alguma atrasar o início da partida.

Art. 8º - Cada partida será disputada em 01 (um) tempo de 15 (quinze) minutos.

Art. 9º – Caso uma partida termine empatada, o vencedor será conhecido em disputa de penalidades com o seguinte critério:

I - Será cobrada uma série de 02 (dois) pênaltis. Caso persista o empate, séries de 1/1, só repetindo o batedor após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 10º – Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Vermelho: expulsão (jogador sai da partida, sua equipe joga com 01 (um) jogador a menos), além do expulso não jogar a próxima partida.

Art.11º – Somente poderá permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e mais 04 (quatro) dirigentes portadores de identificação, sendo 01 (um) deles responsável pela equipe.

Art.12º - Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que chegarem ao local no decorrer do jogo.

Art. 13º - Para substituição, o jogador deverá avisar a mesa, não necessitando parar o jogo para fazê-la.

Art. 14º – Técnico, assistente técnico ou dirigente com cartão vermelho dado pelo árbitro estará automaticamente suspensos por 01 (uma) partida, independente da punição que lhes poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 15º – A penalidade máxima deverá ser cobrada livre.

Art. 16º – Somente será válido gol proveniente de falta direta ao gol cobrada do campo de defesa. No campo de ataque, toda falta será em dois toques.

Art. 17º – O arremesso lateral será cobrado com as mãos.

Art. 18º – O goleiro só poderá pegar bola recuada pelo seu companheiro, desde que o recuo seja feito com a parte superior do corpo (da cintura para cima).

5. POKER

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar na competição até 3 (três) jogadores.

Art. 2º - Será jogado o TEXAS Poker. O pôquer Texas Hold'em é uma comunidade de jogo com quatro rodadas de apostas.

Como jogar

Art. 3º - No jogo Texas Hold'em, cada jogador recebe duas cartas fechadas que os outros jogadores não conseguem ver.

Art. 4º - Em seguida serão colocadas, sucessivamente, cinco cartas na mesa. São as cartas comunitárias, que todos os jogadores poderão utilizar para completar uma mão de poker com cinco cartas.

Art. 5º - Para completar o melhor jogo de poker possível, poderá utilizar tanto as suas duas cartas fechadas em conjunto com três das cartas comunitárias que se encontram na mesa, como poderá usar apenas uma das suas cartas fechadas juntamente com quatro cartas comunitárias, ou simplesmente utilizar todas as cinco cartas comunitárias.

Art. 6º - O jogador que conseguir formar a melhor mão de poker ganha o pote que se encontra em jogo.

Art. 7º - O jogo Texas Hold'em é jogado com blinds. Antes de serem distribuídas as cartas, os primeiros dois jogadores que se encontram à esquerda do dealer deverão colocar uma small blind e uma big blind, respectivamente, para criarem

um pote inicial.

Sobre a distribuição de cartas:

Art. 8° - Quando tiverem sido colocadas as blinds, são distribuídas duas cartas fechadas a cada um dos jogadores, as chamadas pocket cards.

Art. 9° - Inicia-se então a primeira ronda de apostas, que começa com o jogador que se encontra à esquerda do jogador que colocou a big blind.

Art. 10° - *O Flop*

Quando tiver terminado a primeira ronda de apostas, serão colocadas mais três cartas na mesa, voltadas para cima. Estas três cartas designam-se de flop.

Art. 11° - Inicia-se então a segunda ronda de apostas, que começa com o jogador que se encontra à esquerda do dealer que ainda se encontra em jogo.

Art. 12° - *A Turn Card (quarta carta comunitária)*

Art. 13° - A seguir à segunda ronda de apostas é colocada na mesa a quarta carta comunitária. É a chamada Turn Card.

Art. 14° - Inicia-se então a terceira ronda de apostas, que começa com o jogador que se encontra à esquerda do dealer que ainda se encontra em jogo.

Art. 15° - *A River Card (quinta carta comunitária)*

A quinta e última carta comunitária é chamada de river card. O jogo é então terminado com a quarta e última ronda de apostas, que começa também com o jogador que se encontra à esquerda do dealer que ainda se encontra em jogo.

Art. 16° - Se permanecer mais do que um jogador em jogo depois de realizadas todas as apostas, vai então fazer-se o showdown, a revelação das cartas.

Ações Possíveis:

Art. 17° - *Fold* – O Jogador não prossegue na disputa da ronda / Desistir da ronda.

Art. 18° - *Check* – Proseguir em Jogo não aumentando o valor do Pote / Passar a vez.

Art. 19° - *Bet* – Colocar uma aposta.

Art. 20° - *Call* – Colocar uma aposta (Bet) equivalente à máxima existente na mesa.

Art. 21° - *Raise* – Fazer uma aposta (Bet) equivalente à máxima, mais um valor adicional.

Classificações das Jogadas:

Art. 22° - *Royal Straight Flush* – Dez, Valete, Dama, Rei, Ás do mesmo naipe.

Caso dois jogadores tenham um Royal Straight Flush, ganha o que tiver o naipe (1º ouro,

2º Espada, 3º Paus, 4º Copas).

Art. 23º - *Straight Flush* – Uma Sequência com todas as cinco cartas do mesmo naipe. Caso dois jogadores tenham um *Straight Flush*, *ganhá o que tiver a última carta de maior valor.*

Art. 24º - *Poker* – O Poker (jogada que dá o nome ao jogo) consiste em quatro cartas de igual valor juntas com qualquer outra quinta carta.

Art. 25º - *Full House* – O Full House consiste numa mão composta por um trio e um par.

Art. 26º - *Flush* - cinco cartas do mesmo naipe.

Art. 27º - *Sequência* – sequência de cinco cartas.

Art. 28º - Consiste numa mão composta apenas por um trio.

Art. 29º - Consiste numa mão composta por dois pares.

Art. 30º - Um Par - Consiste numa mão composta apenas por um par.

Art. 31º - Carta mais alta.

6. PACAL (TOTÓ, PEBOLIM, FLA-FLU)

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar na competição até 3 (três) duplas.

Art. 2º – Será considerada vencedora, a equipe que vencer duas partidas de cinco bolas cada partida.

Art. 3º – Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica do JIIF.

7. TÊNIS DE MESA

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar na competição 3 (três) atletas.

Art. 2º – Cada partida será disputada em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 11 (onze) pontos.

Art. 3º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a direção técnica do JIIF.

8. SINUCA

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar na competição 3 (três) duplas.

Art. 2º – Será considerada vencedora a equipe que vencer uma partida ou tiver o maior número de bolas na mesa após 10 minutos de jogo.

Art. 3º – O sistema de disputa será o de eliminatória simples, com a utilização da bola “8”, que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras quatorze bolas, sendo a bola 8 decisiva.

Art. 4º – Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção técnica do JIIF.

9. NATAÇÃO

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar na competição 3 (três) atletas. A prova será realizada em uma lagoa com distância total da prova de 300 m. Será considerado vencedor o atleta que terminar em menor tempo.

Obs: Haverá salva-vidas no local.

10. VOLEIBOL

Art. 1º – A competição será regida pelas regras oficiais da CBV e o que dispuser este regulamento.

Art. 2º – Cada entidade poderá relacionar na competição até 3 (três) trios com até 3 (três) atletas.

Art. 3º – O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso da partida.

Art. 4º - Será considerada vencedora a equipe que alcançar primeiro a pontuação de 15 pontos nas rodadas iniciais. Para as finais, as partidas serão até 20 pontos.

Art. 5º – Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção do JIIF.

Obs: Dependendo do número de participantes a forma de pontuação poderá ser modificada. Esta será discutida antes do inicio dos jogos em um congresso técnico.

11. XADREZ

Art. 1º – Cada equipe poderá relacionar para a competição 3 (três) atletas.

Art 2º – A modalidade de Xadrez será disputada na forma livre, com o uso do relógio, porém em no máximo 4 horas para a primeira rodada, 2 horas para a segunda rodada e para as finais. Terminado o tempo estipulado, as peças deverão ser valoradas para se determinar o campeão, de acordo com os seguintes valores:

Peão-1 ponto

Cavalo-3 pontos

Bispo-3 pontos

Torre-5 pontos

Dama-9 pontos

Rei-infinito

Art. 3º – A escolha de jogar a primeira partida com as brancas ou as pretas será determinada por sorteio.

Art. 4º – Caso o atleta esteja em cheque, deverá, com a peça jogada, obstruir ou evitar de algum modo o cheque.

Art. 5º – Partida empatada:

I - Quando o jogador não puder fazer um lance legal e o rei não se achar em cheque.

II - Quando o jogador provar que pode sujeitar o rei adversário a uma interminável série de xeques.

III - Quando a mesma posição volta a ocorrer três vezes na partida e o jogador é a mesma pessoa todas as vezes.

IV - Quando, ao ser oferecido o empate, o adversário considerar aceita a proposta.

Art. 6º – Critérios para desempate de pontuação serão: milésimos, medianos, cores e disputa direta de três partidas na forma de Xadrez-relâmpago (cinco minutos para cada atleta realizar as partidas).

12. CABO DE GUERRA

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) grupos compostos de 6 participantes (obrigatoriamente 3 homens e 3 mulheres) cada um.

Art. 2º - Os competidores são alinhados ao longo do cabo (corda). O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes dois metros de seu centro.

Art. 3º - Os dois times iniciam a competição com a marca central do cabo, um de cada lado da linha central. Iniciada a disputa, cada equipe tem que por objetivo puxar o grupo rival de modo a fazê-lo cruzar a linha central com sua marca de dois metros do cabo.

Art. 4º – A equipe será desclassificada caso deixe de puxar a corda com o intuito de derrubar os adversários e se beneficiar desta ação.

13. UNO

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) atletas. Caso cruzamento de dois atletas da mesma equipe na mesa, estes deveram preferencialmente estar distribuídos intercalados com os adversários de modo que a mão que antecede a jogada e mão que recebe a jogada seja sempre um adversário.

Art. 2º - Para decidir quem começa, cada jogador recebe uma carta do baralho. Aquele que receber a maior carta, começa o jogo. Depois as cartas são embaralhadas e cada jogador recebe 7 cartas.

Art. 3º - O jogador que ficar à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a partida e o jogo segue no sentido horário.

Art. 4º - As cartas que restaram são viradas para baixo e formam a pilha de compras. A primeira carta desse monte é virada para cima numa pilha ao lado - a pilha de descarte.

Art. 5º - Cada jogador deve jogar uma carta que seja da mesma cor, que tenha o mesmo símbolo/número da carta virada na pilha de descarte ou uma carta de ação do tipo “Muda de cor”/“Muda de cor e compra 4 cartas”.

Art. 6º - Caso não tenha nenhuma carta que satisfaça essas condições, o jogador deverá comprar uma carta da pilha de compras e, se a carta for jogável, ele pode escolher por jogar ou colocar ela em sua mão. Um jogador pode optar por não jogar uma carta jogável da sua mão, entretanto deverá comprar uma carta. Caso decida jogar, deverá jogar a carta recém comprada.

Art. 7º - Quando o jogador Largar a penúltima carta na pilha de descarte e ficar com apenas uma carta, ele deverá falar “UNO”. Após isso estará sujeito que outro jogador note, então aquele jogador deverá comprar duas cartas.

Art. 8º - Cartas de Ação:

§ 1. “Compra duas cartas”: O próximo jogador deve comprar duas cartas e perde o seu turno. Algumas pessoas joga com a regra cumulativa, ou seja, caso o jogador que foi afetado tiver outra carta “Comprar duas cartas”, ele pode jogá-la e o jogador seguinte a ele deverá comprar quatro cartas e assim por diante.

§ 2. “Salta”: O próximo jogador perde o seu turno.

§ 3. “Inverte”: A ordem é invertida de horária para anti-horária e vice-versa.

§ 4. “Muda de cor”: O jogador escolhe uma cor e o próximo a jogar deverá jogar uma carta da cor escolhida.

§ 5. “Muda de cor e compra 4”: Parecida com a “Muda de cor”, só que o próximo jogador deverá comprar 4 cartas e perde o seu turno. Essa carta só pode ser jogada se o jogador não tiver nenhuma carta da mesma cor da carta da pilha de descarte.

Se a pessoa afetada pela carta achar que quem a jogou está “blefando”(ou seja, tem uma ou mais cartas da mesma cor da pilha de descarte), o jogador deverá mostrar sua mão. Caso seja confirmado o blefe, o jogador da “Muda de cor e compra 4” deverá comprar 4 cartas de punição. Caso contrário, o jogadador afetado primeiramente deverá comprar 6 cartas(4 originalmente da carta e mais 2 de punição).

Art. 9º - Pontuação:

§ 1. O primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas ganha uma quantidade de pontos igual a soma das cartas de seus adversários. As cartas tem a seguinte pontuação:

- Cartas com números de 0 à 9 : Valor da carta.
- “Compre duas cartas” : 20 pontos;
- “Salta” : 20 pontos;
- “Inverte” : 20 pontos;
- “Muda de cor” : 50 pontos;
- “Muda de cor e compra 4 cartas” : 50 pontos;

Art. 10º – A classificação dos jogadores da mesa será mediante a classificação da pontuação de 5 (cinco) partidas, sendo o jogador que obtiver mais pontos o vencedor da mesa.

Art. 11º – As mesas serão compostas de 3 participantes, podendo nas etapas finais reduzir para apenas 2.

14. CORRIDA DE REVEZAMENTO MISTA (50m)

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) duplas, sendo que cada dupla deverá ser composta obrigatoriamente por um homem e uma mulher.

Art. 2º - A prova será realizada no campo de futebol suíço (ida e volta).

Art. 3º - A ordem da saída (1º a correr) fica por critério da equipe.

Art. 4º - A dupla que fizer o percurso em menor tempo será considerada campeã.

Art. 5º – As equipes que queimarem a saída serão desclassificadas.

Art. 6º – A troca de bastões deverá ocorrer dentro da zona de passagem, caso contrário poderá ser desconsiderada a corrida realizada pela dupla. Da mesma forma se as duplas não cumprirem o trajeto da corrida.

15. DAMA

Art. 1° - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) jogadores.

Art. 2° - O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à esquerda de cada jogador. O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.

Art. 3° - O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Será realizado sorteio.

Art. 4° - A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.

Art. 5° - A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor.

Art. 6° - A captura é obrigatória.

Art. 7° - Não existe sopro.

Art. 8° - Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.

Art. 9° - A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas.

Art. 10° - A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças.

Art. 11° - Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria).

Art. 12° - A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida à dama.

Art. 13° - Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.

Art. 14° - As peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Art. 15° - Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Obs: Finais de:

- 2 damas contra 2 damas;
- 2 damas contra uma;
- 2 damas contra uma dama e uma pedra;
- uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são

declarados empatados após 5 lances.

16. BETS (JOGO DE TACO)

Art. 1º - O jogo de taco é disputado entre duas duplas. Uma dupla que fica em posse dos tacos (que por definição será chamada Ataque) e a outra dupla que fica em posse da bola (que por definição será chamada Defesa).

Art. 2º - A quadra: São riscados no chão 2 círculos com um raio de aproximadamente 20 centímetros. Os círculos devem ficar separados por uma distância que varie entre 25 e 30 metros.

Estes círculos são a base do Ataque. Dentro do círculo é colocada a Casinha (feita com uma lata de refrigerante ou material que ocupe um espaço similar).

Art. 3º - O jogo: Um integrante da Defesa arremessa a bola em direção a Casinha do lado oposto com o objetivo de derrubá-la. O arremesso deve ser feito atrás da linha imaginária da base.

Art. 4º - O objetivo do Ataque é impedir que a casinha seja derrubada pela Defesa, rebatendo a bola arremessada.

Situações onde a casinha pode ser derrubada:

1. O integrante da Defesa acerta a Casinha ao fazer o seu arremesso.
2. A base está "desprotegida", isto é, algum integrante do Ataque não está com o seu taco tocando a área determinada pelo círculo da base.
3. O pé ou qualquer outra parte do corpo de algum integrante do Ataque está invadindo a área determinada pelo círculo da base.
4. Algum integrante do Ataque derruba a casinha por acidente, com o taco ou alguma parte de seu corpo.

Art. 5º - Quando a Casinha é derrubada, a dupla de Defesa marca 1 ponto e ocupa o posto do Ataque, que por sua vez passa a ocupar o posto de Defesa.

Art. 6º - Uma outra situação onde a dupla de Defesa pode passar a posição de Ataque é quando a bola toca alguma parte do corpo de um dos integrantes do Ataque enquanto o seu taco não está posicionado dentro da base (situação denominada Queimada). Neste caso, a dupla de defesa não marca nenhum ponto. Além disso, a dupla de Ataque perde a sua posição quando acumula 3 rebatidas para trás, cruzando a linha imaginária da base.

Art. 7º - Pontuação: O Ataque pontua quando a bola arremessada pela Defesa é rebatida e os seus integrantes correm na direção da base oposta, invertendo a sua

posição. Para marcar 1 ponto, os tacos de cada integrante devem se tocar no momento que eles se cruzarem durante a corrida. Caso os tacos não se toquem, o ponto não é marcado.

Art. 8º - A Defesa pontua quando derruba a casinha ou quando uma rebatida do Ataque vai para trás.

Art. 9º - O jogo acaba quando uma das duplas totalizar 10 pontos.

Art. 10º - Vitória Súbita: Caso a Defesa consiga pegar uma rebatida do Ataque no ar, sem que a bola tenha tocado o chão, o jogo acaba e a vitória independente de sua pontuação é dada para a dupla da Defesa.

Art. 11º – Aproximação: Caso um jogador da Defesa faça seu lançamento e consiga pegar a rebatida em um ponto mais próximo da base para a qual lançou, o mesmo poderá se dirigir até o centro do campo (em uma linha reta do ponto onde tocou na bola) e efetuar o próximo lançamento deste local.

17. BOCHA

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 (três) duplas.

Art. 2º – O Jogo consiste em arremessar, desportivamente, bochas (bolas) sobre a cancha. Qualquer ação diferente pode resultar em análise e desqualificação da dupla.

Art. 3º - Numa disputa, entre duas duplas, visa-se o lugar mais próximo ao "balim" (pequena bocha), concorrido com arremessos de 2 bochas cada jogador e a posterior contagem dos pontos.

Art. 4º - Inicia-se a jogada com o arremesso do balim pelo jogador que logrou mais pontos na partida anterior ou sorteio. Cabe-lhe, igualmente, o direito de arremessar a primeira bocha. Quando um está no "ponto" (mais próximo do balim), faz com que seu adversário jogue suas bochas até conseguir o ponto para si, ou seja lugar mais próximo ao balim.

Art. 5º – A partida termina em dez pontos (1-1).

Art. 6º - Será realizado um mini congresso técnico no início do torneio para esclarecimento das regras e formas de disputa.

18. PROVA DO MEIO AMBIENTE

Art. 1º – Cada equipe poderá inscrever quantos participantes quiser;

Art. 2º – Os participantes deverão montar (desenvolver objetos) com materiais

recicláveis;

Art. 3º - Cada projeto terá avaliação de 5 pontos podendo a soma de todos resultar no máximo a 10 pontos;

Art. 4º – A avaliação dos projetos será mediante o uso de instrumentos recicláveis que colaborem com o meio ambiente. Assim sendo ou ele ganha os pontos ou não, não tendo classificação subjetiva (5 ou 0).

19. PROVA DA CARONA

Art. 1º – A prova da carona foi elaborada visando incentivar a integração e a solidariedade entre colegas e a redução de poluentes;

Art. 2º – Pontuação:

- Carro com 5 pessoas: 2 pontos;
- Carro com 3 ou 4 pessoas: 1 ponto;
- Moto com 2 pessoas: 1 ponto;
- Ônibus entre 18 a 24 pessoas: 5 pontos;
- Ônibus com 25 ou mais pessoas: 10 pontos.

Obs: Nesta prova é permitido somar no máximo 10 pontos.

Contatos:

Fabio Santana: fsantana@ifsc.edu.br

Mateus Cardoso Colares: mateus.colares@ifsc.edu.br

Kenji Fuke: Kenji.Fuke@ifsc.edu.br